

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET (*Smartphone, Laptop, Tablet PC, Video Game*) TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN REMAJA DI LINGKUNGAN RT 29 RW 08 KELURAHAN SUKAMAJU KECAMATAN SAKO PALEMBANG



SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Disusun Oleh:

Nama : Rini Sundari

NIM : 11210158

Program Studi Pendidikan Agama Islam

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH
PALEMBANG
2020**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mendengar istilah *gadget*, bukanlah sebuah hal yang baru. Baik dalam acara perbincangan di televisi bahkan di saat bercakap-cakap dengan rekan atau keluarga. *Gadget* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.

Individu dalam memilih sebuah *gadget* memiliki alasan untuk memenuhi kebutuhannya. Beberapa alasan individu dalam menggunakan *gadget* diantaranya ialah: 1) *cognition* (pemikiran) yaitu *gadget* difungsikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan individu terhadap wawasan dan pengetahuan; 2) *diversion* yaitu *gadget* difungsikan sebagai sarana untuk bersantai dan kebutuhan secara emosional; 3) *social utility* yaitu *gadget* digunakan sebagai alat untuk mempererat tali silaturahmi dengan keluarga, teman, dan masyarakat; 4) *withdraw* yaitu *gadget* digunakan sebagai alasan untuk tidak melakukan aktifitas lain dan menjaga *privacy*; 5) *linkage* yaitu *gadget* digunakan untuk menyatukan beberapa individu sehingga membentuk suatu pertalian yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama.¹

Gadget dapat berguna dalam berbagai aspek yaitu kebutuhan komunikasi, kebutuhan afiliasi, hiburan dan sebagainya. Kebutuhan komunikasi dapat dijangkau

¹ Maulana, H. & Gumelar, G. *Psikologi Komunikasi dan Persuasi*. (Jakarta Barat: Akademia Permata, 2013), hlm. 3.

melalui *gadget* dengan cepat dan efisien. Namun, penggunaan *gadget* terkadang juga berdampak buruk. Penggunaan *gadget* berjam-jam dapat melupakan aktifitas lainnya.

Anak-anak dan remaja tumbuh bersama perangkat digital (*gadget*) dalam genggamannya. Beragam *gadget* dapat dengan mudah ditemukan dalam genggamannya anak-anak baik remaja SMA, SMP, SD bahkan balita. Dengan *gadget*, remaja dapat dengan mudah mengakses informasi melalui internet untuk menunjang kegiatan belajar dan aktivitas lainnya. Remaja juga dapat dengan cepat mempelajari beragam fitur dan aplikasi yang tersedia dan menambahkannya sendiri sesuai keinginan dan kebutuhannya. Dapat dilihat ketika remaja mengerjakan tugas sekolah dengan teknologi yang dimiliki. Di saat yang sama, remaja bisa saja *download* lagu, *film* dan juga *game*. Kemudian menulis status, memberi komentar atau *chatting* di jejaring sosial sembari bermain *game* atau mendengarkan musik. Bagi generasi ini sangatlah menyenangkan bila mengerjakan banyak kegiatan dalam satu waktu sambil terhubung secara *online* dengan banyak teman.

Jenis *gadget* sangat beragam dan spesifikasinya berlainan. Ada *gadget* dengan spesifikasi untuk para eksekutif, pengusaha, orang pemasaran, desainer, dan sebagainya. Seharusnya pengguna *gadget* memilih yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Kalau hanya perlu untuk menelepon dan mengirim SMS, ya belilah ponsel dengan fungsi sederhana. Namun, kenyataannya tidak begitu, ada perasaan bangga bila memiliki benda canggih. Padahal mungkin para remaja atau penggunanya tidak butuh sebagian besar fitur atau aplikasi yang ada. Atau bahkan

tidak bisa menggunakan fitur-fitur canggih yang ada di dalam *smartphone* tersebut. Kini banyak anak SD dan SMP yang sudah dibelikan *smartphone* canggih oleh orangtuanya. Tidak jarang, anak muda itu sudah menenteng ponsel merek terkini, tercanggih, dan mahal yang seharusnya dipakai oleh para pekerja kantor.²

Melalui media sosial, remaja juga seringkali mengekspresikan diri dengan mengunggah foto atau video kegiatannya. Selagi kegiatan itu merupakan sesuatu yang positif tentu bukan sebuah masalah. Akan tetapi, bila foto atau video yang diunggah tidak patut diperlihatkan, terlebih bila status atau kicauan dan komentar para remaja di media sosial tidak sopan atau dipenuhi oleh cacian dan makian hingga mungkin keluarga kita yang menjadi korban hujatan, *bullying*, juga korban penipuan yang bersembunyi dibalik identitas palsu dengan tampilan foto yang menipu.

Istilah *gadget* sekarang lebih berasosiasi dengan istilah produk-produk teknologi informasi seperti telepon genggam (HP), perangkat GPS, perangkat permainan (*game-player*), atau pun mobil-mobilan yang menggunakan radio jarak jauh. *Gadget* dalam pengertian umum saat ini dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Sebagai contoh misalnya *handphone*, *game console*, *notebook*, dan *tablet*.³

Sebagai orang tua tahukah bila anak mungkin sudah kecanduan *gadget*, berkeliaran membuka situs-situs dewasa atau bermain *game* yang berisi kekerasan,

² Ayah Edy, *Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*, (Jakarta: Noura Books, 2015), hlm. 4-5.

