

# **NILAI-NILAI QUR'ANI DALAM MENGATASI PERILAKU ADIKTIF GENERASI MUDA TERHADAP GADGET**

**Nasrullah**

Dosen Ilmu Al-Qur'an dan Tafsir  
Universitas Islam Indragiri

**Syarifudin**

Sekolah Tinggi Agama Islam Auliurraiyidini Tembilahan

**Muhammad Khairullah**

Sekolah Tinggi Agama Islam Auliurraiyidini Tembilahan

## **Abstrak**

*Dunia moderen yang melahirkan suatu era revolusi teknologi dan informasi digital, telah menandai suatu babakan khas bagi kehidupan manusia. Perkembangan yang pesat dalam dunia teknologi informatika secara fenomenal merubah suatu gaya sekaligus hidup manusia saat ini. Adaptasi-adaptasi berlangsung secara evolutif bahkan revolutif. Suka tidak suka, mau tidak mau, kehidupan di sektor yang dominan ditarik pada arus besar dunia yang diistilahkan dengan cyber ini. Persoalan adaptasi ternyata tidak segampang peralihan dari suatu tempat ke tempat lain. Namun, dalam konteks ini, ada suatu permasalahan besar, karena menyangkut kebiasaan dan norma-norma sekaligus ada dimensi ideologis tersendiri. Salah satu alat yang diciptakan dalam perangkat dunia informasi dan teknologi ialah gadget. Hampir saat ini semua kalangan masyarakat menggunakannya. Akan tetapi, kelompok yang rawan menggunakannya adalah generasi muda. Sebab, ada kekhawatiran berdasarkan sebuah penelitian, bahwa tingkat penggunaan di kelompok ini, cukup signifikan berpengaruh pada hal-hal yang negatif. Misal kesibukan pada dunia gadget membuat lalai*

*dari tugas dan tanggung jawab serta fakta ditemukan penyerapan informasi yang terkategori belum cukup umur dan terkadang ikut terlibat pada perkara cyber crime. Pada dasarnya, kemanfaatan gadget juga besar adanya, sekaligus memiliki potensi negatif di dalamnya. Atas dasar itu, tulisan ini berkontribusi sebagai suatu tawaran nilai yang diambil dari nilai-nilai al-Qur'an seperti: optimalisasi memperkuat pendidikan keluarga untuk anak-anaknya sebagai generasi muda, mengarahkan anak untuk bijak dalam menghargai dan menggunakan waktu, dan mengajarkan jika mendapat informasi agar mencerna dengan nalar sehat dan mempertimbangkan baik-buruknya. Nilai-nilai tersebut hendaknya bisa sebagai guidance khususnya bagi generasi muda untuk bijak dalam menggunakan gadget sesuai dengan keperluan dan kemanfaatannya, tidak terjebak pada perilaku adiktif dan abai pada eksistensi diri dan tanggung jawabnya.*

**Kata Kunci:** *Nilai-nilai Qur'ani, Prilaku Adiktif Gadget, Generasi Muda*

### **A. Pendahuluan**

Era millenium merupakan masa yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi dalam kehidupan bagaikan dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan, di satu sisi dalam kehidupan dapat menjadikan suatu kemaslahatan apabila digunakan secara benar, seperti memudahkan berkomunikasi, menyampaikan informasi, bisnis, dan lain-lain. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi tersebut sering

disalah gunakan sehingga menimbulkan kemudharatan seperti melakukan penipuan, menyebar *hoax*, kecanduan *gadget* dan lain-lain.<sup>1</sup>

Selain hal di atas, perkembangan teknologi telah melahirkan kenyataan pahit dalam kehidupan, bahkan telah berhasil mengubah kehidupan generasi muda saat ini.<sup>2</sup> Pemakaian *gadget* misalnya, seringkali salah difungsikan oleh generasi muda, sehingga mampu membius pola pikir dan kebiasaan mereka. Masa yang seharusnya digunakan untuk mempersiapkan bekal dihari tua, justru mereka sia-siakan dengan bermain *gadget*. Hal ini menyebabkan mental mereka semakin mengalami kemunduran, seperti melupakan waktu beribadah, belajar, bersosialisasi dengan sesama, hilangnya etika terhadap orangtua dan bahkan tidak sedikit diantaranya yang menjadi aktor dari tindak kejahatan.

Ketua Tim Penggerak (TP) Denpasar, Selly Dharmawijaya Mantra dalam seminar kecanduan *gadget* yang diselenggarakan oleh Pascasarjana Psikologi FK Universitas Udayana, Bali, Minggu (21/10/2018), memperlihatkan sebuah data, bahwa pengguna *gadget* 72 persen berasal dari kalangan anak berusia 9-12 tahun dan 84 persen remaja berusia 13-17 tahun.<sup>3</sup> Kemudian data yang diungkap oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2018, menyebut

---

<sup>1</sup> David Holmes, *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012), h. 7.

<sup>2</sup>*Ibid*, h. 8.

<sup>3</sup> Putu Supartika, "Selly Dharmawijaya Sebut Rata-rata Anak Main Gadget 6,5 Jam per Hari Ortu Wajib Lakukan Ini", <https://bali.tribunnews.com/amp/2018/10/21/selly-dharmawijaya-sebut-rata-rata-anak-main-gadget-65-jam-perhari-ortu-wajib-lakukan-ini>.(diakses pada 19 September 2019 pukul 11.15 WIB).

dampak negatif pemakaian *gadget* pada anak bisa menyebabkan mereka menjadi pelaku maupun korban kejahatan.<sup>4</sup> Kejadian tragis sekaligus memilukan, menunjukkan bahwa *gadget* memiliki pengaruh negatif jika tidak dimanfaatkan dengan baik. Maka, hal seperti ini membutuhkan solusi guna menghindari kasus-kasus lain yang berawal dari pengaruh negatif *gadget*.

