**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERILAKU BERAGAMA REMAJA DI DESA SIDOLUHUR KECAMATAN PADANG JAYA KABUPATEN BENGKULU UTARA**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah



Oleh :

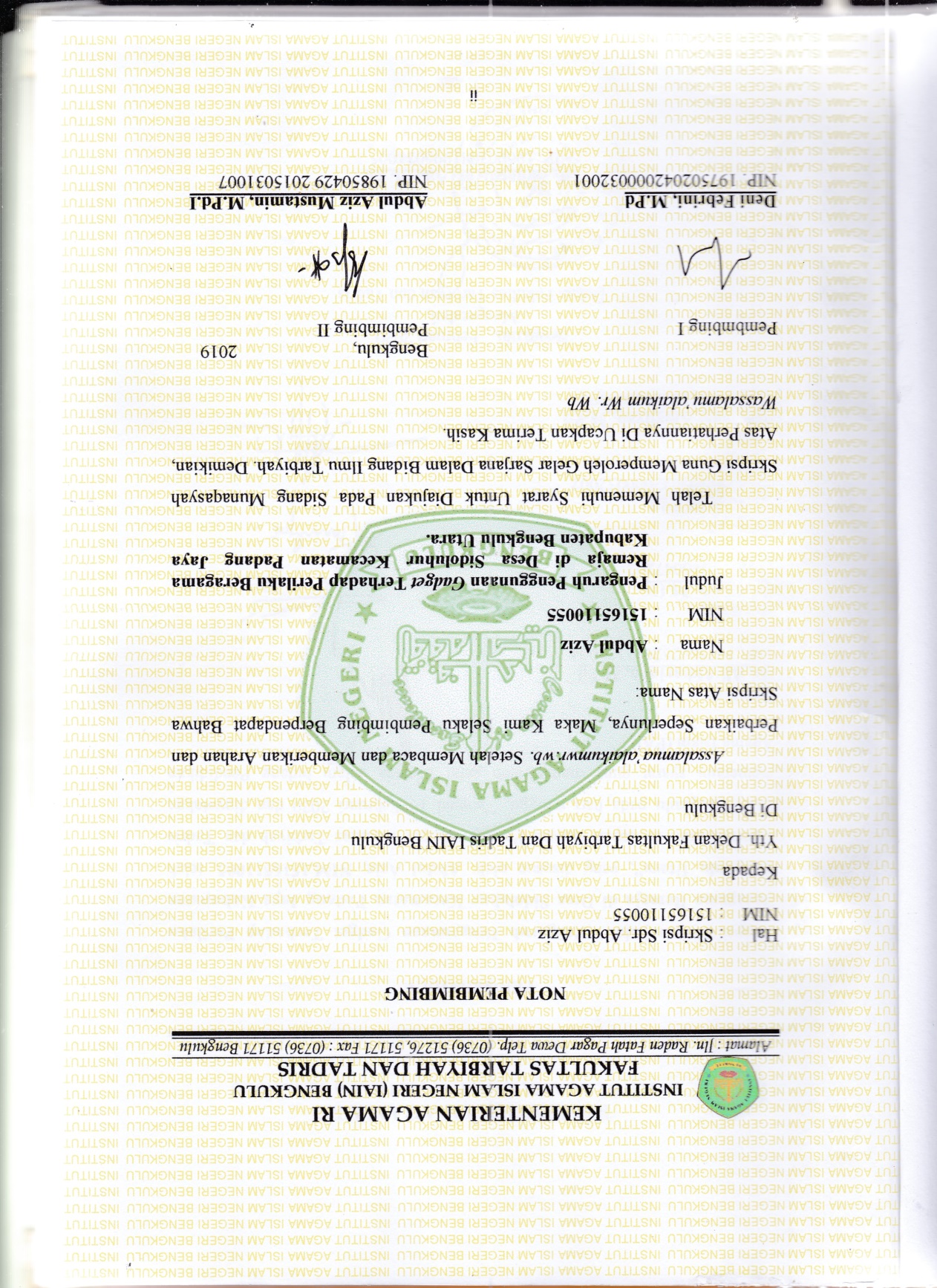
**ABDUL AZIZ**

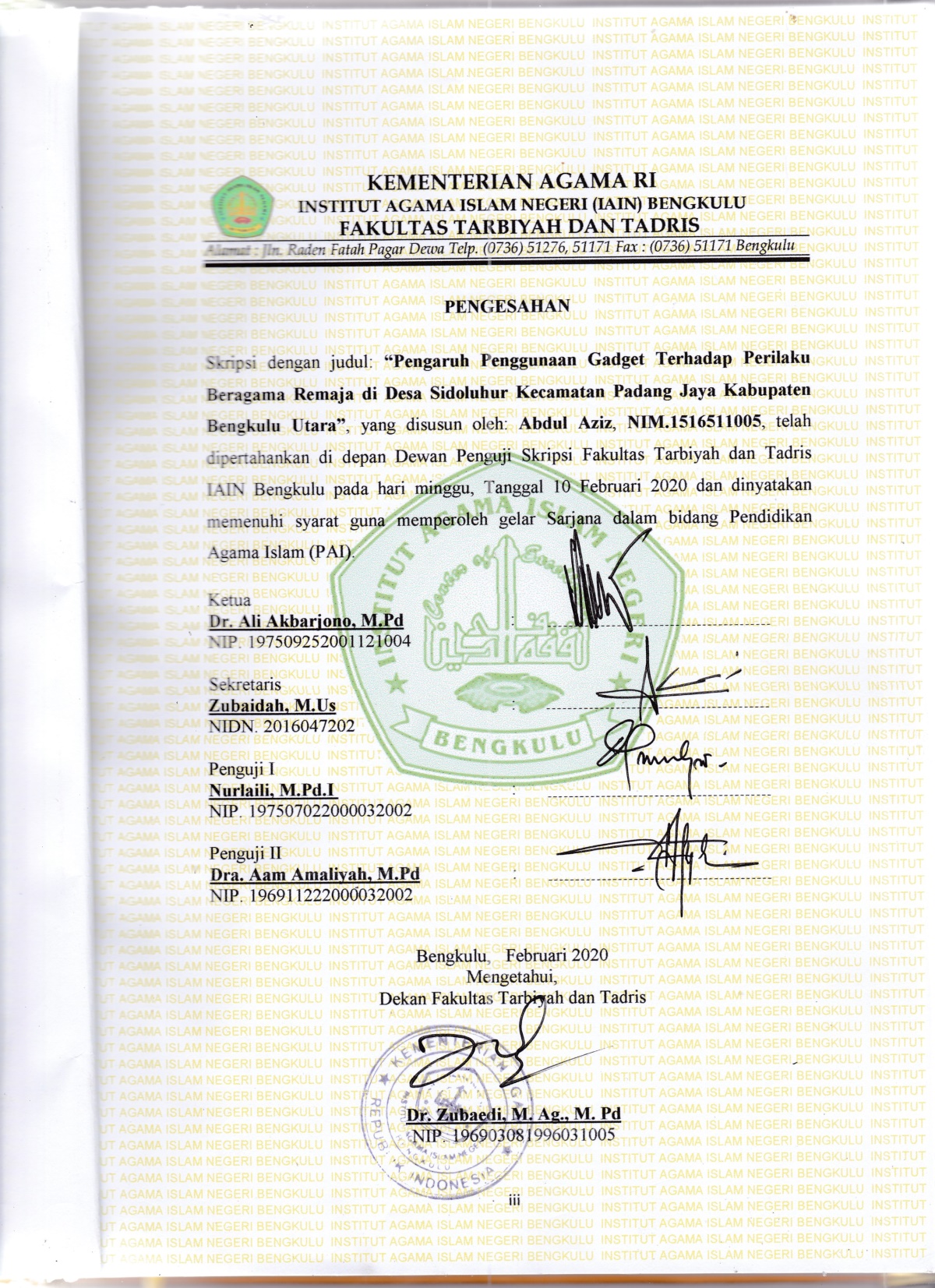
NIM. 15165110055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU AGAMA ISLAM JURUSAN TARBIYAH**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN TADRIS INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BENGKULU TAHUN 2020**







**NOTA PEMBIMBING**

Hal : Skripsi Sdr. Abdul Aziz

NIM : 15165110055

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Tadris IAIN Bengkulu

Di Bengkulu

*Assalamua’alaikumwr.wb.* Setelah Membaca dan Memberikan Arahan dan Perbaikan Seperlunya, Maka Kami Selaku Pembimbing Berpendapat Bahwa Skripsi Atas Nama:

Nama : **Abdul Aziz**

NIM : **15165110055**

Judul : **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Beragama Remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara.**

Telah Memenuhi Syarat Untuk Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang Ilmu Tarbiyah. Demikian, Atas Perhatiannya Di Ucapkan Terima Kasih.

*Wassalamu’alaikum Wr. Wb*

Pembmbing I

**Deni Febrini, M.Pd**

NIP. 197502042000032001

Bengkulu, 2019

Pembimbing II

**Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I**

NIP. 19850429 2015031007

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Beragama Remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara”**, yang disusun oleh: **Abdul Aziz**, **NIM.1516511005**, telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu pada hari minggu, Tanggal 10 Februari 2020 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam (PAI).

Ketua

**Dr. Ali Akbarjono, M.Pd** : NIP. 197509252001121004

Sekretaris

**Zubaidah, M.Us** : NIDN. 2016047202

Penguji I

**Nurlaili, M.Pd.I** : NIP. 197507022000032002

Penguji II

**Dra. Aam Amaliyah, M.Pd** : NIP. 196911222000032002

Bengkulu, Februari 2020

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Tadris

**Dr. Zubaedi, M. Ag., M. Pd**

NIP. 196903081996031005

**MOTTO**

“**Jika Kamu Merasa Beruntung Akan Sesuatu Maka Ingatlah, Boleh Jadi Itu**

**Adalah Do’a Ibumu Yang Di kabulkan**”

**(Abdul Aziz)**

**PERSEMBAHAN**

*Bismillahirrahmanirrahim*

Alhamdulillah atas izin Allah SWT, Skripsi ini dapat saya selesaikan, Segala cinta dan ketulusan kupersembahkan untuk :

1. Ayahanda Triono dan Ibunda Endang Suryanti tercinta yang telah lama menanti keberhasilanku dengan do’a, pengorbanan dan kasih sayang yang menjadikan nafas bagi kehidupanku.

2. Adikku Muhammad Sayid Mufid dan Fakhri Sahrul Ramadan Serta Nindya Puri Setiawati yang aku banggakan dan sayangi terima kasih atas do’a dan motivasinya.

3. Seluruh Keluarga Besarku terima kasih untuk do’a dan dukungannya.

4. Seluruh teman-teman seperjuanganku PAI angkatan 2015 dan terkhususnya PAI Lokal Argamakmur yang menjadi tempat berbagi suka duka canda tawa selama 4 tahun dan membuatku penuh cinta.

5. Guru-guru dari SD sampai SMK serta para Dosen yang telah banyak memberi ilmu hingga aku dapat menyelesaikan pendidikan S1.

6. Agama, Bangsa, Negara dan Almamaterku.

**PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertandatangan di bawahini: Nama : Abdul Aziz

Nim : 15165110055

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Tadris

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Beragama Remaja Di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara”** adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila di kemudian hari di ketahui skripsi ini adalah hasil plagiasi maka saya siap dikenakan sanksi akademik.

Bengkulu, 2020

Saya yang Menyatakan

**Abdul Aziz**

NIM. 15165110055

**ABSTRAK**

Abdul Aziz, 2019. Judul skripsi adalah **Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Beragama Remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara**, Pembimbing I. Deni Febrini, M.Pd. Pembimbing II, Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I

**Kata Kunci:** Penggunaan *Gadget*, Perilaku Beragama Remaja

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Beragama Remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif. Untuk teknik pengambilan sampel, populasi yang digunakan adalah remaja yang tinggal di Desa Sidoluhur umur rentang 13-21 tahun yang aktif menggunakan *gadget*. Dengan menggunakan *purposive sampling* ditentukan sampel sebanyak 43 remaja. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah dengan metode angket (kuesioner). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis regresi sederhana.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh thitung variabel *gadget* sebesar 1,968, dimana nilai thitung > ttable yaitu 7,979 > 2,021. Selain itu, variabel *gadget* memiliki tingkat koefisien determinasi sebesar 0,608 atau sebesar 60,8% yang artinya variabel pengunaan *gadget* mempengaruhi variabel perilaku beragama remaja sebesar 60,8%. Sehingga hipotesis Ho diterima dan hipotesis Ha ditolak.

**KATA PENGANTAR**

Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Beragama Remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara”**. Solawat dan salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan us*watun khasanah* kita, Nabi Muhammad SAW. Serta kepada keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusun skripsi ini tidak terlepas dari adanya bimbingan dari berbagai pihak, untuk itu izinkan penulis menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. H. Sirajuddin, M. M. Ag., MH, selaku Rektor IAIN Bengkulu yang telah memfasilitasi dalam menimba ilmu pengetahuan di IAIN Bengkulu.

2. Bapak Dr. Zubaedi, M. Ag., M.Pd, selaku Dekan dan pembimbing I, Fakultas Tarbiyah dan Tadris IAIN Bengkulu yang selalu mendorong keberhasilan penulis.

3. Adi Saputra, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang selalu mendorong keberhasilan penulis

4. Ibu Deni Febrini, M.Pd selaku pembimbing I, yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.

5. Bapak Abdul Aziz Mustamin, M.Pd.I, selaku pembimbing II, yang selalu membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi

6. Kepala Perpustakaan IAIN Bengkulu beserta staf yang telah memberikan keleluasaan bagi penulis dalam mencari konsep-konsep teoritis.

7. Segenap Civitas Akademika Institut Agma Islam Negeri (IAIN) Bengkulu.

8. Kepala Desa dan Perangkat Desa, desa Sidoluhur telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.

9. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi baik materil maupun spiritual dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Bengkulu, November

2019

Penulis,

**Abdul Aziz**

NIM.15165110055

**DAFTAR ISI**

**HALAMAN JUDUL** .............................................................................. i **NOTA PEMBIMBING** ........................................................................... ii **PENGESAHAN PEMBIMBING** .......................................................... iii **PENGESAHAN PENGUJI** .................................................................... iv **MOTO** ...................................................................................................... v **PERSEMBAHAN**.................................................................................... vi **SURAT PERYATAAN** ........................................................................... vii **ABSTRAK** .............................................................................................. viii **KATA PENGANTAR** ............................................................................ ix **DAFTAR ISI** ........................................................................................... xi

**BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Penelitian ............................................................ 1

B. Identifikasi masalah ..................................................................... 6

C. Pembatasan masalah ..................................................................... 7

D. Rumusan masalah ......................................................................... 7

E. Tujuan Penelitian ......................................................................... 7

F. Manfaat penelitian ........................................................................ 7

**BAB II LANDASAN TEORI**

A. Kajian Teori ................................................................................. 9

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 1. Gadget .................................................................................... | 9 |
| 2. Perilaku Beragama .................................................................. | 19 |
| 3. Remaja .................................................................................... | 45 |
| B. | Kajian penelitian terdahulu .......................................................... | 53 |
| C. | Kerangka pikir .............................................................................. | 56 |
| D. | Hipotesis ....................................................................................... | 57 |

**BAB III METODE PENELITIAN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| A. | Jenis Penelitian ............................................................................. | 58 |
| B. | Tempat dan Waktu Penelitian ...................................................... | 59 |
| C. | Populasi dan Sampel Penelitian ................................................... | 59 |
| D. | Teknik Pengumpulan Data ............................................................ | 60 |
| E. | Teknik Validitas dan Reabilitas ................................................... | 61 |

F. Teknik Analisis Data .................................................................... 66

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Penelitian dan Pembahasan .......................................... 71

B. Penyajian Data dan Hasil Penelitian ............................................. 76

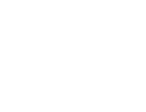
C. Pembahasan .................................................................................. 86

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Simpulan ...................................................................................... 90

B. Saran ............................................................................................. 90

**DAFTAR PUSTAKA**



82

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Kehidupan manusia yang bermula dari kesederhanaan saat ini dikatakan sebagai kehidupan yang moderen. Perkembangan *science* dan teknologi modern saat ini semakin menjanjikan kebahagiaan dan kesejahteraan hidup bagi masyarakat. Di era sekarang segala sesuatu dapat diselesaikan secara cepat dan praktis. Salah satunnya didalam kehidupan saat

ini yang sangat menonjol adalah dari segi teknologi informasi.1 Teknologi

informasi yang termasuk didalamnya adalah media komunikasi elektronik dalam dunia maya khususnya memberikan wawasan kedalam aspek-aspek Islam, identitas muslim dan isu-isu yang terkait dengan dunia Islam. Kekuatan sarana yang paling dahsyat saat ini adalah media informasi. Diantara perangkat yang digunakan itu adalah komputer, baik laptop maupun PC, televisi, radio, internet, *gadged*, dan lain sebagainya.

Kehadiran *gadged* dalam kehidupan kita merupakan suatu lompatan besar dalam sejarah kehidupan manusia. Bahkan di banyak negara, termasuk Indonesia, pelanggan *gadged* jauh lebih banyak dari pelanggan telepon rumah maupun pelanggan surat kabar.

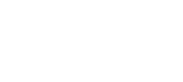
Aspek-aspek suatu masyarakat yang dikuasai oleh media komunikasi,

khususnya elektronik yang mengandung risiko-risiko sangat besar bagi dunia

1 Dekinus Kogoya “*Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat*” e-journal Acta

Diurna.Vol 4 No.4, Tahun 2015,h.1

1



Muslim. Sebab ia melanggar konsep ajaran pokok Islam yaitu tauhid. Dalam masyarakat semacam itu, tidak ada tempat bagi satu Tuhan yang Maha Kuasa, sebab segala sesuatu dapat ditentukan. Karena media komunikasi elektroniklah yang menawarkan suatu bentuk pengendalian yang benar-benar nyata bersifat total, maka ia tidak bisa memperoleh peranan yang “mahakuasa” di dalam masyarakat. Teknologi informasi khususnya media komunikasi elektronik mengandung kemungkinan riil untuk menjadi seperti Tuhan dan dengan demikian melanggar konsep sentral islam yaitu tauhid.