³ O. K. Ilham. 2011. *Makanan Apa Itu*. (Online) <http://www.kompasiana.com> Dilihat pada 11 Mei 2016. Pukul 16:12 WIB.

pornografi serta hal-hal negatif lainnya yang bisa saja mengubah perilaku anak dan memunculkan dampak buruk akibat dari penyalahgunaan media digital.

Benda yang dikenal secara luas sebagai perangkat digital yang berada dalam genggamannya anak ibarat candu. Candu pada perangkat digital yang dimaksud adalah perangkat tersebut menciptakan ketergantungan yang cukup parah dan seolah belum bisa dipisahkan dari anak-anak yang sedang berkembang dalam pola disiplin dan kontrol diri. Mereka lebih cepat tumbuh besar dibandingkan anak-anak zaman dulu, tetapi jiwa mereka lambat berkembang. Perangkat digital sepertinya telah menjadi penyebab utama anak-anak yang “matang semu” belakangan ini. Istilah matang semu merujuk pada anak yang fisiknya berkembang sangat baik, tetapi jiwanya tidak.⁴

Menurut Yuwanto, konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT). Sedangkan menurut Hovart, kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif.⁵

Griffiths juga mengungkapkan bahwa yang termasuk ke dalam aspek-aspek kecanduan yaitu perilaku kompulsif yang merupakan perilaku tindakan mental yang mana seseorang merasa didorong untuk melakukannya dengan tujuan untuk mengurangi ketegangan yang disebabkan pikiran-pikiran obsesif atau untuk mencegah terjadinya suatu bencana. Hal yang bersifat kompulsif contohnya

⁴ Yee-Jin Shin, *Mendidik Anak di Era Digital*, (Jakarta: Noura Books, 2014), hlm. 16.

⁵ Umi Faridhoh. 2016. (Online) <https://umifaridhohas.wordpress.com/2015/02/04/metode-penelitian-pengaruh-gadget-smartphone-bagi-kehidupan-keagamaan-mahasiswa/> Dilihat pada tanggal 12 Mei 2016. Pukul 14:48 WIB.

melakukan sesuatu dengan rutin, kadangkala dengan cara yang rumit dan memakan waktu yang berjam-jam bahkan sepanjang hari, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Seorang pecandu tidak dapat mengontrol diri sehingga mengabaikan kegiatan lainnya. Umumnya, pecandu asik sehingga lupa waktu, sekolah, pekerjaan, lingkungan sekitarnya, dan kewajiban lain.⁶

Pada akhir tahun 2015, pengguna *smartphone* di Indonesia diperkirakan berjumlah sekitar 55 juta sedangkan total penetrasi pertumbuhannya mencapai 37,1%. Pertumbuhan pengguna *smartphone* yang besar ini mengakibatkan bertumbuhnya pula pengguna internet di Tanah Air. Sebab, rata-rata pengguna mengakses internet menggunakan perangkat *mobile*. Mengutip data yang dimiliki oleh *e-Marketer* pada Sabtu 19 September 2015, meski di kawasan negara Asia Pasifik seperti China, India, dan Indonesia terjadi kesenjangan untuk mengakses internet antara perkotaan dan pedesaan akibat persoalan infrastruktur, pertumbuhan akses internet di Asia Pasifik tetap terjadi hingga 8,2% di 2015. Pada 2016 akan ada 65,2 juta pengguna *smartphone*. Sedangkan di 2017 akan ada 74,9 juta pengguna. Negara di Asia Pasifik dengan total pertumbuhan pengguna *smartphone* yang paling besar adalah China. India berada di peringkat dua, kemudian disusul Indonesia. Dalam hal ini, Indonesia juga berada di atas Jepang yang hanya memiliki

⁶ M. Griffiths. 2000. *Does Internet and Computer 'Addiction' Exist? : Some Case Study Evidence. Cyber & Behavioral Journal*, 3(2), 211-218.

pertumbuhan pengguna sekitar (51,8 juta), Korea Selatan (33,6 juta), Filipina (26,2 juta), serta Vietnam (20,7 juta).⁷

Kini tantangan bagi orang tua zaman sekarang dalam mendidik anak agar punya akhlak dan moral yang baik, jauh lebih besar seiring dengan berkembangnya teknologi. Di era digital ini, orang tua dituntut untuk sadar teknologi dan melek media. Oleh karena itu, agama sangat berperan dalam kehidupan manusia, terlebih lagi remaja di zaman ini yang lebih mengkhawatirkan.

Sudah menjadi fitrah manusia yang secara naluriah merindukan Tuhan pencipta alam. Seandainya terdapat ada manusia yang tidak beragama (atheis) hakikatnya adalah penyimpangan saja karena Allah menjadikan agama itu sebagai kualitas dan dimensi kehidupan manusia⁸, sebagaimana firman Allah:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا ۚ فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا ۚ لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ۗ ذَٰلِكَ
الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya: Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Islam; (sesuai) fitrah Allah disebabkan Dia telah menciptakan manusia menurut (fitrah) itu. Tidak ada perubahan pada ciptaan Allah. (Itulah) agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui. (Q.S. Ar-Rum: 30).⁹

⁷ Okezone. 2016. Pengguna *Smartphone* di Indonesia Capai 55 Juta. (Online) <http://techno.okezone.com/read/2015/09/19/57/1217340/2015-pengguna-smartphone-di-indonesia-capai-55-juta> Dilihat pada 13 Mei 2016. Pukul 14:16 WIB.

