

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penggunaan *Gadget*

##### 1. Pengertian Penggunaan *Gadget*

Penggunaan adalah proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu, pemakaian.<sup>48</sup> Penggunaan merupakan sebuah kata yang mencoba menjelaskan tentang bagaimana audiens memilih media yang mereka inginkan. Dimana mereka merupakan audiens atau khalayak yang secara aktif memilih dan memiliki kebutuhan serta keinginan yang berbeda-beda di dalam mengkonsumsi media.<sup>49</sup> Penggunaan artinya konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana dan lewat media mana mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya.<sup>50</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, *gadget* adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis.<sup>51</sup> Menurut Kuncoro, *gadget* yaitu sebuah fitur berteknologi tinggi. *Gadget* adalah sebuah piranti atau instrumen yang memiliki

---

<sup>48</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Cet. Kesembilan Edisi IV*, (Jakarta: PT Gramedia, 2015), hlm. 960.

<sup>49</sup> Richard West dan Lynn H. Turner, *Introducing Communication Theory: Analysis and Applications, 3<sup>rd</sup> ed (Pengantar Teori Komunikasi, Edisi 3)*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2008), hlm. 99.

<sup>50</sup> Wikipedia. 2016. Teori Penggunaan dan Kepuasan. (Online) [https://id.wikipedia.org/wiki/Teori\\_penggunaan\\_dan\\_pemenuhan\\_kepuasan](https://id.wikipedia.org/wiki/Teori_penggunaan_dan_pemenuhan_kepuasan) Dilihat pada 18 Mei 2016. Pukul 23:01 WIB. Sumber: McQuail, D., Blumler, J. G., & Brown, J. (1972). *The television audience: A revised perspective*. In D. McQuail (Ed.), *Sociology of Mass Communication* (pp. 135-65).

<sup>51</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Op.Cit.*, hlm. 403.

tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna dan umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru.<sup>52</sup>

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa *gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.

## 2. Macam-macam *Gadget*

Berikut ini akan dijelaskan secara singkat mengenai macam-macam *gadget* yang sering digunakan saat ini:

### a. *Smartphone*

*Smartphone* (telepon pintar) atau biasanya sering disebut telepon genggam adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portabel/mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*). Saat ini, Indonesia mempunyai dua jaringan telepon nirkabel yaitu sistem GSM (*Global System for Mobile Telecommunications*) dan sistem CDMA (*Code Division Multiple Access*).<sup>53</sup>

*Smartphone* pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Tapi jangan dikira *smartphone* pada saat itu secanggih seperti saat ini, *smartphone* pertama

---

<sup>52</sup> Eri, Kuncoro, dkk, *Life on Blackberry*, (Yogyakarta: Multikom, 2009), hlm. 137.

<sup>53</sup> Wikipedia. 2018. Pengertian Telepon Genggam. (Online). [https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon\\_genggam](https://id.wikipedia.org/wiki/Telepon_genggam) Dilihat pada 26 Mei 2018. Pukul 23:01 WIB.

kali ini dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, *e-mail*, serta untuk mengirim *faks* juga permainan. Satu hal yang perlu diketahui, *smartphone* buatan IBM ini tidak dilengkapi tombol namun telah dilengkapi dengan teknologi layar sentuh atau *touchscreen*. Meskipun untuk memencetnya masih menggunakan tongkat *stylus*. Pada saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan *smartphone* hingga populer digunakan yakni sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, Blackberry, Motorola, HTC dan masih banyak lagi.<sup>54</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa *smartphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel wireless*).

#### ***b. Laptop***

Laptop adalah komputer pribadi yang agak kecil, yang dapat dibawa-bawa dan dapat ditempatkan di pangkuan pengguna, terdiri atas satu perangkat yang mencakupi papan tombol, layar tampilan, mikroprosesor, biasanya dilengkapi dengan baterai yang dapat diisi ulang.<sup>55</sup>

Laptop atau komputer jinjing adalah komputer bergerak yang berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1–6 kg, tergantung pada ukuran, bahan,

---

<sup>54</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Jakarta: Bisakimia, 2014), hlm. 8.

