



---

---

## **Penerapan Klinik Gadget Berbasis Islam Sebagai Agen Of Change Dalam Mengatasi Adiksi Gadget Di SMP Muhammadiyah 1 Makassar**

**Sandi Pratama**

*Universitas Muhammadiyah Makassar*  
pratamasandi2008@gmail.com

### **ABSTRAK**

Dalam penggunaan gadget harus menjadi perhatian bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media komunikasi dan bermain. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol setiap fitur-fitur yang ada didalam gadget. Dengan adanya klinik gadget dapat mengatasi ketergantungan anak kepada gadget sehingga tidak dijadikan ketergantungan setiap hari. Adapun tujuan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut: untuk mengetahui penerapan klinik gadget berbasis islam di SMP Muhammadiyah 1 Makassar dan untuk mengetahui penerapan klinik gadget berbasis islam dalam mengatasi adiksi gadget di SMP Muhammadiyah 1 makassar. Sasaran penelitian ini adalah siswa(i) SMP Muhammadiyah 1 Makassar yang mayoritas terkontaminasi dengan adiksi gadget. Aspek yang diteliti berkaitan keseharian siswa dalam menggunakan gadget mulai dari kelas VII, VIII dan IX. Klinik gadget adalah tempat atau wadah kesehatan untuk berobat bagi pengguna gadget yang mengalami adiksi atau kecanduan dalam bermain gadget. Klinik gadget bertujuan untuk membantu siswa yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Makassar agar dapat mengontrol diri dalam menggunakan gaged. Adapun bentuk penerapan klinik gadget di SMP Muhammadiyah 1 Makassar ialah dengan menggunakan ruangan yang telah disiapkan oleh sekolah, dimana ruangan itu telah didekorasi dengan menambahkan beberapa fitur-fitur tentang bahaya atau dampak penggunaan gadget secara berlebihan serta dilengkapi dengan LCD dan Proyektor untuk memutar video-video dampak adiksi gadget. Ketika siswa memasuki klinik gadget, siswa tidak boleh membawa HP dan harus mematuhi aturan-aturan yang ada dalam klinik gadget.

**Kata Kunci :** *Klinik Gadget, Agent of Change, Adiksi Gadget*

### **ABSTRACT**

*The use of gadgets must be a concern for various parties to increase awareness of children in using gadgets as a medium for communication and play. Especially from the family environment, namely parents as institutions in the formation of children's character and growth and development. The role of parents must always be carried out, by controlling every feature on the gadget. With a gadget clinic, children can overcome their dependence on gadgets so that they do not become dependent on them every day. The objectives of this discussion are as follows: to find out the application of an Islamic-based gadget clinic at SMP Muhammadiyah 1 Makassar and to find out the application of an Islamic-based gadget clinic in overcoming gadget addiction at SMP Muhammadiyah 1 Makassar. The target of this research is students (i) of SMP Muhammadiyah 1 Makassar, the majority of whom are contaminated with gadget addiction. The aspects studied relate to students'*

*daily use of gadgets starting from classes VII, VIII and IX. A gadget clinic is a place or health facility for treatment for gadget users who are addicted or addicted to playing with gadgets. The gadget clinic aims to help students at SMP Muhammadiyah 1 Makassar to be able to control themselves when using gadgets. The form of implementing the gadget clinic at SMP Muhammadiyah 1 Makassar is by using a room that has been prepared by the school, where the room has been decorated by adding several features about the dangers or impacts of excessive use of gadgets and is equipped with an LCD and projector to play videos. impact of gadget addiction. When students enter the gadget clinic, students are not allowed to bring cell phones and must comply with the rules in the gadget clinic..*

**Keywords:** *Gadget Clinic, Agent of Change, Gadget Addiction*

## **PENDAHULUAN**

Pelajar sebagai generasi muda memiliki kedudukan yang strategis baik itu dalam masyarakat, bangsa, dan negara khususnya. Pelajar sebagai kaum terdidik menjadi tonggak peradaban bangsa yang diharapkan mampu menjadi pionir terdepan dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang dihadapi suatu bangsa suatu saat nanti. Oleh sebab itu, keberadaan pelajar diharapkan kedepannya mampu menjadi ageng perubahan disekitar masyarakat. Perkembangan teknologi pada jaringan komputer menyebabkan peningkatan pesat pada bidang telekomunikasi yang ditandai dengan munculnya internet. Internet juga mendorong perekonomian dengan maraknya perdagangan melalui internet yang saat ini.