⁸ Zuhdiyah, *Psikologi Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2012), hlm. 15.

⁹ *Al-Qur'an Terjemah dan Asbabun Nuzul*, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 407.

Fitrah Allah, maksudnya ciptaan Allah. Manusia diciptakan Allah mempunyai naluri beragama yaitu agama tauhid. Kalau ada manusia tidak beragama tauhid, maka hal itu tidak wajar.¹⁰

Ayat di atas menjelaskan bahwa pada dasarnya manusia diciptakan Allah mempunyai naluri beragama. Dari ayat tersebut dapat dipahami bahwa manusia memang harus berpegang teguh kepada agama. Walaupun kualitas keberagamaan manusia berbeda-beda, akan tetapi agama mempunyai pengaruh terhadap kehidupan dan perilaku manusia. Seandainya ada manusia yang tidak beragama, hal tersebut dapat terjadi karena faktor-faktor tertentu sehingga dapat mempengaruhi naluri keberagamaannya.

Pengertian dari perilaku keagamaan sendiri adalah segala aktifitas manusia dalam kehidupan didasarkan atas nilai-nilai agama yang diyakininya. Tingkah laku keagamaan tersebut merupakan perwujudan dari rasa dan jiwa keagamaan berdasarkan kesadaran dan pengalaman beragama pada diri sendiri.

Penulis menyadari betapa peliknya fenomena yang penulis temukan di lingkungan sekitar saat ini. Khususnya, di lingkungan RT 29 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako terdapat kurang lebih sekitar 80 kepala keluarga.¹¹ Dari sekitar 80 KK, terdapat 10 KK yang memiliki anak remaja yang masih SMP serta 10 KK yang memiliki anak yang masih SMA dan anak-anak tersebut menggunakan *gadget* setiap harinya. Menyikapi fenomena yang ada, maka perlu bagi penulis untuk membahas

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 407.

¹¹ Abdul Kholik, *Ketua RT 29*, Wawancara tanggal 04 Januari 2016. Pukul 19:00 WIB.

bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* yang berkaitan juga dengan perilaku keagamaan remaja yang ada di lingkungan RT 29 ini, sehingga penulis akhirnya memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Gadget (Smartphone, Laptop, Tablet PC, Video Game) Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah penulis uraikan pada bagian terdahulu, sesuai dengan judul skripsi yang penulis kemukakan maka masalah-masalah yang dapat penulis identifikasi adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang terkadang tidak mengenal ruang dan waktu.
2. Intensitas penggunaan *gadget* yang terlalu sering cenderung mempengaruhi perilaku keagamaan remaja.
3. Hampir semua remaja menggunakan *gadget* sebagai alat atau media tambahan untuk belajar agama sehingga menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan.
4. Manusia membutuhkan manusia lainnya, salah satunya kebutuhan komunikasi. Dengan berkomunikasi, berarti menjalin silaturahmi. Kebutuhan manusia untuk berkomunikasi atau bersilaturahmi dipermudah dengan adanya *gadget*, sehingga terkadang *gadget* dapat mendekatkan yang jauh dan tak jarang pula menjauhkan yang dekat bila tidak digunakan dengan bijak.

5. Remaja cenderung menggunakan *gadget* secara berlebihan sehingga mereka menjadi malas dan terkadang lalai untuk melaksanakan kewajiban mereka di dunia nyata karena memiliki anggapan bahwa fitur-fitur yang ada di *gadget* lebih menarik dan sayang untuk dilewatkan.
6. Kurangnya penggunaan aplikasi-aplikasi islami di dalam *gadget* yang remaja miliki membuat remaja tidak maksimal memanfaatkan *gadget*.
7. Penggunaan media sosial sebagai media dakwah mengakibatkan individu lebih menyukai belajar tentang agama melalui *gadget* dibandingkan bertanya langsung secara tatap muka kepada guru agama, ustadz, dan tokoh agama lainnya dengan narasumber yang lebih jelas dan referensi dalam bentuk cetak.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini terarah pada sasaran yang diinginkan maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan *gadget* yang dimaksud adalah suatu proses ataupun cara yang dilakukan oleh remaja terkait dengan pemakaian *gadget* yang dimilikinya. *Gadget* yang penulis maksud dalam penelitian ini khususnya adalah *smartphone*.
2. Perilaku keagamaan yang dimaksud adalah segala aktifitas remaja yang didasarkan atas nilai-nilai agama yang diyakininya baik dari segi aqidah (sholat fardhu), ibadah (membaca al-qur'an), dan akhlak (kepada sesama).

3. Remaja yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah remaja SMP dan SMA dengan rentang usia 13 hingga 18 tahun yang ada di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Penggunaan *Gadget (smartphone)* pada Remaja di Lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang?
2. Bagaimana Perilaku Keagamaan Remaja di Lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang?
3. Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Gadget (smartphone)* Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- 1) Mengetahui penggunaan *gadget* pada remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang
- 2) Mengetahui perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang

- 3) Mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membuka cakrawala dan menambah khazanah ilmu pengetahuan terkait dengan penggunaan *gadget* dan perilaku keagamaan remaja.

b. Secara praktis

1) Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi setiap orang tua yang memiliki anak remaja agar dengan bijak memberikan *gadget* sesuai dengan kebutuhan anak.