Situs-situs yang ada bisa jadi menggambarkan dirinya sebagai muslim atau Islam tetapi disisi lain kita tidak sadar bahwasanya semua itu berusaha mempengaruhi semua aspek tingkah laku manusia yang merupakan suatu hal yang penting bagi muslim. Hal ini tercerminkan sampai tingkat tertentu menurut jenis situs-situs yang tersedia di dunia maya. Perkembangan pesat yang terjadi pada berbagai media komunikasi akhir ini telah mengubah keseluruhan perhatian. Kebanyakan negeri muslim telah dibodohi oleh gambaran indah dan berlebihan tentang media komunikasi elektronik saat ini. Revolusi yang baru itu telah membebaskan manusia dari bosan kerja, dan hal yang paling pelik adalah membebaskan anak muda dari kelalaian akan kewajibannya kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Media komunikasi yang ada saat ini merupakan teknologi sehari-hari yang sangat sulit lepas dari genggaman kita dan hal itu saat ini bukan merupakan sesuatu yang aneh. Alhasil hal inilah yang menjadi pertarungan nilai-nilai spiritual dengan nilai material yang semakin kentara. Saat ini

dominasi materi terlihat lebih kuat bahkan semakin kuat. Hal ini ditandai dengan sepinya masjid terutama sepinya program dan aktivitas yang substansial. Sebagai contoh yaitu shalat lima waktu. Ketika waktu shalat tersebut, yang tampak hanya orang-orang sepuh. Selain itu, Program yg di adakan seperti acara risma serta belajar mengaji bersama guna mendidik dan supaya para remaja berkumpul di masjid masih sedikit yang terealisasikan.

Pada titik waktu kritis saat ini, negara berada diambang kerusakan yang menyeluruh. Keadaan yang menyedihkan sekarang ini, kesinambungan dari apa yang menghancurkan sejarah dan kebudayaan, tradisi dan nilai-nilai suci kita. Penekanan yang berlebihan terhadap informasi mempunyai efek yang merusak bagi masyarakat. Di satu pihak, penekanan berlebihan ini telah mencoba memberikan wajah yang netral kepada informasi, tetapi dipihak lain ia menimbulkan terpecah-pecahnya informasi dari basis tradisionalnya yang berupa ilmu pengetahuan, kebajikan bahkan akhlak dan moral. Hal itu merupakan sebuah proses yang berjalan lamban dan bertahap tetapi dampaknya dapat menimbulkan kekacauan. Akibatnya tanpa kita sadari kita berjalan turun dari tangga kebijakan sedemikian rupa, sehingga kini kita berada pada tingkat dasar dengan pemandangan yang sangat sempit terhadap cakrawala di depan terutama dalam bidang agama. Ketika ilmu pengetahuan tidak mampu menciptakan pengertian tentang dunia, kekacauan dan ekstrimisme menjadi normanya. Kekacauan ini terlihat dikalangan remaja. Banyak dari ilmu pengetahuan yang mereka peroleh ternyata bukan ilmu

pengetahuan yang relevan. Jika kaum remaja kebingungan, hal ini karena ilmu pengetahuan mereka sering terisolasi dari sistem mereka sendiri.

Dapat dikatakan bahwa informasi itu sendiri bukanlah suatu hal yang baik atau buruk. Adalah pemakainya yang membuat benar atau salah informasi. Strategi informasi apapun bagi dunia muslim harus berusaha menempatkan informasi di dalam konteks ilmu pengetahuan tentang masyarakat dan kebajikan tradisional. Kita mempunyai kesulitan tertentu dalam memahami dan mengapresiasikan kualitas yang terakhir ini. Namun dalam keadaan dunia muslim saat ini yang telah dipenuhi oleh pelbagai problem yang meluas, pelik dan secara lebih umum kondisi umat manusia.

Konsep tauhid menuntut agar masyarakat-masyarakat muslim tidak berada dalam kedudukan yang memaksa mereka untuk takluk terhadap dunia luar khususnya pada teknologi informasi seperti media komunikasi elektronik yang semakin canggih. Oleh karenanya, kemerdekaan dalam informasi adalah kriteria etikal pertama pandangan dunia Islam. Kebergantungan menyangkal tauhid, oleh karena itu menjadi tanggung jawab tersendiri bagi masyarakat muslim untuk mengembangkan kemampuan pribumi dalam berurusan dengan informasi.

Teknologi informasi merupakan suatu hal yang perkembangannya sangat cepat. Tidak hanya orang tua saja, tapi hampir semua kalangan menggunakannya. Seperti halnya gadget yang sekarang sedang marak- maraknya aplikasi android yang memberikan kemudahan bagi penggunanya. Hampir di semua sudut tempat yang kita kunjungi semuanya sibuk dengan

alat komunikasinya masing-masing dan semacam aplikasi yang ada didalamnya. Dalam bukunya Komunikasi Sosial Budaya karya Suranto Aw menyebutkan bahwa, makin banyak handphone di saku dan tas, maka harga diri pemiliknya seolah terdongkrak naik.

Dari hasil observasi awal peneliti mencari beberapa data dari lapangan yang berkaitan, Yaitu :

1. Indikator Penggunaan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Pengguna** | **Jumlah** |
| 1.  2. | Usia Remaja 13 – 15 Tahun  Usia Remaja 16 – 18 Tahun | 9 Orang  14 Orang |

2. Layanan Provider yang Tersedia a. Telkomsel

b. Indosat

c. XL

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Kartu Provider** | **Jumlah** |
| 1.  2.  3.  4. | Simpati  As  IM3  Axis | 12Orang  6 Orang  3 Orang  2 Orang |

3. Merek Gadget Yang Digunakan

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Merek Gadget** | **Jumlah** |
| 1.  2.  3.  4. | Xiomi  Samsung Vivo Advan | 11 Orang  2 Orang  6 Orang  4 Orang |

Dari hal itulah kebanyakan dari kita, khususnya para remaja menjadikan hal yang kurang apabila sehari tidak memegang gadgetnya yang akhirnya mengesampingkan bahkan melupakan hal yang wajib untuk dilaksanakan, seperti halnya sholat fardhu,kegiatan Risma dan kegiatan keagamaan lainya yang melibatkan peran para remaja. Maka seharusnya kita dapat mengatur waktu sebaik mungkin antara kebutuhan dunia dan akhirat.

Dari hal itulah, penulis mengangkat sebuah permasalahan yang sedang dialami oleh banyak remaja saat ini.

**B. Identifikasi Masalah**

Merujuk pada latar belakang diatas maka dapat diidentifikasikan beberapa masalah bahwa :

1. Perkembangan teknologi informasi khususnya *gadged* yang begitu pesat membuat remaja yang menyibukkan diri dengan *gadged.*

2. Nilai-nilai spiritual dalam beragama pada remaja yang mulai tergeser oleh kehadiran *gadged*

3. Keberadaan *gadget* yang sulit lepas dari genggaman sehari-hari.

4. Kemudahan dalam mendapatkan akses mendapatkan informasi.

5. Diperlukan sikap yang bijak dalam pemanfaatan *gadget* agar untuk hal- hal yang positif.

6. Kesibukan dalam penggunaan *gadget* membuat lalai akan aktifitas yang lannya.

**C. Batasan Masalah**

Penelitian ini dibatasi pada pembahasan tentang :

1. Penggunaan *Gadget* yang dimaksud dalam penelitian ini adalah, penggunaan yang menggunakan media *hanphone* (HP) yang terhubungang dengan jaringan, dan remaja aktif dalam menggunakan *handphone* tersebut.

2. Anak Usia Remaja dalam penelitian ini adalah remaja yang berada pada usia 13-16 tahun sebagaimana dalam teori Sofyan S.Wilis.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut, adakah pengaruh dari penggunaan *gadged* terhadap perilaku beragama remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara ?

**E. Tujuan Penelitian**

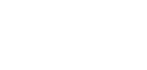
Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan, maka tujuan penelitian yang ingin di capai adalah, mengetahui pengaruh dari penggunaan *gadged* terhadap perilaku beragama remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara .

**F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi Peneliti, Melatih kemampuan, keterampilan dan mengetahui pengaruh *gadged terhadap* perilaku beragama remaja di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Bagi pihak desa setempat, Untuk dapat mengetahui keadaan warganya terutama pengaruh *gadged* perilaku para remaja dalam aktivitas beragama di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara.

3. Bagi Masyarakat dan orang tua, Untuk dapat mengetahui pengaruh *gadged* perilaku para remaja dalam aktivitas beragama di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara Sehingga diharapkan bisa mengontrol anak-anaknya di rumah.



90

**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

**A. Kajian Teori**

1. Gadget

a. Pengertian Gadget

Diantara pengertian *Gadget* sebagai berikut yaitu menurut Merriam Webster yaitu “*an often small mechanichal or electronic device with practical use but often thought of as a novelty* ”. Yang artinya dalam bahasa Indonesia adalah sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai

hal baru.2 *Gadget* mempunyai banyak definisi yang berbeda satu

dengan yang lainya, Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.

Selain itu, dewasa ini *Gadge*t lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget.3 Dalam kamus Oxford terdapat perbedaan antara gadget dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang.

Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang

2 Merriam-Webster, *Appl Copyright 2010-2016 Stanfy Corp*, Version 2.0.

3 Lucia Tri Ediana P dan F Anita Herawati, *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu*

*Komunikasi*. Jurnal.H 2

9



dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. Gadget merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya. Menurut kamus Oxford kata *Gadget* pertama kali muncul pada abad ke

19. Awalnya gadget digunakan sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis tertentu dimana orang tidak dapat mengingat nama item tersebut.4

Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis

yang terus mengalami pembaruan (upgrade) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia gadget juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah handphone.

Klemens menyebutkan bahwa handphone adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, handphone berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (Short Message Service).5

Menurut Gary B, Thomas J & Misty E Smartphone (gadget) adalah

telepon yang bisa di pakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi Personal Digital Assistanst (PDA), seperti fungsi kalender, buku

agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan

4 Id.m,wikipedia,org/wiki/Oxford\_English\_Dictionary

5 Agusli, R. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer. Jakarta*: Mediakita 2008

bahwa istilah smartphone merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan mobile device yang menggabungkan fungsi cellphone, PDA, audio player, digital camera, camcorder, Global Positioning System (GPS) receiver dan Personal Computer (PC).6

Teknologi handphone dari tahun ke tahun mengalami

perkembangan yang sangat pesat. Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini handphone dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. Handphone terbaru saat ini sudah menggunakan processor dan OS (Operating System) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang bisa mengubah fungsi handphone tersebut menjadi mini komputer. Fitur ini membantu mahasiswa dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat.

Mengenai kecanggihan teknologi *gadget* pada ponsel juga memiliki beberapa keunggulan seperti adanya teknologi Infrared dan Bluetooth, Bluetooth merupakan nirkabel yang dapat menyambungkan beberapa maksimal 50 meter) tanpa dihubungkan dengan kabel sedangkan pada Infrared kedua perangkat harus berhadapan.7

Mengenai aplikasi yang ada pada gadget salah satu nya media hiburan

pada *gadget* atau ponsel sudah menggunakan teknologi yang canggih saat ini. Telah dibuat suatu pengembangan yang lebih lanjut

6 Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda*, (eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015) h. 219

7 Fiati, Rina. *Akses Internet Via ponsel*, (Yogyakarta : Penerbit Andi Yogyakarta). 2005

dinamakan MP3. Suara keliling ini pada dasarnya akan memberikan ilusi suara pada pendengarnya seolah-olah berada pada lingkungan tertentu selain itu teknologi terbaru pada gadget adalah menyaksikan televisi melalui layar ponsel tersebut.8

Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya

gadget yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat di seluruh Negara adalah handphone atau Smartphone. Dengan kecanggihan yang dimilikinya handphone mampu menjadi gadget dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

b. Sejarah *Gadget*

Asal-usul dari "gadget" kata melacak kembali ke abad ke-19. Menurut Oxford English Dictionary , ada bukti anekdotal untuk penggunaan "gadget" sebagai nama pengganti untuk item teknis yang tepat satu nama tidak ingat sejak tahun 1850-an, dengan 1.886 buku Robert Brown Spunyarn dan Spindrift, Seorang anak pelaut log dari keluar perjalanan dan rumah di gunting teh China yang mengandung

penggunaan awal dikenal di cetak.9

8 Ina Astari Utaminingsih, *Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja Terhadap*

*Interaksi Sosial Remaja*. 2006. h. 12

9 [http://malikiaumiddin.blogspot.com/2013/12/makalah-gadget.html, d](http://malikiaumiddin.blogspot.com/2013/12/makalah-gadget.html)iakses tanggal 03

Februari 2019

Sumber-sumber lain mengutip derivasi dari Perancis gâchette yang telah diterapkan pada berbagai potongan mekanisme menembak, atau Perancis gagée , alat kecil atau aksesori. The Oktober 1918 isu Notes dan Pertanyaan berisi entri multi-artikel tentang "gadget" kata. H. Tapley-Soper dari Perpustakaan Kota, Exeter, menulis:

Sebuah diskusi muncul pada pertemuan Plymouth dari Asosiasi Devonshire pada tahun 1916 ketika itu disarankan bahwa kata ini harus dicatat dalam daftar provincialisms lisan setempat. Beberapa anggota sependapat dari dimasukkannya atas dasar bahwa itu adalah umum digunakan di seluruh negeri, dan seorang perwira angkatan laut yang hadir mengatakan bahwa selama bertahun-tahun menjadi ekspresi populer di layanan untuk alat atau melaksanakan, nama yang tepat yang tidak diketahui atau telah untuk saat ini telah dilupakan. Saya juga sering mendengar diterapkan dengan menggunakan sepeda motor teman-teman untuk koleksi perlengkapan untuk dilihat pada sepeda motor. 'Nya menangani-bar yang disiram gadget' mengacu pada hal-hal seperti spedometer, cermin,

pengungkit, lencana, maskot, & c, melekat pada kemudi.10

Menangani. The 'jigger' atau pendek sisanya digunakan dalam biliar juga sering disebut 'gadget', dan nama tersebut telah diterapkan oleh platelayers lokal untuk 'mengukur' digunakan untuk menguji akurasi dari pekerjaan mereka. Bahkan, untuk meminjam dari masa kini Army gaul, 'gadget' diterapkan untuk 'hal lama. "

Penggunaan istilah dalam bahasa militer melampaui angkatan laut. Dalam buku "Di atas Pertempuran" oleh Vivian Drake , yang diterbitkan pada tahun 1918 oleh D. Appleton & Co, New York dan

London, menjadi memoar seorang pilot di British Royal Flying Corps ,

10 [http://malikiaumiddin.blogspot.com/2013/12/makalah-gadget.html, d](http://malikiaumiddin.blogspot.com/2013/12/makalah-gadget.html)iakses tanggal 03

Februari 2019

ada kutipan berikut: "kami perasaan bosan itu kadang-kadang lega dengan gadget baru. "gadget" adalah Flying Corps slang untuk penemuan Beberapa gadget yang baik, beberapa komik dan beberapa luar biasa "

Pada paruh kedua abad kedua puluh, "gadget" istilah telah diambil pada konotasi kekompakan dan mobilitas. Dalam esai 1965 "The Gizmo Besar" (istilah yang digunakan bergantian dengan "gadget" seluruh esai), kritikus arsitektur dan desain Reyner Banham mendefinisikan item tersebut sebagai: Sebuah kelas karakteristik produk AS - mungkin yang paling karakteristik - adalah unit mandiri kecil kinerja tinggi dalam kaitannya dengan ukuran dan biaya, yang berfungsi untuk mengubah beberapa set terdiferensiasi keadaan ke

kondisi lebih dekat keinginan manusia.11

*c.* Pengaruh Penggunaan *Gadget*

Dalam Teori Kehadiran Sosial (Social Presence Theory) yang di kembangkan oleh Jhon Short, Ederyn Wiliams, Bruch Christie (1976). Menurut teori kehadiran sosial, komunikasi akan efektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang ditulis (teks) adalah yang paling rendah.

Fenomena komunikasi melalui *gadget* (smartphone) sekarang ini bagi

11 [http://malikiaumiddin.blogspot.com/2013/12/makalah-gadget.html, d](http://malikiaumiddin.blogspot.com/2013/12/makalah-gadget.html)iakses tanggal 03

Februari 2019

sebagian orang tampaknya lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung (tatap muka). Gejala ini yang oleh Walhter disebut komunikasi hyperpersonal yakni komunikasi dengan perantara jaringan internet yang secara sosial lebih menarik dari pada komunikasi langsung. Fasilitas chating pada smartphone memberikan atau dapat meningkatkan efektifitas pesan komunikasi dengan mendayagunakan emoticon untuk membantu mengekpresikan perasaan serta teks dan grafis sehingga efektivitasnya dapat mengimbangi

komunikasi tatap muka.12

Dengan hadirnya *gadget* (smartphone) bukan berarti efektifitas komunikasi berkurang, melainkan *gadget* membantu manusia melakukan komunikasi secara efektif. Selain itu, teknologi dalam gadget juga membantu manusia untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan yang dirasakan ketika berkomunikasi seperti halnya yang terjadi pada komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian, komunikasi langsung (tatap muka) merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara.

