

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Sejarah Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Nurul Azizi Kota Medan

Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi berlokasi di Jl. Suka Elok No. 10 Kel. Suka Maju, Kec. Medan Johor, Kota Medan, Sumatera Utara 20148. Sekolah ini dikelola oleh Hj. Noor Balqis. Noor Balqis lahir di Bireuen, Aceh, pada tanggal 2 Juli 1948, sebagai anak ke-3 dari sembilan bersaudara. Ayahnya H. Marzuki Abubakar, yang saat itu sebagai Wedana Bireuen. Adapun ibunya Hj. Fatimah Amin, puteri seorang ulama, Tengku M. Amin Alue, yang bertugas di Kepala Jawatan Agama Aceh. Nama Balqis diambil dari nama neneknya dari pihak itu. Semasa kecil, keluarga Balqis tinggal di lingkungan tempat tinggal kakeknya dari pihak ayah, yaitu H. Abubakar. Beliau pengusaha multi area dan bahkan pernah menjabat sebagai Gunco (wedana) di masa penjajahan Jepang. H. Abubakar adalah pendiri Sekolah *Normal Islamic School* yang selalu berdisiplin dan senantiasa tampil prima, menampakkan ciri orang asing dalam penampilannya karena beliau memang memiliki darah Turki dari ayahnya. Bukti sayangnya pada Balqis sudah ditunjukkan kakek sejak usia Balqis 7 hari. Waktu Balqis di aqiqah kakek memotong 2 ekor kambing layaknya anak laki-laki, padahal untuk kakak dan adiknya yang perempuan hanya 1 ekor kambing sebagaimana tuntunan agama kita. Kakeknya inilah yang banyak memberi motivasi, menginspirasi dan mewarnai kehidupan Balqis berikutnya.

Kehidupan bersama kakek dan nenek, mengajarkan Balqis untuk berdisiplin, rapi, dan kreatif, walaupun disayangi dan dimanjakan oleh kakeknya, sehari-harinya Balqis mengikuti kehidupan kakek dalam mengelola sekolah dan usahanya. Setiap Jum'at sore Balqis dapat tugas menyimpan uang setoran dari supir truk dan dari pompa bensin yang sudah dihitung oleh krani (kasir) untuk disimpan, hari Jum'at sebulan sekali kakek meminta Balqis mengambil uang dari peti besi untuk diserahkan ke krani (kasir) untuk membayar gaji guru dan gaji pegawai dan untuk kakek sendiri. Jika diingat rasanya lucu sekali karena Balqis belum pandai baca tulis apalagi menghitung

uang yang begitu banyak (modalnya hanya melaksanakan tugas dan tanggung jawab).

Pada tahun 2009, Yayasan Noor Balqis sebagai pengelola Perguruan Islam Nurul Azizi, dicatatkan perubahannya menjadi Yayasan Wakaf Noor Balqis (Hj. Balqis dan Dr. Hj. Nuraiza Meutia yang ikut mewakafkan tetap tinggal di sekolah) yang akan diteruskan oleh penerus yang berakhlakul karimah dan peduli pada perkembangan/kesinambungan Yayasan sehingga dapat mengawasi aset yayasan, sembari bermohon kepada Allah Swt. semoga perguruan ini dapat tetap berjalan sampai akhir zaman. Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.

b. Profil Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Nurul Azizi Medan

1) Identitas Sekolah

- a) Nama Sekolah : SDIT Nurul Azizi Medan
- b) Nomor Statistik Sekolah : 002076008040
- c) Nomor Pokok Nasional : 10258460

Sekolah (NPSN)

- d) Penyelenggara Sekolah : Yayasan
- e) Status : Swasta
- f) Berdiri Sejak Tahun : 2002
- g) Akreditasi : A
- h) Alamat Sekolah

i. Jalan : Suka Elok No. 10

ii. Kelurahan : Suka Maju

iii. Kecamatan : Medan Johor

iv. Kota/Kabupaten : Medan

v. Provinsi : Sumatera Utara

vi. Kode Pos : 20148

- i) Nomor Telepon : (061) 7862858
- j) Situs Web : nurulazizi.sch.id
- k) E-mail : nurul_azizi1992@yahoo.co.id
- l) Nama Kepala Sekolah : Irwansyah
- m) Nama Ketua Komite : Hj. Noor Balqis
- n) Kurikulum : SD 2013