Perkembangan zaman hari ini semakin hari semakin canggih, hal ini diikuti karena perkembangan teknologi yang semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di

tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015). Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dalam melakukan aktifitas. Salah satu yang menandai perkembangan teknologi yaitu perkembangan gadget yang semakin canggih. Benda pintar ini, hampir semua individu menggunakan karena sudah dianggap menjadi kebutuhan baik dikalangan anak-anak hingga orang dewasa.

Beberapa tahun yang lalu gadget hanya banyak dipakai oleh para pembisnis dari kalangan menengah ke atas. Alasan mereka menggunakan gadget adalah untuk memudahkan bisnis mereka. Namun pada zaman sekarang, gadget tidak hanya dipakai oleh para pembisnis saja, banyak para siswa bahkan anak-anak pun telah banyak menggunakan gadget. “Semakin banyak produk yang ada di pasaran, maka semakin tinggi pula tingkat konsumtif pelaku pasar”(Suhandi, 2013). Kebutuhan

komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat yang menjadi salah satu alasan mengapa gadget digunakan oleh semua kalangan terutama anak-anak.

Secara positif penggunaan gadget telah menunjang aktivitas sehari-hari masyarakat khususnya orang Indonesia karena keunggulannya yang dapat melakukan banyak hal dalam satu produk, tetapi terdapat sisi negatif yang harus diwaspadai akibat penggunaan gadget yang tidak tepat, terutama bagi pengguna dibawah umur atau anak-anak. Orang tua saat ini sangat mudah memfasilitasi anak dengan gadget yang canggih dengan alasan gadget dapat membantu atau mempermudah pengerjaan tugas-tugas sekolah, mengerjakan pekerjaan rumah, serta sebagai sarana hiburan dengan banyaknya pilihan software permainan.

Penggunaan gadget secara terus menerus akan berdampak buruk terhadap pola pikir dan perilaku anak dalam kehidupan kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang rutin dalam aktifitas

sehari-hari, dalam hal ini sering kali anak-anak lebih memilih bermain gadget sehingga menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktifitas. Mereka lebih memilih duduk di depan gadget dan menikmati permainan yang ada pada fitur-fitur tertentu dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata. Hal ini tentu berdampak buruk bagi perkembangan dan kesehatan anak, terutama di segi otak dan psikologis. (Ameliola & Nugraha, 2013).

Peneliti yang dipimpin oleh Dr. Cathy Williams dari University of Bristol dan Dr. Jes Gunggenheim dari University of Cardiff mengungkapkan, anak-anak yang lebih banyak menghabiskan waktu di luar ruangan, pada usia 5 – 7 tahun memiliki mata yang lebih sehat dan terhindar dari rabun jauh di usia 15 tahun. Dengan anak bermain di luar, anak-anak lebih banyak melakukan kegiatan fisik dan juga mendapat siraman matahari yang lebih banyak. Penelitian ini mengungkapkan bahwa 80 – 90 % anak di Asia Tenggara menderita rabun jauh karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di dalam ruangan. Terkadang orang tua

mengizinkan dan melepas anak untuk bermain komputer di dalam rumah, agar anak tidak berlama-lama main di luar rumah. Namun, dengan anak lebih banyak bermain dengan gadget di dalam ruangan, anak lebih banyak terkena radiasi dari komputer dan kurang terkena sinar matahari dari luar (Femina, 25 Januari 2013:5.)

Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi berbagai pihak untuk meningkatkan kewaspadaan terhadap anak-anak dalam penggunaan gadget sebagai media komunikasi dan bermain. Khususnya dari lingkungan keluarga yaitu orang tua sebagai institusi dalam pembentukan karakter dan tumbuh kembang anak. Peran orang tua harus selalu dilakukan, dengan cara mengontrol setiap fitur-fitur yang ada didalam gadget, orang tua harus selalu berkomunikasi dengan anak-anaknya dan membatasi penggunaan gadget dengan batasan-batasan waktu untuk anak menggunakan gadget, misalnya sehari anak hanya diperbolehkan bermain gadget selama satu jam tentu fitur-fitur yang mendukung perkembangannya (Fadilah, Ahmad. 2011).

Hal yang serupa bukan hanya terjadi ketika anak berada dirumah, hal demikian pun terjadi ketika anak berada sekolah. Waktu istirahat disekolah anak memanfaatkan untuk bermain gadget bukan untuk bermain bersama teman. Waktu istirahat dijadikan waktu bermain gadget bersama, hal ini menjadi tidak baik untuk anak-anak disekolah karena kebersamaan yang seharusnya digambarkan indah dibangu sekolah tetapi tidak didapatkan karena sibuk dengan aktifitas gadgetnya. Seperti inipun yang terjadi di SMP Muhammadiyah 1 Makassar, mayoritas siswanya menghabiskan waktu istirahatnya dengan bermain gadget.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti melakukan penelitian tentang penggunaan gadget disekolah agar tidak terjadinya ketergantungan sehingga peneliti mengangkat judul “Penerapan Klinik Gadget Berbasis Islam Sebagai Agen Of Change Dalam Mengatasi Adiksi Gadget di SMP Muhammadiyah 1 Makassar”.

#### **METODE PENELITIAN**

Adapun jenis stulisan yang digunakan dalam Karya Tulis Ilmiah ini adalah penelitian pustaka (library

research) yang bersifat deskriptif menjelaskan tentang “Penerapan Klinik Gadget Berbasis Islam Sebagai Agen Of Change Dalam Mengatasi Adiksi Gadget di SMP Muhammadiyah 1 Makassar”.

Objek Tulisan dalam karya tulis ilmiah ini adalah “Penerapan Klinik Gadget Berbasis Islam Sebagai Agen Of Change Dalam Mengatasi Adiksi Gadget di SMP Muhammadiyah 1 Makassar”. Penulisan karya tulis ilmiah ini dimaksudkan dalam deskriptif yang dipaparkan menjadi referensi bagi masyarakat dan juga pemerintah supaya menerapkan atau mengaplikasikan yang telah kami bahas dalam Karya Tulis Ilmiah ini.

Penelitian ini dilakukan disalah satu sekolah menengah pertama swasta di Kota Makassar, yaitu SMP Muhammadiyah 1 Makassar, yang berada di Jl. Maccini Sawah I No.12 Maccini, Kec. Makassar, Kota Makassar ataupun di Jl. Urip Sumoharjo Lr. 81-Maccini Sawah I No. 12 Sulawesi Selatan. SMP Muhammadiyah 1 Makassar merupakan sekolah swasta yang terakreditasi A di bawah kepemimpinan Yayasan Muhammadiyah, dimana lokasi

sekolah tersebut berada di tengah-tengah pemukiman masyarakat sehingga hal tersebut juga menjadi tantangan tersendiri bagi sekolah SMP Muhammadiyah 1 Makassar dalam menciptakan siswa yang bebas adiksi gadget.

Adapun Teknik Pengumpulan data dalam karya tulis ilmiah ini diperoleh dari berbagai literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji seperti buku dan relefansi dari internet yang mendukung sepenuhnya hasil kajian yang kami dapatkan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif yaitu melukiskan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta yang diperoleh di lapangan. Untuk proses analisis dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber. Analisis Data penulisan karya tulis ilmiah ini diawali dengan pengumpulan data, kemudian memilih informasi yang sesuai dengan masalah yang dikaji kemudian di analisis. Penyajian karya tulis ilmiah ini dilakukan secara deskriptif secara jelas tentang “Penerapan Klinik Gadget Berbasis Islam Sebagai Agen Of Change

Dalam Mengatasi Adiksi Gadget di SMP Muhammadiyah 1 Makassar”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Pengertian Klinik Gadget Berbasis Islam

Menurut kamus besar bahasa Indonesia klinik adalah rumah sakit atau lembaga kesehatan tempat orang berobat dan memperoleh advis medis serta tempat mahasiswa kedokteran melakukan pengamatan terhadap kasus penyakit yang diderita para pasien. Sedangkan gadget menurut kamus besar bahasa Indonesia ialah peranti elektronik yang mempunyai fungsi praktis. Dapat pula dikatakan bahwa gadget adalah alat elektronik yang digunakan untuk memudahkan urusan seseorang.