### B. Pembahasan

#### 1. Pengertian Generasi Muda

Generasi muda dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia terbagi menjadi dua kata, yaitu generasi dan muda. Generasi memiliki arti sekalian orang yang kira-kira sama waktu hidupnya; angkatan; turunan; atau masa orang-orang tersebut hidup.<sup>5</sup> Sementara muda adalah belum sampai setengah umur; sebagai lawan dari kata tua.<sup>6</sup> Istilah generasi muda atau kata yang memiliki arti generasi muda tidak ada dalam Islam. Namun di dalam al-Qur'an ada kata *alfityatu*, *fityatun* yang artinya orang muda.<sup>7</sup> Generasi muda selalu

---

<sup>4</sup>Berdasarkan data KPAI, anak yang menjadi korban kejahatan seksual *online* (116 kasus), anak pelaku kejahatan *online* (96 kasus), anak korban pornografi dan media sosial (134 kasus), anak pelaku kepemilikan media pornografi (112 kasus), anak korban *bully* di medsos (109 kasus), anak pelaku *bully* di medsos (112 kasus). Demikian data KPAI tahun 2018. lihat: Fahreza Rizky, "DPR : Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Perlu Jadi Isu Nasional", <https://www.google.com/amp/s/nasional.okezone.com/amp/2019/01/25/2009530/dpr-penggunaan-gadget-oleh-anak-usia-dini-perlu-jadi-isu-nasional>. (diakses pada 19 September 2019 pukul 11.30 WIB).

<sup>5</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2012), h. 440.

<sup>6</sup>*Ibid*, h. 932.

<sup>7</sup>Zakiah Daradjat, *Remaja: Harapan dan Tantangan*, (Jakarta: Ruhama, 1994), h. 10.

ditempatkan pada posisi sentral yang diagung-agungkan, sebagai calon pengganti bagi mereka yang segera mengundurkan diri dari berbagai kegiatan kemasyarakatan yang berat.<sup>8</sup>

Sedangkan dalam Lokakarya Nasional Pembinaan Generasi Muda yang diselenggarakan pada tanggal 4-7 Oktober 1978 di Jakarta, menyatakan pengertian generasi muda secara lebih mendalam dan terperinci serta membaginya menjadi beberapa sudut pandang,<sup>9</sup> dengan sebuah kesimpulan bahwa masa muda itu berakhir pada usia 40 tahun.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa generasi muda adalah mereka yang rentang waktu hidupnya sejak lahir hingga mencapai kematangan dari segala segi (maksimal berusia 40 tahun). keberadaan mereka dalam suatu masyarakat tidak dapat diabaikan, sebab mereka lah yang akan meneruskan cita-cita perjuangan bangsa.

---

<sup>8</sup>*Ibid*, h. 96.

<sup>9</sup>(a) dilihat dari segi biologis, generasi muda adalah yang berumur 12-15 tahun (remaja) dan 15-30 tahun (pemuda); (b) dilihat dari segi budaya, generasi muda adalah mereka yang berumur 13-40 tahun; (c) dilihat dari angkatan kerja, yang disebut tenaga muda adalah yang berumur 18-22 tahun; (d) dilihat dari kepentingan perencanaan pembangunan, yang disebut sebagai sumber daya manusia muda (*young human resources*) adalah 0-18 tahun; (e) dilihat dari segi ideologis-politis, maka generasi muda yang menjadi calon pengganti generasi terdahulu, adalah yang berumur antara 18-30 tahun, dan kadang-kadang sampai umur 40 tahun; (f) dilihat dari lembaga dan lingkungan hidup sosialnya, generasi muda adalah yang berumur 6-25 (siswa/mahasiswa) dan 15-30 tahun (pemuda yang berada diluar sekolah atau perguruan tinggi). Lihat: Muhammad Tholchah Hasan, *Islam dalam Menghadapi Tantangan Zaman*, (Jakarta: Lantabora Press, 2000), hlm. 60-61.

## 2. Pengertian *Gadget*

*Gadget* berasal dari bahasa Inggris, dalam bahasa Indonesia disebut gawai. Gawai dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.<sup>10</sup> Istilah *gadget* dalam kamus Oxford didefinisikan sebagai “*A small mechanical or electronic device or tool, especially an ingenious or novel one*” artinya “Perangkat atau alat mekanik atau elektronik kecil, terutama yang cerdas dan novel”.<sup>11</sup> Sedangkan *gadget* menurut Widiawati merupakan sebuah perangkat atau instrumen elektronik kecil yang memiliki tujuan khusus dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>12</sup>

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* adalah perangkat, alat mekanik, atau instrumen elektronik kecil dan praktis yang memiliki tujuan khusus terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

## 3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Pada dasarnya *gadget* berdampak besar bagi kehidupan manusia, begitu pula bagi generasi muda. Dampak yang dihasilkan ada yang positif dan ada pula yang negatif. Seperti uraian berikut:

---

<sup>10</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat, h. 422.

<sup>11</sup>Oxford University, *Oxford: Learner's Pocket Dictionary* (Oxford: Oxford University Press, 2011), h. 679.