2) Masyarakat

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pembelajaran terhadap remaja, khususnya remaja yang sering menggunakan *gadget* supaya dapat memberikan pengaruh positif terhadap hal-hal yang berhubungan dengan keagamaan.

3) Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan yang dapat dipergunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti-peneliti selanjutnya

yang akan mengkaji lebih dalam tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan.

F. Tinjauan Kepustakaan

Tinjauan kepustakaan adalah uraian tentang hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang sedang direncanakan.¹² Setelah melakukan tinjauan pustaka, penulis belum menemukan judul yang sama, namun melalui tinjauan yang dilakukan peneliti terhadap hasil penelitian, didapat tema yang hampir senada dengan penelitian yang penulis buat.

Muhamad Ihsan Hakikin dalam skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*” menyimpulkan bahwa keadaan pondok pesantren Al-Luqmaniyyah sebelum masuknya *gadget* dalam pesantren masih bersifat tradisional. Perubahan pondok pesantren Al-Luqmaniyyah yaitu masuknya teknologi dalam pesantren, terdapat peraturan yang membolehkan santri dalam penggunaan *gadget*. Perilaku santri dalam penggunaan *gadget* di lingkungan pesantren yaitu: perilaku santri saat berpergian kemanapun selalu membawa handphone di dalam saku maupun tangannya, kecuali ketika ada rapat, mengaji, mujadahan, sholawatan, dan peraturan-peraturan yang tidak dibolehkan santri membawa *gadget*. Perilaku santri saat berkumpul dan

¹² Tim Penulis, *Buku Pedoman Penulisan Skripsi Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, (Palembang: IAIN Raden Fatah, 2014), hlm.15.

berinteraksi dengan temanya lebih disibukkan dengan *gadget* dan hanya mendengarkan temannya bicara daripada memberikan pendapat kepada temannya.

Perilaku santri setelah selesai kegiatan pesantren, santri mempergunakan *gadget* untuk bermain permainan, membuka *facebook*, *BBM*, *whatsapp*, *line*, *instagram*, mendengarkan musik, agar tidak merasa jenuh. Perilaku santri dalam penyalahgunaan *gadget* seperti membawa HP ketika mujadah, sholawatan, mengaji, menyimpan video porno akan ditakzir oleh keamanan dan HP disita oleh keamanan, sehingga ini menjadi perilaku yang menyimpang. Perilaku santri dalam mengapresiasi ilmu agama yang didapat dalam pesantren kepada masyarakat, dengan tulisan-tulisan di internet, blog, dunia maya melalui *gadget*. Perilaku santri dalam beraktifitas lebih banyak ke bermain *gadgetnya* daripada belajar mengulang membaca kitabnya.

Adapun bentuk dan jenis perilaku sosial dari pengaruh *gadget* terhadap santri yaitu pengecut secara sosial. Pasif secara sosial, ketergantungan, tidak suka bergaul, perilaku tidak ramah, tidak simpatik, suka pamer atau menonjolkan diri. Selain itu, pengaruh positif *gadget* terhadap santri yaitu mempermudah komunikasi santri, komunikasi dengan orang terdekat, orang tua, kerabat dan teman serta menambah pengetahuan santri dan memperluas jaringan sosial santri. Sedangkan pengaruh

negatif *gadget* terhadap santri yaitu dapat mengganggu aktifitas santri, dapat mengganggu interaksi sosial santri, juga dapat menimbulkan ketergantungan santri.¹³

Penelitian ini memiliki tema yang sama, yaitu sama-sama membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget*. Penelitian yang dilakukan oleh saudara Muhamad membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada santri di pondok pesantren Al-Luqmaniyyah Yogyakarta sedangkan penelitian yang penulis lakukan membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada remaja di lingkungan RT 29 Palembang. Penelitian ini memiliki perbedaan, dimana penelitian sebelumnya menyinggung tentang perilaku sosial santri sedangkan penulis sendiri membahas tentang perilaku keagamaan remaja.

Ina Astari Utaminingsih dalam skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta)*” menyimpulkan bahwa tingkat penggunaan ponsel pada remaja cenderung tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa ponsel sebagai media komunikasi dan juga media hiburan dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja, baik remaja laki-laki maupun perempuan. Selain itu, remaja menggunakan ponsel cenderung pada waktu yang tidak tentu, tergantung dari panggilan yang ada dan keinginan untuk mengisi waktunya.

¹³ Muhamad Ihsan Hakikin, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*, 2017, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Mengenai fasilitas pada ponsel, remaja cenderung tinggi memanfaatkan dalam kesehariannya. Tetapi dari jenis-jenis fasilitas yang dimanfaatkan tersebut dapat terlihat bahwa remaja juga mempertimbangkan faktor-faktor biaya, sehingga tidak terlalu memberatkan pihak orang tua sebagai sumber biaya pengeluaran sehari-hari. Dengan begitu biaya pengeluaran ponsel remaja tergolong rendah, tetapi biaya tersebut diperkirakan akan meningkat ketika remaja mulai memasuki kegiatan perkuliahan nantinya. Remaja dalam menggunakan ponselnya sebagian besar menghubungi pihak yang berada dalam lingkungan sekitarnya, yaitu teman atau pacar. Hal ini dikarenakan remaja merasa belum cukup untuk berkomunikasi atau berhubungan ketika bertemu saja dengan teman atau pacar. Selain itu faktor kesibukan orang tua atau saudara dapat menjadikan remaja jarang menghubunginya melalui ponsel.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh saudara Ina membahas tentang pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis sendiri membahas dengan tema yang hampir sama yaitu pengaruh penggunaan *gadget*. Akan tetapi, yang menjadi perbedaan dalam penelitian ini penulis membahas tentang perilaku keagamaan dan peneliti sebelumnya membahas interaksi sosial remaja.

