

Received: Agustus 2020

Accepted: November 2020

Published : November 2020

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET*: STUDI KASUS TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA

Ummahatul Mukminiati, Duski Ibrahim, K.A Bukhori, Ari Sandi

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

E-mail: mukminiatiummaha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja, menganalisis dampak negatif dan positif penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja, dan untuk menganalisis perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat. Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan menggunakan metode pendekatan kualitatif. Subyek penelitian ini adalah remaja. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Metode analisis data yang digunakan adalah reduksi data, sajian data, verifikasi data, dan triangulasi. Sumber data penelitian menggunakan data primer dan data skunder. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh remaja umumnya digunakan sebagai alat komunikasi melalui media sosial saja, terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan *gadget* di kalangan remaja, dampak positifnya adalah memperlancar komunikasi dan negatifnya adalah remaja suka menunda-nunda dalam hal beribadah, perilaku keagamaan remaja suka menunda-nunda shalat akan tetapi mereka tetap melaksanakannya

Kata Kunci: Penggunaan *Gadget*, Perilaku Keagamaan Remaja.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu, karena dorongan untuk hidup yang lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera.¹ Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ternyata membawa dampak yang tidak kecil bagi masyarakat dunia.² Pengaruh perkembangan ilmu dan teknologi cukup luas, meliputi semua aspek kehidupan, politik, ekonomi, social, budaya, keagamaan, etika, dan estetika bahkan keamanan dan ilmu pengetahuan itu sendiri.³

Kegunaan nyata Iptek bagi manusia sangat tergantung dari nilai, moral, norma dan hukum yang mendasarinya. Iptek tanpa nilai sangat berbahaya dan manusia tanpa Iptek mencerminkan keterbelakangan. Menurut Sutan Takdir Alisabana pada zaman ini, sikap dan perilaku manusia terkesan mengalami dua pilihan, yakni “memanfaatkan teknologi” atau “diperalat teknologi”, maka ilmu pengetahuan dapat menyebabkan berbagai krisis, yaitu; kelaparan, kemiskinan, dan pengangguran, krisis moral, krisis sosial, seperti kriminalitas, konflik sosial dan kekerasan.⁴

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di satu sisi dapat membantu atau mempermudah kinerja manusia dalam menjalankan usaha atau kreativitas dan aktivitas, akan tetapi disisi lain dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat menghancurkan moral atau akhlak

manusia, karena manusia tidak bisa mengambil nilai manfaat dari teknologi yang digunakan atau manusia menyalahgunakan ilmu pengetahuan dan teknologi itu untuk kepentingan “hasrat” sesaat. Hasrat sesaat yang penulis maksud disini ialah menyalurkan kepentingan-kepentingan yang dapat atau bisa merusak atau merugikan khususnya diri sendiri dan orang lain.

Menurut Deni Dermawan, “perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi”.⁵ Penggunaan *gadget* mudah kita temukan di semua golongan masyarakat yang ada, baik di kalangan orang dewasa, remaja, anak-anak dan orang tua. Fenomena tersebut dapat dengan mudah kita temukan di fasilitas-fasilitas publik, seperti: rumah, sekolah, kampus, pasar, jalan raya, masjid dan fasilitas lainnya. Permasalahan yang timbul dari fenomena penggunaan *gadget* sebenarnya berasal dari bagaimana masyarakat dapat memanfaatkan fitur-fitur canggih tersebut dengan baik dan benar. Khususnya bagi anak remaja, karena pada masa *zzzzzzusia* sekolah peningkatan penggunaan waktu yang dilewati remaja menjadi salah satu pendorong terjadinya perubahan pada perilaku keagamaan remaja.

Menurut Burhan Bungin, “berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak membawa perubahan, perubahan terjadi hampir pada seluruh tatanan kehidupan manusia. Sesuatu yang baru

menyebabkan perubahan dalam masyarakat itu selalu berhubungan dengan difusi inovasi, di mana perubahan dipacu oleh penyebaran suatu pengetahuan yang baru”.⁶ Hasil wawancara kepada remaja, *gadget* yang dimiliki remaja di Desa Kuang Dalam Barat umumnya digunakan untuk, bermain game, mendengarkan music, yang komunikasinya melalui media sosial seperti facebook-an, whatsapp, bbm, line, instgram, dan terkadang untuk menonton youtube, browsing, yang menimbulkan pengaruh bagi remaja.⁷

Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktik, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah gadget. Gadget adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, (Mp3, Mp4, ipod), tablet, PSP (*Play Station Portable*), jam digital canggih dan lain-lain.⁸

Adapaun tentang persamaan atau perbedaan dalam penelitian lainnya sebagai berikut. Ratna Pangastuti dalam jurnal yang

berjudul “Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini” yang diselenggarakan oleh UIN Sunan Ampel Surabaya 2017. Fenomena gadget bagi anak usia dini dengan usia rata-rata 2-6 tahun dari segi penggunaannya telah merata dan meluas diwilayah Indonesia. Mereka telah akrab dan sangat familiar dalam mengoperasikan *gadget*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan gadget terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara *overload time* dari batasan waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hampir seluruh dari mereka bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan gadget-nya daripada bermain dengan teman-teman sebayanya.⁹ Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget* secara *overload time*. Namun perbedaannya adalah saudara Ratna Pangastuti meneliti tentang Fenomena *Gadget* dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. Sedangkan penulis meneliti tentang Penggunaan *Handphone* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir.

Aisyah Anggraeni dan Hendrizal dalam jurnal yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa

SMAN 1 Padang Sumatera Barat". Yang diselenggarakan pada tahun 2018. Pelajar selalu menggunakan gadget dalam aktivitasnya, karena gadget merupakan alat komunikasi maupun alat pencari informasi yang paling mudah, praktis dan cepat. Manfaat gadget bagi pelajar adalah untuk mempermudah komunikasi, mendapatkan informasi, mencari hiburan serta mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah.. Dampak dari positif gadget mempermudah dalam pencarian informasi dan komunikasi. Adapun dampak negatif yaitu menghambat proses interaksi siswa terhadap sesama berakibat buruk pada perilaku sosial dan sikap siswa, serta mengabaikan lingkungan sekitar.¹⁰ Persamaannya dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget yang berlebihan sehingga mengabaikan lingkungan sekitar. Adapun perbedaannya adalah Aisyah Anggraeni dan Hendrizal meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sman 1 Padang Sumatera Barat. Sedangkan penulis meneliti tentang Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir.