<sup>12</sup>Diantaranya komputer/ laptop, tablet PC, dan telepon seluler atau *smartphone*. *Gadget* telah dilengkapi dengan berbagai aplikasi yang memudahkan manusia, seperti kamera, telepon, sms, *bluetooth*, *game*, *mp3*, internet dan *wifi*. Lihat: Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), h. 106.

a. Dampak Positif

- 1) Sarana edukasi dan menambah pengetahuan.
- 2) Sarana memudahkan berkomunikasi dan mendapatkan informasi.
- 3) Sarana berjualan ataupun bisnis *online*.
- 4) Mempersingkat jarak dan waktu. Hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan halangan serta mudah menambah teman.<sup>13</sup>

b. Dampak Negatif

- 1) Kecanduan *gadget*.<sup>14</sup>
- 2) Pemikiran yang serba instan, gaya hidup online dan konsumtif.
- 3) Ketika keasyikan dengan *gadget* anak jadi kehilangan minat dalam kegiatan lain, malas bergaul dan egois. Selain itu, fiturnya bisa menjadi lahan subur bagi para predator untuk melakukan kejahatan.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup>Agoeng Noegroho, *Teknologi Komunikasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h. 36.

<sup>14</sup>Kecanduan *gadget* karena sosial media atau *game* saat ini tidak mengenal usia, tidak sedikit orang tua yang mengenalkan *gadget* kepada anak yang masih terlalu dini untuk bermain *gadget*. Anak-Anak yang masih sekolah dasar daya berfikir masih bersifat imajinatif, berangan-angan dan berkembang kearah berfikir konkret dan rasional. Beberapa gejala seperti keresahan, cemas, mengamuk dan berteriak ketika dijauhkan dari *gadget*, pola tidur yang terganggu, serta gangguan terhadap rutinitas sehari-hari adalah beberapa tanda anak ketergantungan terhadap *gadget*. Lihat: Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 178.

<sup>15</sup>Donny BU, *Usir Galau dengan Internet Sehat*, (Yogyakarta: ANDI, 2013), h. 57.

- 4) Waktu terbuang sia-sia. Generasi muda akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain *gadget*.
- 5) Terlalu lama dalam penggunaan *gadget* akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menghambat kemampuan berbicara (tidak lancar komunikasi), menghambat kemampuan mengeskpresikan pikiran, bahkan menyebabkan hilangnya kesadaran jiwa (gila).<sup>16</sup>
- 6) Banyaknya fitur yang tidak relevan bagi generasi muda, menjadikannya miskin akan norma, edukasi dan nilai-nilai agama. Seperti berani berbohong untuk mencuri-curi waktu ketika ingin bermain *gadget*.<sup>17</sup>
- 7) Mengganggu kesehatan. Seperti lemah fisik karena kurang olahraga, merusak mata, merubah postur tubuh, kulit wajah

---

<sup>16</sup>Sebuah peristiwa memilukan dan menyayat hati begitu kental diingatan terjadi pada pertengahan bulan Oktober 2019, yakni meningkatnya pasien Rumah Sakit Jiwa (RSJ) Provinsi Jawa Barat di Cisarua, Kabupaten Bandung Barat (KBB) akibat kecanduan bermain *game*. Direktur RSJ Provinsi Jawa Barat, dr. Elly Marliyani, mengatakan, "Sejak tahun 2016 pemakaian tempat tidur untuk pasien anak yang kecanduan ponsel sudah lebih dari 60 persen jadi trennya memang ada kenaikan, secara keseluruhan totalnya ada 209 pasien hingga 2019," ujarnya saat ditemui di RSJ Cisarua, Selasa (15/10/2019). Kemudian Sub Spesialis Kesehatan Jiwa Anak dan Remaja, RSJ Provinsi Jawa Barat, dr. Lina Budianti mengatakan, penyebab utama anak kecanduan *handphone* yang sudah ditangani RSJ Cisarua selama ini yaitu bermain *game online* secara berlebihan. Ia mengatakan dalam satu pekan saja, pihaknya menangani 2 hingga 3 pasien yang kecanduan main *handphone* tersebut. Lihat: Hilman Kamaludin, Waspadai Game Online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua Karena Kecanduan Main Handphone, <https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspadai-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone>, diakses pada tanggal 07 November 2019 pukul 08.35 WIB.

<sup>17</sup>Donny BU, *Usir Galau dengan Internet Sehat*, h. 59.



kendor, mengganggu pendengaran,<sup>18</sup> dan resiko radiasi yang berbahaya.<sup>19</sup>

Penggunaan *gadget* pada dasarnya memberikan dampak kepada penggunanya. Kemudahan dalam bidang teknologi membuat pengguna mempunyai pendapat yang berbeda dalam konteks akibat setelah menerima teknologi tersebut. Ada dampak positif, tetapi juga ada dampak negatif. Namun, ketika penulis melihat adanya permasalahan yang ditimbulkan oleh *gadget*, maka sudah seharusnya ada jawaban tentang bagaimana membuat *gadget* dapat bermanfaat bagi kehidupan dan bagaimana cara mengatasi ataupun meminimalisir dampak negatif yang bersumber dari *gadget*.

Islam mengakui bahwa *gadget* dan segala fitur di dalamnya adalah buah dari kemajuan teknologi. Tetapi Islam telah memberi batasan-batasan penggunaannya agar tidak disalah gunakan. Guna menciptakan kemaslahatan dalam kehidupan. Namun jika ia membawa kemudharatan maka hindari.<sup>20</sup>

Maka asal hukumnya hal tersebut di atas adalah mubah, sebab semua itu adalah media atau wasilah. Menghukumi wasilah

---

<sup>18</sup>Yuliandi Kusuma dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*, (Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), h. 71.

<sup>19</sup>Data memperlihatkan bahwa ketika radiasi dari gadget memasuki kepala. orang dewasa menyerapnya sebanyak 25% anak usia 12 tahun sebanyak 50% dan tertinggi pada anak usia 5 tahun yaitu 75%. Oleh karenanya, risiko radiasi ini akan lebih besar pada anak yang sudah 'akrab' dengan gadget di usia kurang dari 16 tahun. Lihat: Donny BU, *Usir Galau dengan Internet Sehat*, h. 63.