<sup>55</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. 2018. Pengertian Laptop. (*Online*). <https://kbbi.web.id/laptop> Dilihat pada 26 Mei 2018. Pukul 12:16 WIB.

dan spesifikasi laptop tersebut. Sumber daya laptop berasal dari baterai atau adaptor A/C yang dapat digunakan untuk mengisi ulang baterai dan menyalakan laptop itu sendiri. Baterai laptop pada umumnya dapat bertahan sekitar 1 hingga 6 jam sebelum akhirnya habis, tergantung dari cara pemakaian, spesifikasi, dan ukuran baterai. Laptop terkadang disebut juga dengan komputer notebook atau notebook saja. Sebagai komputer pribadi, laptop memiliki fungsi yang sama dengan komputer desktop (*desktop computers*) pada umumnya. Komponen yang terdapat di dalamnya sama persis dengan komponen pada desktop, hanya saja ukurannya diperkecil, dijadikan lebih ringan, lebih tidak panas, dan lebih hemat daya. Komputer jinjing kebanyakan menggunakan layar LCD (*Liquid Crystal Display*) berukuran 10 inci hingga 17 inci tergantung dari ukuran laptop itu sendiri. Selain itu, papan ketik yang terdapat pada laptop juga kadang-kadang dilengkapi dengan papan sentuh yang berfungsi sebagai "pengganti" tetikus. Papan ketik dan tetikus tambahan dapat dipasang melalui soket Universal Serial Bus maupun PS/2 jika tersedia.<sup>56</sup>

Alan Kay dapat dikatakan sebagai penemu *gadget* yang disebut dengan nama laptop. Pada tahun 1970 telah merancang komputer portabel, ia adalah seorang ilmuwan komputer asal Amerika yang lahir pada tahun 1940. Ia memiliki ide untuk membuat komputer portabel agar memudahkan dalam penggunaannya. Ide ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit *software* dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika.

---

<sup>56</sup> Wikipedia. 2018. Pengertian Komputer Jinjing. (Online). [https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer\\_jinjing](https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer_jinjing) Dilihat pada 26 Mei 2018. Pukul 12:08 WIB.

Pada tahun 1981 laptop pertama diluncurkan ke pasaran dengan nama Osborne. Dari bentuknya mungkin komputer ini tampak aneh karena tabungnya cembung dengan berat hampir 12 kilogram, dan masih menggunakan sambungan listrik meskipun sudah dilengkapi baterai cadangan. Namun kini laptop telah mengalami kemajuan pesat dengan berbagai macam fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.<sup>57</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa *laptop* adalah komputer berukuran kecil yang dapat digunakan dengan praktis dan tidak terlalu berat jika dibawa kemana-mana.

### **c. Tablet PC**

Tablet PC atau komputer tablet adalah suatu komputer portabel lengkap yang seluruhnya berupa layar sentuh datar. Ciri pembeda utamanya adalah penggunaan layar sebagai peranti masukan dengan menggunakan layar sebagai peranti masukan dengan menggunakan stilus, pena digital, atau ujung jari, alih-alih menggunakan papan ketik atau tetikus.<sup>58</sup>

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi untuk mengenali tulisan tangan. Namun alat itu bukan disebut sebagai PC Tablet tetapi Teleautograph. Pada tahun 1945 Vennear Bush mengembangkan temuan Elisa dengan perangkat yang diberi

---

<sup>57</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Op.Cit.*, hlm.9.

<sup>58</sup> Wikipedia. 2018. Pengertian Komputer Tablet. (Online). [https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer\\_tablet](https://id.wikipedia.org/wiki/Komputer_tablet) Dilihat pada 26 Mei 2018. Pukul 11:57 WIB.

nama memex. Namun alat ini begitu besar sebesar meja. Alat ini berfungsi merekam tulisan atau gambar.