Satrianawati dalam jurnal yang berjudul "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar". Yang diselenggarakan pada tahun 2017. Anak menjadi lebih sering menggunakan handphone, cenderung malas belajar, dan menyukai cara-cara

yang instan dalam menyelesaikan masalah. Hal ini terlihat dari nilai rapor. Selain itu, tingkat interaksi yang tinggi dengan handphone lebih dari tiga jam sehari cenderung membuat anak malas dan tidak memperhatikan pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika nilai hasil belajar anak menjadi rendah. Anak tidak memperhatikan pelajaran dan ketika dirumah dan sikap ketidakpedulian terhadap pelajaran terbawa sampai di sekolah.¹¹ Adapun persamaan dalam penelitian ini adalah cara dalam penggunaan alat teknologi yang terlalu berlebihan yang berdampak pada hasil belajar anak. Sedangkan perbedaannya adalah Satrianawati meneliti Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. Sedangkan penulis Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir.

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, yaitu : 1). Menganalisis penggunaan gadget oleh remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir. 2). Menganalisis dampak negatif dan positif penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir. 3). Menganalisis perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir.

Penulis meneliti remaja awal yang berusia 12-17 tahun di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir. Bagi yang mempunyai ilmu pengetahuan pengguna gadget dianggap sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dan dimanfaatkan untuk kepentingan yang bermanfaat, dan adapun remaja pengguna gadget yang peneliti wawancarai digunakan untuk hal-hal yang menimbulkan pengaruh baik positif maupun negatif bagi remaja.

Dari permasalahan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa gadget memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia baik secara individual maupun sosial terlebih khusus bagi remaja yang sedang mengalami pertumbuhan baik secara fisik maupun psikis, mereka juga menggunakan gadget untuk kehidupan sehari-hari, bahkan para remaja masa kini begitu identik dengan gadget yang terkadang hampir 24 jam digunakan, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Penggunaan Gadget: Studi Kasus Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara spesifik dan realis tentang apa yang sedang terjadinya gejala yang diselidiki. Metode yang

digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Menurut Moleong, “kualitatif yaitu memahami fenomena tentang apa yang dialami berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain. secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa”.¹²

Subyek penelitian ini adalah remaja, sedangkan faktor pendukungnya adalah orang tua, ketua karang taruna, dan masyarakat. Lokasi penelitian ini adalah Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir. Sumber data dalam penelitian ini ada dua, yakni primer dan sekunder.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah sebanyak 217 orang remaja Desa Kuang Dalam Barat. Selanjutnya, untuk menentukan banyaknya sampel ditentukan dengan simple random sampling, Menurut Sugiono “simple random sampling adalah teknik pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”.¹³ Adapun cara memperoleh data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah data terkumpul kemudian selanjutnya dianalisis dan disimpulkan. Observasi yang digunakan adalah bagaimana keseharian perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat. Kemudian wawancara ini digunakan untuk menggali data bagaimana perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat, sedangkan subyek yang diwawancarai adalah remaja, terutama remaja

yang menggunakan gadget. Sedangkan dokumentasi digunakan untuk mencari data mengenai pengamatan peneliti terhadap keadaan perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti mengikuti langkah-langkah seperti yang dianjurkan oleh Miles dan Huberman yaitu: Reduksi data, penyajian data, verifikasi data, dan triangulasi.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Analisis Penggunaan Gadget Oleh Remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir

Berdasarkan hasil wawancara Penggunaan gadget pada remaja di Desa Kuang Dalam Barat, sebenarnya tergantung pada individu remaja yang menggunakan, ada yang menggunakan dalam hal positif dan ada remaja yang menggunakan dalam hal negatif. Dalam hal positif yang penulis maksud adalah digunakan hal-hal yang bermanfaat, sedangkan dalam hal negatifnya seperti ada remaja yang suka melalaikan shalat, dan akhlak yang kurang sopan.

“Menurut Bapak Husnul Hadi, menurut saya penggunaan gadget di kalangan remaja umumnya digunakan sebagai alat berkomunikasi melalui aplikasi seperti facebook, whatsapp, instgram, line, bbm, dan dalam bentuk komunikasi lainnya. Selain

terdapat hal positif dari internet dan alat komunikasi online, terdapat juga dampak negatif dari akses tanpa batas terhadap isi informasi yang mendorong berbuat kekerasan, pornografi, dan cyberbullying. Banyak orang yang berpendapat dengan berkomentar bebas tanpa adanya rasa khawatir sehingga seseorang bisa dengan mudahnya menyampaikan amarah/dendam yang akan berujung pada cyberbullying”.

Dengan sengajanya meninggalkan shalat, berakhlak sangat buruk, mendekati zina saat menggunakan gadget, ini adalah salah satu bukti bahwa pengaruh dari penggunaan gadget yang berlebihan terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat sangat kurang baik.

Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara kepada Paridi Siswanto selaku Ketua Karang Taruna Desa Kuang Dalam Barat sebagai berikut.

“Penggunaan gadget pada remaja setelah penambahan akses sinyal dari E menjadi 4G menurut saya, remaja seakan-akan terbius dengan kemajuan teknologi. Banyak terdapat pengaruh negatif yang saya amati seperti, malas dalam beribadah, tidak sopan dalam berakhlak, remaja lebih fokus ke gadget dan mengabaikan teman yang ada disekitarnya, dan terkadang malas dalam belajar. Penggunaan gadget pada remaja, digunakan sebagai alat komunikasi melalui media sosial, dan sering sekali melakukan video call”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada remaja Rintan Puji Lestari sebagai berikut.

“Gadget yang saya gunakan untuk foto-foto selfie, terus saya unggah di akun media sosial saya. Seperti, facebook, whatsapp, instgram

dan bentuk media sosial lainnya. Selain itu saya gunakan untuk komunikasi dengan teman mulai dari whatsApp, facebook. Dan saya menggunakan gadget ketika pulang dari sekolah, dan ketika mau tidur pun terkadang masih memainkan gadget”.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Azizatul Fitri selaku remaja sebagai berikut.