<sup>20</sup>Buya Yahya, *Buya Yahya Menjawab*, Jilid 1, (Cirebon: Pustaka Al-Mahjah, 2018), h. 41.

dengan halal mutlak atau haram mutlak adalah tidak benar. Tetapi hukum wasilah adalah tergantung pada tujuan penggunaannya, Jika digunakan untuk sesuatu yang halal maka hukumnya halal (mencakup wajib, sunah dan makruh) dan begitu sebaliknya.<sup>21</sup>

Nilai-nilai Qur'ani dalam Mengatasi Perilaku Adiktif Generasi Muda Terhadap *Gadget*

Masalah yang cukup serius dan tidak henti-hentinya dibicarakan oleh berbagai kalangan adalah masalah generasi muda sebagai generasi penerus cita-cita perjuangan bangsa.<sup>22</sup> Pembangunan negara dan bangsa hanya dapat dilakukan oleh mereka yang cerdas, terampil, dan penuh ketaatan kepada Allah SWT. Bukan mereka yang kini meneruskan sikap hidup santai bahkan tidak bertanggung jawab baik terhadap diri, keluarga, dan bangsanya.<sup>23</sup>

Dewasa ini, mental generasi muda Indonesia telah mengalami kerusakan yang disebabkan oleh pengaruh negatif *gadget*. Melihat dan menyaksikan kenyataan ini, perlu kiranya mengambil langkah untuk merubahnya. Berkenaan dengan hal ini Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11 berikut:

---

<sup>21</sup>*Ibid*, h. 42.

<sup>22</sup>Ibnu Syihab Az-Zuhri salah seorang ulama salaf dalam Ahmad Muhammad Jammal dkk. berwasiat kepada para muridnya, "Jangan sia-siakan dirimu karena usiamu masih muda. Sesungguhnya sayidina Umar r.a. bila dihadapkan pada permasalahan pelik, beliau memanggil para pemuda kemudian diajak bermusyawarah, beliau membutuhkan ketajaman otak mereka. Lihat: Ahmad Muhammad Jammal, dkk., *Pemuda Islam di Persimpangan Jalan*, terj. Mujahidin Aws, (Solo: Pustaka Mantiq, 1989), h. 30.

<sup>23</sup>*Ibid*, h. 31.

إِنَّ اللَّهَ لَا يُعَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعَيِّرُوهُمَا بِأَنفُسِهِمْ

“Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”<sup>24</sup>

Menurut Quraish Shihab dalam tafsirnya menyebutkan ayat di atas menjelaskan bahwa Allah SWT tidak akan mengubah keadaan suatu kaum dari positif ke negatif ataupun sebaliknya, sebelum mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka, yakni sikap mental dan pikiran mereka sendiri. Apabila Allah menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tetapi ingat bahwa Dia tidak menghendaki kecuali jika manusia mengubah sikapnya terlebih dahulu.<sup>25</sup>

Menanggapi hal di atas, Islam melalui Al-Qur'an memberikan titik terang dari gelapnya kondisi masyarakat muslim Indonesia terkhusus belakangan ini, karena Al-Qur'an telah mengatur berbagai hal termasuk dalam menyikapi dan memberi solusi terhadap kemunduran mental baik dari generasi muda yang disebabkan oleh pengaruh negatif *gadget*. Sejalan dengan misi

---

<sup>24</sup>Ibnu Abi Hatim meriwayatkan dari Ibrahim As, dia berkata: Allah mewahyukan kepada salah seorang nabi Bani Israil: Katakanlah pada kaummu, “tidaklah penduduk suatu negeri dan tidaklah penghuni suatu rumah yang berada dalam ketaatan kepada Allah, kemudian mereka beralih kepada kemaksiatan terhadap Allah melainkan Allah mengalihkan dari mereka apa yang mereka cintai kepada apa yang mereka benci.” Kemudian Ibrahim As berkata: Pembeneran atas pernyataan itu terdapat dalam kitab Allah, “Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum sehingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka sendiri”. Lihat: Muhammad Nasib Ar-Rifa'i, *Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*, Jilid II, (Jakarta: Gema Insani, 1999), h. 906.

<sup>25</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta:Lentera Hati, 2007), h.565.

mulia Al-Qur'an tersebut, ada beberapa konsepsi yang turut mendukung yang dapat dijadikan solusi sebagai upaya meminimalisir dan bahkan mengatasi pengaruh negatif penggunaan *gadget* tersebut, diantaranya sebagai berikut :

a. Pendidikan keluarga

Keluarga merupakan pilar utama pendidikan bagi seorang anak yang sangat menentukan arah mereka dimasa yang akan datang.<sup>26</sup> Peran dan fungsi orang tua dalam pendidikan keluarga sangatlah penting, karena orang tua merupakan pendidikan pertama dan yang paling utama bagi anak. Di dalam Al-Qur'an terdapat perintah Allah untuk selalu menjaga keluarga, yaitu pada surah At-Tahrim ayat 6 berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا

“Wahai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka”.