Dari penjelasan tersebut Badwilan membagi dua bagian mengenai dampak penggunaan gadget yaitu, Pertama, Aspek

Psikologis yakni banyaknya pesan melalui SMS yang berisi ajakan-

12 Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi*

*Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. (Jakarta: Media Bangsa) 2013. h. 455

ajakan bersifat rasisme dapat mempengaruhi kondisi psikologi seseorang, contohnya yang marak ditemukan adalah pesan yang berisi pemboikotan barang produksi Amerika, selain itu juga terdapat peredaran pesan teks, gambar, maupun video yang bersifat pornografi mudah akses keluar masuk pesan tersebut melalui gadget ponsel membawa dampak negatife terutama untuk generasi muda sekarang ini. Kedua, Aspek Sosial yakni, Salah satu hal yang sering terjadi adalah tindakan seseorang yang membiarkan gadget miliknya tetap aktif atau hidup sehingga mengeluarkan bunyi nyaring. Hal ini jelas mengganggu konsentrasi serta mengejutkan orang- orang disekitarnya seperti ketika sedang rapat bisnis, di rumah sakit, di tempat-tempat ibadah dan lain-lain, selain itu penggunakaan gadget sebagai media komunikasi secara langsung (tatap muka) sering terjadi kesalahpahaman dalam pemaknaan pesan melalui komunikasi secara

tidak langsung.13

Sebelum adanya ipod, iphone, walkman, android dan semacamnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak ketika berada di jalan maupun berkumpul bersama. Saat ini banyak orang yang asyik dengan gadget yang mereka miliki. Seolah-olah orang-orang lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Saat ini banyak orang memiliki

alasan untuk menghindar dari perjumpaan dengan orang. Manusia

13 Badwilan, *Rayan Ahmad, Rahasia Dibalik Handphone*, (Jakarta: Darul Falah). 2004

hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya saat mereka bertemu.

Paula Pile ahli terapi dari Greensboro Carolina Utara bersama tim nya menganalisa tanda-tanda ketergantungan smartphone para ahli terapi mengkhawatirkan ketergantungan pada smartphone dan juga fitur yang ada didalamnya karena dapat menyebabkan seseorang mengalami disfungsi sosial. Seseorang dikategorikan ketergantungan smartphone jika yang pertama, tidur larut malam akibat asik bermain gadget atau smartphone, kedua, menggunakannya lebih dari dua jam, lalu yang ketiga adalah terobsesi untuk menemukan hal-hal baru dalam

*gadget* atau smartphone, yang ke empat yaitu mengabaikan pekerjakaan

demi berlama-lama memainkan gadget atau smartphone dan yang terakhir merasa tidak bisa hidup tanpa gadget atau smartphone.14

Untuk memahami definisi interaksi sosial secara menyeluruh, maka pada bagian ini peneliti akan menguraikan pengertian konsep dan interaksi sosial, syarat-syarat dan faktor-faktor yang mendasarai interaksi sosial, dan bentuk-bentuk interaksi sosial

d. Penggunaan Gadet Mempengaruhi Perilaku

Di awali pada era globalisasi, teknologi informasi berperan sangat penting. Dengan menguasai teknologi dan informasi, kita memiliki modal yang cukup untuk menjadi pemenang dalam persaingan global.

Di era globalisasi, tidak menguasai teknologi informasi identik dengan

14 Balitbang, SDM Kominfo, *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi*

*Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. (Jakarta: Media Bangsa) 2013. H 456

buta huruf. Kemampuan teknologi informasi dan multimedia dalam menyampaikan pesan dinilai sangat besar. Di tahun yang sudah termasuk modern ini, generasi muda Indonesia pun sudah akrab dengan yang namanya teknologi dan segala peralatannya. Anak-anak dengan usia sekolah dasar pun sudah dibekali dengan pengenalan akan teknologi. Akun-akun jejaring sosial, rata-rata banyak dimiliki dan dikuasai oleh anak-anak sekolah. Sebenarnya, teknologi digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia.

Seiring dengan kemajuan jaman, teknologi pun semakin modern. Kemajuan yang terjadi pada dunia perteknologian ini merupakan hal yang harus kita lihat secara kritis untuk memperhatikan segala dampak yang akan terjadi. Oleh karena itu, kita harus berpikir kritis sebelum menerima sebuah teknologi tertentu. Smartphone dan computer tablet merupakan gadget yang paling diminati dan paling banyak digunakan orang-orang pada saat ini. Pengguna smartphone ataupun tablet bukan hanya orang dewasa saja, melainkan anak kecil pun sudah banyak yang menggunakannya. Mereka biasanya sering menggunakan gadget untuk browsing ataupun untuk mengakses situs sosial media.

Gadget yang terintegrasi dengan situs jejaring sosial dan pesan singkat memang telah membawa dunia lain dalam genggaman kita. Hanya dengan mengaksesnya, kita bisa bertemu dengan jutaan

orang dari seluruh penjuru dunia, dan mendapatkan segala informasi dalam hitungan detik. Kalau terus dibiarkan, maka bukan tidak mungkin orang seperti ini bisa menjadi seorang pengidap Attention Deficit Disorder (ADD). Padahal dahulu, jauh sebelum Blackberry, tablet, dan android ditemukan, kita bisa hidup dengan tenang. Sepertinya kebutuhan untuk berkomunikasi dan membangun eksistensi diri di dunia maya tidak pernah begitu mendesak. Tapi coba bandingkan dengan kondisi sekarang. Ketinggalan blackberry di rumah ketika kita sudah ada di tempat kerja sungguh membuat frustasi. Kita seperti terisolasi dari dunia pergaulan dan informasi. Rasanya seperti menjadi orang buta yang tidak tahu apa-apa. Kitapun dengan rela menempuh kembali perjalanan ke rumah hanya demi mengambil sang gadget.

2. Perilaku Beragama a. Perilaku

Pengertian perilaku dalam kamus antropologi yaitu segala tindakan manusia yang disebabkan baik dorongan organisme, tuntutan lingkungan alam serta hasrat-hasrat kebudayaannya.15 Sedangkan prilaku di dalam kamus sosiologi sama degan “action” artinya “rangkaian atau tindakan”.16

Perilaku menurut Hasan Langgulung adalah aktivitas yang

dibuat oleh seseorang yang dapat disaksikan dalam kenyataan

15 Ariyono Suyono, *Kamus Antropologi* (Jakarta: Akademi Persindo, 1985), h. 315.

16 Soerjono Soekamto, *Kamus Sosiologi* (Jakarta: Rajawali, 1985), h. 7.

sehari-hari.17 Sedangkan menurut Bimo Walgito, perilaku adalah aktivitas yang ada pada individu atau organisasi yang tidak timbul dengan sendirinya, melainkan akibat dari stimulus yang diterima oleh organisasi yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun internal. Namun demikian sebagian terbesar dari perilaku organisme itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal.18

Dengan demikian perilaku merupakan ekspresi dan

manifestasi dari gejala-gejala hidup yang bersumber dari kemampuan-kemampuan psikis yang berpusat adanya kebutuhan, sehingga segala perilaku manusia diarahkan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya sebagai mahkluk individu, mahkluk sosial, dan mahkluk berketuhanan. Jadi perilaku mengandung sebuah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap) bukan saja

badan atau ucapan.19

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku merupakan indikasi seseorang dalam melakukan sesuatu perbuatan atau tindakan. Perilaku juga bisa terbentuk dari pengalaman seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Dengan adanya hubungan antara satu orang dengan orang yang lain akan menimbulkan berbagai macam perilaku sesuai dengan situasi yang dihadapi,

misalnya seseorang akan menunjukkan perilaku tidak senangnya

17 Hasan Langgulung, *Teori-Teori Kesehatan Ment*al (Jakarta: Al-Husna, 1996), h. 21

18 Bimo Walgito, *Psikologi Sosial* (Yogyakarta: Andi Offset, 1994), 15.

19 Kanisius, *Isme-isme dalam Etika; dari A sampai Z*, (Yogyakarta: Penerbit Kanisius,

1997), h. 34.

kepada lingkungan jika masyarakat tersebut selalu mengganggunya, dan perilakupun bisa mempengaruhi kehidupan keagamaan seseorang karena perilaku merupakan implikasi dari apa yang didapat dan dilihatnya dalam masyarakat dengan melakukan perbuatan yang diwujudkan dalam tingkah laku.

Kebutuhan masyarakat Indonesia terhadap gadget, rata-rata didorong oleh motif afiliasi. Artinya, mereka membeli gadget untuk menjalin hubungan dengan orang lain, dan bukan atas nama motif kekuasaan atau prestasi. Berbeda dengan masyarakat di negara maju yang membeli gadget untuk membantu menjalankan bisnis. Maka tidak heran jika pelajar dan mahasiswa di Indonesia menjadi pasar potensial bagi gadget canggih ini. Kita bisa menjadi siapa saja di dunia maya, dan memberikan pencitraan ideal terhadap teman-teman virtual kita. Seindah apapun pergaulan di sana, jangan lupa, mereka bisa jadi tidak nyata, dan segala kebanggaan yang kita rasa ketika berada di sana, adalah semu. Hal- hal tersebut tidak cukup berharga untuk menggeser kehidupan nyata kita dengan orang-orang nyata yang ada

di sekitar kita.20

b. Keagamaan

Keagamaan berasal dari kata agama, mendapat awalan “ke”

dan akhiran “an”, yang memiliki arti sesuatu (segala tindakan) yang

20 Dalillah. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*. (Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah, 2019), h. 27

berhubungan dengan agama.21 Agama berarti kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu.

Dikatakan bahwa agama merupakan pengalaman batin yang bersifat individual dikala seseorang merasakan sesuatu yang ghaib, maka dokumen pribadi dinilai dapat memberikan informasi yang lengkap, dan juga agama mengangkut masalah yang berkaitan dengan kehidupan batin yang sangat mendalam, maka masalah agama sulit

untuk diteliti secara seksama, terlepas dari pengaruh subjektifitas.22

Lebih dari itu, agama adalah suatu jenis sosial yang dibuat oleh penganut-penganutnya yang berporos pada kekuatan non-empiris yang dipercayainya dan didayagunakan untuk mencapai keselamatan bagi diri mereka dan masyarakat luas umumnya.

Dalam definisi tersebut di atas sangat terasa bahwa pendayagunaan semata-mata ditunjukkan kepada kepentingan supra empiris saja. Seakan- akan orang yang beragama hanya mementingkan kebahagian akhirat dan lupa akan kebutuhan mereka di dunia sekarang ini.

Bagi Joachim Watch sebagaimana yang dikutip oleh Hendro Puspito, aspek yang perlu diperhatikan khusus ialah pertama unsur teoritis, bahwa agama adalah suatu sistem kepercayaan. Kedua unsur

praktis, ialah yang berupa sistem kaidah yang mengikat penganutnya.

21 Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya karya, 2011), h. 19

22 Ramayulis, *Pengantar Psikologi Agama* (Jakarta: Kalam Mulis, 2002), h. 52.

Ketiga aspek sosiologis, bahwa agama mempunyai sistem hubungan dan interaksi sosial.23 Secara umum ada yang memaknai agama sebagai keyakinan atau sistem kepercayaan, serta merupakan seperangkat sistem kaidah. Sedangkan secara sosiologis, agama sekaligus menjadi sistem perhubungan dan interaksi sosial. Lebih konkritnya, agama dimaknai sistem pengertian, sistem simbol, dan sistem ibadah yang menimbulkan kekuatan bagi pemeluknya untuk menghadapi tantangan hidup.

Dalam pandangan psikologi agama, ajaran agama memuat norma- norma yang dijadikan pedoman oleh pemeluknya dalam bersikap dan bertingkah laku. Norma-norma tersebut mengacu kepada pencapaian nilai luhur yang mengacu kepada pembentukan kepribadian dan keserasian hubungan sosial dalam upaya memenuhi

ketaatan kepada zat supranatural.24

Jika disimpulkan pengertian di atas maka perilaku keagamaan adalah rangkaian perbuatan atau tindakan yang didasari oleh nilai-nilai agama ataupun dalam proses melaksanakan aturan-aturan yang sudah ditentukan oleh agama dan meninggalkan segala yang dilarang oleh agama.

Jelasnya, perilaku keagamaan itu tidak akan timbul tanpa adanya hal-hal yang menariknya. Dan pada umumnya penyebab

prilaku keagamaan manusia itu merupakan campuran antara berbagai

23 Puspito, Hendro. *Sosiologi Agama*, (Yogyakarta: Yayasan Kanisius, 1983), h. 35.

24 Abdul Aziz Ahyadi, *Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila* (Jakarta: Sinar

Baru, 1988), h. 29.

faktor baik faktor lingkungan biologis, psikologis rohaniah unsur fungsional, unsur asli, fitrah ataupun karena petunjuk dari Tuhan.

c. Dimensi Agama Sebagai Kacamata Perilaku Keagamaan

Agama dipeluk dan dihayati oleh manusia, praktek dan penghayatan agama tersebut diistilahkan sebagai keberagamaan (religiusitas). Keberagamaannya, manusia menemukan dimensi terdalam dirinya yang menyentuh emosi dan jiwa. Oleh karena itu, keberagamaan yang baik akan membawa tiap individu memiliki jiwa yang sehat dan membentuk kepribadian yang kokoh dan seimbang.

Agama bersumber pada wahyu Tuhan. Oleh karena itu, keberagamaan pun merupakan perilaku yang bersumber langsung atau tidak langsung kepada wahyu Tuhan juga. Keberagamaan memiliki beberapa dimensi. Dimensi-dimensi tersebut antara lain dimensi pertamaadalah aspek kognitif keberagamaan, dua dari yang terakhir adalah aspek behavioral keberagamaan dan yang terakhir adalah aspek

afektif keberagamaan.25

Dalam bukunya American Piety: The Nature of Religion Commitmen, menyebut ada lima dimensi agama dalam dirimanusia, yakni dimensi keyakinan (ideologis), dimensi peribadatan dan praktek keagamaan (ritualistic), dimensi penghayatan (eksperensial), dimensi

25 Taufik Abdullah dan M. Rusli Karim, ed. *Metodologi Penelitian Agama: Sebuah*

*Pengantar*, (Yogyakarta: Tiara Wacana, 1989), h. 93

pengamalan (konsekuensial) dan dimensi pengetahuan agama

(intelektual).26

1) Dimensi Ideologis

Dimensi ideologi (ideological involvement). Berkenaan dengan seperangkat kepercayaan keagamaan yang memberikan penjelasantentang Tuhan, alam manusia dan hubungan diantara mereka. Kepercayaan dapat berupa makna dari tujuan atau pengetahuan tentang perilaku yang baik yang dikehendaki Tuhan.

Dimensi ini berisi pengakuan akan kebenaran doktrin- doktrin dari agama. Seorang individu yang religius akan berpegang teguh pada ajaran teologis tertentu dan mengakui kebenaran doktrin agamanya, misalnya keyakinan akan adanya malaikat, surge-neraka, dan sebagainya.27

2) Dimensi Ritual

Dimensi ritualistic (ritual involvement) merujuk pada ritus- ritus keagamaan yang dianjurkan dan dilaksanakan oleh penganut agama dan sangat berkaitan dengan ketaatan penganut suatu agama. Dimensi ini meliputi pedoman pokok pelaksanaan ritus dan pelaksanaanya, frekuensi prosedur dan makna ritus penganut agama dalam kehidupan sehari-hari seperti penerapan rukun Islam,

dzikir, sholat lima waktu dan lain-lain.

26 Djamaluddin, Fuat Nashori Suroro, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

1995), h. 77

27 Djamaluddin, Fuat Nashori Suroro, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

1995), h. 79

3) Dimensi Eksperensial

Dimensi eksperensial (experiencial involvement) adalah bagian keagamaan yang bersifat afektif, yakni keterlibatan emosional dan sentimental pada pelaksanaan ajaran (religion feeling). Dimensi ini berkaitan dengan pengalaman perasaan- perasaan, persepsi-persepsi dan sensasi- sensasi yang dialami seseorang atau didefinisikan oleh kelompok keagamaan saat melaksanakan ritual keagamaan. Seperti, tentram saat berdoa,

tersentuh mendengar ayat suci Al-Qur’an dibacakan.28

4) Dimensi Konsekuensial

Dimensi konsekuensi atau dimensi sosial (consequential involvement) meliputi segala implikasi sosial dari pelaksanaan ajaran agama, dimensi ini memberikan gambaran apakah efek ajaran agama terhadap etos kerja, hubungan interpersonal, kepedulian kepada penderitaan orang lain dan sebagainya.

Perspektif Islam dalam perilaku keberagamaan dijelaskan

pada sepenggal ayat Al-Qur’an di bawah ini:

تىطخ اىعبتت لَو ةفاك

ملسلٱ

يف اىلخدٱ

اىنماء

نيذلٱ

اهيأي

٨ٓ٢ نيبم ودع مكل

نإ نطيشلٱ

“Hai orang-orang yang beriman, masuklah kamu ke dalam Islam keseluruhan, dan janganlah kamu turut langkah-langkah syaitan. Sesungguhnya syaitan itu musuh yang nyata bagimu.” (Q.S. Al Baqarah:208)

28 Djamaluddin, Fuat Nashori Suroro, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

1995), h. 79

Allah menuntut orang beriman (Islam) untuk beragama secara menyeluruh tidak hanya satu aspek atau dimensi tertentu saja, melainkan terjalin secara harmonis dan berkesinambungan. Oleh karena itu, setiap muslim baik dalam berfikir, bersikap maupun bertindak haruslah didasarkan pada nilai dan norma ajaran Islam.

Bagi seorang muslim, keberagamaan dapat dilihat dari seberapa dalam keyakinan, seberapa jauh pengetahuan, seberapa konsisten pelaksanaan ibadah ritual keagamaan, seberapa dalam penghayatan atas agama Islam serta seberapa jauh implikasi agama tercermin dalam perilakunya. Dalam Islam, keberagamaan akan lebih luas dan mendalam jika dapat dirasakan seberapa dalam penghayatan keagamaan seseorang.