Jadi, Klinik gadget adalah tempat atau wadah kesehatan untuk berobat bagi pengguna gadget yang mengalami adiksi atau kecanduan dalam bermain gadget. Klinik gadget bertujuan untuk membantu siswa yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Makassar dapat mengontrol diri dalam menggunakan gadget bukan gadget yang mengontrol diri para siswa. Dalam klinik gadget ini siswa diberi bekal atau diobati dengan pendekatan yang berbasis islam.

### B. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Gadget

Menurut Fadillah (2015), Ada beberapa faktor yang mempengaruhi siswa dalam penggunaan *gadget*. Faktor-faktor tersebut meliputi:

1. Iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan di media sosial

Iklan seringkali mempengaruhi siswa untuk mengikuti perkembangan masa kini. Sehingga hal itu membuat siswa semakin tertarik bahkan penasaran akan hal baru.

2. *Gadget* menampilkan fitur-fitur yang menarik

Fitur-fitur yang ada didalam *gadget* membuat ketertarikan pada siswa. Sehingga hal itu membuat siswa penasaran untuk mengoperasikan *gadget*.

3. Kecanggihan dari *gadget*

Kecanggihan dari *gadget* dapat memudahkan semua kebutuhan siswa. Kebutuhan siswa dapat terpenuhi dalam bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja online.

4. Keterjangkauan harga *gadget*

Keterjangkauan harga disebabkan karena banyaknya persaingan teknologi. Sehingga dapat menyebabkan harga dari *gadget*

semakin terjangkau. Dahulu hanyalah golongan orang menengah atas yang mampu membeli *gadget*, akan tetapi pada kenyataan sekarang orang tua berpenghasilan pas-pasan mampu membelikan *gadget* untuk anaknya.

#### 5. Lingkungan

Lingkungan membuat adanya penekanan dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakan *gadget*.

#### 6. Faktor budaya

Faktor budaya berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku siswa. Sehingga banyak siswa mengikuti *trend* yang ada didalam budaya lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*.

#### 7. Faktor sosial

Faktor sosial yang mempengaruhinya seperti kelompok acuan, keluarga serta status sosial. Peran keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku siswa.

#### 8. Faktor pribadi

Faktor pribadi yang memberikan

kontribusi terhadap perilaku siswa seperti usia dan tahap siklus hidup, pekerjaan dan lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian siswa yang selalu ingin terlihat lebih dari teman temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi.

Keunggulan *gadget* yaitu yang dapat mengakses internet sehingga memperoleh segala informasi dengan cepat membuat siswa tertarik untuk menggunakannya. Bagi mereka menjalin komunikasi tidak cukup hanya melalui tatap muka saja, saat tidak bisa bertemu komunikasi harus tetap dijalin. Saat ini sudah banyak aplikasi yang menunjang komunikasi dan tersedia dalam *gadget*. Aplikasi yang memberikan kemudahan dalam komunikasi ini biasa disebut dengan *instant messenger* seperti *Whatsapp*, *LINE*, *Kakao Talk* maupun *BBM (Black Berry Messenger)*. Aplikasi komunikasi ini dirasa lebih lengkap karena info yang bisa bagikan tidak hanya melalui text atau tulisan, tetapi juga bisa menggunakan gambar atau foto dan pesan suara.