Sementara kewajiban orang tua untuk memenuhi hak anak-anaknya diisyaratkan Rasulullah dalam sabdanya yang diriwayatkan oleh Ibnu Majah dari Anas Bin Malik yang artinya;

---

<sup>26</sup>Pendidikan diperlukan dan dilakukan pertama kali oleh anggota keluarga, terutama orangtua terhadap anak-anak mereka. Keluarga merupakan akar bagi terbentuknya masyarakat, bangsa, dan bahkan sebuah peradaban. Sebagai institusi pertama, anak pertama kali mengenal lingkungan sosialnya di dalam keluarga, mendapatkan pengaruh secara fisis dan psikis untuk pertama kalinya dari anggota keluarga. Keluarga memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Lihat: Moh. Haitami Salim, *Pendidikan Agama dalam Keluarga; Revitalisasi Peran Keluarga dalam Membangun Generasi Bangsa Yang Berkarakter*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), h. 26.

“Muliakanlah anak-anakmu (dengan memenuhi hak-haknya) dan didiklah mereka dengan baik”.

Demikianlah, Islam memerintah umatnya untuk memenuhi kebutuhan anak, yang salah satunya adalah hak anak mendapatkan pendidikan. Keharmonisan dalam keluarga hanya bisa didapat ketika hak anak terpenuhi.<sup>27</sup> Semua itu kembali kepada pola hubungan antara anak dan orang yang terdapat dalam keluarga.<sup>28</sup>

Di era yang serba canggih ini orang tua dituntut untuk lebih cerdas dalam mendidik anak.<sup>29</sup> Pengaruh negatif *gadget* begitu berbahaya jika tidak dibarengi dengan pendidikan keluarga. Dalam hal ini orang tua harus membekali anak dengan beberapa hal penting seperti memberi pemahaman pada ilmu agama guna membentuk moral yang baik, mengawasi dan membatasi pemakaian *gadget*, memberi pemahaman seputar dampak penggunaan *gadget*, dan memasukkan anak ke sekolah-sekolah yang bercorak Islam (seperti pesantren), hal ini tentunya berpotensi mengurangi waktu anak bersama *gadget* dan mampu membuatnya bertaqwa,<sup>30</sup> sebagai salah satu bekal meraih surga Allah.

---

<sup>27</sup> Muchlis M. Hanafi, *Tafsir Al-Qur'an Tematik: Komunikasi dan Informasi*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2013), h. 335.

<sup>28</sup> Zakiah Daradjat, *Remaja: Harapan dan Tantangan*, h. 21.

<sup>29</sup> *Ibid*, h. 27.

<sup>30</sup> Manusia akan mendapatkan surga manakala ia telah bertaqwa, sebuah hadits Nabi SAW, menyebutkan, “Yang paling banyak memasukkan orang ke surga ialah taqwa kepada Allah dan keluhuran budi”. Lihat: Nurcholish Madjid, *Masyarakat Religius: Membumikan Nilai-nilai Islam dalam Kehidupan Masyarakat*, (Jakarta: Paramadina, 2000), h. 107-108.

Di samping itu, menurut penulis orangtua patut menjadi teladan yang baik untuk anak, salah satunya selalu mempertontonkan sifat-sifat yang ternilai baik. Perspektif penulis ada dua sifat baik yang ideal direalisasikan dan ditanamkan orang tua kepada anak agar dia tidak terpedaya oleh *gadget*, yakni jiwa sederhana dan mandiri. Kesederhanaan merupakan representasi dari sikap rendah hati, *tawadhu'*, dan terhindar dari sikap-sikap yang berlebihan.<sup>31</sup> Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-An'am ayat 141 berikut:

وَلَا تُسْرِفُوا إِنَّهُ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِينَ

“Dan janganlah kamu berlebih-lebihan. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berlebih-lebihan.”<sup>32</sup>

Sedangkan sifat mandiri yang dimaksud adalah seorang muslim harus mampu memaksimalkan segala potensi yang dimiliki dalam menjalankan kehidupan. Allah berfirmandalam Al-Qur'an surah An-Najm ayat 39 berikut:

وَأَنْ لَّيْسَ لِلْإِنْسَانِ إِلَّا مَا سَعَى

“Dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya.”

---

<sup>31</sup>Moh. Haitami Salim, *Pendidikan Agama dalam Keluarga; Revitalisasi Peran Keluarga dalam Membangun Generasi Bangsa Yang Berkarakter*, h. 47.

<sup>32</sup>Asbabun nuzul ayat ini, sebagaimana yang diriwayatkan oleh Ibnu Jarir yang bersumber dari Ibnu Juraij, dikemukakan bahwa ayat ini (QS.Al-An'am: 141) turun berkenaan dengan Tsabit bin Qais Syammas yang menuai buah kurma, kemudian berpesta pora, sehingga pada petang harinya tidak sebiji pun buah kurma tersisa di rumahnya. Lihat: H.A.A. Dahlan dan M. Zaka Alfarisi, *Asbabun Nuzul: Latar Belakang Historis Turunnya Ayat-ayat Al-Qur'an*, (Bandung: Penerbit Diponegoro, 2000) h. 228.

Kemudian pembelajaran yang bisa diambil dari kedua sifat mulia ini jika dikaitkan dengan penggunaan *gadget*, yakni menggunakan *gadget* seperlunya saja, tidak berlebihan, dengan terlebih dahulu memaksimalkan potensi yang dimiliki, artinya ketika masih sanggup mengerjakan sesuatu tanpa bantuannya, maka hindari penggunaannya. Sehingga kemudian tidak dipungkiri bahwa peran orang tua dalam memberi teladan kepada anak sangat berpengaruh terhadap perilakunya. Langkah ini juga akan melatih generasi muda untuk tidak ketergantungan pada *gadget*.

b. Bijaksana terhadap waktu

Waktu adalah salah satu kenikmatan tertinggi yang diberikan Allah kepada manusia. Sudah sepatutnya manusia memanfaatkannya seefektif dan seefisien mungkin untuk menjalankan tugasnya sebagai makhluk Allah di bumi ini. Islam memandang waktu sebagai kehidupan yang terus menerus berlalu tanpa seorang pun bisa memajukan atau mengundurnya.<sup>33</sup>