5) Dimensi Intelektual

Dimensi intelektual (intellectual involvement) dapat mengacu pada pengetahuan tentang ajaran-ajaran agama, pada dimensi ini dapat diketahui tentang seberapa jauh tingkat pengetahuan agama (religiusliteracy) dan tingkat ketertarikan mempelajari agama dari penganut agama, dalam dimensi ini bahwa orang-orang beragama paling tidak mekiliki sejumlah

pengetahuan mengenai dasar-dasar keyakinan, ritus-ritus kitab suci dan tradisi-tradisi.29

Berdasarkan deskripsi di atas, dapat disimpulkan bahwa dimensi keberagamaan dalam Islam terdiri dari lima lima dimensi, yaitu: Aqidah (iman atau ideology), dimensi ibadah (ritual), dimensi amal (pengamalan), dimensi ihsan (penghayatan, situasi dimana seseorang merasa dekat dengan Allah), dan dimensi ilmu (pengetahuan).

d. Faktor-faktor Pendukung Perilaku Beragama

Menurut Graham dalam buku Sarwono, ada beberapa faktor yang mendukung perilaku keberagamaan seseorang antara lain: faktor lingkungan/tempat tinggal, faktor pribadi, jenis kelamin, sosial ekonomi, tingkat pendidikan, dan agama orang tua.30 Dalam kaitannya dengan pendidikan, maka pemakalah membatasi faktor yang mempengaruhi perilaku keberagamaan. Dalam lingkungan pendidikan terbagi menjadi pendidikan keluarga, pendidikan di sekolah, dan pendidikan di masyarakat (lingkungan).

1) Pendidikan Keluarga

Keluarga adalah lembaga sosial resmi yang terbentuk setelah adanya perkawinan. Menurut pakar pendidikan, keluarga merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan pendidikannya

29 Djamaluddin, Fuat Nashori Suroro, *Psikologi Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

1995), h. 82

30 Warsono Sarlito Wirawan, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1991), h. 199-

200

adalah kedua orang tua. Pendidikan keluarga merupakan dasar bagi pembentukan jiwa keagamaan.31

Menurut W.H. Clark, perkembangan agama berjalan dengan unsur- unsur kejiwaan sehingga sulit untuk diidentifikasi secara jelas, karena masalah yang menyangkut kejiwaan manusia demikian rumit dan kompleks. Maskipun demikian, melalui fungsi- fungsi jiwa yang masih sangat sederhana tersebut, agama terjalin dan terlibat di dalamnya. Melalui jalinan unsur- unsur dan tenaga kejiwaan ini pulalah agama itu berkembang. Dalam kaitan ini terlihat peran pendidikan keluarga dalam menanamkan jiwa

keagamaan pada anak.32

Oleh karena itu, tak mengherankan jika Rasulullah SAW menekankan tanggung jawab itu pada orang tua. Bahkan menurut Rasulullah SAW peran orang tua mampu membentuk arah keyakinan anak- anak mereka. Pendidikan dalam keluarga dilaksanakan atas dasar cinta kasih sayang yang kodrati, rasa sayang murni, yaitu rasa cinta dan kasih sayang orang tua terhadap anaknya. Rasa kasih sayang inilah yang menjadi sumber kekuatan yang mendorong orang tua untuk tidak jemu-jemu membimbing dan memberikan pertolongan yang dibutuhkan anak-anaknya.

Demikian besar dan sangat mendasar pengaruh keluarga

terhadap perkembangan pribadi anak terutama dasar-dasar

31 Wens Tanlain, dkk, *Dasar-dasar Ilmu pendidikan*, (Jakarta: Gramedia, 1998), h. 41

32 Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005), h. 25

kelakuan seperti perilaku, reaksi, dan dasar-dasar kehidupan lainnya seperti kebiasaan makan, berbicara, perilaku terhadap dirinya dan terhadap orang lain termasuk sifat- sifat kepribadian lainnya yang semuanya itu terbentuk pada diri anak melalui interaksinya dengan pola-pola kehidupan yang terjadi di dalam

keluarga.33 Oleh karena itu, kehidupan dalam keluarga sebaiknya

menghindari hal-hal yang memberkan pengalamanpengalaman atau meninggalkan kebiasaan yang tidak baik yang akan merugikan perkembangan hidup anak kelak di masa dewasa.

2) Pendidikan Sekolah

Di masyarakat yang telah memiliki peradaban modern, untuk menyelaraskan diri degan perkembangan kehidupan masyarakatnya, seseorang memerlukan pendidikan. Sejalan dengan itu, lembaga khusus yang menyelenggarakan tugas-tugas kependidikan secara kelembagaan, sekolah- sekolah pada hakikatnya merupakan lembaga pendidikan yang berarti fisialis (sengaja dibuat). Selain itu, sejalan dengan fungsi dan perannya, sekolah sebagai kelembagaan pendidikan adalah pelanjut dari pendidikan keluarga. Hal ini dikarenakan keterbatasan para orang tua untuk mendidik anak-anak mereka.

Oleh karena itu, pendidikan anak-anak mereka diserahkan

ke sekolah-sekolah. Sejalan dengan kepentingan dan masa depan

33 Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, h. 22

anakanak, terkadang para orang tua sangat selektif dalam menentukan tempat untuk menyekolahkan anak-anak mereka. Pendidikan agama di lembaga pendidikan bagaimanapun akan memberi pengaruh bagi pembentukan jiwa keagamaan pada anak. Meskipun demikian, besar kecilnya pengaruh tersebut sangat tergantung pada berbagai faktor yang dapat memotivasi anak untuk memahami nilai-nilai agama. Sebab pendidikan agama merupakan pendidikan nilai. Oleh karena itu, pendidikan agama lebih menitik beratkan pada bagaimana membentuk kebiasaan yang selaras dengan tuntutan agama.

Fungsi sekolah dalam kaitannya dengan pembentukan jiwa keagamaan pada anak, antara lain sebagai pelanjut pendidikan agama di lingkungan keluarga atau membentuk jiwakeagamaam pada diri anak yang tidak menerima pendidikan agama dalam keluarga. Dalam konteks ini guru agama harus mampu mengubah perilaku anak didiknya agar menerima pendidikan agama yang diberikannya.

3) Pendidikan Masyarakat

Masyarakat merupakan lapangan pendidikan yang ketiga. Para pendidik umumnya sependapat bahwa lapangan pendidikan yang ikut mempengaruhi perkembangan anak didik adalah keluarga, kelembagaan pendidikan dan lingkungan masyarakat.

Keserasian antara ketiga lapangan pendidikan ini akan member dampak yang positif bagi perkembangan jiwa keagamaan mereka.

Masyarakat yang dimaksud sebagai faktor lingkungan di sini bukan hanya dari segi kumpulan orang-orangnya tetapi dari segi karya manusia, budaya, sistem-sistem serta pemimpin- pemimpin masyarakat baik yang formal maupun pemimpin informal. Termasuk di dalamnya juga kumpulan organisasi pemuda

dan sebagainya.34

Dengan demikian, apabila seorang anak didik senang mendapatkan didikan, perhatian dan pengawasan dari orang tuanya di rumah dan tidak sedang mendapatkan bimbingan dan pengawasan oleh guru-gurunya di sekolah, berarti anak tersebut di pastikan sedang berada dalam didikan lingkungan ketiganya, yaitu masyarakat. Dengan kata lain, bimbingan dan pengawasan terhadap perilaku/tingkah laku dan perbuatan anak tersebut dilakukan oleh petugas-petugas hukum atau pimpinan-pimpinan masyarakat. Oleh karena itu, dalam kondisi tersebut anak itu menjadi tanggung jawab lingkungan masyarakat (petugas-petugas hukum, pimpinan-pimpinan formal dan informal serta organisasi- organisasi pemuda) berperan untuk membimbing dan mendidik

mereka.

34 Alisuf Sabri, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, h.30

e. Perilaku-perilaku Keagamaan

Perilaku normal dan abnormal yang dalam praktiknya agak susah dirumuskan apakah ia normal atau abnormal, dikarenakan sulit menemukan model manusia yang ideal dan sempurna. Selain itu, dalam banyak kasus tidak adanya batas-batas yang jelas antara perilaku normal dan abnormal. Pemakalah mencoba untuk mengungkap perilaku-perilaku keagamaan dalam penjelasan di bawah ini.

1) Perilaku Normal35

Dalam keseharian orang normal bisa saja melakukan perbuatan atau mengucapkan perkataan yang tergolong abnormal di luar kesadarannya. Sebaliknya orang abnormal bisa saja melakukan perbuatan atau mengucapkan lisan seperti orang normal. terkadang, kita salah mempersepsikan apakah perbuatan atau perkataan diri sendiri atau orang lain termasuk kriteria normalkah ? atau abnormalkah? Oleh sebab itu, diperlukan batas- batas yang membedakan antara normal dan abnormal sehingga kita dapat membedakannya secara jelas.

Menggambarkan ciri-ciri tingkah laku yang norma atau sehat biasanya relatif agak sulit dibanding dengan tingkah laku yang tidak normal. Ini disebabkan karena tingkah laku yang normal seringkali kurang mendapatkan perhatian karen tingkah laku

tersebut dianggap wajar, sedangkan tingkah laku abnormal

35 Fery Firmansyah “Psikologi Agama: Perilaku Beragama Yang Normal”, [http://ferigramesa.blogspot.co.id/2013/01/psikologi-agama-perilaku-beragama-yang.html, d](http://ferigramesa.blogspot.co.id/2013/01/psikologi-agama-perilaku-beragama-yang.html)iakses tanggal 02 Maret 2019

biasanya lebih mendapatkan perhatian karena biasanya tidak wajar dan aneh.

Pribadi yang normal itu pada umumnya memiliki mental yang sehat, sedangkan pribadi yang abnormal biasanya juga memiliki mental yang tidak sehat. Namun demikian, pada hakekatnya konsep mengenai normalitas dan abnormalitas itu sangat samar-samar batasnya. Sebab pola kebiasaan dan sikap hidup yang dirasakan normal oleh suatu kelompok tertentu, bias dianggap abnormal oleh kelompok lainnya. Akan tetapi apabila satu tingkah laku itu begitu mencolok dan sangat berbeda dengan tingkah laku umum (biasa pada umumnya), maka kita akan

menyebutnya sebagai abnormal.36

Dilihat dari setiap segi pandang, konsep normalitas- abnormalitas adalah konsep yang bersifat relatif. Penyimpangan dari norma apa pun yang diterima seseorang mungkin begitu kecil atau mungkin begitu mencolok sehingga kelihatan jelas sifat abnormalnya. Tetapi karena tidak ada dikatomi yang tegas, maka normalitas dan abnormalitas sulit dibedakan.

Kebanyakan orang menerima bahwa penyesuaian diri yang baik sangat serupa dengan normalitas dan ketidakmampuan menyesuaikan diri sama dengan abnormalitas. Sehat dan normal

seringkali dapat digunakan untuk makna yang sama. Normal

36 [http://bpi.uinsuskariau3.blogspot.com d](http://bpi.uinsuskariau3.blogspot.com/)iakses tanggal 7 Februari 2019

mengandung beberapa pengertian. Ada empat pengertian normalitas yaitu :

(1) Tidak adanya gangguan atau kesakitan

(2) Keadaan yang ideal atau keadaan mental yang positif

(3) Diterima secara social

(4) Proses berlangsung secarawajar, terutama dalam tahapan perkembangan.

Sedangkan secara antropologis, Ackerknecht menyatakan bahwa prilaku dibedakan dalam 4 kategori,37 yaitu :

(1) Autopathological, yaitu prilaku abnormal dalam suatu budaya yang ditempati tetapi normal dibudaya lain.

(2) Autonormal, yaitu prilaku normal budaya yang ditempati tetapi tidak normal untuk budaya yang lain.

(3) Heteropathologikal, yaitu prilaku abnormal dalam seluruh budaya.

(4) Heteronormal, yaitu prilaku normal dalam semua budaya

Didasarkan klasifikasi pengertian normal itu atau kategori prilaku diatas, maka istilah normal tidak selalu berarti sehat. Sehat lebih bermakna pengertian khusus, yaitu keadaan yang ideal atau keadaan mental yang positif. Meskipun itulah normal dapat digunakan untuk menyebut istilah sehat, namun tidak selalu tepat

37 [http://bpi.uinsuskariau3.blogspot.com d](http://bpi.uinsuskariau3.blogspot.com/)iakses tanggal 7 Februari 2019

digunakan. Normal secara harfiah berarti “kesesuaian” dengan

suatu norma atau ukuran tertentu.

Ciri-ciri individu yang bisa dikelompokkan sebagai normal adalah sebagai berikut38 :

(1) Sikap terhadap diri sendiri. Mampu menerima diri sendiri apa adanya, memiliki identitas diri yang jelas, mampu menilai kelebihan dan kekukarangan diri sendiri secara realitis.

(2) Persepsi terhadap realita. Pandangan yang realistis terhadap diri sendiri dan dunia sekitar yang meliputi orang lain maupun segala sesuatunya.

(3) Integrasi. Kepribadian yang menyatu dan harmonis, bebas dari konflik- konflik batin yang mengakibatkan ketidakmampuan dan memiliki toleransi yang baik terhadap setres.

(4) Kompetensi. Mengembangkan keterampilan mendasar berkaitan dengan aspek fisik, intelektual, emosional, dan sosial untuk dapat melakukan koping terhadap masalah-masalah kehidupan.

(5) Otonomi. Memiliki ketetapan diri yang kuat, bertanggung jawab, dan penentuan diri dan memiliki kebebasan yang cukup terhadap pengaruh soaial.

(6) Pertumbuhan dan aktualisasi diri. Mengembangkan

kecenderungan kearah peningkatan kematangan,

38 [http://bpi.uinsuskariau3.blogspot.com d](http://bpi.uinsuskariau3.blogspot.com/)iakses tanggal 7 Februari 2019

pengembangan potensi, dan pemenuhan diri sebagai seorang pribadi.

(7) Relasi interpersonal. Kemampuan untuk membentuk dan memelihara relasi interpersonal yang intim.

(8) Tujuan hidup. Tidak terlalu kaku untuk mencapai kesempurnaan, tetapi membuat tujuan yang realistis dan masih didalam kemampuan individu.

Dengan sendirinya semua kriteria itu merupakan ukuran ideal, atau merupakan standar yang relatif sangat tinggi. Dan seorang yang normal pun tidak akan bisa diharapkan memenuhi secara mutlak kriteria tadi. Sebab setiap individu pasti punya kekurangan dan kelemahan dalam struktur kepribadiannya. Namun demikian dia tetap memiliki mental yang sehat, sehingga bisa digolongkan dalam klas manusia normal.

Sebaliknya, jika seorang itu terlalu jauh menyimpang dari kriteria tersebut diatas, dan banyak segi-segi karakteristiknya yang devisien (rusak, tidak efisien) maka pribadi tadi bisa digolongkan dalam kelompok pribadi abnormal. Selanjutnya, pribadi normal dengan mental yang sehat itu selalu memperlihatkan reaksi-reaksi personal yang cocok, tepat terhadap stimulasi eksternal.

Karena itu reaksi-reaksi kenormalan pada tingkat psikologis dan sosial biasanya diukur dengan kelakuan individu ditengah kelompok tempat hidupnya. Reaksi tersebut disebut normal, bila

tepat dan sesuai dengan ide dan pola tingkah laku kelompok, dan cocok dengan kesejahteraan umum dan kemajuan/progres. Karena itu normalitas/kesehatan mental ditandai oleh :

(1) Integrasi kejiwaan

(2) Kesesuaian tingkah laku sendiri dengan tingkah laku social

(3) Adanya kesanggupan melaksanakan tugas - tugas hidup dan tanggung jawab social

(4) Efisien dalam menanggapi realitas hidup

2) Perilaku Abnormal

Dalam pandangan psikologi, untuk menjelaskan apakah seorang individu menunjukkan perilaku abnormal dapat dilihat dari tiga kriteria berikut:39

(1) Kriteria Statistik

Seorang individu dikatakan berperilaku abnormal apabila menunjukkan karakteristik perilaku yang yang tidak lazim alias menyimpang secara signifikan dari rata-rata, Dilihat dalam kurve distribusi normal (kurve Bell), jika seorang individu yang menunjukkan karakteristik perilaku berada pada wilayah ekstrem kiri (-) maupun kanan (+), melampaui nilai dua simpangan baku, bisa digolongkan ke dalam perilaku

abnormal.

39 Yusuf Wibisono “Ketika Abnormal Beragama”, http:// garasikeabadian .blogspot. co.id/2013/03/ketika – abnormal - beragama.html., diakses tanggal 02 Maret 2019

(2) Kriteria Norma

Perilaku individu banyak ditentukan oleh norma-norma yang berlaku di masyarakat, ekspektasi kultural tentang benar- salah suatu tindakan, yang bersumber dari ajaran agama maupun kebiasaan- kebiasaan dalam masyarakat, misalkan dalam berpakaian, berbicara, bergaul, dan berbagai kehidupan lainnya. Apabila seorang individu kerapkali menunjukkan perilaku yang melanggar terhadap aturan tak tertulis ini bisa dianggap sebagai bentuk perilaku abnormal.

(3) Kriteria Patologis

Seorang individu dikatakan berperilaku abnormal apabila berdasarkan pertimbangan dan pemeriksaan psikologis dari ahli menunjukkan adanya kelainan atau gangguan mental (mental disorder), seperti: psikophat, psikotik, skizoprenia, psikoneurotik dan berbagai bentuk kelainan psikologis lainnya.