“Sejujurnya gadget yang saya gunakan sebagai sarana berkomunikasi melalui media sosial saja. Seperti; facebook, wathsApp, instrgram, line, BBM. Dan terkadang menonton video, bermain game online atau sebagai alat untuk mencari ilmu. Saya menggunakan gadget pada saat pulang dari sekolah saja, karena jika terlalu fokus dengan gadget yang saya gunakan, saya sering di nasehati oleh kedua orang tua saya, dan lama waktu dalam menggunakan gadget hampir 5 jam lebih dalam sehari”.

Saparudin juga mengatakan, bahwa “selain dari aplikasi media sosial, aplikasi yang sering saya gunakan adalah youtube dan game online dan selebihnya berdasarkan kebutuhan. Waktu penggunaan ketika disekolah, rumah, dijalan, saat sendirian dan terkadang ketika dikebun saat membantu orang tua. Dalam pemakaiannya saya hampir kecanduan, sehingga dalam seharian hampir 5-8 jam”.

Berdasarkan hasil observasi bahwa benar penggunaan gadget oleh remaja di Desa Kuang Dalam Barat umumnya digunakan sebagai alat komunikasi melalui media sosial saja. Kebanyakan remaja suka mengupload foto-foto selfie mereka di media sosial seperti facebook, adapun hiburan lain seperti game online, youtube, dan aplikasi lainnya yang digunakan berdasarkan kebutuhan. Dan waktu penggunaannya adalah ketika pulang sekolah, pada saat kumpul dengan keluarga ataupun

teman, bahkan ketika disekolah. Sehingga membuat remaja lebih fokus kepada gadget yang digunakan sehingga mengabaikan orang yang berada disekitarnya. Penggunaan gadget oleh remaja di Desa Kuang Dalam Barat sebenarnya tergantung dari remaja itu sendiri baik positif maupun negatifnya, dan untuk orang tua 40 tahun keatas berkomunikasi hanya dengan cara menelpon dan SMS biasa.

Analisis Dampak Negatif Dan Positif Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir

Teknologi telekomunikasi atau biasa juga disebut teknologi komunikasi adalah teknologi yang berhubungan dengan komunikasi jarak jauh. Termasuk dalam kategori teknologi ini adalah telepon, radio, dan televisi. Melalui gadget masyarakat bisa berkomunikasi dan mengirimkan informasi, membawa data, suara, video dan lain-lain sebagainya. Remaja di Desa Kuang Dalam Barat dalam menggunakan gadget berdampak positif maupun negatif terhadap perilaku keagamaan remaja.

Penggunaan gadget itu tergantung dengan penggunanya. Jika penggunaannya menggunakan dengan baik maka akan berpengaruh juga dengan perilaku keagamaannya. Begitupun sebaliknya jika

pengguna gadget di Desa Kuang Dalam Barat tidak menggunakannya dengan baik maka juga akan berpengaruh terhadap perilaku keagamaannya, akhlak, sopan santun, tata krama, sikap dan tindakan remaja dalam aktivitas sehari-harinya.

Berikut hasil wawancara Septi Ariyani selaku remaja sebagai berikut.

“Dampak penggunaan gadget terhadap keagamaan saya sendiri yang paling dirasakan yakni lalai dalam mengerjakan shalat, karena saya sadar selama ini terlalu berlebihan dalam menggunakan gadget sebuah benda yang bisa merubah segalanya. Akan tetapi saya selalu bersyukur karena bisa menggunakan gadget tersebut sebagai sarana untuk menambah ilmu pengetahuan tentang teknologi, selain itu sangat mudah untuk berkomunikasi dengan keluarga yang berada dimana saja”.

Berdasarkan obeservasi yang peneliti lakukan kepada Septi Ariyani menggunakan gadget hampir 8 jam dalam sehari sehingga suka menunda-nunda dalam melasanakan shalat dan terkadang tidak mendengarkan perintah orang tua ketika disuruh melakukan pekerjaan, karena terlalu fokus dengan gadget yang digunakannya.

“Berikut pernyataan dari ibu Umamah selaku orang tua sebagai berikut. “Sejujurnya saya pernah dipanggil kepala sekolah, karena anak saya melakukan perbuatan yang tidak baik, anak saya ketahuan chattingan melalui aplikasi media sosial yang akhirnya menjadikan pergaulan bebas bagi dirinya. Masih ada banyak dampak negatif penggunaan gadget apabila anak remaja salah dalam menggunakannya. Ada beberapa hal yang harus saya lakukan agar anak tidak salah dalam menggunakan internet, pengawasan yang lebih ditingkatkan lagi dan wawasan dari guru sangat diperlukan tentang

bahaya gadget selebihnya kesadaran dari anak remaja sendiri. Anak remaja tidak seharusnya melakukan hal negatif yang akan merugikan diri sendiri”.

Hal ini adalah salah satu buktinya yang dapat dilihat dari hasil wawancara Abdurahman Soleh selaku remaja sebagai berikut.

“Jujur saja, selama 24 jam hanya 6 jam waktu yang saya gunakan untuk bermain game (mobile legends), selebihnya saya gunakan untuk media sosial, mendengarkan musik. Jika dibandingkan dengan teman saya yang lainnya, saya termasuk orang yang paling lama dalam bermain game. Dampak yang saya hadapin bukan saja kehilangan waktu shalat. Tetapi, saya juga merasa canggung dengan lingkungan disekitar masyarakat akibat terlalu fokus dengan gadget yang saya gunakan, saya tidak peduli dengan orang disekitar saya. Selain terdapat dampak negatif yang dirasakan ada dampak positif yang didapat, karena bermain game juga bisa membuka peluang untuk berkenalan dengan banyak teman dari kota mana saja melalui internet yang sangat memperlancar komunikasi dan sangat mudah untuk menambah wawasan, tugas sekolah, atau pengetahuan lainnya”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwasannya Abdurahman Soleh menggunakan gadget yang paling sering untuk bermain game online, dan dalam pelaksanaan shalat maghrib sangat rajin, sedangkan shalat yang lainnya sering menunda-nunda dalam pelaksanaannya, karena ketika pulang langsung bermain game online. Adapun akhlaknya saat berada berkumpul bersama keluarga atau sahabatnya dia lebih fokus kepada gadget sehingga mengabaikan orang yang ada disekitarnya. Kadang suka berbicara sendiri dan juga senyum-senyum yang tidak jelas. Berikut hasil wawancara peneliti kepada orang tua

Minarita di Desa Kuang Dalam Barat, menurut saya bahwa dampak negatif kemajuan teknologi dengan adanya penambahan akses sinyal dari E menjadi 4G baik remaja maupun orang tua termasuk saya, banyak yang menyalahgunakan gadget untuk kepentingan yang tidak bermanfaat seperti, membuka salah satu aplikasi media sosial yaitu facebook mengupload foto, makanan, yang bersifat riya', memposting status yang sembarangan yang membuat orang tersakiti yang mengakibatkan pemakaian internet yang semakin boros, lalai dalam beribadah, akhlak yang semakin rendah, saling menghina satu sama lain dengan menjawab komentar yang kurang sopan, dan lain-lainnya. Sedangkan dampak positif baik untuk diri pribadi maupun orang lain adalah mempermudah untuk berkomunikasi, menyambung silaturahmi dengan kerabat yang jauh atau yang ada diluar kota". Berikut hasil dari wawancara Rintan Puji Lestari selaku remaja sebagai berikut.