Tidak hanya melalui *instant messenger* saja tetapi adanya media sosial menambah semakin

bervariasinya media untuk berkomunikasi antar manusia. Media sosial yang ada saat ini pun semakin beragam, mulai dari *facebook*, *twitter*, *path*, *instagram*, *vine*, *ask.fm*, *plurk* dan lain-lain. Media sosial menjadi cara berkomunikasi yang paling banyak digunakan oleh siswa saat ini.

Fasilitas untuk berkomunikasi dalam *gadget* lebih banyak digunakan oleh siswa untuk berkomunikasi dengan teman-temannya. Siswa sebagai generasi muda lebih mudah menerima kehadiran hal-hal baru seperti yang ada dalam teknologi saat ini. Media sosial dan *instant messenger* merupakan media komunikasi yang dianggap mempermudah interaksi mereka. Sebagian yang begitu aktif di media sosial, banyak membagi kisah dan pengalaman mereka melalui akun media sosial yang mereka miliki. Mereka menjadi begitu terbuka di media sosial. Ada yang menjadikan akun media sosialnya untuk curhat tanpa mereka sadari karena “status” yang mereka *update* seperti yang ditulis di *facebook*. Keaktifan siswa di dunia maya khususnya dalam media sosial bisa dilihat dari seberapa sering

mereka memperbaharui “status”, mengomentari “status” maupun foto teman-teman mereka di media sosial.

*Gadget* dirasakan bisa menghilangkan rasa jenuh ketika tidak melakukan pekerjaan apapun serta mengatasi kesepian karena para siswa menggunakan untuk berkomunikasi maupun memainkan *games* yang ada di dalamnya. Tetapi, hal itu sangat berdampak untuk kehidupan sehari-hari. Adapun dampak yang bisa ditimbulkan terbagi, yakni:

#### 1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

*Gadget* dengan fasilitas akses internetnya banyak digunakan oleh siswa untuk mencari informasi maupun untuk berkomunikasi. Siswa mengakses informasi terutama yang berguna dalam membantu tugas sekolah, dalam hal ini kaitannya untuk kepentingan dalam hal pendidikan atau edukasi. Internet banyak memberikan informasi yang bermanfaat yang bisa menambah wawasan kita. Tidak hanya memberikan manfaat dalam memberi informasi, tetapi juga memperlancar komunikasi antar manusia saat tidak bisa bertemu secara langsung. Kemudahan komunikasi melalui internet inilah yang kemudian

membuat *gadget* kemudian banyak digunakan oleh siswa di SMP Muhammadiyah 1 Makassar.

*Gadget* mulai banyak digunakan sejak tahun 2010. Merek dan harganya pun semakin beragam hingga saat ini *gadget* sudah menjadi alat komunikasi yang umum dimiliki, karena ada beberapa merek yang menawarkan *gadget* dengan spesifikasi yang bagus namun harga tetap terjangkau.

Selain karena akses informasi yang dibutuhkan, kehadiran media sosial seperti *Facebook*, *Twitter* dan aplikasi *instant messenger* seperti *BBM*, *Whatsapp*, *LINE* dan lain-lain, dapat terus mendekatkan para siswa ini dengan orang-orang terdekat mereka seperti teman, kerabat maupun keluarga. Bahkan tidak sedikit orang tua para siswa memberikan anak mereka *gadget* agar tetap bisa berkomunikasi saat tidak dapat bertemu. Tujuannya supaya mengetahui bagaimana keadaan anaknya atau memudahkan anaknya ketika ingin dijemput disekolah .

## 2. Dampak Negatif penggunaan *Gadget*

Kelengkapan fasilitas untuk berkomunikasi yang disediakan dalam *gadget* ternyata juga dapat memberikan dampak negatif bagi

siswa sebagai pengguna maupun terhadap lingkungan sekolah, keluarga dan sosial. Bagi siswa yang sangat aktif di media sosial maupun *instant messenger*, dengan menggunakan *gadget* membuat mereka dapat terus terhubung dengan akun media sosial yang mereka miliki. Karena bisa terus terhubung membuat mereka berkeinginan untuk sesering mungkin mengecek pemberitahuan yang ada di *gadgetnya*.