¹⁴ Ina Astari Utaminingsih, *Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta)*, 2006, Institut Pertanian Bogor.

Nesy Aryani Fajrin dalam skripsinya yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi (Studi Kasus Terhadap 15 Remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo)*” menyebutkan bahwa pengaruh pola pemikiran remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung akibat penggunaan *handphone* memiliki dampak negatif yang sangat besar dalam kehidupan pendidikan, sosial maupun keagamaan. Karena mereka menjadi malas untuk bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam.¹⁵ Penelitian yang dilakukan saudari Nesy membahas tentang pengaruh penggunaan *handphone* terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi sedangkan penulis membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja.

Berdasarkan pemaparan-pemaparan tinjauan pustaka di atas, maka secara jelas jika dilihat dari segi judul memiliki persamaan yang hampir mirip dengan penelitian yang penulis lakukan. Namun di sisi lain, penelitian tersebut juga terdapat perbedaannya. Persamaannya terletak pada tema tentang penggunaan *gadget*. Sedangkan untuk perbedaannya sendiri cukup signifikan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Perbedaannya yaitu tentu saja terletak pada lokasi penelitian yang berbeda-beda.

¹⁵ Nesy Aryani Fajrin, *Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Pola Pemikiran Remaja di Era Globalisasi (Studi Kasus Terhadap 15 Remaja Pedukuhan II Dukuh Kilung, Desa Kranggan, Kecamatan Galur, Kabupaten Kulon Progo)*, 2013, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

G. Kerangka Teori

Kemajuan media informasi dan teknologi sudah dirasakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, baik dari segi positif maupun negatif dari penggunaannya. Hal ini dikarenakan pengaksesan media informasi dan teknologi tergolong sangat mudah atau terjangkau untuk berbagai kalangan, untuk para kaula muda maupun orang tua serta dari kalangan kaya maupun menengah ke bawah.¹⁶ Media komunikasi memberikan perubahan sosial pada setiap orang. Perubahan sosial adalah transformasi dalam masyarakat, dalam pola pikir dan dalam perilaku pada waktu tertentu.¹⁷

1. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, pemakaian.¹⁸ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.¹⁹ *Gadget* adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya.²⁰

Menurut Derry Iswidharmanjaya, *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk

¹⁶ Iis Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Terhadap Daya Kembang Anak* (Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu, ISSN: 2087-0930), 2014, hlm. D-108, Universitas Budi Luhur Jakarta.

¹⁷ Piotr Sztompka, *Sosiologi Perubahan Sosial*, (Jakarta: Kencana, 2007), hlm. 5.

¹⁸ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cet. Kesembilan Edisi IV*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015), hlm. 960.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 403.

²⁰ Wikipedia. 2013. *Pengertian* (Online) <https://id.wikipedia.org/wiki/Gawai>. Dilihat pada 26 November 2015. Pukul: 13:35 WIB.

membantu pekerjaan manusia.²¹ Dapat dikatakan bahwa *gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya.

Dari uraian di atas, dapat dipahami bahwa penggunaan *gadget* merupakan suatu proses atau perbuatan menggunakan suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi praktis yang selalu diperbarui. Dengan adanya penemuan-penemuan baru, dalam kurun waktu yang lama maupun cepat dapat memunculkan suatu perubahan di masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh perubahan zaman (modernisasi) sehingga merubah pandangan seseorang terhadap suatu hal di dalam kehidupan sosial, maupun pribadinya sendiri terutama anak-anak dan remaja.

2. Perilaku Keagamaan Remaja

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.²² Kata perilaku berasal dari kata “laku” yang mendapat awalan peri yang berarti “perbuatan, kelakuan, cara menjalankan atau berbuat”.²³ Perilaku adalah tingkah laku atau perbuatan individu atau tanggapan individu yang terwujud dalam gerakan atau sikap. Perilaku adalah

²¹ Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain : Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan*, (Jakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 7.

²² Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit.*, hlm. 1056.

²³ Muhammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1998), hlm. 210.

respon individu terhadap suatu stimulus atau suatu tindakan yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak.²⁴

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa perilaku adalah suatu reaksi atau aktifitas individu yang mempunyai frekuensi dan tujuan yang berkaitan dengan tingkah laku manusia dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan bersosial.

Sedangkan keagamaan berasal dari kata agama, yaitu suatu peraturan Tuhan yang mendorong jiwa seseorang yang mempunyai akal memegang peraturan Tuhan itu dengan kehendaknya sendiri untuk mencapai kebaikan dunia dan akhirat.²⁵ Agama adalah sistem, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaikan dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu.²⁶ Istilah keagamaan dapat diartikan sebagai sifat-sifat yang terdapat dalam agama atau segala sesuatu mengenai agama.²⁷ Agama merupakan suatu aturan yang menyangkut cara-cara bertingkah laku, berperasaan dan berkeyakinan secara khusus. Agama menyangkut segala sesuatu yang bersifat ketuhanan.²⁸

Dari uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa pengertian keagamaan berasal dari kata agama yang merupakan suatu peraturan Tuhan yang mendorong jiwa seseorang

²⁴ Nurlaelah Syarif, *Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK TI Airlangga Samarinda*, (Samarinda: Universitas Mulawarman, 2015), hlm. 218.