"Sosial media saat ini membawa pengaruh besar terhadap saya, saya menggunakan sosial media selama 10 jam lebih, sehingga paket internet saya menjadi lebih boros dari sebelumnya. Dampak yang saya rasakan, saya kurang bersosialisasi kepada siapapun, terkadang suka menunda-nunda shalat. Namun saya selalu bersyukur dengan sosial media saya bisa menghasilkan uang hanya dengan menggunakan gadget ini, selain itu mudah untuk berkomunikasi dengan keluarga, sahabat saya, dan bisa dimanfaatkan sebagai alat mengingatkan alarm ketika shalat".

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa Rintan Puji Lestari

setelah menggunakan gadget yang berlebihan dia selalu menunda-nunda dalam pelaksanaannya, dan bahkan terkadang tidak mengerjakan shalat. Waktu yang digunakannya selama 10 jam lebih tersebut. Sebenarnya, sebagai alat komunikasi melalui media sosial untuk membantu kakaknya berjualan bisnis online sebagai uang tambahan untuk keperluannya.

Hasil wawancara dengan ibu Nurlayati sebagai orang tua sebagai berikut. "Baik positif ada, dan negatifnya juga ada. Sejak menggunakan gadget anak saya jadi malas, sangat jarang melakukan pekerjaan rumah, sering bergadang mengakibatkan kurang tidur, sehingga mempengaruhi kesehatan mata, ketika anak saya pulang sekolah waktu luang tidak dimanfaatkan dengan baik seperti bermain dengan teman sebaya, melainkan waktu tersebut terbuang dengan sia-sia. Dan anak saya mudah sekali mengisi pulsa untuk paket internet sehingga pemakaian tersebut jadi lebih boros".

Selain itu ada remaja yang menggunakan gadget sebagai alat untuk melihat yang tidak senonoh, sehingga berdampak negatif bagi remaja tersebut. Berikut hasil wawancara Saparudin selaku remaja sebagai berikut.

"Sejujurnya dampak yang saya rasakan adalah suka membuka youtube dan saya suka khilaf menonton film yang tidak senonoh (porno) dan terkadang saya menonton vidio-vidio yang membuat saya kecanduan ingin melakukan hal tersebut, dan ketika saya menyadarinya saya langsung mematikan gadget tersebut, atau saya

mencari kesibukan lain agar saya tidak mengulanginya kembali. Dalam pelaksanaan shalat saya suka menunda-nunda, lebih boros dalam pemakaian paket internet. Positifnya, memperlancar komunikasi, bisa dimanfaatkan untuk mencari ilmu pengetahuan dan tugas sekolah”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa Saparudin dalam pelaksanaan shalat ia suka menunda-nunda shalat dan terkadang mengabaikan orang yang ada disekitar. Tetapi ketika dia disuruh untuk melakukan pekerjaan oleh kedua orang tuanya, ia masih mendengarkan apa yang telah dikatakan oleh orang tuanya. “Menurut Bapak Durman, beliau membenarkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan terhadap remaja membuat remaja semakin lalai dalam beribadah, dalam berakhlak sangat rendah. Saya pribadi sudah membatasi anak saya dan sering mengingatkan anak agar jangan terlalu fokus dengan gadget dan dampak positif dari penggunaan gadget tersebut remaja bisa berkomunikasi dengan mudah, bisa mengetahui ilmu tentang apa saja”.

Berbeda dengan pernyataan remaja yang memanfaatkan gadgetnya untuk alarm membangunkan shalat subuh. Berikut hasil wawancara Indri Suci Utami selaku remaja sebagai berikut.

“Saya merasa kesulitan untuk tidur ketika malam dan kesulitan bangun ketika pagi harinya, tidak hanya siap-siap berangkat ke sekolah saja. terkadang, ketika waktu shalat subuh saya hampir tidak melaksanakan shalat subuh sama sekali, karena saya lupa mengaktifkan alarm di gadget. Alarm di gadget saya sangat berpengaruh terhadap shalat, selain bisa

dimanfaatkan untuk alarm shalat. Gadget bisa memperlancar komunikasi dan dampak yang saya rasakan adalah terkadang suka menunda shalat dan terkadang juga tidak mendengarkan perintah dari orang tua, dan mengabaikan orang yang ada disekitar”.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa Indri Suci Utami saat menggunakan gadget dia shalat tetapi suka menunda-nunda dalam pelaksanaannya. Dan memang benar bahwa dia suka mengabaikan perintah orang tuanya ketika disuruh melakukan pekerjaan. Penggunaan gadget dikalangan remaja tidak hanya berdampak sebatas positif saja. Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara Danial selaku orang tua sebagai berikut.

“Beberapa dampak positif dari media sosial menurut saya banyak remaja maupun anak saya yang bisa bertemu dengan teman-teman yang mungkin sudah lama tidak bertemu, mendapatkan teman baru dan masih banyak manfaat yang lainnya. Ada juga para remaja yang menyalahgunakan gadget sebagai alat komunikasi media sosial (berpacaran), bertemu dengan orang yang belum dikenal sama sekali, yang akhirnya berdampak buruk bagi mereka”.