Dampak negatif juga dirasakan oleh siswa disekolah khususnya di SMP Muhammadiyah 1 Makassar terutama yang sudah begitu kecanduan dengan *gadgetnya*. Siswa sering menggunakan *gadgetnya* ketika ada waktu yang kosong seperti ketika guru absen mengajar maupun waktu istirahat. Bahkan tidak sedikit siswa menunda waktu istirahat untuk bermain *gadget* terlebih dahulu. Saat menggunakan *gadget*, siswa menjadi malas untuk membangun komunikasi dengan siswa yang lain bahkan bercengkrama dengan siswa yang lain saat waktu istirahat sudah jarang ditemui dan buku paket yang dimiliki oleh siswa jarangpun dibuka karena *gadget* selalu dinomor satukan.

Menggunakan *gadget* untuk

mengakses internet ataupun untuk memainkan *games* dapat membuat siswa menjadi keasyikan sehingga lupa waktu dan suka menunda sesuatu. Kemudahan menggunakan *gadget* dalam mengakses berbagai informasi melalui internet seringkali juga disalahgunakan oleh siswa. Siswa menjadi kurang peka serta tidak tanggap ketika teman membutuhkan bantuan dalam mengerjakan kegiatan yang berkaitan dengan kelas, dll. Bahkan tidak sedikit siswa ditegur oleh guru karena menggunakan *gadget* saat proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Sarwar dan Soomro menunjukkan bahwa fasilitas internet dalam *gadget* dapat memberikan dampak negatif dalam bidang pendidikan, karena siswa menggunakannya untuk berbuat curang saat ujian guna mencari jawaban (Sarwar dan Soomro, 2013: 5). Internet yang bisa diakses melalui *gadget* memang bisa membantu dan bermanfaat terutama dalam mengerjakan tugas sekolah, namun kemudahan ini ternyata juga dipilih sebagai “jalan pintas” saat mengerjakan ulangan harian di sekolah.

### C. Faktor-Faktor yang

### Mempengaruhi Terjadinya Adiksi Gadget

Faktor-faktor yang mempengaruhi adiksi internet menurut Montag dan Reuter (2015), yaitu:

#### 1. Faktor sosial

Kesulitan dalam melakukan komunikasi interpersonal atau individu yang mengalami permasalahan sosial dapat menyebabkan penggunaan internet yang berlebihan. Hal tersebut disebabkan individu merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi dalam situasi face to face, sehingga individu akan lebih memilih menggunakan gadget untuk melakukan komunikasi karena dianggap lebih aman dan lebih mudah daripada dilakukan secara face to face. Rendahnya kemampuan komunikasi dapat juga menyebabkan rendahnya harga diri, mengisolasi diri menyebabkan permasalahan dalam hidup seperti kecanduan terhadap gadget.

#### 2. Faktor Psikologis

Kecanduan gadget dapat disebabkan karena individu mengalami permasalahan psikologis seperti depresi, kecemasan, obsesive compulsive disorder (OCD),

penyalahgunaan obat-obat terlarang dan beberapa sindroma yang berkaitan dengan gangguan psikologis. Gangguan tersebut memicu individu untuk melarikan diri dari masalah, menerima hiburan menjadi rasa senang dari penggunaan internet. Pelarian diri ini menyebabkan individu terdorong untuk lebih sering menggunakan gadget sebagai pelampiasan dan akan menyebabkan kecanduan.

### 3. Faktor biologis

Penelitian yang dilakukan oleh Montag & Reuter (2015) dengan menggunakan functional magnetic resonance image (fMRI) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan fungsi otak antara individu yang mengalami kecanduan gadget dengan yang tidak. Individu yang mengalami kecanduan gadget menunjukkan bahwa dalam memproses informasi jauh lebih lambat, kesulitan dalam mengontrol dirinya dan memiliki kecenderungan kepribadian depresif.