²⁵ Taib Thahir Abdul Mu'in, *Ilmu Kalam*, (Jakarta: Widjaya, 1986), hlm. 121.

²⁶ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pustaka Abadi, 1994), hlm. 10.

²⁷ W.J.S.Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Bulai Pustaka, 1999), hlm.19

²⁸ Ramayulis, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2016), hlm. 5.

untuk mematuhi perintah Tuhan dengan kehendaknya sendiri guna mencapai kebaikan dunia dan akhirat.

Menurut Ramayulis, perilaku keagamaan merupakan perwujudan dari rasa dan jiwa keagamaan berdasarkan kesadaran dan pengalaman beragama pada diri sendiri. Agama bagi manusia, memiliki kaitan yang erat dengan batinnya. Oleh karena itu, dari kesadaran dan pengalaman agama ini pula kemudian munculnya perilaku keagamaan yang diekspresikan seseorang.²⁹

Dari pengertian perilaku dan keagamaan di atas, dapat dipahami bahwa perilaku keagamaan adalah tanggapan atau reaksi seseorang yang terwujud dalam tingkah laku atau perbuatan yang sejalan dengan peraturan Tuhan yang terdapat dalam ajaran agama Islam. Bentuk perilaku keagamaan itu misalnya, mendirikan sholat ketika mendengar adzan, berkata jujur dan lemah lembut, meminta maaf jika berbuat salah, melaksanakan puasa, melaksanakan perintah orang tua, membantu orang yang meminta pertolongan, mengucapkan salam ketika bertemu sesama muslim, bergaul dengan sopan serta hal-hal positif lainnya guna memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Perilaku keagamaan merupakan suatu kesatuan perbuatan dari manusia yang berarti, dimana setiap tingkah laku manusia merupakan respon terhadap tingkah laku yang diperbuatnya dalam kehidupan sehari-hari baik dalam hubungannya dengan Allah, sesama muslim maupun dengan lingkungannya. Dengan mengaktualisasikan ajaran agama Islam diharapkan anak akan lebih bermoral, peka terhadap lingkungan,

²⁹ Ramayulis, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2011), hlm. 117-118.

bertanggung jawab, serta bertawakal dalam menjalani kehidupan sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama Islam.

Remaja (*al-murahaqah*) dalam bahasa Arab berasal dari kata “rahaqa” yang berarti mendekati, sehingga dari segi bahasa masa remaja berarti usia meninggalkan masa anak-anak dan mendekati masa dewasa. Sedangkan menurut ilmu psikologi, remaja adalah munculnya kematangan fisik, intelektual, psikologis, dan sosial seorang anak.³⁰

Murahaqah dapat didefinisikan sebagai fase pertumbuhan ketiga yang dialami oleh manusia dalam kehidupannya dari masa kanak-kanak hingga tua. Ia menjadi fase yang menjadi pembatas antara fase kanak-kanak dengan fase pemuda. Dan, ia mempunyai karakteristik sebagai fase yang memiliki pertumbuhan yang cepat dalam seluruh arah pertumbuhan yang cepat dalam seluruh arah pertumbuhan, baik fisik, kejiwaan, rasio maupun sosial.³¹

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yakni antara 12 sampai 21 tahun.³² Remaja adalah rentangan kehidupan manusia, yang berlangsung sejak berakhirnya masa kanak-kanak sampai awal dewasa. Oleh karena

³⁰ Mustofa Abu Sa'id, *Mendidik Remaja Nakal*, (Yogyakarta: Semesta Hikmah, 2015), hlm. 1.

³¹ M. Sayyid Muhammad Az-za'balawi, *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa. Cet.1*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2007), hlm. 2.

³² Singgih D. Gunarsa dan Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), hlm. 203.

itu sering juga disebut sebagai masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa.³³

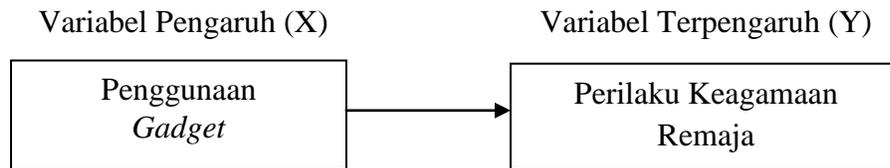
Dari pengertian di atas, dapat dikatakan bahwa remaja adalah suatu kondisi fisik dan psikologis manusia yang berada di antara anak-anak dan dewasa. Pada masa ini, seorang anak yang beralih menjadi remaja sudah mulai menyenangi lawan jenis. Perkembangan anak pada masa remaja juga dipengaruhi oleh perkembangan jasmani dan rohaninya. Artinya penghayatan remaja terhadap ajaran agama dan amal keagamaan yang tampak pada remaja banyak berkaitan dengan perkembangan dirinya itu.

Secara keseluruhan, perilaku keagamaan remaja mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*) dan keterampilan (*skills*). Dengan kata lain, perilaku keagamaan remaja adalah memfokuskan bagaimana remaja tersebut mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku.

H. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel pokok, yaitu penggunaan *gadget* sebagai pengaruh (X) dan perilaku keagamaan remaja sebagai variabel terpengaruh (Y).