2) Data Tanah dan Bangunan

- a) Status : Swasta
 - b) Luas Tanah : 3000 m²
 - c) Jenis Bangunan : Milik sendiri
 - d) Tingkat Bangunan : 3
- 3) Data Jumlah Guru dan Siswa
- a) Jumlah Guru : 19 orang
 - b) Jumlah Siswa : 398 siswa
- 4) Data Jumlah Rombongan Belajar Siswa
- a) Kelas 1 : 2 rombongan belajar
 - b) Kelas 2 : 2 rombongan belajar
 - c) Kelas 3 : 2 rombongan belajar
 - d) Kelas 4 : 2 rombongan belajar
 - e) Kelas 5 : 2 rombongan belajar
 - f) Kelas 6 : 2 rombongan belajar
- Total : 12 rombongan belajar
- 5) Profil Kepala Sekolah
- a) Nama : Irwansyah, S.Pd.
 - b) NIP : -
 - c) Pangkat/Golongan : Non PNS
 - d) Pendidikan Terakhir : S1

c. Motto, Visi, dan Misi Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Medan

1) Motto

Dengan ilmu, hidup lebih mudah

Dengan iman, hidup lebih terarah

Dengan seni, hidup lebih indah

Dengan amal, hidup lebih bergairah

2) Visi

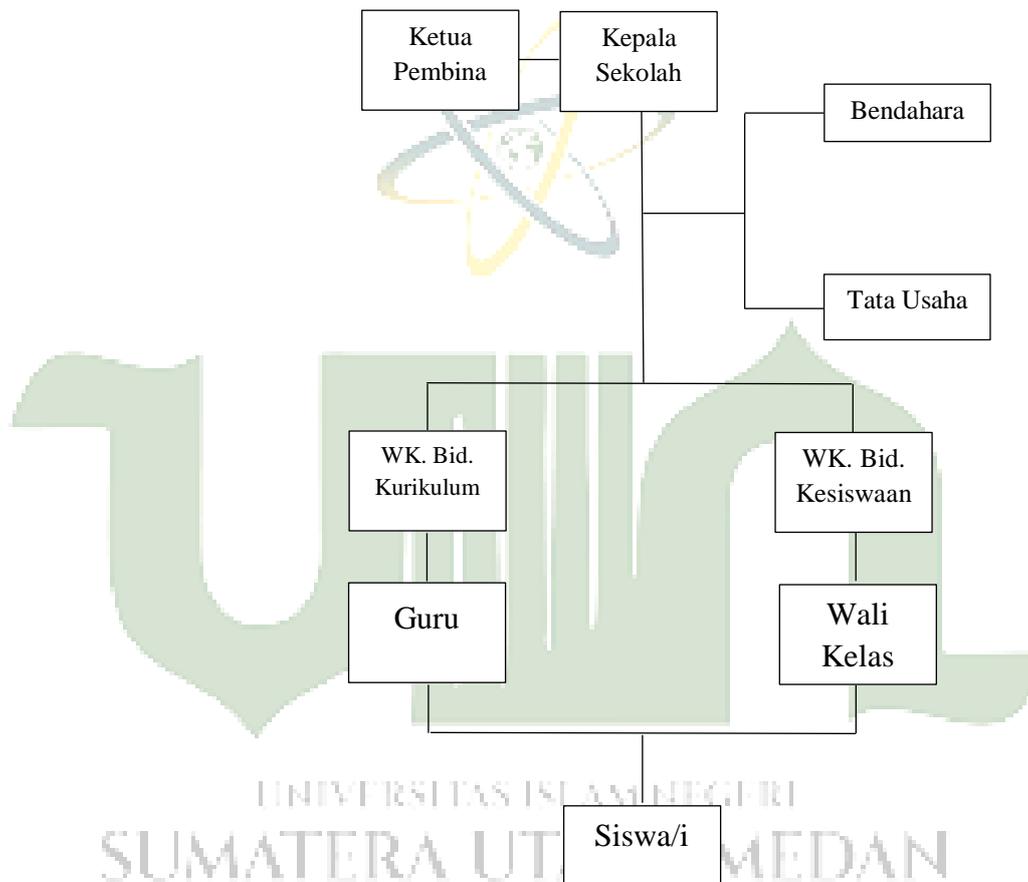
Menjadi lembaga pendidikan Islam terpercaya dan pilihan utama dalam pembinaan Akhlaq Al-Karimah yang berprestasi unggul.

3) Misi

1. Menanamkan sikap disiplin dalam beribadah dan belajar.
2. Meningkatkan semangat belajar dalam upaya mencerdaskan IQ, EQ, MQ, dan SQ.