Namun dewasa ini, perkara waktu seolah bukanlah hal yang penting bagi sebagian umat manusia, termasuk generasi muda. Hal ini tidak terlepas dari pengaruh negatif yang dihadirkan oleh kemajuan zaman, seperti yang bersumber dari *gadget*, mereka seolah hidup tanpa mati, disetiap waktu yang

---

<sup>33</sup>Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, Jilid 7, terj. M . Abdul Ghoffar dan Abu Ihsan Al- Atsari, (Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'I, 2008), h. 81.

mereka jalani senantiasa berjabat erat dengan benda canggih itu. Padahal waktu mereka akan menjadi manfaat jika yang dilakukan kegiatan yang baik. Firman Allah mengenai pentingnya waktu dalam kehidupan termaktub dalam Al-Qur'an surah Al-'Ashr ayat 1-3 berikut:

وَالْعَصْرِ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ - إِلَّا الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ  
وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ

“Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian. Kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal saleh dan nasehat menasehati supaya menaati kebenaran dan nasehati supaya menetapi kesabaran.”

Ayat di atas menjelaskan bahwa Allah telah bersumpah demi masa atau waktu. Dia mengatakan bahwa manusia benar-benar merugi, kecuali mereka yang memanfaatkannya dengan berbuat kebajikan. Sehingga tidak ada masa yang sia-sia dan menjadikannya termasuk golongan orang yang beruntung.

Idealnya, dalam memanfaatkan waktu adalah dengan mengisinya pada kegiatan-kegiatan yang cenderung membawa manfaat. Seperti mengaji Al-Qur'an,<sup>34</sup> menghadiri majelis-

---

<sup>34</sup>Mengaji merupakan salah satu aktivitas ibadah yang sangat lekat dengan masyarakat muslim di Indonesia sejak mula berkembangnya Islam. Budaya mengaji Al-Qur'an menjadi sangat penting, mengingat pelajaran agama di sekolah sangat terbatas, termasuk pembelajaran mengaji Al-Qur'an. Adapun tujuan budaya ini yaitu untuk meminimalkan waktu penggunaan *gadget* di kalangan generasi muda, menghindari dampak negatifnya dan membangkit kesadaran akan adanya perintah memperdalam ilmu Al-Qur'an. Idealnya ke depan, budaya ini dikembangkan, diantaranya tidak hanya mengejar target lancar membaca, tapi ditingkatkan ke arah substansi pemahaman isinya yang baik dan benar. Lalu, penting kiranya dibarengi dengan kuliah tujuh menit oleh orang tua, ustadz ataupun guru mengaji, guna memberi pengetahuan kepada mereka agar menjadi generasi yang qur'ani. Lihat: Tim



majelis ilmu, mejelis-majelis shalawat, dan lain-lain. Jika jemu mempelajari satu bidang ilmu, maka hendaknya belajar ilmu yang lain. Ibnu Abbas jika mulai jemu berkata, “*Bawakanlah kemari buku ciptaan para penyair*”, untuk kemudian ia baca. Begitu halnya dengan Muhammad bin Hasan setiap malam tidak pernah tidur, di sampingnya disediakan beberapa buku, bila merasa bosan mempelajari satu ilmu, beliau ganti yang lain.<sup>35</sup>Sesungguhnya semua perintah mulia itu bersumber dari Al-Qur'an untuk kemudian diamalkan oleh manusia, ia membawa manusia pada kemaslahatan. Terkait dengan hal ini, Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Al-A'raf ayat 3 berikut:

اتَّبِعُوا مَا أَنْزَلَ إِلَيْكُم مِّن رَّبِّكُمْ وَلَا تَتَّبِعُوا مِن دُونِهِ أَوْلِيَاءَ قَلِيلًا مَّا تَذَكَّرُونَ

“Ikutilah apa yang diturunkan kepada kamu dari Tuhan kamu dan janganlah kamu mengikuti pemimpin-pemimpin selain-Nya. Amat sedikit kamu mengambil pelajaran.”

M. Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Mishbah menyatakan, melalui Ayat ini Allah SWT memerintah kepada seluruh manusia, lebih-lebih umat Islam, agar mengikuti

---

Koordinator Program Gerakan Masyarakat Meghrib Mengaji Kabupaten Indragiri Hilir, *Buku Panduan Program Gerakan Masyarakat Maghrib Mengaji Kabupaten Indragiri Hilir*, (Tembilahan: Bagian Adm Kesra Setda Inhil, 2016), h. 3.

<sup>35</sup>Syaikh Az-Zarnuji, *Terjemah Ta'lim Muta'allim*, terj. Abdul Kadir Al-Jufri, (Surabaya: Mutiara Ilmu, 2009), h. 80-81.

tuntunan Al-Qur'an dan menjauhi dari rayuan setan serta siapa pun yang mengajak kepada kedurhakaan terhadap-Nya.<sup>36</sup>

Langkah ini memotivasi generasi muda untuk menyadari betapa pentingnya memanfaatkan waktu dalam kehidupan, guna mengubah kebiasaan selalu membuang waktu bersama *gadget* dengan mengisi waktu pada kegiatan-kegiatan yang positif, seperti belajar dan lain sebagainya.

c. Mempertimbangkan baik-buruk tindakan (bernalar sehat)

Bernalar adalah proses berpikir yang sistematis untuk memperoleh kesimpulan atau pengetahuan yang dapat bersifat ilmiah dan tidak ilmiah.<sup>37</sup> Lebih jauh ditegaskan, bernalar akan membantu manusia berpikir lurus, efisien, tepat, dan teratur untuk mendapatkan kebenaran dan menghindari kekeliruan. Bernalar mengarah pada berpikir benar, lepas dari berbagai prasangka emosi dan keyakinan seseorang, karena penalaran benar mendidik manusia bersikap objektif, tegas, dan berani, suatu sikap yang dibutuhkan dalam segala kondisi.<sup>38</sup> Dengan demikian, menghidupkan nalar merupakan langkah efektif agar manusia tidak salah sasaran dalam bertindak.