³³ Akmal Hawi, *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2008), hlm. 81.



I. Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan serta dapat diamati.³⁴ Untuk menghindari terjadinya salah penafsiran mengenai variabel dalam penelitian ini, maka peneliti memperjelas definisi operasional variabel yang dimaksud.

1. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget (smartphone)* yang penulis maksud adalah frekuensi penggunaan *gadget* dan kepentingan penggunaan *gadget*. Dimensi-dimensi kepentingan penggunaan *gadget* yang dimaksud penulis adalah informasi (*information utility*), kesenangan (*leisure/fun activities*), komunikasi (*communication*), dan transaksi (*transaction*).

Beberapa alasan individu dalam menggunakan *gadget* diantaranya ialah: 1) *cognition* (pemikiran) yaitu *gadget* difungsikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan individu terhadap wawasan dan pengetahuan; 2) *diversion* yaitu *gadget* difungsikan sebagai sarana untuk bersantai dan kebutuhan secara emosional; 3) *social utility* yaitu *gadget* digunakan sebagai alat untuk mempererat tali silaturahmi dengan keluarga, teman, dan masyarakat; 4) *withdraw* yaitu *gadget* digunakan sebagai alasan untuk

³⁴ Sumadi Surya Brata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Rajawali Press, 2010), hlm. 29

tidak melakukan aktifitas lain dan menjaga *privacy*; 5) *linkage* yaitu *gadget* digunakan untuk menyatukan beberapa individu sehingga membentuk suatu pertalian yang memiliki tujuan dan kepentingan yang sama.

2. Perilaku keagamaan

Perilaku keagamaan dapat dipahami sebagai tindakan yang sejalan dengan ajaran Islam yang dilakukan oleh seseorang dalam pertumbuhan jasmani dan perkembangan rohaninya. Perilaku keagamaan dapat dilihat dari kegiatan anak dalam melakukan ajaran Islam antara lain, mendirikan sholat ketika mendengar adzan, berkata jujur dan lemah lembut, meminta maaf jika berbuat salah, melaksanakan puasa, melaksanakan perintah orang tua, membantu orang tua yang meminta pertolongan, mengucapkan salam ketika bertemu sesama muslim, bergaul dengan sopan.

Dalam hal ini perilaku keagamaan yang dimaksud adalah tingkah laku, perbuatan sehari-hari yang mencerminkan sikap keagamaan baik dalam lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitar yang meliputi aqidah, akhlak, dan ibadah atau tanggapan individu (remaja) yang terwujud dalam gerakan atau sikap yang dapat diamati dan mempunyai frekuensi spesifik, durasi dan tujuan baik disadari maupun tidak.

J. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁵ Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

K. Metodologi Penelitian

Metode berasal dari kata “metode” yang berarti cara yang tepat untuk melakukan sesuatu dan “logos” yang berarti ilmu dan pengetahuan. Metodologi adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan fikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan.³⁶ Jika dihubungkan dengan penelitian, metodologi penelitian adalah suatu cara yang digunakan oleh seseorang peneliti dalam mengumpulkan data yang diperlukan dalam kegiatan penelitiannya tersebut.

³⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung : Alfabeta, 2013), hlm. 96.

³⁶ Choid Narbuko, dan Abu Ahmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2007), hlm.1.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dalam penelitian kualitatif, meski instrumen utamanya adalah peneliti itu sendiri, namun selanjutnya setelah fokus penelitian menjadi jelas, maka kemungkinan akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana, yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara.³⁷

Sampel yang penulis maksud yakni remaja usia SMP dan SMA yang berada di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

2. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini dikelompokkan pada 2 jenis, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif.

- 1) Data kualitatif yang dimaksudkan adalah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.
- 2) Data kuantitatif yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah data yang dinyatakan dengan angka tentang jumlah penduduk dan jumlah keluarga yang memiliki anak remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

³⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D...*, hlm. 307.

b. Sumber Data

Sumber data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah:

- 1) Data Primer, adalah data pokok yang diperoleh secara langsung dari lapangan penelitian, yakni keterangan dari remaja yang memiliki *gadget* di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.
- 2) Data Sekunder, adalah data penunjang atau pendukung yang diperoleh dari literatur-literatur, data dokumentasi dan semua aspek yang mendukung penelitian yang berada di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

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. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam yang lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek/subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek itu.³⁸

Dari penjelasan tersebut, maka dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh warga yang bertempat tinggal di RT 29 RW 08 dengan keseluruhan jumlah penduduk sekitar 273 penduduk dengan jumlah 80 KK.

³⁸ *Ibid.*, hlm. 117.

Tabel 1.1
Jumlah Populasi Penelitian di Lingkungan RT 29

Rentang Usia	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
0-6 tahun	10	13	23
7-12 tahun	15	17	32
13-15 tahun	7	8	15
16-18 tahun	10	16	26
19-25 tahun	16	15	31
26 tahun ke atas	80	66	146
Jumlah Total	138	135	273

Sumber: Data lapangan dari observasi

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili).³⁹

Sedangkan untuk pengambilan sampel dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik *sampling purposive*. Teknik *sampling purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴⁰ Sampel awal seluruhnya berjumlah 41 KK dengan jumlah remaja laki-laki 17 orang dan remaja perempuan berjumlah 24 orang. Dengan pertimbangan tertentu, maka dalam penelitian ini yang

³⁹ *Ibid.*, hlm. 118.