3. Menumbuh kembangkan kreatifitas dan prestasi ilmiah, seni, olahraga, dan social.
4. Memberi pelatihan dasar tentang teknologi informasi dan komunikasi, *life skill* dan bahasa asing (Inggris dan Arab).
5. Melengkapi secara bertahap sarana pembelajaran dan fasilitas pendidikan.
6. Menumbuhkan keyakinan diri yang positif untuk menjadi mampu menyesuaikan diri dan diterima dalam masyarakat.

d. Struktur Organisasi Sekolah Dasar Islam Terpadu Nurul Azizi Medan



Gambar 4.1 Struktur Organisasi SDIT Nurul Azizi Medan

4.1.2 Analisis Penelitian

Data primer untuk penelitian ini berasal dari hasil kuesioner yang diberikan kepada orang tua anak di SDIT Nurul Azizi Medan dari tanggal 17 April 2024 hingga 16 Mei 2024. Penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*, dengan jumlah sampel sebanyak 70 responden. Penelitian ini dilakukan di SDIT Nurul Azizi Medan dan melibatkan semua siswa. Dengan total populasi sebanyak 180 siswa dan sampel sebanyak 70 siswa berusia 6-9 tahun. Kumpulan data

penelitian terdiri dari kuesioner yang menanyakan identitas responden, durasi bermain *gadget*, dan tingkat nafsu makan responden. Dari hasil penelitian didapatkan:

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Responden Tahun 2024

Variabel	Frekuensi	Persentase
Kelas		
Kelas I	28	40%
Kelas II	22	31,4%
Kelas III	20	28,6%
Total	70	100%
Usia Anak		
6 tahun	2	2,9%
7 tahun	26	37,1%
8 tahun	23	32,9%
9 tahun	19	27,1%
Total	70	100%
Usia Orang Tua		
30 – 40 tahun	57	81,4%
40 – 50 tahun	13	18,6%
Total	70	100%
Jenis Kelamin Anak		
Laki-Laki	34	48,6%
Perempuan	36	51,4%
Total	70	100%
Pekerjaan Orang Tua		
PNS/TNI/POLRI	7	10%
Karyawan Swasta	23	32,9%
Ibu Rumah Tangga	40	57,1%
Total	70	100%
Pendidikan Orang Tua		
Tamatan SMA	3	4,3%
Tamatan Perguruan Tinggi	67	95,7%
Total	70	100%

Sumber: Data Primer, 2024

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan hasil bahwa kebanyakan anak-anak yang menjawab berusia 7 tahun berjumlah 26 orang (37,1%) dan berjenis kelamin perempuan berjumlah 36 orang (51,4%). Pekerjaan ibu dari anak adalah ibu rumah tangga berjumlah 40 orang (57,1%) dan berpendidikan perguruan tinggi berjumlah 67 orang (95,7%).

4.1.3 Analisis Univariat

Hasil uji analisis univariat yang dilakukan dengan cara analisis deskriptif menggunakan aplikasi SPSS adalah sebagai berikut:

a. Durasi Bermain *Gadget*

Durasi bermain *gadget* pada siswa SDIT Nurul Azizi Medan dikategorikan berdasarkan durasinya yaitu apabila ≤ 2 jam/hari maka dikategorikan singkat dan apabila > 2 jam/hari maka dikategorikan lama. Data durasi bermain *gadget* anak SDIT Nurul Azizi Medan didapatkan melalui pengisian kuesioner durasi bermain *gadget* yang diisikan oleh orang tua siswa. Analisis deskriptif tentang durasi bermain *gadget* pada responden disajikan dalam tabel 4.2:

Tabel 4.2 Distribusi Durasi Bermain *Gadget*

	Frekuensi	Persentase (%)
Durasi Singkat <2 jam/hari	28	40
Durasi Lama >2 jam/hari	42	60
Total	70	100

Sumber: Data Primer, 2024

Sebanyak 42 responden (60%) yaitu dari jumlah yang didapatkan dari hasil penelitian, responden dikategorikan ke dalam durasi yang lama, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.2.

b. Nafsu Makan

Nafsu makan siswa SDIT Nurul Azizi Medan dikategorikan berdasarkan, apabila skor respon terhadap makanan (*food responsiveness*) (FR) dan emosi yang meningkatkan nafsu makan (*emotional overeating*) (EO) **lebih kecil** dari skor kenikmatan saat makan (*enjoyment of food*) (EF) dan emosi yang menurunkan nafsu makan (*emotional undereating*) (EU) maka dikategorikan nafsu makan rendah (R). Dan apabila skor respon terhadap

makanan (*food responsiveness*) (FR) dan emosi yang meningkatkan nafsu makan (*emotional overeating*) (EO) **lebih besar sama dengan** dari skor kenikmatan saat makan (*enjoyment of food*) (EF) dan emosi yang menurunkan nafsu makan (*emotional undereating*) (EU) maka dikategorikan nafsu makan tinggi. Data nafsu makan anak SDIT Nurul Azizi Medan didapatkan melalui pengisian kuesioner tentang nafsu makan yang diisi oleh orang tua siswa. Analisis deskriptif tentang nafsu makan pada responden disajikan dalam tabel 4.3:

Tabel 4.3 Distribusi Nafsu Makan

	Frekuensi	Persentase (%)
Nafsu Makan Rendah	44	62,9
Nafsu Makan Tinggi	26	37,1
Total	70	100

Sumber: Data Primer, 2024

Sebanyak 44 responden (62,9%) yaitu dari jumlah yang didapatkan dari hasil penelitian, responden memiliki nafsu makan yang rendah, seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.3.