Mulai tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep ini dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu adalah penemuan pena *stylus* yang melengkapi komputer. Lambat laun konsep-konsep semacam ini dikembangkan lagi oleh Bill Gates tepatnya di era tahun 2000-an hingga hasilnya adalah *gadget* yang disebut PC Tablet atau sering disingkat menjadi Tablet.<sup>59</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa tablet PC adalah komputer yang dapat dibawa dengan mudah saat bepergian dengan tampilan layar sentuh datar yang menggunakan stilus atau ujung jari.

#### **d. Video Game**

Permainan video (bahasa Inggris: *video game*) adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video. Permainan video umumnya menyediakan sistem penghargaan – misalnya skor – yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada di dalam permainan. Kata "video" pada "permainan video" pada awalnya merujuk pada peranti tampilan raster (Pong-Story – Introduction). Namun dengan semakin dipakainya istilah "*video game*", kini kata permainan video dapat digunakan untuk menyebut permainan pada peranti tampilan

---

<sup>59</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Op.Cit.*, hlm. 10.

apapun. Sistem elektronik yang digunakan untuk menjalankan permainan video disebut *platform*, contohnya adalah komputer pribadi dan konsol permainan.<sup>60</sup>

Penemu *game* adalah Steven Russel pada tahun 1962. Ia memproduksi beberapa permainan, yang terkenal adalah Star Wars. Delapan tahun kemudian, sekitar tahun 1970-an muncul game yang cukup terkenal di kalangan *gamers* saat itu, namanya *game* Pong dengan menggunakan sistem disket. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul *game* yang cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yakni *game* Pacman. Di tahun 1993 tercipta *game* yang juga tidak kalah populernya dengan Pacman yakni *game* Mortal Combat. *Game* ini mengusung genre aksi dimana dua karakter akan saling beradu jurus dan ilmu untuk saling menjatuhkan. Lima tahun kemudian munculah *game* Doom dengan desain yang lebih canggih karena teknologinya telah menggunakan basis 3D tetapi sederhana dan sistem suara yang masih terbatas.<sup>61</sup>

Lalu di tahun 2000-an seiring perkembangan teknologi maka tampilan game berubah, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga dibarengi perkembangan mesin game atau sering disebut konsol seperti *Playstation* atau *X-box*. Tak cukup itu kini game dapat dimainkan di *gadget* antara lain seperti *smartphone*, tablet, ataupun laptop. Bahkan dengan adanya *game online* maka game akan selalu berkembang.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Wikipedia. 2018. Pengertian Permainan Video. (Online). [https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan\\_video](https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_video) Dilihat pada 26 Mei 2018. Pukul 12:33 WIB.

<sup>61</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Op.Cit.*, hlm. 12.

<sup>62</sup> *Ibid*, hlm. 12-13.

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa video game adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antarmuka atau terhubung langsung dengan penggunanya melalui gambar yang dihasilkan oleh peranti video.

### **3. Dampak Buruk Gadget Terhadap Anak**

Berikut di bawah ini merupakan dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak antara lain:

- a) Menjadi pribadi tertutup
- b) Kesehatan otak terganggu
- c) Kesehatan mata terganggu
- d) Kesehatan tangan terganggu
- e) Gangguan tidur
- f) Suka menyendiri
- g) Perilaku kekerasan
- h) Pudarnya kreativitas
- i) Terpapar radiasi
- j) Ancaman *cyberbullying*<sup>63</sup>

### **4. Pengaruh Positif Gadget Terhadap Anak**

Sebagai orang tua pasti bertanya apakah *gadget* selalu berdampak negatif pada anak? Jawabannya adalah tidak, sebab *gadget* dapat juga berdampak positif apabila digunakan anak dengan lebih bijak, antara lain:

---

<sup>63</sup> *Ibid*, hlm. 15.