## **D. Penerapan Klinik Gadget Berbasis Islam dalam Mengatasi Adiksi Gadget**

Dalam era perkembangan teknologi, era dimana manusia dimanjakan dengan berbagai

tawaran-tawaran perkembangan teknologi didunia. Hal ini tidak dapat dihindari karena manusia telah masuk dalam pusaran arus teknologi, mengingat begitu banyak manfaat yang bisa dihasilkan dalam menggunakan teknologi khususnya gadget. Gadget sudah menjadi kebutuhan dan gaya hidup seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak dapat dipungkiri memberikan manfaat buat seseorang tetapi tidak sedikit mendatangkan mudharat buat seseorang yang mengalami adiksi gadget. Adiksi gadget sangat berbahaya buat seseorang khususnya siswa yang terjangkit dikarenakan seluruh aktifitas hariannya tidak terlepas dengan gadget yang selalu dimainkan.

Melihat fenomena diatas, sehingga diperlukan sebuah solusi yang bisa membantu siswa agar tidak mengalami adiksi gadget. Adapun solusi yang ditawarkan ialah klinik gadget berbasis islam, klinik gadget sebuah tempat yang diterapkan disekolah untuk membantu siswa meminimalisir adiksi gadget. Adapun bentuk penerapannya ialah :

1. Siapkan satu ruangan yang

- berada disudut sekolah, namakan sebagai “klinik gadget”
2. Bentuk ruangan senyaman mungkin agar siswa betah didalam klinik.
  3. Klinik gadget terpisah antara pasien laki-laki dan pasien perempuan.
  4. Dekorasi ruangan itu dengan menambahkan beberapa fitur-fitur tentang bahaya atau dampak penggunaan gadget secara berlebihan.
  5. Ruangan klinik gadget dilengkapi dengan LCD dan Proyektor untuk memutar video-video dampak adiksi gadget serta memberikan pemahaman kepada siswa dalam penggunaan gadget yang baik.
  6. Ruangan klinik gadget dilengkapi permainan edukasi yang dapat membangun hubungan emosional dan edukasi siswa didalam klinik.
  7. Setiap kelas yang ada disekolah, kelas VII, VIII dan IX diberikan jadwal harian untuk memasuki klinik gadget.
  8. Waktunya 2 jam pelajaran yakni (2x40 menit)
  9. Siswa yang memasuki klinik gadget dilarang membawa HP.

10. Setelah selesai diklinik gadget, sebelum meninggalkan klinik siswa akan dievaluasi atau diberikan penjadwalan dalam penggunaan HP selama disekolah.

#### **E. Manfaat Klinik Gadget Berbasis Islam**

Adapun manfaat klinik gadget berbasis islam diterapkan disekolah khususnya di SMP Muhammadiyah 1 Makassar ialah :

1. Meminimalisir penyalahgunaan HP untuk siswa.
2. Membantu siswa untuk tidak tergantung lagi dengan HP
3. Siswa saat jam istirahat waktunya digunakan untuk saling sebar sapa, bercengkrama dengan teman-temannya yang lain.
4. Hubungan social akan semakin terjaga.
5. Siswa akan saling membantu antar satu dengan yang lain.
6. Siswa akan sering membaca buku.
7. Siswa akan semakin berusaha dalam memecahkan tugas sekolah yang diberikan.
8. Menghindari kecurangan ketika ada tugas atau ujian yang diberikan oleh guru.
9. Meningkatkan semangat belajar

siswa

## KESIMPULAN

Klinik gadget adalah tempat atau wadah kesehatan untuk berobat bagi pengguna gadget yang mengalami adiksi atau kecanduan dalam bermain gadget. Klinik gadget bertujuan untuk membantu siswa yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Makassar dapat mengontrol diri dalam menggunakan gadget bukan gadget yang mengontrol diri para siswa. Adapun bentuk penerapan klinik gadget di SMP Muhammadiyah 1 Makassar ialah dengan menggunakan ruangan yang telah disiapkan oleh sekolah, dimana ruangan itu telah didekorasi dengan menambahkan beberapa fitur-fitur tentang bahaya atau dampak penggunaan gadget secara berlebihan serta dilengkapi dengan LCD dan Proyektor untuk memutar video-video dampak adiksi gadget. Ketika siswa memasuki klinik gadget, siswa tidak boleh membawa HP dan harus mematuhi aturan-aturan yang ada dalam klinik gadget.