4.1.4 Analisis Bivariat

Dua variabel yang dianggap berhubungan atau berkorelasi di evaluasi melalui analisis bivariat. Untuk melihat apakah terdapat hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan nafsu makan maka digunakan uji *chi-square*. Hasil analisis tentang hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan nafsu makan ditunjukkan dalam tabel 4.4

Tabel 4.4 Hasil Uji *Chi-Square* Untuk Melihat Hubungan Durasi Bermain *Gadget* dengan Nafsu Makan

Durasi Bermain <i>Gadget</i>	Nafsu Makan				Total		Nilai <i>p</i>
	Tinggi		Rendah		N	%	
	N	%	N	%			
Singkat	28	40	44	62,9	28	100	0,0001
Lama	26	60	42	37,1	42	100	
Total	70	100	70	100	70	100	

Sumber: Data Primer, 2024

Tabel 4.4 menunjukkan hasil data hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan nafsu makan. Kebanyakan responden yang memiliki nafsu makan yang rendah sebanyak 44 responden (62,9%) dan mempunyai durasi bermain *gadget* yang lama sebanyak 42 responden (60%).

Diperoleh nilai $p = 0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dari hasil uji *chi square*. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara durasi bermain *gadget* dengan nafsu makan.

4.2 Pembahasan Penelitian

4.2.1 Hubungan Antara Durasi Bermain *Gadget* Dengan Nafsu Makan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa semua responden adalah orang tua dan anak berjenis kelamin perempuan. Kebanyakan responden yang memiliki nafsu makan yang rendah sebanyak 44 responden (62,9%) dan durasi bermain *gadget* yang lama sebanyak 42 responden (60%). Ini sejalan dengan temuan penelitian Maulina (2022) yang melibatkan siswa sekolah dasar, ditemukan bahwa 59,5% dari responden memiliki durasi bermain *gadget* yang lama. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Kusumawati (2020) yang menemukan bahwa antara nafsu makan anak usia sekolah di SDN 84 Kendari dan penggunaan *gadget* ada korelasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan responden bermain *gadget* dengan sering, bahkan setiap hari. Antara usia 3-4 tahun, responden pertama kali menggunakan perangkat, dan milik orang tua. Orang tua yang memulai memperkenalkan *gadget*. *Smartphone* adalah perangkat elektronik yang paling sering digunakan, dan kegiatan yang paling sering dilakukan adalah bermain *game*. Orang tua atau pengasuh mengawasi anak saat menggunakan *gadgetnya*, tetapi kadang-kadang anak tetap menggunakannya ketika dia sendiri.

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Yuanda (2022) menemukan bahwa kebanyakan responden bermain *gadget* yang dipinjamkan oleh orang tuanya; kebanyakan responden mulai menggunakan perangkat tersebut pada usia 3-4 tahun. Orang tua dapat membantu anak-anak mereka mengenal teknologi sejak dini dengan membiarkan mereka menggunakan *gadget* sebagai hiburan agar anak tetap diam.

Anak-anak biasanya menggunakan *gadget* tersebut untuk bermain *game*. Menurut Sapardi (2018), aktivitas keseharian anak akan berkurang karena mereka lebih tertarik untuk bermain *gadget* daripada melakukan kegiatan lain, termasuk ketertarikan mereka pada makan. Karena mereka menghabiskan lebih banyak waktu