Kriteria yang pertama (statististik) dan kedua (norma) pada dasarnya bisa dideteksi oleh orang awam, tetapi kriteria yang ketiga (patologis) hanya bisa dilakukan oleh orang yang benar-benar memiliki keahlian di bidangnya, misalnya oleh psikolog atau psikiater.40

Ketiga kriteria tersebut tidak selamanya berjalan paralel

sehingga untuk menentukan apakah seseorang individu

40 Yusuf Wibisono “Ketika Abnormal Beragama”, http:// garasikeabadian .blogspot. co.id/2013/03/ketika – abnormal - beragama.html., diakses tanggal 02 Maret 2019

berperilaku abnormal atau tidak seringkali menjadi kontroversi. Misalkan, seorang yang melakukan kehidupan sex bebas. Di Indonesia, perilaku sex bebas bisa dianggap sebagai bentuk perilaku abnormal, karena tidak sesuai dengan norma-norma dan nilai-nilai yang disepakati dan juga tidak dilakukan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia, tetapi di Swedia dan beberapa negara Barat lainnya bisa dianggap sebagai bentuk perilaku normal, karena masyarakat di sana mengijinkannya (permisif) dan sebagian besar masyarakat di sana melakukan tindakan sex bebas. Sementara, menurut kriteria patologis pun mungkin saja tidak akan dianggap sebagai bentuk perilaku abnormal selama yang bersangkutan masih mampu menunjukkan orientasi dan objek sexual yang normal alias

tidak mengalami psikosexual neurosis.41

Sudah menjadi tabiat kehidupan bahwa ada orang sehat dan ada orang sakit, ada orang normal dan ada yang abnormal, ada yang memiliki tingkat kesehatan mental sangat tinggi, ada yang lemah mental. Ada yang jiwanya sehat, ada yang terganggu kejiwaannya dan bahkan ada yang sakit jiwa. Masalahnya menjadi heboh ketika ada orang yang terpelajar dan dikenal sebagai orang yang mengerti agama serta

menjalankan ibadah agamanya secara taat tetapi melakukan

41 Yusuf Wibisono “Ketika Abnormal Beragama”, http:// garasikeabadian .blogspot. co.id/2013/03/ketika – abnormal - beragama.html., diakses tanggal 02 Maret 2019

sesuatu yang menurut suatu ukuran disebabkan karena mengidap gangguan kejiwaan.

Publik menjadi sangat tergoda untuk mengetahui, adakah hubungan antara corak keberagamaan seseorang dengan perilaku menyimpang? Term sehat wal afiat biasanya digunakan untuk menyebut tingkat kesehatan yang prima, terkadang hanya untuk menyebut kesehatan fisik, padahal juga dapat dimaksud untuk menyebut kesehatan lahir batin. Tetapi jika kita melacak asal-usul istilah itu, maka sesungguhnya ada perbedaan yang nyata antara sehat dan afiat. Sehat (al shihhah) merujuk kepada fungsi, sedang afiat (al-`afiyah) merujuk kepada maksud penciptaan.

Mata yang sehat adalah mata yang berfungsi untuk melihat tanpa membutuhkan “Alat Bantu”, sedangkan mata yang afiat adalah mata yang mudah untuk melihat obyek yang halal, dan takut untuk melihat obyek yang diharamkan. Mengintip misalnya, jika ia digunakan untuk melihat sesuatu dengan jelas maka dapat dikatakan sehat, namun jika apa yang dilihatnya itu adalah orang yang sedang mandi misalnya maka mata tidak dapat dikatakan sehat wal afiat, sebab mata tidak dapat membantu membedakan mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang halal dan mana yang haram. Begitulah

seterusnya pada telinga, kaki, tangan dan seluruh anggota badan lainnya.42

Oleh karena itu sehat wal `afiyat sesungguhnya juga mencakup kesehatan mental. Dimana manusia melakukan hal- hal yang tetap dalam koridor Islam, sebab sesungguhnya agama dalam hal ini Islam adalah konsep hidup yang paripurna yang telah disusun oleh Tuhan untuk manusia. Sebagai konsep yang disusun oleh Tuhan yang Maha Sempurna, konsep Islam pastilah sempurna, dan ia terpelihara di lauh mahfudz (langit) yang duplikatnya bisa digali dari wahyu Al-Qur’anul karim.

Sikap keagamaan merupakan integrasi secara kompleks antara unsur kognisi (pengetahuan), afeksi (penghayatan) dan konasi (perilaku) terhadap agama pada diri seseorang, karenanya ia berhubungan erat dengan gejala jiwa pada seseorang.

Selanjutnya dari sikap keagamaan tersebut, lahirlah pola tingkah laku untuk taat pada norma dan pranata keagamaan dan bahkan menciptakan norma dan pranata keagamaan tertentu sebagai bentuk perwujudan dari kesadaran agama dan pengamalan agama.

Sikap keagamaan dalam setiap agama, memuat ajaran

norma-norma yang dijadikan sebagai petunjuk dan tuntunan

42 [http://garasikeabadian.blogspot.com/2013/03/ketika-abnormal-beragama.html, d](http://garasikeabadian.blogspot.com/2013/03/ketika-abnormal-beragama.html)iakses tanggal 17 Februari 2020

bagi para pemeluknya dalam bersikap dan bertingkah laku. Hal itu bertujuan untuk mencapai nilai-nilai yang luhur dalam pembentukan kepribadian dan keserasian hubungan sosial sebagai upaya dalam mendekatkan diri kepada Tuhan. Namun, tidak jarang terjadi dalam kehidupan sehari-hari ditemukan

adanya perilaku menyimpang dalam sikap beragama.43

f. Gangguan Kejiwaan Dalam Praktik Keagamaan Lainnya

Sikap keagamaan yang menyimpang dapat terjadi bila penyimpangan pada kedua tingkat berfikir, sehingga dapat memberi kepercayaan dan keyakinan baru pada seseorang atau kelompok. Apabila tingkat berfikir tersebut mencapai tingkat kepercayaan serta keyakinan yang tidak sejalan dengan ajaran agama tertentu maka akan terjadi sikap keagamaan yang menyimpang.sikap keagamaan yang menyimpang cendrung didasarkan pada motif yang bersifat emosional

yang lebih kuat ketimbang aspek rasional.44 Adapun sikap keagamaan

yang menyimpang adalah sebagai berikut: (1) Munafik

Munafik adalah orang yang lahiriyahnya menampakkn suatu (ucapan, perbuatan atau sikap) yang sesungguhnya bertentangan dengan apa yang tersembunyi di dalam hatinya. Kelompok lain mengatakan munafik itu adalah orang-orang yang

lahiriyahnya menyatakan dirinya muslim sedangkan batinnya tidak

43 Syaiful Hamali. *Sikap Beragama dan Pola Tingkah Laku Masyrkat Madani*. (Jurnal: Al-Adyan, Col IV, No. VI, 2011), h. 79

44 Kasmiran Wuryo. Ed. Revisi 10. *Psikologi Agama*. (Jakarta: Grafindo), h. 225.

sesuai lahiriyahnya atau orang yang melahirkan iman dengan mulutnya tetapi kafir. Dari defenisi di atas dapat di simpulkan bahwa orang munafik adalah orang-orang yang bermuka dua lain di mulut lain di hati. Dalam al-Qur’an di sebutkan orang munafik adala orang yang imannya di mulut tetapi kafir di hati.

(2) Dengki

Dengki adalah menaruh perasaan benci, tidak senang yang amat sangat terhadap kemenangan orang lain. Dengki biasanya berkaitan dengan sifat iri. Wujudnya adalah sikap dan perbuatan yang tidak senang terhadap orang lain, seperti memusuhi, menjelek-jelekkan, mencemarkan nama baik orang lain, dan lain- lain.

(3) Riya

Riya adalah sikap yang suka memamerkan harta benda atau orang yang melakukan segala sesuatu yang hanya mengharapkan pujian dari orang lain tapi bukan mengharapkan pahala dari Allah. Sikap riya ini sikap yang susah untuk mengubahnya sebab ia melakukan sesuatu hanya demi mengharapkan pujian orang lain.

(4) Tama’

Tama’ sering dikatan sebagai orang yang rakus kepada apapun. Misalnya ia sudah kaya tetapi mau lebih kaya lagi. Sikap tama’ ini adalah sikap yang tidak patut dicontoh sebab hanya akan membawa kerugian bagi orang yang memiliki sifat ini.

(5) Takabbur

Takabbur menurut bahasa adalah membesarkan diri, menganggap dirinya lebih besar dari orang lain. Sedangkan menurut istilah takabbur adalah suatu sikp mental yang merasa dirinya lebih besar, lebih tinggi, lebih pandai dan memandang kecil serta rendah terhadap orang lain. Takabbur digolongkan menjadi dua bagian yaitu: takabbur batin dan takabbur lahir. Takabbur batin yaitu sifat dalam jiwa yang tidak terlihat karena sifat tersebut melekat dalam hati seperti sifat merasa besar, merasa lebih dari segala- galanya. Sedangkan takabbur lahir adalah perbuatan atau tingkah laku yang dapat dilihat seperti merendahkan orang lain, menyepelekan orang lain.

3. Remaja

a. Pengertian Remaja

Masa remaja adalah suatu kondisi bagi manusia menghadapi masa ketidak stabilan dan sangat rentan dengan pengaruh yang kurang baik serta memiliki tingkat emosional yang tinggi. Dalam arti remaja akan sangat mudah terpengaruh oleh kondisi-kondisi lingkungan dan jga pergaulan, apalagi dengan adanya sarana teknologi informasi yang menyajikan berbagai macam kecanggihan yang dapat mempengaruhi

perilaku remaja. Didalam fase-fase perkembangan, kedudukan usia remaja dijelaskan oleh beberapa orang ahli, seperti :45

1) Aristoteles : membagi fase perkembangan manusia dalam 3 kali 7 tahun:

0 – 7 tahun : masa kanak-kanak

7 – 14 tahun : masa anak sekolah

14 – 21 tahun : masa remaja/puberteit

2) Menurut Stanley Hall masa remaja itu berkisar dari umur 15 tahun sampai dengan 23 tahun.

3) Sedangkan menurut Dr. Zakiah Darajat masa remaja itu lebih kurang antara 13-21 tahun.

4) Pembagian fase-fase perkembangan yang agak luas dijelaskan oleh Athur T. Jersild cs, dalam bukunya “Child Psychology” (1978) sebagai berikut:

x – 0 tahun : permulaan kehiduan (masa konsepsi)

0 – 1 tahun : masa bayi (*infancy*)

1 – 5 tahun : masa kanak-kanak (*early childhood*)

5 – 12 tahun : masa anak-anak (*middle childhood*)

15 – 18 tahun : masa remaja (*adolescence*)

18 – 25 tahun : masa dewasa awal (*pra adulthood*)

25 – 45 tahun : masa dewasa (early aduithood)

45 – 55 tahun : masa dewasa akhir (late adulthood)

45 Lidiya, Diah. *Relegiusitas Kecerdasan Emosional dan Kenakalan Remaja*. (Jurnal: Psikologi, Volume 7, No 2, 2012), h. 565

55- x tahun : masa tua (senescence) dan akhir kehidupan.46

1) Masa Remaja Pertama (13-16)

Pertumbuhan yang paling menonjol terjadi pada umur-umur ini, adalah pertumbuhan jasmani cepat, seolah-olah ia bertambah tinggi dengan kecepatan yang jauh lebih terasa daripada masa- masa kanak-kanak dulu. Tumbuhnya bertambah cepat, tetapi tidak serentak seluruhnya, maka terjadilah ketidakseimbangan, gerak dan tubuhnya tampak kurang serasi, misalnya ia tampak tinggi kurus dengan kaki, tangan dan hidung lebih besar daripada bagian tubuh lainnya, dan lain sebagainya.

Semua perubahan jasmani cepat itu menimbulkan kecemasan pada remaja, sehingga menyebabkan terjadinya kegoncangan emosi, kecemasan dan kekuatiran. Mungkin pula kepercayaan kepada agama mengalami kegoncangan, maka kepercayaan remaja kepada Tuhan kadang-kadang sangat kuat, akan tetapi kadang-kadang menjadi ragu dan berkurang, yang terlihat pada cara ibadahnya yang kadang-kadang rajin dan kadang- kadang malas.

Disamping itu, yang menggelisahkan remaja adalah tampaknya perbedaan antara nilai-nilai akhlak yang diajarkan oleh

agama dengan kelakuan orang dalam masyarakat. Terutama pada

46 Sofyan S. Willis, *Remaja dan Masalahnya* (Bandung : Alfabeta,2005) h, 23-24

orang tua, guru-gurunya disekolah, pemimpin-pemimpin dan tokoh-tokoh agama.47

2) Masa Remaja Akhir (17-21)

Pada umumnya permulaan masa remaja itu dapat diketahui dengan mudah dan hampir sama pada tiap anak, yaitu kira-kira pada umur 13 tahun (misalnya mimpi bagi anak laki-laki dan haid bagi anak perempuan). Akan tetapi kapan berakhirnya masa remaja itu agak sukar menentukan, karena berbagai faktor ikut mempengaruhi, seperti kita sebutkan diatas. Namun pada umumnya ahli jiwa cenderung untuk mengatakan bahwa pada masyarakat maju, berakhir pada umur 21 tahun. Dimana segala macam pertumbuhan atau perubahan cepat dikatakan berakhir. Yang diharapkan dari mereka, panggilan hidup dan masa depan mereka. Perkembangan mental pada kaum remaja nampak pada gejala-gejala perubahan dalam perkembangan intelektual pada cara berfikir.

Tahapan menurut pandangan A.M Mangunharjono adalah sebagai berikut :

1) meninggalkan masa kanak-kanak

2) meninggalkan cara berfikir anak-anak dan mulai berfikir sebagai orang dewasa

47 Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta : PT Bulan Bintang, 2005) h,132

3) Mereka tidak lagi hanya berfikir dengan konsep konkrit, tetapi juga dengan konsep-konsep yang lebih abstrak.48

b. Perkembangan Emosional Remaja

Perkembangan emosional kaum remaja ada hubungan nya dengan fisik. Karena perkembangan tersebut mengakibatkan perubahan kesimbangan hormone-hormon dalam tubuh mereka. Perkembangan emosional yang nampak pada tubuh mereka yang meletup-letup, perpindahan gejolak hati yang cepat, muncul nya sikap yang masa bodoh, keras kepala, dan tidak jarang tingkah lakunya hingga binger. Dengan munculnya letupan hati itu mereka lama-lama dapat menangkap emosi dan dapt memahami arti kata-kata yang berhubungan dengan perasaan-perasaan positif. Persaan itu seperti bahagia, senang bersemangat dan lain-lain. Emosional remaja atau kaum remaja masih dalam taraf labil, sebab sebelum stabil dan mencapai kematangan pribadi secara dewasa. Kegelisahan dalam suatu pihak yang ingin mencari pengalaman atau melakukan segala keinginan yang ada tetapi dilain pihak terbentur akan ketergantungan untuk melakukannya.disamping itu juga menghendaki pengakuan social, tidak mau diperlakukan seperti anak kecil yang dapat diperintah untuk melakukan apa saja. Dalam keadaan yang belum stabil ini celaan atau kritikan dari lingkungannya sering kali ditamggapi secara

sungguh- sungguh dan sering ditafsirkan sebagai ejekan atau

48 Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*, h. 140

meremehkannya. Hal tersebeut dapat mengakibatkan sikap anti pati dan melawan.

Secara emosional pencarian identitas diri bagi remaja tidak dapat disalahkan dan adalah hak azasi yang manusiawi. Sebagaimana diungkapkan oleh dewan ulama Al-Azhar Mesir : anak-anak (remaja) adalah kuncup-kuncup yang akan berkembang dalam kehidupan kita. Janji gemilang bagi masa depan kita dan penghibur hatiu kita, mereka mengabadikan sejarah terhormat bangsanya. Anak-anak dan para pemuda (remaja) mempunyai tanggung jawab ganda yang penting yang telah dicapai bangsa mereka. Pertama mereka dipercaya untuk melindungi hasil-hasil penting yang telah dicapai oleh bangsa mereka. Kedua, mereka harus berperan serta dengan kapasitas mereka sendiri untuk menggunakan semua potensi yang ada pada mereka untuk memperbaiki mutu kehidupan bangsa mereka.

c. Perkembangan Sosial Remaja

Perkembangan sosial kaum muda (remaja) menyangkut jalinan hubungan orang tua. Dengan berlakunya masa kanak-kanak dan berkat pertumbuhan fisik mereka. Pergaulan remaja tidak terbatas lagi dengan orang-orang dalam lingkungan keluarga tetapi meluas keteman sebaya, orang-orang dilingkungan tempat tinggalnya dan masyarakat luas. Masalah-masalah penting yang dihadapi remaja sehubungan dengan perkembangan sosial ialah masalah- masalah disekitar pergaulan mereka dengan kelompok, seperti penerimaan diri oleh kelompok. Dan

macam-macam keterlibatan yang diberikan pada mereka oleh kelompok.

Akibat dari meluasnya pergaulan dikalangan remaja adalah tidak jarang mereka meninggalkan rumah. Penggabungan diri dengan kelompok yang lain sebenarnya merupakan usaha mencari nilai-nilai baru dan ingin berjuang untuk mencapai nilai-nilai itu. Sebab remaja itu mulai meraguka kewibawaan, kebijaksanaan oranmg tua dan

norma-norma yang ada.49

d. Perkembangan religious remaja

Perkembangan agama dan remaja sejalan dengan kecerdasan remaja tersendiri. Sebagaimana yang dijelaskan Zakiah Darajat bahwa

: kendatipun kecerdasan remaja telah sampai kepada menuntut agar ajaran agama yang dia terima itu masuk akal, dapat dipahami dan dijelaskan secara ilmiah dan rasional, namun perasaan masih memegang peran penting dalam sikap dan tindakan agama pada remaja.50

Religi yaitu kepercayaan terhadap kekuasaan suatu zat yang

mengatur alam semesta ini adalah sebagian dari moral, sebab dalam moral sebenarnya diatur segala perbuatan yang dinilai baik dan perlu dilakukan, serta perbuatan yang dinilai tidak baik sehingga perlu dihindari. Moral dan religi merupakan bagian yang cukup penting

49 Y. Bambang Mulyono, *Pendekatan Analisis Kenakalan Remaja dan*

*Penanggulangannya*, (Yogyakarta: Penerbit Kansius,1982).h. 22

50 Agus Setiawan, *Pengaruh Acara Hiburan Di Televise Terhadap Akhlak Remaja Di Desa Suka Maju Kecamatan Abung Semul Ikabupaten Lampung Utara* (Bandar Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2005),h. 43-51

dalam jiwa remaja. Sebagian orang berpendapat bahwa moral dan religi bisa mengendalikan tingkah laku anak yang beranjak dewasa ini sehingga ia tidak melakukan hal-hal yang merugikan atau bertentangan dengan kehendak atau pandangan masyarakat. Disisi lain sering kali dituding sebagai faktor penyebab meningkatnya kenakalan remaja.51

e. Penggunaan *Handphone* Pada Remaja

Remaja zaman sekarang sudah mempunyai handphone dan tiada hari tanpa memegang handphone dan terasa tidak enak apabila tidak memliki handphone karena handphone dapat pergunakan sebagai alat komunikasi dan sebagai alat yang dapat menyimpan file-file yang sangat berharga. Bahkan remaja zaman sekarang lebih mementingkan handphone dari pada pelajaran. Berikut merupakan fakta remaja yang menggunakan handphone. Ada sikap positif dan negatif, diantaranya :

1) fakta negatif :

a) Banyak remaja yang mempunyai handphone waktu luangnya banyak tersita untuk smsan, saling teleponan atau bermain situs lainnya (bukan untuk belajar).

b) Kurangnya keharmonisan dalam keluarga.

c) Menyia-nyiakan waktu serta membantah nasehat orang tua

d) Melalaikan tugas-tugas yang wajib dikerjakan, seperti:

mengerjakan PR sekolah, membantu orang tua, mengaji, dan sholat lima waktu.

h,109.