⁴⁰ *Ibid.*, hlm. 124.

menjadi sampel adalah remaja SMP dan SMA dengan rentang usia 13-18 tahun di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako dengan jumlah 20 KK, yaitu 3 orang remaja SMP dan 3 orang remaja SMA.

Tabel 1.2
Jumlah Kepala Keluarga dan Sampel Penelitian

Jumlah KK sebagai sampel	Remaja SMP	Remaja SMA
20 KK	3 orang	3 orang

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk mengumpulkan data yang diperlukan, penulis menggunakan *Field Research* (penelitian lapangan). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1) Observasi

Observasi ialah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti.⁴¹ 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.⁴² Dengan observasi, dapat diperoleh gambaran yang jelas tentang kehidupan sosial yang sukar diperoleh dengan metode yang lain. Mengadakan observasi menurut kenyataan, melukiskan dengan kata-kata secara cermat dan tepat apa yang diamati, mencatatnya dan kemudian mengolahnya dalam rangka masalah yang diteliti secara ilmiah. Metode

⁴¹ Husaini Usman dan Purnomo Setiady, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 52.

⁴² Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 203.

ini digunakan untuk mengamati, melihat keadaan atau fenomena yang terjadi di lingkungan tersebut dan mencatat secara sistematis kondisi objek secara langsung.

2) Wawancara (interview)

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pedoman wawancara dengan ketua RT 29. Metode ini digunakan untuk mengetahui jumlah penduduk, jumlah kepala keluarga, sarana dan kegiatan yang ada di lingkungan tersebut.

3) Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain.⁴³ Metode ini digunakan untuk mendapatkan data tentang penggunaan *gadget* di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang. Metode ini dipakai sebagai data sekunder.

4) Triangulasi

⁴³ *Ibid.*, hlm. 329.

Triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.⁴⁴ Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu metode yang digunakan untuk menganalisa data-data yang diperoleh dari penelitian. Menganalisis data merupakan suatu langkah yang sangat kritis dalam penelitian. Peneliti harus memastikan pola analisis mana yang akan digunakan, apakah analisis statistik ataukah analisis non-statistik. Pemilihan ini tergantung pada jenis data yang dikumpulkan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis non-statistik sesuai untuk data deskriptif atau data textual yang tidak diwujudkan dalam bentuk angka.⁴⁵

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.⁴⁶ Dalam penelitian kualitatif langkah-langkah analisis data prosesnya berjalan sebagai berikut:⁴⁷

a. Data Reduction (Reduksi Data)

⁴⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012) hlm. 330

⁴⁵ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013) hlm. 94.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, hlm. 337.

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 338-345

Mereduksi data berarti merangkum memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Reduksi data adalah memilih data-data yang penting dan benar-benar dibutuhkan dan hanya memasukkan data yang memiliki sifat yang obyektif. Awal mulanya dengan membuat abstraksi rangkuman tentang inti dan proses serta pertanyaan yang perlu dijaga sehingga tetap berada di dalamnya.

Adapun data-data tersebut yang terkait dengan penelitian ini, dan yang mempunyai sifat-sifat obyektif adalah data dokumentasi, data yang diperoleh melalui pengamatan terhadap penggunaan gadget (*smartphone*), wawancara dengan partisipan yang ada lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

b. Data Display (Penyajian Data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data, dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori.

Penyajian data dalam menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan, penyajian data yang lebih sering digunakan dalam penelitian kualitatif adalah bentuk teks naratif. Selanjutnya, disarankan juga selain dengan teks naratif, dapat berupa grafik, matrik, *network* (jejaring kerja) dan *chart*.

c. Conclusion Drawing/ Verification (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi merupakan upaya memaknai data yang disajikan dengan mencermati pola-pola ketentuan penjelasan, konfigurasi, dan hubungan sebab akibat. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

L. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam penyampaian, pembahasan ini akan dibagi beberapa bab dan dibagi lagi atas beberapa sub bab. Adapun sistematiknya adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, variabel penelitian, definisi operasional penelitian, hipotesis penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang penggunaan *gadget* dan perilaku keagamaan remaja. Dalam hal ini, yang akan dibahas tentang penggunaan *gadget* yaitu

pengertian *gadget*, macam-macam *gadget*, dampak buruk *gadget*, pengaruh positif *gadget*, kasus-kasus yang berkembang tentang gadget serta melihat potensi kecerdasan melalui penggunaan gadget. Selanjutnya membahas tentang perilaku keagamaan, yaitu termasuk pengertian perilaku, keagamaan, remaja, ciri-ciri perilaku keagamaan remaja, ciri-ciri kesadaran beragama pada masa remaja, jenis-jenis perilaku keagamaan remaja, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan remaja, upaya membentuk perilaku keagamaan remaja serta kriteria perilaku keagamaan remaja.

BAB III DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN

Bab ini menggambarkan monografi kelurahan, visi dan misi, mekanisme pelayanan publik, struktur organisasi kelurahan, struktur organisasi lingkungan RT 29, jumlah warga, tingkat pendidikan, profesi warga, sarana keagamaan dan pendidikan, serta kegiatan warga di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

BAB IV ANALISIS DATA

Bab ini merupakan analisis tentang pengaruh penggunaan *gadget* pada perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini terdiri dari kesimpulan dan saran.