memainkan *gadget*, mereka menjadi kurang aktif. Secara teratur memberi anak *gadget* dapat menyebabkan mereka menjadi lebih manja dan pemberontak, seperti menolak untuk meminjamkan apapun yang mereka bawa atau melawan perkataan orang tua, termasuk menolak makan (Gunawan, 2017).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Snooks (2009), dinyatakan bahwa ada dua faktor yang dapat mempengaruhi sikap makan yang baik atau buruk, yaitu faktor biologis dan faktor psikososial. Usia termasuk ke dalam salah satu faktor biologis dan media massa termasuk ke dalam salah satu faktor psikososial. Media massa adalah media yang digunakan untuk mendapatkan informasi. Saat ini, *smartphone* adalah media yang paling banyak digunakan. Seperti yang ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Ipjian dan Johnston (2016), berlebihan bermain *gadget* dapat menyebabkan masalah social, perilaku, dan afektif. Kim, Lee, dan Lim (2017) menemukan bahwa terdapat hubungan antara kecanduan *smartphone* dan asupan makanan.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan mayoritas anak harus menggunakan distraksi *gadget* saat makan sebanyak 67,1% dan hal ini membuat nafsu makan anak lebih banyak dibandingkan dengan tidak menggunakan *gadget*. Hasil dari penelitian ini juga menunjukkan bahwa anak terkadang melewati jam makan nya karena bermain *gadget*.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Jusiene et al. (2019), anak-anak yang memiliki kebiasaan makan sambil menonton *gadget* memiliki efek negatif yang signifikan. Di antaranya adalah keterlambatan pertumbuhan, kurangnya kemampuan sosialisasi, ketidakmampuan untuk mengontrol atau mengungkapkan perasaan, dan kurangnya kemampuan akademik di masa yang akan datang. Perkembangan sensoris juga akan terhambat oleh bermain *gadget*. Oleh karena itu, orang tua seharusnya membiarkan anaknya berpartisipasi dalam aktivitas fisik seperti jalan-jalan, bermain di dalam rumah, dan bermain di luar rumah. Hal ini akan membuat anak merasa lapar dengan cepat, dan anak-anak yang lapar akan makan dengan lahap tanpa bantuan perangkat. Ketika mereka tidak lapar, konsumsi mereka akan meningkat karena menonton *gadget*. Dalam hal ini, peran orang tua menjadi sangat penting. Orang tua harus dapat menawarkan kegiatan yang sesuai dengan usia anak agar mereka senang dan menarik untuk dimakan. Selain itu, anak-anak akan berfungsi sebagai "cermin" dari orang tuanya, dan orang tua harus menjadi contoh bagi anak-anak mereka dengan tidak makan sambil memegang *gadget*.

4.3 Kajian Integrasi Keislaman

4.3.1 Konsep Hubungan Teknologi (*Gadget*) dan Nafsu Makan Menurut Al-Qur'an dan Hadits

Saat ini, hampir tidak ada anak-anak yang ingin bermain permainan tradisional seperti engrang, kelereng, petak umpet, dan sebagainya. Anak-anak muda yang mahir menggunakan perangkat canggih adalah fenomena zaman sekarang. Pengembangan dan penggunaan gadget adalah hal yang mubah atau haram dalam agama Islam. Kemajuan teknologi sangat dihargai dalam Islam karena dianggap dapat menciptakan peradaban yang lebih baik. Ada dua hukum dalam hukum Islam yang membatasi penggunaan gadget oleh anak-anak.

Islam, baik secara normatif, filosofis, maupun pragmatis, telah menegaskan betapa pentingnya sains dan teknologi bagi masyarakat. Perintah untuk membaca dan menulis dalam arti yang seluas-luasnya ditemukan dalam ayat pertama dari surat Al-Alaq, yang berjumlah satu sampai lima. Membaca kata-kata yang diulang dua kali dalam ayat satu dan tiga tidak hanya membaca rangkaian huruf menjadi kata-kata atau rangkaian kata-kata menjadi kalimat seperti yang dipahami sebagian besar orang. Ini juga berarti melakukan penelitian, mengamati, menelaah, membandingkan, dan membuat kesimpulan. Semua aktivitas yang disebutkan dalam arti membaca ini berfokus pada pengembangan sains dan teknologi.

Meneliti dalam bentuk men-tadabburi ada ayat merupakan ciri orang yang berakal itu di tegaskan dalam Q.S. Ali-Imran: 190-191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ قِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: “*Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Mahasuci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka.”* (Q.S. Ali-Imran: 190-191)

Ayat di atas menjelaskan bahwa mencari ilmu, yaitu mempelajari agama dan memahami sesuatu yang terkadang dianggap sebagai fardhu 'ain, karena ilmu dapat menyebabkan banyak manfaat bagi alam semesta dan memelihara dan

mengembangkan masyarakat dengan cara yang sesuai dengan konsep Islam. Salah satu hal yang tidak kalah penting adalah mendapatkan pengetahuan. Sebagai umat Islam, ia harus melakukan penelitian yang diharapkan dapat membantu mencari kemudahan hidup baik di dunia maupun di akhirat, termasuk dalam bidang teknologi.

Teknologi perangkat lebih bergantung pada lingkungan dan tidak universal. Peranti sendiri berdampak pada perkembangan ilmu pengetahuan. Dengan demikian, ilmu pengetahuan dan teknologi serta komunikasi tumbuh dan berkembang dengan lebih cepat daripada yang dapat diterima oleh otak manusia. Perkembangan yang cepat ini memiliki dampak yang jelas terhadap kebudayaan dunia dan telah mulai menggantikan takhayul dan agama dalam beberapa hal, seperti menyelesaikan masalah sehari-hari dan menyongsong masa depan.