51 Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja* (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, tahun 2013)

e) Banyak remaja yang menyimpan hal-hal yang berbau pornoaksi dan pornografi.52

2) fakta Positif

a) Remaja tidak gagap teknologi, remaja dapat mengikuti perkembangan era teknologisasi dunia.

b) remaja dapat mencari materi sekolah dengan search lewat handphone melalui internet.

c) Dapat memudahkan dan mempercepat komunikasi dengan orang lain.

d) dapat dijadikan media bisnis53

**B. Penelitian Terdahulu**

Dari hasil penelitian penulis menemukan beberapa penelitian yang lain yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku beragama remaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara.

1. Skripsi, Ina Astari Utaminingsih (A 14202036) “Pengaruh Penggunaa Ponsel Pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja” (Program studi komunikasi dan pengembangan masyarakat. Fakultas pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB)). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengidentifikasi tingkat penggunaan ponsel pada remaja saat ini,

52 Agus Setiawan, *Pengaruh Acara Hiburan Di Televise Terhadap Akhlak Remaja Di*

*Desa Suka Maju Kecamatan Abung Semul Kabupaten Lampung Utara*, h.52

53 Agus Setiawan, *Pengaruh Acara Hiburan Di Televise Terhadap Akhlak Remaja Di*

*Desa Suka Maju Kecamatan Abung Semul Kabupaten Lampung Utara*, h.52

pengambilan sampel penelitian menggunakan purposive sampling, tujuan pengggunaan ponsel responden mayoritas untuk kegiatan-kegiatan yang tidak terlalu penting, mengenai interaksi penelitian ini melihat suatu variabel interaksi sosial dari waktu ke intensitas interaksi secara tatap muka antara responden dengan lingkungan sosial, berdasarkan semua data yang diperoleh dapat diketahui bahwa interaksi antar responden dengan lingkungan keluarga lebih baik dalam hal kualitas. Dalam skripsinya tersebut menunjukan bahwa tingkat penggunaan ponsel pada remaja cenderung tinggi. Hal ini meunjukan bahwa ponsel sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dianggap menjadi kebutuhan sehari- hari yang penting bagi remaja, baik remaja laki-laki maupun remaja perempuan.0,014 tidak terdapat mempengaruhi antara tingkat penggunaan

ponsel dengan interaksi sosial.54

2. Nesy Aryani Fajrin “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di era Globalisasi“ (Program Studi Sosiologi Agama, Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam, Universitas Islam Negeri Yogyakarta). Tujuan dari penelitian ini adalah menetahui pola pikir dan perilaku akibat pengaruh penggunaan handphone dan untuk mengidentifikasi penggunaan handphohe akan membentuk identitas baru remaja masa kini atau tidak. Teknik berupa pengumpulan data, wawancara, observasi dan dokumentasi, berdasarkan hasil waancara

bahwa yang memeiliki handphone sangat berpengaruh terhadap pola

54 Ina Astari Utaminingsih. (*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi) (Program Studi Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*. Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB). 2006

pemikiran mereka, kemajuan teknologi menciptakan nilai-nilai, norma, kebudayaan, gaya hidup dan ideologi baru bagi remaja dan masyarakat desa, mereka menjadi malas untuk bersosialisasi, lunturnya jiwa sosial, perubahan pola interaksi sehingga tidak ada bedanya antara masyarakat desa dan kota. Ini merupakan akibat dari adanya alat-alat konsumsi baru salah satunya handphone. Dalam hasil penelitian tersebut menunjukan bahwa pemikiran remaja penggunaan handphone memiliki dampak negatif yang sangat besar dalam kehidupan pendidikan, sosial, maupun keagamaan karena mereka menjadi malas untuk bersosialisasi dengan

teman dan lingkungannya.55

3. Penelitian Anggit Purnomo Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta “Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati Pada Mahasiswa” metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala empati hal ini menjelaskan bahwa ada perbedaan empati antara mahasiswa prodi psikologi dengan mahasiswa prodi bimbingan konesling islam dimana dilihat dari mean mahasiswa psikologi memiliki empati yang besar yaitu

63,21 sedangkan mahasiswa bimbinan konselin islam hanya 59,74. Akan tetapi -1,612 dengan taraf signifikan p=0,109 (p>,05) pada kecanduan gadget, menunjukan indeks perbedaan Penelitian ini menggunakan teori

Goleman dan Leung, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tidak

55 Nesy Aryani Fajrin “*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di era Globalisasi*” (Program Studi Sosiologi Agama. Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam.Universitas Islam Negeri Yogyakarta). 2013

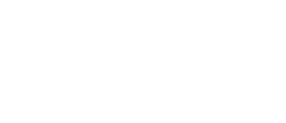
terdapat hubungan antara kecanduan Gadget dengan empati pada mahasiswa.56

**C. Kerangka Berpikir**

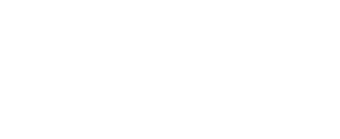
Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku beragama remaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara. Secara ringkas, konsep teori sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya dapat digambarkan pada skema di

bawah ini:

(X)



**Penggunaan** r



**Gedget**

(Y) **Perilaku Beragama Remaja**

**Keterangan**

Variabel X = Penggunaan Gedget

Variabel Y = Perilaku Bergama Remaja

1. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.

2. Perilaku keagamaan adalah rangkaian perbuatan atau tindakan yang didasari oleh nilai-nilai agama ataupun dalam proses melaksanakan aturan- aturan yang sudah ditentukan oleh agama dan meninggalkan segala yang dilarang oleh agama.

3. Ramaja yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak yang berumur

dari 13 tahun s.d 21 tahun.

56 Anggit Purnomo, (*Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan*

*Empati Pada Mahasiswa*), Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2014

**D. Hipotesis**

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah, *thesa* yang artinya kebenaran. Sesuai dengan pembatasan pengertian diatas, maka hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan peneliti, sampel terbukti melalui data yang terkumpul57.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan

kesimpulan yang bersifat sementara atau dengan kata lain praduga pasti kebenarannya yang bersifat sementara atau dengan kata lain praduga pasti kebenarannya.

57 Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,(Jakarta: Rineka

Cipta,2014),h.110.



139

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

**A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian lapangan *(field research)* dimana peneliti terlibat langsung turun ke tempat penelitian untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dan relevan dengan indikator dalam tujuan penelitian. Dengan ini maka penelitian ini tergolong penelitian lapangan dengan pendekatan kuantitatif asosiatif. Penelitian asosiatif meruipakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan dua variabel atau lebih. Dalam penelitian ini makan akan dapat dibangun suatu teori yang dapat berfungsi

untuk menjelaskan, meramalkan dan mengontrol suatu gejala.58

Penelitian kuantitatif korelasional adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui tingkat hubungan pengaruh antara dua variabel atau lebih, tanpa melakukan perubahan, tambahan, atau manipulasi terhadap data yang memang sudah ada.59 Penelitiann kuantitatif bertujuan untuk mengkaji satu permasalahan dari suatu fenomena, menguji teori, serta mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif.60

**B. Tempat dan Waktu Penelitian**

58 Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*. (Bandung: Alfabeta,

2009), h. 21

59 Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka

Cipta, 2010), h. 4

60 Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*. (Bandung: Alfabeta,

2009), h. 7

58



Adapun penelitian ini dilakukan bertempat di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 6 Agustus 2019 s.d 10 September 2019.

**C. Populasi dan Sampel Penelitian**

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian61. Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/ subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.62 Dari pengertian tersebut, dapatlah dipahami bahwa populasi merupakan individu-individu atau kelompok atau keseluruhan subyek yang akan diteliti dalam suatu penelitian. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah 43 remaja warga di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti63. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti64. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *non probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota)

61 Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka

Cipta, 2010), h. 173

62Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R& D*. (Bandung: Alfabeta,

2009), h. 80

63Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, (Bandung: Alfabeta,2013),h.10.

64 Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, h.174.

populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Lebih tepatnya teknik yang digunakan ialah *sampling jenuh* yaitu samling jenuh adalah bila semua anggota populasi disgunakan sampel.65

**Tabel 3.1**

**Sampel Penelitian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Populasi** | **Sampel** | **Keterangan** |
| 43 remaja | 23 Remaja | Sampel adalah remaja usia 13 -  16 tahun yang tinggal di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara serta aktif dalam menggunakan gadget. |

**D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini digunakan berbagai teknik pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan digunakan dalam rangka mengumpul- kan data dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.66 Observasi atau pengamatan dilakukan untuk mendapat data keadaan Desa, warga yang berkenaan dengan penelitian dengan jalan mengamati dan mencatat.

2. Angket

65 Sugiyono. *Statistika Untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2009), h. 68

66 Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*,h. 145.

Kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang diketahui67. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, maksudnya angket yang sudah tersedia jawabannya dan responden memilih diantara jawaban yang tersedia. Alasan pemilihan angket dalam penelitian ini dari segi teknis pelaksanaan angket adalah metode yang paling efektif, efesien, dan hemat waktu tenaga, dan biaya dalam proses penelitian.

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data secara keseluruhan yang mengenai, ruang lingkup warga cara mengumpulkan dokumen- dokumen yang ada di Desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara.

**E. Teknik Validitas dan Reabilitas Data**

1. Uji Validitas

Instrumen yang valid alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.68

*N*  *xy*   *x* *y*

Rxy =

{*N*  *x* 2   *x*2 }{*N*  *y* 2   *y*2 }

Keterangan:

X = Variabel bebas

h. 173

67 Arikunto,Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik,h.194.

68 Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. (Bandung: Alfabeta, 2011),

Y = Variabel terikat

N = Jumlah responden

ΣX = Jumlah skor X

ΣY = Jumlah skor Y

ΣXY = Jumlah perkalian antara X dan

rxy = Koefisien korelasi antara X dan Y

Langkah pengujian *uji validitas* dilakukan menggunakan SPSS 22 dengan melihat hasil output dari *uji validitas* dengan taraf signifikasi 5%.

a. Hasil Uji Coba Validitas Variabel Pengunaan Gadget (X)

Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa skala Pengunaan Gadget (X) yang terdiri dari 25 butir item, terdapat 18 butir item yang valid sedangkan 7 butir item lainnya tidak valid (gugur). Item dinyatakan valid dalam variabel pengunaan gadget (X) koefisien validitas > 0,433 (nilai r tabel *product moment*) taraf signifikansi 5% dengan ketentuan bila rhitung > rtabel maka item dinyatakan valid. Hasil uji coba dapat dilihat dalam tabel:

**Tabel 3.2**

**Uji Validitas Variabel Penggunaan Geadget (X)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Item** | **r**hitung | **r**tabel | **Keterangan** |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10 | ItemX\_1  ItemX\_2  ItemX\_3  ItemX\_4  ItemX\_5  ItemX\_6  ItemX\_7  ItemX\_8  ItemX\_9  ItemX\_10 | 0,224  0,540  0,354  0,743  0,599  0,630  0,435  0,477  0,490  0,783 | 0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433 | Tidak Valid  Valid Tidak Valid Valid  Valid Valid Valid Valid Valid Valid |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25 | ItemX\_11  ItemX\_12  ItemX\_13  ItemX\_14  ItemX\_15  ItemX\_16  ItemX\_17  ItemX\_18  ItemX\_19  ItemX\_20  ItemX\_21  ItemX\_22  ItemX\_23  ItemX\_24  ItemX\_25 | 0,670  0,689  0,790  0,536  0,782  0,541  0,565  0,304  0,550  -0,238  0,244  0,650  0,345  0,448  0,018 | 0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433 | Valid  Valid Valid Valid Valid Valid Valid  Tidak Valid  Valid Tidak Valid Tidak Valid Valid  Tidak Valid  Valid  Tidak Valid |

b. Hasil Uji Coba Validitas Variabel Perilaku Beragama Remaja (Y) Berdasarkan hasil uji coba, diperoleh hasil bahwa variabel

Perilaku Beragama Remaja (Y) yang terdiri dari 25 butir item, terdapat

21 butir item yang valid sedangkan 4 butir item lainnya tidak valid (gugur). Item dinyatakan valid dalam variabel perilaku beragama remaja (Y) koefisien validitas > 0,433 (nilai r tabel *product moment*) signifikansi 5% dengan ketentuan bila rhitung > rtabel maka item dinyatakan valid. Hasil uji coba dapat dilihat dalam tabel:

**Tabel 3.3**

**Uji Validitas Variabel Perilaku Beragama Remaja (Y)**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Item** | **rhitung** | **rtabel** | **keterangan** |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20  21  22  23  24  25 | ItemY\_1  ItemY\_2  ItemY\_3  ItemY\_4  ItemY\_5  ItemY\_6  ItemY\_7  ItemY\_8  ItemY\_9  ItemY\_10  ItemY\_11  ItemY\_12  ItemY\_13  ItemY\_14  ItemY\_15  ItemY\_16  ItemY\_17  ItemY\_18  ItemY\_19  ItemY\_20  ItemY\_21  ItemY\_22  ItemY\_23  ItemY\_24  ItemY\_25 | 0,191  0,547  0,555  0,400  0,535  0,579  0,596  0,588  0,557  0,410  0,461  0,684  0,474  0,480  0,770  0,637  0,644  0,390  0,632  0,841  0,517  0,586  0,760  0,610  0,577 | 0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433  0,433 | Tidak Valid  Valid  Valid Tidak Valid Valid  Valid Valid Valid Valid  Tidak Valid Valid Valid Valid Valid Valid Valid Valid  Tidak Valid  Valid Valid Valid Valid Valid Valid Valid |

2. Uji Realibilitas

Realibilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument cukup atau dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrument tersebut sudah baik.69

Untuk menginterprestasikan koefesien alpha Cronbach digunakan

kategori sebagai berikut:

  *n* 

2 

*r*11  

1  *i* 

 2 



 *n* 1 

Dimana:

 *t* 

69 SuharsimiArikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Rineka

Cipta, 2006), h. 86

r11 = reliabilitas instrumen

2



*t*

 2

*b*

= varians total

= jumlah varians butir

Langkah pengujian *uji reliabilitas* dilakukan menggunakan SPSS

22 dengan melihat hasil output dari *uji reliabilitas* dengan taraf signifikasi

5%.

a. Uji reabilitas variabel *Penggunaan gadget* (X)

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 25 for Windows, diperoleh hasil untuk reliabilitas penggunaan *gadget* dengan koefisien sebesar 0,980.

**Tabel 3.7**

**Realibilitas Variabel Penggunaan *Gadget* (X)**

|  |  |
| --- | --- |
| **Cronbach's Alpha** | **N of Items** |
| **0,901** | **18** |

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa > 0,70.70 Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi interpretasi reliabilitas.

b. Uji reabilitas variabel Perilaku Beragama Remaja (Y)

70 Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19. (*Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponorogo, 2011), h. 48

Berdasarkan analisis menggunakan rumus Alpha Cronbach dengan bantuan SPSS versi 25 for Windows, diperoleh hasil untuk reliabilitas Perilaku Beragama Remaja dengan koefisien sebesar 0,944.

**Tabel 3.8**

**Realibilitas Variabel Perilaku Beragama Remaja(Y)**

**Reliability Statistics**

|  |  |
| --- | --- |
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| **0,906** | **21** |

Berdasarkan asumsi dasar suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabilitas dinyatakan reabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa > 0,70.71 Skala tersebut dinyatakan reliabel dalam kategori sangat tinggi interpretasi reliabilitas.

**F. Teknik Analisa Data**

Untuk menganalisa data pada permasalahan dan untuk membuktikan hasil penelitian tentang “pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku beragama remaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara”. Maka peneliti menggunakan teknik analisa sebagai berikut:

1. Uji prasyarat analisis data a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan salah satu bagian dari uji persyaratan analisis data atau uji asumsi klasik, artinya sebelum kita

melakukan analisis yang sesungguhnya, data penelitian tersebut

71 Imam Ghozali. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19. (*Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponorogo, 2011), h. 48

harus di uji kenormalan distribusinya. Rumus yang digunakan dalam

penelitian ini adalah Uji chi kuadrat 72 :

( )

Σ

Keterangan :

= Uji chi kuadrat

= Data frekuensi yang diperoleh dari sampel

= Frekuensi yang diharapkan dalam populasi

Dalam penelitian ini digunakan uji asumsi atau prasyarat menggunakan uji normalitas dengan hasil skor asli nilai rapot ulangan bulanan. Uji normalitas dimaksudkan untuk memperlihatkan bahwa sampel diambil dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas dapat dilakukan dengan uji histogram, uji normal *p plot*, uji *chi square*, *skewness* dan kurtosis atau uji *kolmogorov –smirnov*. Langkah pengujian *kolmogorov-smirnov* dilakukan menggunakan SPSS 25 dengan melihat hasil output dari uji normalitas dengan taraf signifikasi 5%. Data berditribusi normal jika probabilitas atau P >

0,05.

b. Uji linearitas regresi

Untuk menguji linearitas regresi digunakan rumus-rumus berikut73 : JK (T) =∑

(∑ )

( )

( | ) {∑

(∑ ) (∑ )

}

72Sugiyono,*Statistik untuk Penelitian,*(Bandung: Alfabeta,2016 ),h.107.