## DAFTAR PUSTAKA

Ahman, Indriani. 2007. Panduan Klinik dan Praktek Mandiri Bidan. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Ahmad. 2011. "Pengaruh

Penggunaan Alat Komunikasi Handphone (Hp) Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Smp Negeri66 Jakarta Selatan. Skripsi. Program studi Ilmu Tarbiyah. FKIP. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.

Ameliola, Nugraha. 2013. Perkembangan Media Informasi dan Teknologi Terhadap Anak dalam Era Globalisasi. Diakses dari <http://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-0229> pada tanggal 03 Maret 2020.

Fadilah, R. 2015. Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget. Yogyakarta: UGM

Femina. Majalah. Dikutip pada 03 Maret 2020 Pukul 19:00.

Herman, et all. 2014. Pengaruh Iklim Organisasi Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Guru. Jurnal Administrasi Pendidikan. Volume 4, No. 2, pp. 157- 167.

Havelock, R.G. 1973. The Change Agent's Guide to Innovation in Education.

Ismanto, Yudi & Onibala, Franly. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di Sma Negeri 9 Manad. Ejournal Keperawata Volume 3(2). FK Unsrat Manado.

Jati dan Herawati. 2014. Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget. Diakses tanggal 03 Maret 2020 dari <http://e-journal.UAJY.ac.id>.

Kagermann, H., Wahlster, W., & Helbig, J. 2013. Recommendations for Implementing the Strategic Initiative Industrie 4.0. Industrie 4.0 Working Group, Germany.

Kohler, D, & Weisz, J.D. 2016.

- Industry 4.0: the challenges of the transforming manufacturing. German: BPIFrance.
- Manumpil. M.Dkk. 2015. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado. Ejournal Keperawatan, (Online), Vol. 3, No. 2, dalam <http://ejournal.unsrat.ac.id> diakses 03 Maret 2020.
- Montag, C., Bey, K., Sha, P., Li, M., Chen, Y., Liu, W., Zhu, Y., Li, C., Markett, S., Keiper, J., & Reuter, M., 2015. Is It Meaningful to Distinguish Between Generalized and Specific Internet Addiction? Evidence from A Cross-cultural Study from Germany, Sweden, Taiwan and China. *Asia-Pacific Psychiatry*, Volume 7, pp. 20-6.
- Orzack. 2003. Computer addiction service. Retrieved June 21, 2013 from computer addiction service: <http://www.computeraddiction.com>
- Robbins, Stephen P. and Mary Coulter. 2016. Manajemen, Jilid 1 Edisi 13, Alih Bahasa: Bob Sabran Dan Devri Bardani P, Erlangga, Jakarta.
- Sarwar, M., & Soomro, T. R. 2013. Impact of Smartphone's on Society. *European Journal of Scientific Research*. Volume 98, No. 2, pp.216-226, ISSN 1450-216X/1450-202X.
- Shaw & Black, 2008. Internet addiction, assessment, epidemiology and clinical management:. *CNS Drugs*. 22 (5), 353-345
- Soetjipto, H. P. 2005. Pengujian Validitas Konstruk Kriteria Kecanduan Internet. *Jurnal Psikologi*. Vol. 32. No. 2 (74-91).
- Suhandi, Edis. 2013. "Analisis Penggunaan Kalimat Efektif Surat Keluar di Kantor Polisi Pamong Praja Kabupaten Bintan 2012/2013". Skripsi S-1. Tanjungpinang: Universitas Maritim Raja Ali Haji.
- Thakkar, V., & Levitt, P. 2006. *Addiction (Psychological Disorders)*. New York: Chelsea House Publishers.
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, 6, 1-6.
- Yahya, Muhammad. 2018. Tantangan dan Peluang Perkembangan Pendidikan Kejuruan Indonesia. Disampaikan pada sidang terbuka luar biasa Senat Universitas Negeri Makasar tanggal 03 Maret 2020, Makasar.
- Young, H.,D., dan Freedman, R.,A., 2007, *University Physics* 12th edition, Pearson-Addison Wesley, New York.