Sangat penting untuk menghindari penggunaan perangkat untuk tujuan lain yang dapat merugikan seorang muslim baik di dunia maupun akhirat. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa dia tidak akan menderita penyakit hati dan buta mata. Ini mengingatkan fakta bahwa cahaya yang berasal dari ponsel atau perangkat lainnya, jika dikombinasikan dengan intensitas bermain game yang tinggi, dapat mengurangi kemampuan mata. Bahkan kadang-kadang dapat menyebabkan kebutaan, atau ketidakmampuan untuk menikmati mata. Selain itu, dapat menyebabkan buta hati. Hal ini dapat mengakibatkan seorang muslim terkena berbagai penyakit syahwat yang merusak akhlak dan penyakit syubhat yang merusak akal. Dalam firman-Nya, Allah 'azza wa jalla menjelaskan bahaya buta hati:

فَإِنَّهَا لَا تَعْمَى الْأَبْصَارَ وَلَكِنْ تَعْمَى الْقُلُوبَ الَّتِي فِي الصُّدُورِ

Artinya: “Sebab, bukanlah mata yang menjadi buta, tetapi hati yang ada di dalam dadalah yang menjadi buta” (QS. Al Hajj: 46).

Maksudnya, kebutaan yang menimpa hati adalah jenis kebutaan yang benar-benar menyebabkan kerugian baik di dunia maupun di akhirat. Ini terjadi karena orang meninggalkan jalan petunjuk dan pergi ke jalan kesesatan, seperti yang diceritakan Allah tentang kaum Nabi Shaleh:

وَأَمَّا ثَمُودُ فَهَدَيْنَاهُمْ فَاسْتَحَبُّوا الْعَمَىٰ عَلَى الْهُدَىٰ

Artinya: “Adapun kaum Tsamud, maka mereka telah Kami beri petunjuk tetapi mereka lebih menyukai kebutaan (kesesatan) daripada petunjuk,” (QS. Fushshilat: 17).

Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: “Ada dua nikmat yang banyak membuat manusia menjadi tertipu, yaitu: sehat dan waktu luang.” (HR. Bukhari, no. 6412).

Hadits pertama yang ditemukan dalam Kitab Raga'iq dari Shahih Bukhari adalah ini. Ini berarti bahwa mereka yang memanfaatkan kesehatan dan waktu luang mereka untuk hal-hal yang bermanfaat akan beruntung, dan mereka yang memanfaatkannya untuk hal-hal yang tidak bermanfaat akan tertipu dan rugi. Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam mengatakan,

حُفَّتِ الْجَنَّةُ بِالْمَكَارِهِ، وَحُفَّتِ النَّارُ بِالشَّهَوَاتِ

Artinya: “Surga dikelilingi oleh hal-hal yang tidak disukai sedangkan neraka dikelilingi oleh hal-hal yang berbau syahwat”. (HR. Bukhari, No. 6478 dan Muslim, No. 7130 dengan lafazhnya).

Ini menunjukkan bahwa jalan menuju surga sangat sulit dan melelahkan. Anda harus berjuang melawan setan dan hawa nafsu, yang selalu menginspirasi keburukan. Karena itu, seorang muslim harus bersabar dalam ketaatan meskipun sulit karena hasilnya pasti akan dihargai. Pada saat yang sama, jalan menuju neraka dipenuhi dengan benda-benda syahwat yang disenangi jiwa. Ada yang haram dan ada yang mubah, tetapi keduanya melampaui batas. Karena itu, seorang muslim harus bersabar dan menghindari berbuat maksiat, terlepas dari kecenderungan jiwa untuk melakukannya. Karena kemaksiatan selalu menghasilkan kerugian. Karena kemaksiatan terasa manis dan tidak terlihat rasa pahitnya, ketaatan memang terasa berat bagi jiwa.

Gadget ini menyebabkan kerusakan yang sangat besar dan berbahaya karena orang dewasa dan anak-anak selalu berada di dalam rumah mereka. Berdasarkan sabda Rasul shallallahu 'alaihi wa sallam, adalah wajib bagi para ayah dan siapa saja yang memiliki otoritas untuk memastikan bahwa orang-orang yang mereka awasi tidak menyalahgunakan ponsel (untuk tujuan buruk).