73 Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, h.244-245.

JKRes = JK(T) - JK(A) – JK (b| )

Keterangan : JK (T) = Jumlah kuadrat total

JKreg(A) = jumlah kuadrat koefisien a JKreg (b| ) = jumlah kuadrat regresi JKRes = jumlah kuadrat sisa

Setelah itu untuk menguji signifikansi menggunakan rumus berikut ini :

( | )

Keterangan : RJK(reg) = Rata-rata jumlah kuadrat regresi

RJKRes = Rata-rata jumlah kuadrat Residu

Langkah dilakukan menggunakan SPSS 22 dengan melihat hasil output dari uji linearitas dengan taraf signifikasi 5%.

2. Teknik analisis

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku beragama remaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara. Maka peneliti menggunakan teknik analisa sebagai berikut:

1) Analisis Unit

a. Mencari Mean dengan rumus sebagai berikut:

M =∑

Keterangan : M = Mean atau nilai rata-rata

∑ Jumlah hasil perkalian antara frekuensi

masing-masing dengan X

= Jumlah sampel

b. Mencari nilai standar deviasi, dengan rumus sebagai berikut:

SD= √( )(∑ ) ( ∑ )

Keterangan : SD = Standar Deviasi

∑ = Jumlah hasil perkalian antara frekuensi masing-masing interval dengan x2

N = Jumlah seluruh sampel

2) Analisi data

Peneliti menggunakan regresi linier sederhana. Analisis regresi didasarkan pada fungsional ataupun kausal suatu variabel independen dengan satu variabel dependen. Persamaan umum regresi linear sederhana adalah:

( )

Keterangan :

Nilai yang diprediksikan. Konstant

Koefisien regresi

Nilai Variabel independen

Harga dan b dapat dicari dengan persamaan berikut ini74:

74 Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*,(Jakarta: Rineka Cipta,2009), h.221-222.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| (∑ )(∑ | ) (∑ )(∑ | ) |
| ∑ | (∑ ) |  |

∑ (∑ )(∑ )

∑ (∑ )

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Deskripsi Umum Wilayah Penelitian**

1. Sejarah Singkat Desa Sidoluhur

Awal mula berdirinya Desa Sido Luhur tepatnya pada tanggal 02

Desember 2010,yang merupakan pemekaran dari desa margasakti kecamatan padang jaya kabupaten bengkulu utara.Sebelum berdiri menjadi desa tersendiri, Desa sido Luhur merupakan dusun bagian dari desa Margasakti yang berdiri sejak tahun 1977 tepatnya pada saat pemerintah melakukan program transmigrasi dari pulau jawa.warga yang mayoritas bersuku jawa ini memberi nama tempat mereka tinggal dengan nama Nama Sido Luhur, ***Sido*** yang berarti ***Jadi*** dan ***Luhur*** yang berarti ***Mulia,*** besar harapan dari sebuah nama di tempat baru akan membawa perubahan taraf kehidupan.

Keadaan yang masih apa adanya akses jalan masih berupa tanah merah serta penerangan yang masih menggunakan dari lampu minyak tanah. Penerangan listrik kala itu mulai masuk di perumahan warga mulai

pada tahun 1995 serta di ikuti dengan pengaspalan jalan aspal kasarpada tahun 1997. Keseharian merupakan para petani baik itu perkebunan, perikanan serta sawah, seiring dengan berjalannya waktu profesi-profesi yang di lakukan warga pun mulai bertambah seperti pegawai PU, Guru, Polisi dan lain sebagainya. Begitupun juga dengan keadaan dusun dengan semakin bertambahnya warga juga kelengkapan sarana – prasarana dusun Sido Luhur resmi berdiri pada tanggal 02 Desember 2010.

2. Keadaan Geografis

Desa Sidoluhur merupakan salah satu desa yang terdapat di propinsi Bengkulu tepatnya di Kecamtan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara Provinsi, luas wilayah Desa Sidoluhur adalah 1070 Ha dimana 65 Ha berupa pemukiman, 180 Ha perawahan, 600 Ha perkebunan, 4,6 Ha kuburan, 150 Ha Pekarangan, 70 Ha Perkantoran, dan

1 Ha sarana prasarana. Dengan batas wilayah sebagai berikut:

a) Timur : Berbatas Kuro Tidur b) Barat : Berbatas Marga Sakti c) Utara : Berbatas Kuro Tidur d) Selatan : Berbatas Kuro Tidur

3. Keadaan Sosial Budaya Penduduk Desa Sidoluhur

Menurut data statistik Desa Sidoluhur pada tahun 2016 penduduk

Desa Sidoluhur berjumlah 1373 jiwa atau 436 KK. Laki-laki berjumlah

685 orang sedangkan perempuan berjumlah 688 orang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dari tabel berikut:

**Tabel 4.1**

**Jumlah penduduk Desa Sidoluhur Berdasarkan Jenis Kelamin**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Keterangan** | **Laki-laki** | **Perempuan** | **Jumlah** |
| 1 | Jiwa | 685 | 688 | 1373 |
| 2 | KK | 436 | | 436 |

Masyarakat di Desa Sidoluhur memiliki berbagai macam jenis pekerjaan seperti petani, peternak, PNS, pedagang, buruh tani, namun mayoritasnya bermata pencaharian sebagai petani yaitu petani kebun kopi, karet, dan sawit. Tentang mata pencaharian penduduk Desa Sidoluhur dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.2**

**Penduduk Desa Sidoluhur Dilihat Dari Mata Pencaharian**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis pekerjaan** | **Jumlah** |
| 1 | Petani | 640 orang |
| 2 | Buruh Tani | 480 orang |
| 3 | Buruh Migran | 200 orang |
| 4 | PNS | 25 orang |
| 5 | Pedagang Kelilimh | 5 orang |
| 6 | Montir | 5 orang |
| 7 | Polri | 1 orang |
| 8 | dll | 9 orang |

Keadaan pendidikan di Desa Sidoluhur sudah cukup baik, hal ini dilihat dari masyarakatnya yang rata-rata pendidikan tingkat SMP pendidikan dengan baik serta namunsarana pendidikan yang tersedia masih belum memadai. Untuk lebih jelas dapat dilihat dari tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3**

**Penduduk Desa Sidoluhur Berdasarkan Tingkat Pendidikan**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Tingkat pendidikan** | **Jumlah** |
| 1 | Tidak Sekolah | 56 orang |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2 | SD | 166 orang |
| 3 | SMP | 273 orang |
| 4 | SMA | 81 orang |
| 5 | Akademi/D1-D3 | - orang |
| 6 | Perguruan Tinggi | 35 orang |

Dari keterangan di atas menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat di Desa Sidoluhur sudah mengenyam pendidikan, meskipun masih minim sekali yang pendidikannya sampai perguruan tinggi. Sebagaian besar masyarakatnya hanya menempuh pendidikan tingkat sekolah dasar (SMP).

4. Keadaan Sarana dan Prasarana Umum

**Tabel 4.4**

**Sarana dan Prasarana Desa Sidoluhur**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | Sarana/Prasarana | Jumlah | Keterangan |
| 1 | Kantor Desa | 1 Unit |  |
| 2 | Puskesmas Pembantu | 1 Unit |  |
| 3 | Masjid | 1 Unit |  |
| 4 | Pos Kamling | 1 Unit |  |
| 5 | Sekolahan | 4 Unit |  |
| 6 | Tempat Pemakaman Umum | 1 Lokasi |  |
| 7 | Jalan Tanah | 1,5 KM |  |
| 8 | Jalan Koral | 1 M |  |
| 9 | Jalan Poros/Hotmix | 1 M |  |

5. Struktur Organisasi Pemerintahan Desa Sidoluhur

**Bagan 4.1**

**Struktur Organisasi Desa Sidoluhur**

75

**STRUKTUR ORGANISASI PEMERINTAH DESA SIDO LUHUR**

**KEC. PADANG JAVA KAB. BENGKULU UTARA**

KEPALA DESA

AHMAD HARYANTO, A.Md

I

SEKDES

ARI MURYANI, S.Pd

I I I I

|  |  |
| --- | --- |
| KAUR KEUANGAN |  |
| FLORESSA TRI W |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| KEPALA SEKSI |  | KEPALA SEKSI |  | KAUR |  | KAUR |
| KESEJAHTERAAN |  | PELAYANAN |  | UMUM |  | PERENCANAAN |
| ARIF SUHARTOMO,S.P |  | LUSIA HUTMAN |  | LINDA WIJAYANTI |  | PERA SRI WAHYUNI |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| I |  | I |  | I |  | I |
| KADUNI |  | KADUN II |  | KADUN Ill |  | KADUN IV |
| DWIARYANI |  | SUGENG W.P |  | MITRO AHMADI |  | AHMAD M. |

**B. Penyajian Data Hasil Penelitian**

Untuk mengetahui data pengaruh Pengunaan *gadget* terhadap perilaku beragama remaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara, dapat diperoleh dari hasil angket yang disebarkan kepada remaja desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara yang aktif menggunakan *gadget*. Adapun langkah-langkah untuk membuat distribusi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Deskripsi Data

Berdasarkan data penelitan yang telah dikumpulkan dari masing – masing variabel, yaitu variabel penggunaan *gadget* sebagai data variabel X dan perilaku beragama remaja sebagai variabel Y, kemudian data yang terkumpul dibuat tabel distribusi frekuensi sebagai berikut:

a. Data Variabel Pengunaan *Gadget*

1) Tabel Distribusi Frekuensi

**Penggunaan *Gadget***

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Frequency | | | Percent | Valid  Percent | Cumulative  Percent |
| Valid 11 | | 1 | 4.3 | 4.3 | 4.3 |
|  | 18 | 3 | 13.0 | 13.0 | 17.4 |
| 20 | 1 | 4.3 | 4.3 | 21.7 |
| 21 | 2 | 8.7 | 8.7 | 30.4 |
| 22 | 1 | 4.3 | 4.3 | 34.8 |
| 23 | 2 | 8.7 | 8.7 | 43.5 |
| 24 | 3 | 13.0 | 13.0 | 56.5 |
| 25 | 1 | 4.3 | 4.3 | 60.9 |
| 26 | 1 | 4.3 | 4.3 | 65.2 |
| 27 | 1 | 4.3 | 4.3 | 69.6 |
| 28 | 1 | 4.3 | 4.3 | 73.9 |
| 29 | 1 | 4.3 | 4.3 | 78.3 |
| 34 | 1 | 4.3 | 4.3 | 82.6 |
| 36 | 1 | 4.3 | 4.3 | 87.0 |

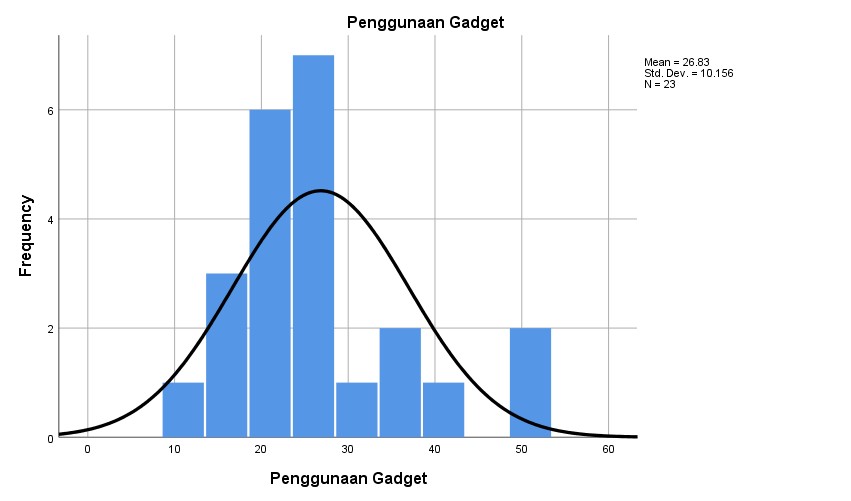
|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 42 | | 1 | 4.3 | 4.3 | 91.3 |
|  | 51 | 1 | 4.3 | 4.3 | 95.7 |
| 52 | 1 | 4.3 | 4.3 | 100.0 |
| Total | 23 | 100.0 | 100.0 |  |

2) Tabel Distribusi Statistik

Penggunaan *Gadget*

|  |  |
| --- | --- |
|  | |
| Valid | 23 |
| Missing | 0 |
| Mean | 26.83 |
| Median | 24.00 |
| Mode | 18a |
| Std. Deviation | 10.156 |
| Variance | 103.150 |
| Range | 41 |
| Minimum | 11 |
| Maximum | 52 |
| Sum | 617 |

3) Grafik



b. Deskripsi Data Variabel Perilaku Beragama Remaja

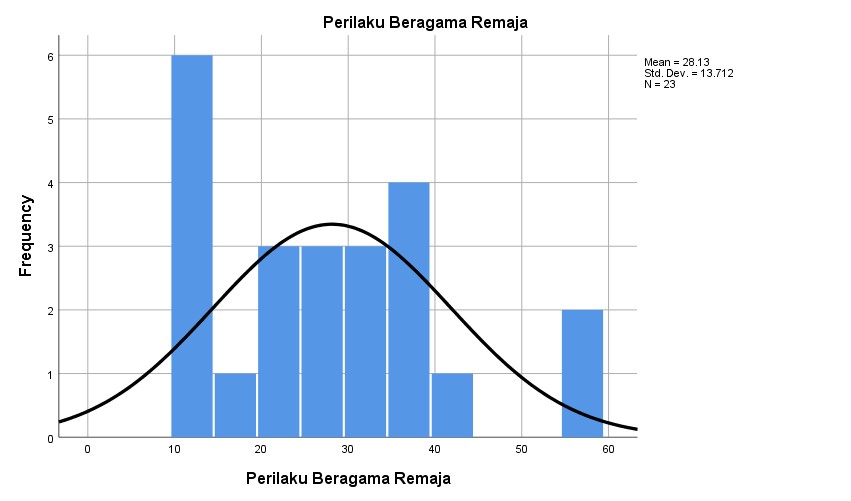
1) Tabel Distribusi Frekuensi

**Perilaku Beragama Remaja**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Frequency | | | Percent | Valid  Percent | Cumulative  Percent |
| Valid 12 | | 4 | 17.4 | 17.4 | 17.4 |
|  | 13 | 2 | 8.7 | 8.7 | 26.1 |
| 18 | 1 | 4.3 | 4.3 | 30.4 |
| 23 | 2 | 8.7 | 8.7 | 39.1 |
| 24 | 1 | 4.3 | 4.3 | 43.5 |
| 25 | 1 | 4.3 | 4.3 | 47.8 |
| 28 | 1 | 4.3 | 4.3 | 52.2 |
| 29 | 1 | 4.3 | 4.3 | 56.5 |
| 30 | 1 | 4.3 | 4.3 | 60.9 |
| 32 | 1 | 4.3 | 4.3 | 65.2 |
| 34 | 1 | 4.3 | 4.3 | 69.6 |
| 35 | 1 | 4.3 | 4.3 | 73.9 |
| 36 | 1 | 4.3 | 4.3 | 78.3 |
| 38 | 2 | 8.7 | 8.7 | 87.0 |
| 42 | 1 | 4.3 | 4.3 | 91.3 |
| 59 | 2 | 8.7 | 8.7 | 100.0 |
| Total | 23 | 100.0 | 100.0 |  |

2) Tabel Distribusi Statistik

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | Perilaku Beragama  Remaja |
| N Valid | | 23 |
|  | Missing | 0 |
| Mean | | 28.13 |
| Median | | 28.00 |
| Mode | | 12 |
| Std. Deviation | | 13.712 |
| Variance | | 188.028 |
| Range | | 47 |
| Minimum | | 12 |
| Maximum | | 59 |
| Sum | | 647 |



3) Grafik

2. Pengujian Prasyarat Penelitian

Sebelum diadakan pengujian analisis data lebih lanjut, data harus memenuhi beberapa persyaratan uji analisis yaitu:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Namun untuk memberikan kepastian, data yang dimiliki berdistribusi normal atau tidak, sebaiknya digunakan uji statistik normalitas, untuk itu perlu suatu pembuktian. uji statistik normalitas yang dapat digunakan dalam penelitian ini adalah [Kolmogorov Smirnov.](http://www.statistikian.com/2013/01/rumus-kolmogorov-smirnov.html)

Adapun hasil yang didapat dengan bantuan komputer progam

SPSS 22 adalah sebagai berikut:

**Tabel 4.7**

**Uji Normalitas**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

Unstandardized

Residual

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N | | 23 |
| Normal Parametersa,b Mean | | .0000000 |
|  | Std. Deviation | 10.20873450 |
| Most Extreme Differences Absolute | | .126 |
|  | Positive | .099 |
| Negative | -.126 |
| Test Statistic | | .126 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | **.200c,d** |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

Dasar pengambilan keputusan uji normalitas adalah berdasarkan probabilitas. Jika nilai probabilitas > 0,05 maka data berdistribusi normal dan Jika nilai probabilitas <= 0,05 maka data tidak berdistribusi normal.

Berdasarkan uji statistik menggunakan program SPSS IBM Versi 25 hasil uji Kolmogorov-Smirnov diatas adalah, nilai probalitas (Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 yaitu 0,200. Maka disimpulkan data berdistribusi normal.

b. Uji Linearitas Data

Uji linieritas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui ada tidaknya hubungan linier suatu distribusi data penelitian.