Berikut hasil wawancara kepada Azizatul Fitri, yang suka memanfaatkan gadget sebagai alat untuk membaca qur’an. “Orang tuaku berkata, zaman dahulu mengerjakan tugas sekolah sangat susah karena belum ada teknologi yang canggih seperti gadget, dan sekarang teknologi yang mengubah segalanya. Saya sendiri merasakan pengaruh dalam menggunakannya, semua informasi yang saya peroleh ini bisa saya jadikan bahan untuk di sekolah. Selain itu, gadget yang saya gunakan ada aplikasi al-qur’annya yang bisa saya manfaatkan untuk mengingatkan adzan disetiap waktu shalat dan untuk membaca al-qur’an pada saat waktu luang. Dampak yang dirasakan bagi kehidupan saya adalah sangat ketergantungan masalah waktu”.

Berdasarkan hasil obeservasi yang peneliti lakukan, Azizatul Fitri saat menggunakan gadget, dia shalat tapi tidak di waktu yang tepat kecuali di waktu maghrib saja, dan untuk shalat seperti dzuhur, ashar, isya, shubuh sering terlambat. Akhlak kepada orang tua cukup baik, karena pengawasan dan didikan dari orang tua cukup baik.

Selanjutnya pernyataan dari bapak Umar Ibnu Khottob, “Menurut saya penggunaan gadget di Desa Kuang Dalam Barat, semua masyarakat hampir kecanduan dalam menggunakannya, anak-anak usia dini banyak yang sudah kecanduan dalam menggunakan gadget seperti digunakan dalam bermain game, menonton youtube film anak-anak, hewan-hewan dan lain-lain, sedangkan untuk remaja dalam penggunaan gadget digunakan untuk media sosial yang berdampak buruk bagi remaja. Tidak hanya remaja saja akan tetapi hampir semua masyarakat Desa Kuang Dalam Barat terpengaruh dalam penggunaan gadget. Hal bisa dilihat dari cara beradaptasi terhadap sesama, kadang akhlaknya baik dan kadang akhlaknya tidak baik”. Kemudian bapak Umar Ibnu Khottob berkata bahwa anak-anak usia dini, remaja awal atau pun remaja akhir, harus ada pengawasan khusus baik orang tua dan guru agar anak tidak berlebihan dalam menggunakan gadget. dan tidak terjadi dengan hal-hal yang berdampak negatif kepada anak. Seharusnya orang tua maupun guru harus memberikan contoh yang baik kepada anak, karena yang saya

lihat, banyak orang tua maupun guru memainkan gadget di depan anak pada waktu yang tidak tepat seperti pada saat mengajar, dan orang tua memegang gadget ketika adzan berkumandang dan pada saat akan shalat, sehingga anak mulai mencontoh perbuatan tersebut”.

Penggunaan gadget itu tergantung dengan penggunanya. Jika penggunaannya menggunakan dengan baik maka akan berpengaruh juga dengan perilaku keagamaannya. Begitupun sebaliknya jika pengguna gadget di Desa Kuang Dalam Barat tidak menggunakannya dengan baik maka juga akan berpengaruh terhadap perilaku keagamaannya, akhlak, sopan santun, tata krama, sikap dan tindakan remaja dalam aktivitas sehari-harinya.

Analisis Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Kuang Dalam Barat Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir

Remaja di Desa Kuang Dalam Barat sebelumnya rajin dalam melakukan shalat dan mengaji. Tetapi setelah masuk akses internet remaja semakin lalai dalam melaksanakannya karena fokusnya dalam menggunakan gadget, tidak semua remaja, akan tetapi hampir semua remaja mulai terpengaruh oleh gadget yang mereka gunakan, dalam berakhlak sangat rendah, dan disebabkan faktor lainnya.

Berdasarkan pengertian perilaku keagamaan remaja seperti yang dijelaskan di atas yaitu seluruh aktivitas anggota tubuh manusia yang berdasarkan syari'at Islam atau ibadah dalam arti luas baik yang berbentuk horizontal antara sesama makhluk, maka bentuk perilaku keagamaan remaja di sini bermacam-macam dan luas. Di dalam artikel ini secara umum hanya akan dibahas tiga bentuk perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Ibadah

Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara kepada Bapak Mahersyah selaku Kepala Desa sebagai berikut:

“Kepercayaan remaja terhadap Allah menurut saya terkadang sangat kuat sekali, akan tetapi terkadang pula berkurang dan menjadi ragu karena pengaruh dari penggunaan gadget. Hal ini terlihat pada cara beribadahnya yang terkadang suka rajin dan terkadang malas. Perasaan remaja tersebut tergantung pada perubahan emosi yang sedang dialaminya”.

Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara kepada Saparudin selaku remaja sebagai berikut.

“Sebelumnya saya sangat rajin dalam mengerjakan shalat, terkadang saya pergi ke masjid untuk melakukan shalat berjama'ah setiap waktu shalat maghrib dan isya'. Tetapi setelah penggunaan gadget yang berlebihan, saya semakin lalai dalam beribadah, yang membawa pengaruh buruk bagi saya. Terkadang suka mengabaikan perintah dari orang tua saya”.

Berdasarkan hasil observasi kepada Saparudin memang benar sebelumnya ia suka shalat berjamaah dimasjid tetapi setelah

penambahan akses sinyal E menjadi 4G dia berlebihan dalam menggunakan gadget yang kemudian dia suka menunda-nunda shalat dan bahkan tidak pernah kemasjid lagi.

2. Akhlak

Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara Husnul Hadi selaku Sekretaris Desa Kuang Dalam Barat sebagai berikut.

“Akhlak remaja terhadap Tuhan, Orang tua, maupun sesama, menurut saya sebenarnya sangat baik, akan tetapi kadang-kadang kurang ajar (kurang sopan) terlebih karena pengaruh dari penggunaan gadget. Hal ini Nampak dari aktivitas cara bersikap, berbicara yang tidak sopan kepada orang yang lebih tua”.

Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara kepada Septi Ariyani selaku remaja sebagai berikut.

“Sejujurnya setelah penggunaan gadget yang berlebihan terkadang saya suka membantah kata-kata orang tua saya, bahkan ketika disuruh melakukan pekerjaan saya menolak untuk mengerjakan pekerjaan rumah seperti, mencuci piring, menyapu, mengepel, memasak, karena lagi asyik dengan gadget yang saya gunakan”.

Berdasarkan hasil observasi dan pembenaran dari orang tuanya memang ada perubahan pada anaknya tersebut, karena sebelumnya suka mendengarkan atau sangat mudah untuk mengerjakan apa yang telah diperintahkan. Tetapi sekarang justru suka mengabaikan.