كُلُّكُمْ رَاعٍ، وَكُلُّكُمْ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، الْإِمَامُ رَاعٍ وَمَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ، وَالرَّجُلُ رَاعٍ فِي أَهْلِهِ وَهُوَ مَسْئُولٌ عَنْ رَعِيَّتِهِ

Artinya: “Kalian adalah pemimpin dan kalian akan dimintai pertanggungjawaban tentang kepemimpinan kalian. Seorang imam (kepala negara) adalah pemimpin dan ia akan ditanyai tentang kepemimpinannya. Seorang laki-laki (kepala rumah

tangga) adalah pemimpin dalam keluarganya dan ia akan ditanyai tentang kepemimpinannya.” (HR. Bukhari, no 893 dan Muslim, no: 4724 dari Abdullah bin Umar radhiyallahu ‘anhuma)

Kata-kata yang menunjukkan durasi yang jelas batasannya berisi tentang waktu-waktu tertentu atau momentum kebajikan. Ada pula waktu untuk beribadah dan juga menunjukkan perjalanan waktu atau perputaran matahari dan bulan di mana semua kejadian itu dapat diketahui oleh manusia. Sedangkan kata-kata yang menunjukkan durasi yang tidak jelas batasannya berisi tentang keniscayaan, kebangkitan, penguasaan ruh dan maut. Waktu termasuk salah satu nikmat yang diberikan oleh Allah SWT kepada manusia. Bahkan, Allah SWT pernah bersumpah dengan menggunakan waktu di dalam surat Al-Asr:

وَالْعَصْرِ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ

Artinya: “Demi masa, sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian,” (Q.S. Al-Asr: 1-2)

Pada hakikatnya, waktu bagi manusia adalah umurnya sendiri. Saat waktu berlalu, maka usianya pun semakin berkurang. Rasulullah SAW sering memperingatkan umatnya tentang waktu. Salah satu hadis tentang menghargai waktu adalah:

نِعْمَتَانِ مَغْبُورٌ فِيهِمَا كَثِيرٌ مِنَ النَّاسِ: الصِّحَّةُ وَالْفَرَاغُ

Artinya: “Dua nikmat yang banyak manusia tertipu di dalam keduanya, yaitu nikmat sehat dan waktu luang.” (HR Bukhari, Tirmidzi dan Ibnu Majah)

Abdul Fattah bin Muhammad dalam Qimatuz Zaman ‘Indal ‘Ulama menjelaskan, kata ‘tertipu’ dalam hadis ini artinya merugi. Banyak manusia yang merugi karena nikmat sehat dan waktu luang. Ada orang yang sehat, namun seperti tidak punya waktu untuk persiapan akhirat karena terlalu sibuk dengan kehidupan dunia. Oleh karena itu, apabila diberikan nikmat sehat dan waktu luang, perbanyaklah ketaatan kepada Allah SWT. Sebab, masa sehat akan disusul sakit, dan waktu luang akan disusul kesibukan.

Rasulullah saw. bersabda:

لَا تَزُولُ قَدَمَا عَبْدٍ يَوْمَ الْقِيَامَةِ حَتَّى يُسْأَلَ عَنْ أَرْبَعٍ عَنْ عُمُرِهِ فِيمَا أَفْنَاهُ وَعَنْ جَسَدِهِ فِيمَا أَبْلَاهُ وَعَنْ عِلْمِهِ مَاذَا عَمِلَ فِيهِ وَعَنْ مَالِهِ مِنْ أَيْنَ اكْتَسَبَهُ وَفِيمَا أَنْفَقَهُ

Artinya: “Tidak akan bergeser kedua kaki anak Adam di hari kiamat dari sisi Rabb-Nya, hingga dia ditanya tentang lima perkara, tentang umurnya untuk apa ia

habiskan; tentang masa mudanya untuk apa ia gunakan, tentang hartanya dari mana ia dapatkan dan untuk apa ia belanjakan, serta apa saja yang telah ia amalkan dari ilmu yang dimilikinya." (HR Tirmidzi)

Hadis tentang menghargai waktu ini menunjukkan bahwa umat Islam harus melakukan amal saleh sepanjang hidupnya, agar dapat mempertanggungjawabkan dengan baik di akhirat nanti.

4.3.2 Maqashid Syariah dan Kaidah Fiqih Tentang Teknologi (*Gadget*) dan Nafsu

Makan Pada Anak

Membicarakan tentang maqashid syariah, atau tujuan hukum Islam, selalu menarik perhatian ulama dan pakar hukum Islam. Sebagian ulama membahasnya dalam bahasan ushul fiqh, sementara ulama lain memasukkannya ke dalam filsafat hukum Islam sebagai materi tersendiri. Semua perintah dan larangan yang disebutkan dalam AlQur'an dan sunnah Nabi Muhammad saw. yang dirumuskan dalam fiqh harus diperiksa untuk memastikan bahwa semuanya memiliki tujuan dan tidak terbuang sia-sia. Semuanya bertujuan untuk memberi rahmat kepada setiap orang.