Dewasa ini kita dihadapkan pada satu permasalahan besar, yakni problem degradasi mental generasi muda. Banyak

---

<sup>36</sup>M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta:Lentera Hati, 2002), h. 11.

<sup>37</sup>Mundzier Suparta, *Islamic Multicultural Education: Sebuah Refleksi atas Pendidikan Agama di Indonesia*, (Jakarta Al-Ghazali Center, 2008), h. 77.

<sup>38</sup> Mohammad Hashim Kamali, *Kebebasan Berpendapat dalam Islam*, terj. Eva Y. Nukman dan Fathiyah Basri,(Bandung: Mizan, 1994), h. 265.

generasi muda yang diharapkan mampu menjadi penerus perjuangan bangsa, malah sibuk di ruang-ruang maya dengan perantara *gadget*, bukannya sibuk mempersiapkan bekal untuk dihari tua nanti. Parahnya, sebagian dari mereka sudah ketergantungan pada *gadget*, disetiap aspek kehidupan yang mereka jalani hampir selalu bersama *gadget*, bahkan menyebabkan mereka cenderung tidak peduli akan adanya perintah dan aturan Allah.

Terkadang sebagai makhluk, manusia semena-mena dalam menjalankan kehidupan, tanpa memikirkan akibat dari perbuatan yang dilakukan. Sehingga tidak jarang justru kerugian yang didapati. Oleh karena itu, sebelum melakukan sesuatu, sebagai manusia hendaknya terlebih dahulu memikirkan akibat yang akan ia terima.<sup>39</sup> Ini dilakukan untuk menghindari mudharat yang disebabkan tangan mereka sendiri.

Wasiat Luqman Al-Hakim yang tercantum di dalam Al-Qur'an dapat dijadikan peringatan untuk selalu berhati-hati dalam bertindak. Selain itu, melalui langkah ini semoga membangkitkan kesadaran generasi muda bahwa pemakaian *gadget* yang berlebihan akan mendatangkan mudharat (sebagaimana telah dibahas sebelumnya). Allah berfirman dalam Al-Qur'an surah Luqman ayat 16 berikut:

---

<sup>39</sup>Hilman Latief dan Zezen Zaenal Mutaqin, *Islam dan Urusan Kemanusiaan*, (Jakarta, Serambi, 2015), h. 77.

يُبَيِّنِي إِيَّهَا إِنْ تَكُ مِثْقَالَ حَبَّةٍ مِنْ حَرْدَلٍ فَتَكُنْ فِي صَخْرَةٍ أَوْ فِي  
السَّمَوَاتِ أَوْ فِي الْأَرْضِ يَأْتِ بِهَا اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ لَطِيفٌ خَبِيرٌ

“(Luqman berkata): Hai anakku, sesungguhnya jika ada (sesuatu perbuatan) seberat biji sawi, dan berada dalam batu atau di langit atau di dalam bumi, niscaya Allah akan mendatangkannya (membalasinya) Sesungguhnya Allah Maha Halus lagi Maha Mengetahui.”<sup>40</sup>

Ayat di atas merupakan salah satu nasehat Luqman Al-Hakim kepada anaknya yang sekaligus sebagai pembelajaran bagi umat manusia untuk selalu berhati-hati dalam bertindak, memikirkan baik-buruk akibat dari tindakan yang dilakukan, sebab semua perbuatan akan menerima balasan, walaupun sekecil biji sawi. Kondisi ini jika diterapkan maka akan mendukung lahirnya generasi yang cerdas, artinya mereka tidak akan tergesa-gesa dalam bertindak tanpa berpikir terlebih dahulu.

Sudah semestinya dengan merealisasikan misi Al-Qur’an dan konsepsi yang mendukung di atas, serta penggunaan *gadget* dikembalikan pada fungsi awal, yaitu untuk berkomunikasi dan sarana menambah ilmu pengetahuan. Maka, sangat memungkinkan terciptanya generasi muda harapan bangsa.

---

<sup>40</sup>Ini adalah wasiat bermanfaat dari Luqman Al-Hakim yang diceritakan oleh Allah agar manusia menjunjung tinggi dan mentaularadanya. Lihat: Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman Alu Syaikh, *Tafsir Ibnu Katsir*, Jilid 7, terj. M .Abdul Ghoffar dan Abu Ihsan Al- Atsari, h. 257.

### **C. Penutup**

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diambil kesimpulan, era millenium merupakan masa yang ditandai dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi bisa menjadi sumber kemaslahatan dan kemudharatan dalam kehidupan. Pemakaian *gadget* yang berlebihan, telah membus pola pikir dan kebiasaan generasi muda, sehingga mental mereka kian terpuruk, seperti melupakan waktu shalat, belajar, malas bersosialisasi dengan sesama, hilangnya etika terhadap orang tuanya, dan bahkan tidak sedikit diantaranya yang menjadi aktor dari tindak kejahatan.