3. Zina.

Berdasarkan hasil wawancara Ibu Wiwik Hayati selaku Kepala Sekolah SMAN 2 Rambang Kuang sebagai berikut.

“Remaja di Desa Kuang Dalam Barat, khususnya yang menjadi siswa/siswi saya. Menurut saya kemajuan teknologi seperti penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat, banyak remaja yang kecanduan dalam menggunakannya. Yang menimbulkan konten negatif, pada saat razia gadget disekolah. Hampir semua gadget yang saya periksa dan saya baca di pesan masuk atau inbox di media sosial, menunjukkan percakapan yang tidak senonoh”.

Hal ini bisa dilihat dari hasil wawancara kepada Abdurahman Soleh selaku remaja sebagai berikut.

“Sejujurnya setelah penambahan akses sinyal dari E menjadi 4G. saya telah menyalahgunakan gadget sebagai sarana untuk berpacaran yang komunikasinya melalui media sosial yang berlebihan seperti whatsapp, facebook, messenger dan aplikasi lainnya. Sehingga berpengaruh buruk bagi pribadi saya”.

Berdasarkan hasil observasi bahwa memang benar remaja tersebut menggunakan gadget-nya sebagai alat komunikasi melalui media sosial yang dalam penggunaannya tidak baik. Selain itu Abdurahman Soleh adalah salah satu siswa yang ketika diperiksa gadget-nya pada saat razia disekolah terdapat chatting yang tidak senonoh dengan pacarnya.

Zakiah Darajat mengatakan bahwa perilaku beragama merupakan perolehan bukan pembawaan. Perilaku keagamaan remaja di Desa

Kuang Dalam Barat sebelum penambahan akses internet memang kurang baik, karena kurangnya kesadaran dari remaja untuk melakukan shalat. Setelah ada penambahan akses internet remaja mulai terpengaruh dengan menggunakan gadget yang berlebihan sehingga perbuatan tersebut bisa diukur dengan perilaku baik atau buruk, berdasarkan ajaran Islam Al-Qur'an dan al-Hadits.

Pembahasan

1. Penggunaan Gadget

Kata penggunaan berasal dari kata guna mendapat imbuhan peng dan akhiran-an yang berarti menggunakan (alat/perkakas), mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengan tidak boleh menggunakan kekerasan.¹⁴ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan memiliki arti proses, cara perbuatan memakai sesuatu, atau pemakaian.¹⁵ Penggunaan merupakan kegiatan dalam menggunakan atau memakai sesuatu seperti sarana atau barang. Menurut Ardianto dalam bukunya yang berjudul Komunikasi Massa, “tingkat penggunaan media dapat dilihat dari frekuensi dan durasi dari penggunaan media tersebut”.¹⁶ Dalam penelitian ini penggunaan adalah pemakaian pada aplikasi-aplikasi yang ada pada gadget dalam berinteraksi dengan orang lain.

Jika kita teliti memang penggunaan gadget yang paling banyak digunakan remaja adalah handphone yang bisa memberi manfaat, misalnya pesan bisa cepat diterima, bisa mengirim beberapa pesan dan lebih praktis dalam penggunaannya. Penggunaan handphone merupakan suatu kebutuhan dalam akses informasi dan hiburan. Sehingga masyarakat mulai dari anak SMP sampai dengan yang mempunyai cucu, rata-rata memiliki handphone, bahkan anak-anak SD dan TK di kota besar banyak yang telah memiliki handphone.¹⁷

Kebutuhan penggunaan gadget bagi kalangan remaja dan pelajar sangat penting untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi remaja tersebut. Perkembangan teknologi menambah wawasan anak. Dengan teknologi anak dapat mengakses informasi dan menjalin relasi tanpa batas jarak dan waktu. Beberapa program pengetahuan dasar membaca, menulis, dan berhitung, sejarah dan geografi dibuat dengan memadukan hiburan dan materi pelajaran.¹⁸

Selain itu, bisa juga menambah wawasan dengan bergaul dan banyak berdiskusi dengan kerabat.¹⁹ Tetapi, jika remaja menggunakan gadget tidak bijak dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua, maka berdampak buruk terhadap perilaku keagamaan remaja seperti melalaikan shalat, rendah dalam

berakhlak, dan melakukan perbuatan zina melalui chattingan yang tidak senonoh.

Menurut Widiati, “Gadget adalah sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone, seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara computer portable seperti notebook dan internet)”.²⁰

Gadget adalah suatu perangkat alat canggih yang di dalamnya terdapat aplikasi, dan aplikasi ini menyajikan berbagai menu, di antaranya ada sumber informasi, jejaring sosial, hobi, hiburan, penunjang kreatifitas, dan masih banyak lagi. Semua dipermudah dengan kehadiran gadget, sang teknologi canggih. Adanya perubahan sosial dan perilaku seseorang setelah hadirnya alat canggih. Tak hanya itu, orang pun menjadi ketergantungan atau bahkan menjadi seorang yang individualis.²¹

Gadget merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan gadget adalah bahasa spesifiknya. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul

dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.

Menurut Daryanto, “Gadget dan internet memiliki keterkaitan yang kuat, dimana gadget terhubung ke dalam internet. Jadi, gadget yang digunakan terhubung ke jaringan internet memudahkan seseorang mengakses informasi hingga berbagai penjuru dunia dengan mudah dan cepat”.²²

2. Perilaku Keagamaan Remaja

Menurut Al-Gozali “perilaku adalah gambaran dari keadaan jiwa seseorang yang mendorong untuk melakukan perbuatan-perbuatan tanpa melalui pertimbangan terlebih dahulu”. Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia akhlak adalah budi pekerti, kesopanan seseorang.²³ Perilaku, tingkah laku, akhlak adalah sikap seseorang yang diartikan kedalam bentuk perbuatan. Dari pengertian ini dapat dilihat bahwa perilaku seseorang berawal dari sikapnya, sikap sendiri merupakan suatu yang dipelajari dan menentukan bagaimana individu itu bereaksi dengan lingkungannya.