Untuk mengetahui sejauh mana prinsip syariat Islam diterapkan di dunia saat ini, teori tentang maqashid syariah harus dipertahankan. Pengembangan dan penggunaan *gadget* adalah hal yang mubah atau haram dalam agama Islam. Kemajuan teknologi sangat dihargai dalam Islam karena dianggap dapat menciptakan peradaban yang lebih baik. Ada dua hukum dalam hukum Islam yang membatasi penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Salah satu aturan utama dalam fiqh muamalah adalah sebagai berikut:

الأَصْلُ فِي الشَّرْطِ فِي الْمُعَامَلَاتِ الْحَلُّ وَالْإِبَاحَةُ إِلَّا بِدَلِيلٍ

Artinya: *"Hukum asal menetapkan syarat dalam mu'amalah adalah halal dan diperbolehkan kecuali ada dalil (yang melarangnya)"*

Meskipun ada efek negatif dari penggunaan perangkat, tidak dapat dipungkiri ada manfaat dari perkembangan informasi. Akibatnya, dengan beberapa keuntungan tersebut, agama Islam juga memberi umatnya kebebasan untuk memilih dan menerapkan apa yang paling bermanfaat bagi mereka. Syariat membuat perbedaan yang jelas: jika sebuah hal atau urusan memiliki banyak manfaat daripada mafsadatnya, maka hal itu pasti diizinkan oleh agama, tetapi jika mafsadatnya lebih

besar, maka hal itu dilarang. Dengan cara yang sama, Al-Qur'an melarang makan hasil judi dan mengkomsumsi atau minum khamar karena keduanya mengandung banyak mafsadat meskipun keduanya memiliki manfaat.

Kemajuan teknologi telah menjadi hal yang tidak dielakkan bagi generasi saat ini, sehingga penggunaan media sosial, yang merupakan konsekuensi dari kemajuan teknologi, menjadi hal yang biasa. Namun, media sosial masih sering disalahgunakan untuk tujuan negatif. Hal ini dapat ditemukan dalam sejumlah kasus yang mengarah pada pelanggaran hukum yang dimulai dengan penggunaan media sosial yang tidak sesuai dengan standar etis. Sebagai inti dari studi hukum Islam, Maqashid Syaria'h telah menemukan tempatnya dalam membangun aktivitas media sosial berdasarkan nilai-nilai dasar yang bermanfaat bagi semua orang, seperti melindungi agama, jiwa, akal, keturunan, harta, lingkungan, dan kehormatan.

MAQASID SYARIAH DALAM KONTEKS TEKNOLOGI

1. Konsep Menjaga Akal (*Hifz Aql*)

Ada akal yang membedakan manusia dari makhluk lain. Ini adalah salah satu alasan mengapa manusia adalah makhluk dengan penciptaan terbaik. Manusia akan dapat menggunakan akal mereka untuk membedakan tindakan moral dan tidak moral. Orang yang berilmu, yang menggunakan akal mereka untuk memikirkan ayat-ayat Allah, menerima penghargaan Islam terhadap peran akal. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Allah SWT dalam surah Ali Imran ayat 190–191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ الَّذِي يَذْكُرُونَ
اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا
بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Artinya: “*Sesungguhnya terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) dalam penciptaan langit dan bumi serta pergantian malam dan siang. Orang-orang yang berakal mengingat Allah saat mereka berdiri, duduk, atau berbaring dan berkata, "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia. Mahasuci Engkau. Lindungilah kami dari azab neraka."* (Q.S. Ali-Imran: 190-191)

2. Menjaga Keturunan (*Hifdz al- Nasl*)

Jika kemaslahatan ingin terjadi pada manusia, hal utama yang harus dilakukan adalah menjaga keturunan. Menjaga keturunan berarti menjaga kelangsungan hidup manusia dan membangun mentalitas generasi penerus agar tidak melakukan hal-hal buruk yang dapat menjerumuskan mereka. Termasuk memastikan bahwa anak-anak selalu melakukan hal-hal baik yang bermanfaat bagi mereka sendiri dan orang lain secara keseluruhan.

Orang tua harus dapat mendidik anak-anaknya menjadi orang yang baik dan bermanfaat bagi orang lain, mencegah mereka melakukan hal-hal yang tidak baik, dan mendorong mereka untuk melakukan hal-hal yang baik. Anak-anak yang kecanduan *gadget* cenderung tidak peduli dengan nasehat orang tua dan bahkan sering membantah perintah mereka. Jika orang tua membiarkan anak-anaknya menghabiskan waktu dengan bermain *gadget*, maka mereka harus bertanggung jawab untuk menjaga anak-anaknya.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUMATERA UTARA MEDAN