Pembangunan negara dan bangsa hanya dapat dilakukan oleh mereka yang cerdas, terampil, dan penuh ketaatan kepada Allah SWT, bukan oleh mereka yang kini meneruskan sikap hidup santai bahkan tidak bertanggung jawab. Melihat kenyataan belakangan ini, perlu kiranya mengambil langkah konkrit yang bersumber dari nilai Al-Qur'an dan konsepsi-konsepsi yang turut mendukung, diantaranya: 1) pengoptimalan pendidikan keluarga, 2) bijaksana terhadap waktu, dan 3) mempertimbangkan baik-buruk tindakan (bernalar sehat). Tulisan ini pada dasarnya ingin berkontribusi bagi upaya-upaya menjaga generasi muda dari dampak negatif yang bersumber dari penggunaan *gadget* diktif atau berlebihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah bin Muhammad bin Abdurrahman Alu Syaikh. (2008). *Tafsir Ibnu Katsir*, Jilid 7, terj.M .Abdul Ghoffar dan Abu Ihsan Al- Atsari. Jakarta: Pustaka Imam Asy-Syafi'i.
- Agoeng Noegroho. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Ahmad Muhammad Jammal, dkk.(1989). *Pemuda Islam di Persimpangan Jalan*,terj. Mujahidin Aws.Solo: Pustaka Mantiq.
- Al-Fatih. (2013). *Al-Qur'an dan Terjemah*. Jakarta: Insan Media Pustaka.
- Buya Yahya. (2018). *Buya Yahya Menjawab*,Jilid 1. Cirebon: Pustaka Al-Bahjah.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2012).*Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Keempat.Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- David Holmes. (2012). *Teori Komunikasi: Media, Teknologi, dan Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Donny BU. (2013).*Usir Galau dengan Internet Sehat*.Yogyakarta: Andi.
- Fahreza Rizky. "DPR: Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini Perlu Jadi Isu Nasional".<https://www.google.com/amp/s/nasional.okezone.com/amp/2019/01/25/2009530/dpr-penggunaan-gadget-oleh-anak-usia-dini-perlu-jadi-isu-nasional>.(diakses pada 19 September 2019 pukul 11.30 WIB).
- H.A.A. Dahlan dan M. Zaka Alfarisi. (2000). *Asbabun Nuzul: Latar Belakang Historis Turunnya Ayat-ayat Al-Qur'an*. Bandung: Penerbit Diponegoro.

- Hilman Kamaludin, “Waspadai Game Online, Sudah 209 Anak Dirawat di RS Jiwa Cisarua Karena Kecanduan Main Handphone”,  
<https://jabar.tribunnews.com/2019/10/15/waspadai-game-online-sudah-209-anak-dirawat-di-rs-jiwa-cisarua-karena-kecanduan-main-handphone>, diakses pada tanggal 07 November 2019 pukul 08.35 WIB.
- Hilman Latief dan Zezen Zaenal Mutaqin.(2015).*Islam dan Urusan Kemanusiaan*.Jakarta: Serambi.
- M. Quraish Shihab. (2007). *Tafsir Al-Mishbah*. Jakarta:Lentera Hati.
- \_\_\_\_\_. (2002). *Tafsir Al-Mishbah*.Jakarta:Lentera Hati.
- Moh. Haitami Salim. (2013).*Pendidikan Agama dalam Keluarga; Revitalisasi Peran Keluarga dalam Membangun Generasi Bangsa Yang Berkarakter*.Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mohammad Hashim Kamali. (1994). *Kebebasan Berpendapat dalam Islam*, terj. Eva Y. Nukman dan Fathiyah Basri. Bandung: Mizan.
- Muchlis M. Hanafi. (2013). *Tafsir Al-Qur'an Tematik: Komunikasi dan Informasi*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- Muhammad Nasib Ar-Rifa'i. (1999).*Ringkasan Tafsir Ibnu Katsir*,jilid II.Jakarta: Gema Insani.
- Muhammad Tholchah Hasan. (2000).*Islam dalam Menghadapi Tantangan Zaman*.Jakarta: Lantabora Press.
- Mundzier Suparta. (2008). *Islamic Multicultural Education: Sebuah Refleksi atas Pendidikan Agama Islam di Indonesia*. Jakarta Al-Ghazali Center.
- Nurcholish Madjid. (2000). *Masyarakat Religius: Membumikan Nilai-nilai Islam dalam Kehidupan Masyarakat*. Jakarta: Paramadina.

Oxford University.( 2011). *Oxford: Learner's Pocket Dictionary*.Oxford: Oxford University Press.

Putu Supartika.“Selly Dharmawijaya Sebut Rata-rata Anak Main Gadget 6,5 Jam per Hari Ortu Wajib Lakukan Ini”.  
<https://bali.tribunnews.com/amp/2018/10/21/selly-dharmawijaya-sebut-rata-rata-anak-main-gadget-65-jam-perhari-ortu-wajib-lakukan-ini>. (diakses pada 19 September 2019 pukul 11.00 WIB).

Syaikh Az-Zarnuji. (2009). *Terjemah Ta'lim Muta'allim*, terj. Abdul Kadir Al-Jufri. Surabaya: Mutiara Ilmu.

Syamsu Yusuf. (2005).*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tim Koordinator Program Gerakan Masyarakat Meghrib Mengaji Kabupaten Indragiri Hilir. (2016).*Buku Panduan Program Gerakan Masyarakat Maghrib Mengaji Kabupaten Indragiri Hilir*.Tembilahan: Bagian Adm.

Widiawati. (2014). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*.Jakarta: Universitas Budi Luhur.

Yuliandi Kusumadan D. Ardhy Artanto. (2011).*Internet untuk Anak Tercinta*.Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.

Zakiah Daradjat. (1994). *Remaja: Harapan dan Tantangan*. Jakarta: Ruhama.