Dalam konteks kata beragama menurut Quraish Shihab adalah sebagai upaya manusia untuk mencontoh sifat-sifat suci. Sedangkan mengenai kata beragama dan keagamaan dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah menganut atau memeluk agama, beribadah atau taat kepada agama atau lebih kongkretnya kata beragama

dan keagamaan diartikan sebagai memeluk atau taat menjalankan ajaran agama yang dianutnya.²⁴

Perilaku agama personal diukur dengan kegiatan, seperti sembahyang, membaca kitab suci, menelaah teks keagamaan dan perilaku lain yang mendatangkan manfaat spiritual seperti mengatur makanan.²⁵ Oleh sebab itu dalam kehidupan sehari-hari secara tidak langsung banyak aktivitas yang telah kita lakukan baik itu yang hubungannya antara makhluk agama dengan pencipta, maupun hubungan antara makhluk dengan sesama makhluk, itu pada dasarnya sudah di atur oleh agama.²⁶

Menurut Jalaluddin tentang sikap keberagamaan, yaitu merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai dengan kadar ketaatannya terhadap agama, sikap keberagamaan tersebut boleh adanya konsisten antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur efektif dan perilaku terhadap agama sebagai unsure konatif.²⁷

Remaja dalam bahasa aslinya disebut adolescence, berasal dari bahasa adolescere yang artinya “tumbuh untuk mencapai kematangan”.²⁸ Menurut Zakiyah Drajat “pengertian remaja adalah tahapan peralihan yang datang setelah masa kanak-kanak berakhir yang ditandai oleh pertumbuhan fisik”.²⁹

Menurut Zakiyah Darajat mengatakan bahwa “perilaku beragama merupakan

perolehan bukan pembawaan. Terbentuknya melalui pengalaman langsung yang terjadi dalam hubungannya dengan unsur-unsur lingkungan material dan sosial. Walaupun sikap terbentuknya melalui pengaruh lingkungan, namun faktor individu ikut juga menentukan”.

Menurut Abdul Aziz Ahyadi yang dimaksud dengan “perilaku beragama atau tingkah laku keagamaan merupakan pernyataan atau ekspresi kehidupan kejiwaan manusia yang dapat diukur, dihitung dan dipelajari yang diwujudkan dalam bentuk kata-kata, perbuatan atau tindakan jasmaniah yang berkaitan dengan pengalaman. ajaran agama Islam”.³⁰

Perilaku keagamaan berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap ransangan atau lingkungan dalam lingkup agama. Dengan demikian perilaku keagamaan berarti segala tindakan baik perbuatan atau ucapan yang dilakukan seseorang yang mana perbuatan atau tindakan serta ucapan tersebut terkait dengan agama.³¹

Menurut Zakiyah Darajat dan Abdul Aziz Ahyadi di atas, dapat disimpulkan bahwa kata perilaku adalah sebuah kata yang bisa digunakan untuk mengistilahkan perbuatan manusia yang diukur dengan perilaku baik atau buruk. Kemudian untuk menilai perbuatan baik atau buruk itu tidak lain adalah ajaran Islam yaitu Al-Qur’an dan al-Hadits.

Penutup

Berdasarkan pemaparan hasil dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa: penggunaan gadget oleh remaja di Desa Kuang Dalam Barat umumnya digunakan sebagai alat komunikasi melalui media sosial seperti whatsapp, facebook dan lain sebagainya. Dampak negatif seperti kecanduan dalam menggunakan gadget pada remaja yang sangat sulit dipisahkan dari gadget, pastinya mempengaruhi ibdahnya yang selalu absen, dalam berakhlak sangat rendah, menimbulkan content negatif. Sedangkan dampak positif penggunaan gadget melalui media sosial hampir seluruh remaja tetap menjaga silaturahmi, dengan menggunakan jejaring media sosial seperti, WhatsApp, Facebook, dan lain sebagainya.

Perilaku keagamaan remaja di Desa Kuang Dalam Barat sebenarnya remaja melaksanakan shalat, akan tetapi suka menunda-nunda dalam mengerjakannya. Selain itu, pengaruh dalam penggunaan gadget yang berlebihan membuat remaja lalai, kurangnya pengawasan atau pendidikan orang tua terhadap anak dalam kehidupan sehari-hari membuat anak suka berbuat yang tidak seharusnya dilakukan atau perilaku yang cenderung menyimpang kearah yang tidak baik.

Daftar Rujukan

- Alisabana. *Pemikiran Islam Dalam Menghadapi Globalisasi Dan Masa Depan Umat Manusia*. Jakarta: Dian Rakyat, 1992.
- Anggraeni, Aisyah, dan Hendrizal Hendrizal. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 13, no. 1 (2018): 64–76.
- Anwar, Sudirman. *Management of Student Development*. Indragiri TM, 2015.
- Ardianto, Elvinaro, dan Lukiati Komala. *Komunikasi massa: suatu pengantar*. Simbiosis Rekatama Media, 2004.
- Ariyani, Septi. Wawancara, 19 April 2019.
- Bahasa, Tim Penyusun Pusat. "Kamus Besar Bahasa Indonesia Jakarta: Balai Pustaka," 2007.
- Bungin, Burhan. *Sosiologi komunikasi*. Kencana, 2019.
- Danial. Wawancara, 20 April 2019.
- Darmawan, Deni. "Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran." Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016.
- Daryanto, SS. "Kamus bahasa Indonesia lengkap." Surabaya: Apollo 122 (1997): 123.
- Depdiknas, Pusat Bahasa. "Kamus besar bahasa Indonesia." Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka 9 (2002).
- Durman. Wawancara, 19 April 2019.
- Fitri, Azizatul. Wawancara, 20 April 2019.
- Hadi, Husnul. Wawancara, 15 April 2019.
- Hartland, Najmah Roseola, Andy Jati Paliwara, Annisa Sundiasih Putri, Muhammad Akandany Bhaskara, Adinda Shasqia Alike, Jihan Fahirah, Januar Fedrianto, Eggy Armeda, Khrisna Ambar Ramdhani, dan Ikhsan Amirul Badawi. *Terpenjara Komodifikasi Media*. Vol. 3. Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan ..., 2020.
- Hayati, Wiwik. Wawancara, 16 April 2019.
- Indonesia, Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa. "Pusat Bahasa, Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa" Edisi Keempat. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008, 1701 pp.[: Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, 1988.] ISBN 978-979-22-3 Sutami Hermina. *Wacana, Journal of the Humanities of ...*, t.t.
- Irina, Fristiana. *Pengembangan Kurikulum Teori, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pandak Bantul, 2016.
- Jalaluddin, Psikologi Agama. "Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-prinsip Psikologi." Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2005.
- Karimi, Ahmad Faizin. *Guru (bukan) tersangka esai pilihan pendidikan karakter / Guru-Penulis Writing Camp 1 IGI Gresik*. Gresik: Caremedia Communication, 2017.
- Khottob, Umar Ibnu. Wawancara, 20 April 2019.
- Lestari, Rintan Puji. Wawancara, 18 April 2019.
- Mahersyah. Wawancara, 15 April 2019.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: KENCANA, 2016.
- Minarita, Orang Tua. Wawancara, 18 April 2019.
- Moleong, Lexy J. "Metodologi penelitian kualitatif edisi revisi." Bandung: PT Remaja Rosdakarya 103 (2007).
- Muhammad, Alim. "Pendidikan Agama Islam." Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Nadhila, Isna. "Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern." Jakarta: Penamadani. *SMP Negeri 2* (2013): 115–26.
- Nurlayati. Wawancara, 19 April 2019.
- Pangastuti, Ratna. "Fenomena Gadget Dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini." *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2017): 165–74.
- Rakhmat, Jalaluddin. *Psikologi agama: sebuah pengantar*. Mizan Pustaka, 2013.
- Remaja. Wawancara, 18 Februari 2019.
- Saparudin. Wawancara, 19 April 2019.
- Sarosa, Pietra. "Kiat Praktis Membuka Usaha-Langkah Awal Menjadi Entrepreneur Sukses." PT Elekmedia Komputindo Jakarta, 2004.
- Satrianawati, Satrianawati. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar."