- a) Meningkatkan ketajaman pengelihatan
- b) Merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru
- c) Mendukung aspek akademis
- d) Meningkatkan kemampuan berbahasa
- e) Meningkatkan keterampilan mengetik
- f) Mengurangi tingkat stress
- g) Meningkatkan keterampilan matematis<sup>64</sup>

### **5. Kasus-Kasus yang Berkembang tentang *Gadget***

Berikut di bawah ini adalah kasus-kasus yang mendeskreditkan *gadget* sebagai penyebab utamanya:

- a) Mengganggu Kesehatan Mental
- b) Radiasi Wi-fi Merusak Sperma
- c) Memberi Efek Buruk pada Mata
- d) Media untuk Perilaku Kriminal
- e) Penghantar Petir yang Efektif
- f) Memanaskan Kulit
- g) Meningkatkan Tekanan Darah
- h) Mengganggu Konsentrasi<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup> *Ibid*, hlm. 33.

<sup>65</sup> *Ibid.*, hlm. 47-58.

## 6. Anak yang Kecanduan *Gadget*

Salahkah bila orang tua mengenalkan teknologi pada anak? Jawabannya adalah tidak, sebab orang tua dalam kehidupan sehari-harinya telah menggunakan teknologi. Jadi sudah barang tentu jika anak-anak juga mengenal teknologi. Beberapa orang tua secara sengaja mengenalkan teknologi pada anak-anaknya karena takut jika anaknya ketinggalan jaman. Di bawah ini adalah beberapa alasan yang membuat seorang anak kecanduan *gadget* antara lain:

- a) Lebih menarik secara visual dan audio
- b) Tidak perlu melibatkan orang banyak
- c) Tidak perlu menimbulkan resiko fisik
- d) Menghindari konflik dengan teman
- e) Pemakaiannya lebih mudah
- f) Dapat digunakan dimana saja
- g) Penasaran dengan perkembangan teknologi
- h) Persaingan dengan teman<sup>66</sup>

## 7. Melihat Potensi Kecerdasan Melalui Penggunaan *Gadget*

Seorang pengguna *gadget* dapat dikatakan memiliki kecerdasan ganda lebih karena pengguna tersebut memiliki kecerdasan yang beragam. Misalnya mampu memainkan berbagai aplikasi dan bermacam genre *game*. Pengguna mampu menggunakan aplikasi *chatting* sekaligus memainkan *game*. Bahkan *game* yang

---

<sup>66</sup> *Ibid.*, hlm. 60-61.

bersifat *online* dapat digunakan untuk melatih kebersamaan dan persaingan dalam memperoleh skor tertinggi.<sup>67</sup>

Seorang pengguna *gadget* dapat terasah kecerdasan linguistiknya karena terbiasa membaca petunjuk aplikasi yang secara *default* menggunakan Bahasa Inggris berikut juga pengucapan kata yang tepat. Namun perlu diperhatikan apabila orang tua mengenakan aplikasi atau *game* dari *gadget* untuk anak karena ada batas-batas tertentu sesuai kesiapan anak jangan memaksakan diri. Selain kecerdasan yang belum diasah digali, ada perkembangan anak yang lain belum disentuh bila menggunakan *gadget*.<sup>68</sup>

Apabila ditelaah lebih lanjut ternyata perkembangan anak dapat dirangsang oleh aplikasi dan *game gadget* antara lain:

- 1) Perkembangan motorik. Anak dapat bermain dengan cekatan. Sistem motoriknya ikut berkembang disesuaikan dengan gerakan yang dilibatkan. Terutama jika anak menggunakan aplikasi olahraga semacam *stopwatch* atau aplikasi pengukur stamina atau memainkan game jenis *dance*, permainan alat musik, dan juga game dari produk Wifi dari perusahaan Nintendo.
- 2) Perkembangan fisik. Perkembangan fisik pun memberikan pengaruh ketika memanfaatkan aplikasi yang melibatkan gerakan fisik seperti memainkan *game Guitar Heroes* atau memainkan alat game yang bernama *Dance Revolution* melalui konsol.

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, hlm. 118.

<sup>68</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency. *Op.Cit.*, hlm. 118.