Dasar pengambilan keputusan untuk uji linearitas yaiut jika nilai sig deviation from linearity > 0,05, maka data berdistribusi hubungan liniear. Atau dengan membandingkan nilai F hitung dan F tabel dengan asumsi jika nilai Fhitung < dari Ftabel maka data berdistribusi hubungan liniear

Uji linearitas diketahui dengan menggunakan uji F, kriterianya adalah apabila nilai sig > 0,05 maka hubungan variabel bebas dengan variabel terikat linear. Setelah dilakukan perhitungan dengan bantuan komputer program SPSS 25, hasil pengujian linearitas terangkum dalam tabel berikut:

**Tabel 4.8**

**Uji Linearitas**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Sum of  Squares | | | | df | Mean  Square | F | Sig. |
| Perilaku Between (Combined) | | | 3729.942 | 16 | 233.121 | 3.439 | .067 |
| Beragama Groups | | Linearity | 1843.807 | 1 | 1843.807 | 27.204 | .002 |
| Remaja \*  Penggunaan  *Gadget* |  | Deviation from Linearity | 1886.135 | **15** | 125.742 | **1.855** | **.229** |
| Within Groups | | 406.667 | **6** | 67.778 |  |  |
| Total | | 4136.609 | 22 |  |  |  |

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa Fhitung lebih kecil dari Ftabel dengan taraf signifikan 5% yaitu Fhitung (1,855) < Ftabel (2,790). Hal ini dapat juga dibuktikan dengan membandingkan nilai *deviation from linearity* dengan nilai signifikansi, nilai *deviation from linearity* (0,229) > nilai signifikansi (0,05) maka data bersifat linear.

Hal ini berlaku variabel babes terhadap variabel terikat, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel bebas memiliki hubungan yang linear dengan variabel terikat, maka analisis regresi dapat dilanjutkan ke statistika parameteris.

3. Pengujian Hipotesis

**Tabel 4.9**

**Variabel Penggunaan *gadget* (X) dan**

**Perilaku Bergama Remaja (Y)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **N** | **X** | **Y** | X2 | Y2 | X.Y |
| 1 | 29 | 18 | 841 | 324 | 522 |
| 2 | 27 | 13 | 729 | 169 | 351 |
| 3 | 34 | 42 | 1156 | 1764 | 1428 |
| 4 | 25 | 12 | 625 | 144 | 300 |
| 5 | 18 | 13 | 324 | 169 | 234 |
| 6 | 22 | 38 | 484 | 1444 | 836 |
| 7 | 11 | 12 | 121 | 144 | 132 |
| 8 | 23 | 30 | 529 | 900 | 690 |
| 9 | 26 | 29 | 676 | 841 | 754 |
| 10 | 36 | 36 | 1296 | 1296 | 1296 |
| 11 | 24 | 32 | 576 | 1024 | 768 |
| 12 | 23 | 24 | 529 | 576 | 552 |
| 13 | 18 | 35 | 324 | 1225 | 630 |
| 14 | 24 | 38 | 576 | 1444 | 912 |
| 15 | 24 | 28 | 576 | 784 | 672 |
| 16 | 20 | 34 | 400 | 1156 | 680 |
| 17 | 42 | 25 | 1764 | 625 | 1050 |
| 18 | 21 | 23 | 441 | 529 | 483 |
| 19 | 21 | 23 | 441 | 529 | 483 |
| 20 | 28 | 12 | 784 | 144 | 336 |
| 21 | 51 | 59 | 2601 | 3481 | 3009 |
| 22 | 18 | 12 | 324 | 144 | 216 |
| 23 | 52 | 59 | 2704 | 3481 | 3068 |
| **Total** | **617** | **647** | **18821** | **22337** | **19402** |
| **N** | **23** |  | | | |

1. Model Regresi Sederhana

Untuk menganalisis Pengunaan *Gadget* (X) yang mempengaruhi Perilaku Beragama Remaja (Y) maka digunakan uji regresi linier sederhana, untuk lebih jelasnya dapat dilihat perhitungan di bawah ini:

a. Kontanta b

b = ∑ ∑ ∑

∑ (∑ )

=

( )

=

= = 0,90 b. Konstanta a

a = ∑ ∑

=

=

= = 3,95

Berdasarkan perhitungan diatas maka dapat dibuat persamaan regresi linear sederhana sebagai berikut:

Y = a + b.X

= 3,95 + 0,90X

Angka tersebut masing-masing dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Nilai konstanta 3,95 mempunyai arti bahwa apabila variabel *penggunaan gadget* (X) sama dengan nol, maka variabel Perilaku Beragama Remaja 3,95, Hal ini berlaku saat dilaksanakannya penelitian penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama remaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara.

b. Koefisien regresi variabel Pengunaan *Gadget* (X) sebesar 3,98 mempunyai makna bahwa apabila Pengunaan *Gadget* (X) ditingkatkan satu satuan, maka akan mempengaruhi perilaku beragama remaja terhadap anak sebesar 3,95.

2. Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui besarnya persentase sumbangan pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat maka digunakan uji koefisien korelasi sebagai berikut:

*N*  *xy*   *x* *y*

{*N*  *x* 2   *x*2 }{*N*  *y* 2   *y*2 }

( )( )

√( ( ) ( ) ) ( ) ( ) )

√( ) ( )( ) ( )

( )( )

Untuk mengetahui seberapa besar sumbangan (konstribusi) yang diberikan antara variabel X (Pengunaan *Gadget*) dan variabel Y (Perilaku Bergama Remaja) maka dilakukan penghitungan koefesien determinasi (KP).

KP = (r)2 v X 100%

= (0,67)2 x 100% = 46 X 100% = 0,446 = 44,6%

Berdasarkan perhitungan di atas dapat diketahui nilai koefisien

korelasi R=0,67 Nilai ini mempunyai arti bahwa variabel Pengunaan *Gadget* (X) mempengaruhi variabel Perilaku beragama (Y), memberikan sumbangan sebesar R Square = 0,446 atau 44,6 % dalam mempengaruhi kecenderungan perilaku beragama remaja sedangkan sisanya dipengaruh oleh variabel-variabel lain sebesar 55,4% yang tidak diteliti.

3. Analisis Pengujian Hipotesis Uji t (t-test)

Untuk menguji pengaruh variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat digunakan uji t sebagai berikut:

√

√

√

√

Hasil uji signifikansi dengan menerapkan uji-t, diperoleh thitung

= 4,109 dan ttabel pada taraf uji 95 % (0,05) dengan dk = 21 diperoleh sebesar 2,080. Ini berarti bahwa nilai t hitung jauh lebih besar dari nilai ttable, kriteria pengujian untuk uji statistik t adalah diterima yang berarti ada pengaruh yang signifikan antara variabel penggunaan *gadget* (X) terhadap perilaku beragama remaja (Y).

**C. Pembahasan**

Penelitian yang dilaksanakan di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya Kabupaten Bengkulu Utara dengan judul penelitian pengaruh pengunaan *gadget* terhadap perilaku beragama reamaja. Setelah dilakukan uji hipotesis menggunakan teknik regrsi sederhana didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh pengunaan *gadget* terhadap perilaku beragama reamaja 44,6 %. Ho diterima sedangkan Ha ditolak.

Setelah melakukan analisis deskriptif dan analisis regresi linear sederhana dan hasilnya menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) dari variabel X pengunaan *gadget* adalah 26,83 dengan kualifikasi Cukup Tinggi. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) untuk variabel Y tentang perilaku bergama remaja adalah 28,13 cukup tinggi.

Freud menyatakan bahwa bahwa kepribadian memiliki tiga struktur yaitu: id, ego, dan superego. Id terdiri dari insting yang merupakan persediaan energi psikis individu. Ego disebut juga “cabang eksekutif” dari kepribadian karena ego membuat keputusan rasional. Id dan ego tidak mempertimbangkan moralitas, keduanya tidak mempertimbangkan apakah sesuatu itu benar atau salah. Superego adalah struktur kepribadian yang mempertimbangkan apakah sesuatu itu benar atau salah. Superego sering kali kita juluki sebagai “hati nurani”. Id dan superego membuat kehidupan menjadi lebih sukar bagi ego. Sama seperti remaja yang kecanduan teknologi.

Teori banyak faktor lain yang menyebabkan kegoncangan jiwa remaja, oleh karenya sebagai seorang pendidik kita harus dapat memahaminya, agara dapat menyelami jiwa remaja tersebut, lalu membawa mereka kepada ajaran agama, sehingga ajaran agama yang mereka dapat betul- betul dapat meredakan kogoncangan jiwa mereka.75

Kebanyakan remaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang Jaya

Tergangu terganggu dengan aktivitas ibadahnya karena *gadget*, tetapi remaja

75 Mohammad Ali & Mohammad Asrori, Psikologi Remaja, (Jakarta: Bumi Aksara,

2006), h.46.

yang keimananya kuat ibadahnya tidak akan ditinggalkan walaupun ada pengaruh dari *gadget* atau teknologi yang lainnya.

Teori bahwa sholat memiliki pengaruh terhadap kejiwaan manusia karena apabila seseorang rajin melakukan sholat dan selalu berpegang teguh pada setiap hal kebaikan pasti akan memberikan sikap yang optimis pada diri seseorang sehingga akan menimbulkan perasaan yang positif, misalnya rasa puas, merasa dicintai, merasa aman, merasa bahagia dan perasaan positif lainnya sehingga secara tidak langsung akan menjauhkan remaja pada

kegiatan yang kurang baik atau perbuatan buruk.76 Dengan demikan teknologi

sudah merajalela dan meracuni pemikiran masyarakat, yang kuat imannya bisa membentengi agar tidak menuruti hawa nafsu.

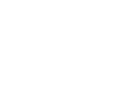
Kepercayaan remaja terhadap tuhan kadang-kadang sangat kuat karena pengaruh dari *gadget*, akan tetapi kadang pula menjadi ragu dan berkurang. Hal ini nampak pada cara ibadahnya yang kadang rajin dan kadang-kadang malas. Perasaannya kepada tergantung pada perubahan emosi yang sedang dialaminya. Dengan demikian remaja menganti mengalami keraguan akan melaksanakan ibadah karena terlalu lama menghabiskan waktu dengan *gadget*. Tidak bisa dirubah kebiasaan buruk tersebut karena faktor orang tua yang mengizinkan untuk terus-terusan bersama *gadget* benar-benar sudah mengubah dunia, teknologi membuat para remaja kehilangan waktu

untuk menjalankan kegiatan di masjid bahkan berjamaah.

76 Ali Imran, Fiqih, (Bandung : Cita Pustaka Mdia Perintis , 2011), h. 40

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah di uraikan di atas, diperoleh hasil bahwa variabel (X) pengunaan *gadget* berpengaruh signifikan terhadap variabel (Y) perilaku beragama remaja. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis koefisien determinasi 44,6% yang berarti memiliki pengaruh negatif signifikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t sebesar 4,109 sedangkan pada t tabel adalah 2,080 pada taraf signifikansi 5% yang berarti bahwa Ha diterima yaitu: terdapat pengaruh *pengunaan gadget* melaui penggunaan HP terhadap perilaku beragama remaja kearah negatif, dan menolak Ho, dengan koefisien determinasi sebesar 0,446 atau 44,6% berpengaruh negatif, artinya jika semakin sering pengunaan *gadget* maka akan mempengaruhi perilaku keagamaan remaja ke arah negatif . Sedangkan

44,6% merupakan faktor yang mempengaruhi variabel Y dari faktor lain yang tidak diteliti oleh peneliti.



90

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. Simpulan**

Berdasarkan Penelitiann yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, antara lain.

1. Terdapat hubungan negatif yang signifikan antara Pengunaan *Gadget* dengan Perilaku Beragama Remaja. Semakin tinggi tingkat Pengunaan *Gadget* yang dialami, maka semakin tinggi pula perilaku beragama remaja kearah negatif. Sebaliknya, semakin rendah tingkat pengunaan *gadget* yang dialami, maka semakin rendah pula perilaku beragama remaja kearah negatif.

2. Koefisien determinasi (R *Squared*) variabel Pengunaan *Gadget* dengan variabel Perilaku Beragama Remaja anak adalah sebesar 0,446. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sumbangan efektif pengunaan *gadget* terhadap Perilaku Beragama Remaja adalah sebesar 44,6%, sedangkan

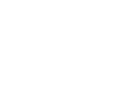
55,4% lainnya dipengaruhi oleh variabel lain.

3. Berdasarkan hasil uji t, diperoleh thitung 0,109 > dari ttabel 2,080. Ini menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama ramaja di desa Sidoluhur Kecamatan Padang jaya Kabupaten Bengkulu Utara.

**B. Saran**

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, analisis data, dan kesimpulan, maka peneliti mengajukan saran-saran, sebagai berikut:

90



1. Sebuah agama tidak cukup jika hanya dipahami saja tanpa diaplikasikan, atau mengaplikasikan saja tanpa memahami terlebih dahulu. Semakin memahami agama yang dianut, maka semakin tinggi pula pengalaman keagamaan seseorang. Seorang yang beragama berarti memiliki kewajiban atau tanggung jawab yang harus dikerjakan. Oleh karena itu, orang tua dan guru agama mempunyai peran penting dan harus bisa mengamalkan ilmunya yakni dengan menasehati remaja yang dirasa kurang atau menyimpang dalam hal melaksanakan praktik keagamaan atau kewajibannya dalam agama, memberikan masukan agar remaja Muslim dapat menjalankan kewajiban sesuai dengan aturan agamanya. Seorang Muslim dengan berbagai latar belakang tetap harus dapat mejalankan perintah agama sesuai dengan aturan baku atau syarah sah yang mutlak dalam menjalankan praktik keagamaan.

2. Pemanfaatan teknologi informasi dalam masyarakat menjadi hal mutlak mengingat kondisi permasalahan yang makin kompleks. Teknologi hanya akan berhasil apabila dikelola dan ditangani dengan terencana dan sistematis

3. Sebaiknya dalam menyikapi suatu perkembangan remaja di desa Sidoluhur harus mempertimbangkan baik buruknya suatu hal agar kita tidak merusak etika serta moral. Setiap sesuatu pasti memiliki dampak positif dan dampak negatifnya. Oleh karena itu timbang terlebih dahulu segala sesuatu yang akan kita jalankan.

4. Jika sudah mengetahui ketagihan teknologi seharusnya remaja di desa

Sidoluhur lebih bijak untuk tetap memenuhi kewajiban.

5. Dalam beretika sangatlah dibutuhkan dalam kehidupan, apalagi jika kita sebagai umat Islam yang berada dalam zaman sekarang yang penuh akan teknologi yang semakin berkembang etika dibutuhkan sekali. Maka dari itu sebenarnya banyak yang dapat menjadi saran untuk remaja masa kini yang presentase konsumsinya terhadap hal teknologi yang sangat besar akan tetapi hanya sedikit dan paling penting yaitu diharapkan dapat memahami apa itu etika, bagaimana hubungannya dengan teknologi serta pentingnya etika dalam perspektif Islam untuk menerapkan pada hal teknologi yang semakin lama semakin berkembang

6. Sebagai remaja harusnya sensantiasa mempelajari, mengamati, memahami, dan merenungkan segala kejadian di alam semesta. Manusia harus memiliki ilmu teknologi untuk memaknai pecintaan Allah. Perkembangan ilmu teknologi yang memiliki dampak negatif yg cukup banyak harus di imbangi dengan dampak positif agar bermanfaat bagi kehidupan remaja.

**DAFTAR PUSTAKA**

Abdul Aziz Ahyadi, Psikologi Agama Kepribadian Muslim Pancasila. Jakarta: Sinar Baru, 1988

Agus Setiawan,pengaruh acara hiburan di televise terhadap akhlak remaja di Desa Suka maju Kecamatan Abung Semul iKabupaten Lampung Utara. Bandar Lampung Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, 2005

Agusli, R. Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer.

Jakarta: Mediakita 2008

Alisuf Sabri, Pengantar Ilmu Pendidikan, Jakarta: UIN Jakarta Press, 2005

Anggit Purnomo, (Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Mobile Phone) dengan Empati Pada Mahasiswa), Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. 2014

Badwilan, Rayan Ahmad, Rahasia Dibalik Handphone, Jakarta: Darul Falah

Balitbang, SDM Kominfo, Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi

Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat. (Jakarta: Media Bangsa)

2013

Bimo Walgito, Psikologi Sosial. Yogyakarta: Andi Offset, 1994

Dekinus Kogoya *“Dampak Penggunaan Handphone Pada Masyarakat”* e-journal

Acta Diurna.Vol 4 No.4, Tahun 2015

Djamaluddin, Fuat Nashori Suroro, Psikologi Islam, Yogyakarta: Pustaka Pelajar,

1995

Fiati, Rina. Akses Internet Via ponsel, Yogyakarta : Penerbit Andi

Yogyakarta2005

Hasan Langgulung, *Teori-Teori Kesehatan Mental* Jakarta: Al-Husna, 1996

Ina Astari Utaminingsih. (Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di Era Globalisasi) (Program Studi Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat. Fakultas Pertanian, Institut Pertanian Bogor (IPB). 2006

Kasmiran Wuryo. Ed. Revisi 10. Psikologi Agama. Jakarta: Grafindo

Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta,2009

Nesy Aryani Fajrin “Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja Di era Globalisasi” Program Studi Sosiologi Agama. Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam.Universitas Islam Negeri Yogyakarta.

2013

Nurlaelah Syarif, Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda, eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015

Ramayulis, Pengantar Psikologi Agama Jakarta: Kalam Mulis, 2002. Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika*, Bandung: Alfabeta,2013

Sarlito W. Sarwono, Psikologi Remaja. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, tahun

2013

Sofyan S. Willis, Remaja dan Masalahnya Bandung : Alfabeta,2005

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & D*. Bandung: Alfabeta,

2011

Sugiyono,*Statistik untuk Penelitian,*Bandung: Alfabeta,2016

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*,(Jakarta: Rineka Cipta,2014),h.110.

Suharso dan Ana Retnoningsih, Kamus Besar Bahasa Indonesia. Semarang: Widya karya, 2011

Warsono Sarlito Wirawan, Psikologi Remaja, Jakarta: Rajawali Pers, 1991

Wens Tanlain, dkk, Dasar-dasar Ilmu pendidikan, Jakarta: Gramedia, 1998

Zakiah Daradjat, Ilmu Jiwa Agama Jakarta : PT Bulan Bintang, 2005