- Profesi Pendidikan Dasar 1, no. 1 (2017): 54–61.
- Setiawan, Irfan. Pembinaan dan pengembangan peserta didik pada institusi pendidikan berasrama. Smart Writing, 2013.
- Siswanto, Paridi. Wawancara, 16 April 2019.
- Sitti, Hartinah. “Pengembangan Peserta Didik,” 2011.
- Soleh, Abdurahman. Wawancara, 18 April 2019.
- Sugiyono. Metode penelitian pendidikan: (pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R & D). Alfabeta, 2008.
- Umamah. Wawancara, 19 April 2019.
- Utami, Suci. Wawancara, 20 April 2019.
- Wahab, Rohmalina. “Psikologi Agama.” Jakarta: Rajawali Pers, 2015.
- Widianti. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014.
- Zakiyah, Darajat. “dkk, Ilmu Jiwa Agama, Edisi Revisi.” Jakarta: Bulan Bintang, 2002.

(Endnotes)

- ¹ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), hlm. 123
- ² Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Isi Media Televisi* (Jakarta: PT Rineka Cipta 1996), hlm. 1
- ³ Fristiana Irina, *Pengembangan Kurikulum Teori, Konsep dan Aplikasi* (Yogyakarta: Pondok Bantul, 2016), hlm. 118
- ⁴ Alisabana, *Pemikiran Islam dalam Menghadapi Globalisasi dan Masa Depan Umat Manusia* (Jakarta: Dian Rakyat, 1992), hlm. 9
- ⁵ Deni Darmawan, “*Mobile Learning Sebuah Aplikasi Teknologi Pembelajaran*,” (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016) hlm. 1
- ⁶ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2019) hlm. 152
- ⁷ Remaja, Wawancara, 18 Februari 2019
- ⁸ Isna Nadhila, “*Mempermodab Hidup Manusia dengan Teknologi Modern*,” (Jakarta: Penamadani, 2013), hlm. 13
- ⁹ Ratna Pangastuti, “*Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini*,” *Indonesian Journal of Islamic Early Childhood Education* 2, no. 2 (2017): 165-74
- ¹⁰ Aisyah Anggraini dan Hendrizal Hendrizal, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA*,” *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 13, no. 1 (2018): 64-76
- ¹¹ Satrianawati Satriananwati, “*Dampak Penggunaan Handphone terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar*,” *Profesi Pendidikan Dasar 1, no. 1*(2017): 54-61
- ¹² Lexi J Moeloeng, “*Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*,” Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007)
- ¹³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*
- ¹⁴ Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: KENCANA, 2016), hlm. 123
- ¹⁵ Pusat Bahasa Depdiknas, “*Kamus besar bahasa Indonesia*,” *Edisi Ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka 2002)
- ¹⁶ Elvinaro Ardianto dan Lukiati Komala, *Komunikasi massa: suatu pengantar* (Simbiosis Rekatama Media, 2004)
- ¹⁷ Irfan Setiawan, Pembinaan dan pengembangan peserta didik pada institusi pendidikan berasrama (Bandung: Smart Writing, 2013), hlm. 24
- ¹⁸ Ahmad Faizin Karimi, Guru (bukan) tersangka esai pilihan pendidikan karakter / Guru-Penulis Writing Camp 1 IGI Gresik (Gresik : Caremedia Communication, 2017), hlm. 119
- ¹⁹ Pietra Sarosa, “Kiat Praktis Membuka Usaha-Langkah Awal Menjadi Entrepreneur Sukses,” (Jakarta, PT Elekmedia Komputindo, 2004), hlm. 167
- ²⁰ Widianti, Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm. 106
- ²¹ Najmah Roseola Hartland dkk., *Terpenjara Komodifikasi Media*, vol. 3 (Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), hlm. 56
- ²² Hartland dkk. hlm. 56
- ²³ SS Daryanto, “*Kamus bahasa Indonesia lengkap*,” (Surabaya: Apollo, 1997), hlm, 25
- ²⁴ Sudirman Anwar, *Management of Student Development* (Indragiri TM, 2015), hlm. 64
- ²⁵ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi agama: sebuah pengantar* (Mizan Pustaka, 2013), hlm. 32
- ²⁶ Alim Muhammad, “*Pendidikan Agama Islam*,” (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm. 124
- ²⁷ Psikologi Agama Jalaluddin, “*Memahami Perilaku Keagamaan dengan Mengaplikasikan Prinsip-prinsip Psikologi*,” (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 197
- ²⁸ Hartinah Sitti, “*Pengembangan Peserta Didik*,” (Bandung: PT Refika Kurniawan, 2011), hlm, 58.
- ²⁹ Darajat Zakiyah, “*dkk, Ilmu Jiwa Agama, Edisi Revisi*,” (Jakarta: Bulan Bintang, 2002), hlm, 56
- ³⁰ Rohmalina Wahab, “*Psikologi Agama*,” (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 161-162
- ³¹ Tim Penyusun Pusat Bahasa, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 755