- 3) Perkembangan neurologi. Perkembangan ini banyak melibatkan perubahan otak dan saraf pada anak. Penggunaan *gadget* seperti mendengarkan musik dengan irama pelan dapat membuat otot dan saraf mengendur. Begitu pula ketika rasa jenuh mulai menyerang, aplikasi *chatting* dapat digunakan sebagai sarana “curhat” dengan teman ataupun orang tua.
- 4) Perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif juga mengatasi perubahan dari waktu ke waktu. Dengan adanya *gadget* sebenarnya dapat membantu anak untuk disiplin misalnya menggunakan aplikasi agenda dimana anak dapat mengatur jadwal sehari-hari seperti mengatur waktu makan, waktu belajar, dan berbagi waktu lainnya. Secara otomatis biasanya aplikasi tersebut akan membunyikan alarmnya untuk mengingatkan penggunaanya.
- 5) Perkembangan sosial. Aplikasi *game* online melatih anak untuk berinteraksi dengan dunia luar. Dunia di luar dirinya yang tidak diketahui karakter asli atau rekayasa. Hal ini mengajarkan bagaimana ia berhubungan sosial begitu juga ketika ia telah memiliki akun sosial media.<sup>69</sup>

Dari penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa *gadget* dapat merangsang perkembangan anak melalui aplikasi dan *game*.

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, hlm. 119-121.

## B. Perilaku Keagamaan Remaja

### 1. Pengertian Perilaku

Secara bahasa, perilaku berarti segala tindakan yang dilakukan oleh organisme, sebagai respon terhadap stimulus, motorik atau gladiator, dipandang sebagai jenis perilaku.<sup>70</sup> Menurut Kurt Lewin, perilaku adalah fungsi karakteristik individu dan lingkungan. Karakter individu meliputi berbagai variabel seperti motif, nilai-nilai, sifat kepribadian, dan sikap yang saling berinteraksi satu sama lain dan kemudian berinteraksi pula dengan faktor-faktor lingkungan dalam menentukan perilaku.<sup>71</sup>

Perilaku adalah pengertian umum dari akhlak istilah bahasa arab dari kata *khuluk* yang berarti itu sesungguhnya merupakan aktifitas dari prinsip, nilai, atau keyakinan dari seseorang. Sebuah perilaku tidak bisa dilepaskan dari nilai-nilai ajaran yang dianut oleh seseorang.<sup>72</sup>

Perilaku juga sebagai respons terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya, dan individu atau organisme seakan-akan tidak mempunyai kemampuan untuk menentukan perilakunya. Pandangan semacam ini pada umumnya merupakan pandangan yang bersifat behaviorisme. Pandangan dari aliran kognitif yaitu memandang bahwa perilaku individu merupakan respons dari stimulus, namun dalam diri individu itu ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambilnya.

---

<sup>70</sup> Frank L. Bruno, *Kamus Istilah Kunci Psikologi*, (Yogyakarta: Kanisius, 1989), hlm. 42.

<sup>71</sup> Ina Astari Utaminingsih, *Pengaruh Penggunaan Ponsel pada Remaja Terhadap Interaksi Sosial Remaja*, (Yogyakarta: Institut Pertanian Bogor, 2006), hlm. 37.

<sup>72</sup> Ahmadi Wahid, *Risalah Akhlak Panduan Perilaku Modern*, (Solo: Intermedia, 2004), hlm.

Ini berarti individu dalam keadaan aktif dalam menentukan perilaku yang diambilnya.<sup>73</sup>

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Perilaku yaitu suatu fungsi dari interaksi antara seseorang individu dengan lingkungannya baik yang diamati secara langsung ataupun yang diamati tidak langsung. Pada umumnya, perilaku manusia berbeda karena dipengaruhi oleh kemampuan yang tidak sama. Pada dasarnya, kemampuan ini sangat penting diketahui untuk memahami mengapa seseorang berbuat dan berperilaku berbeda dengan yang lain, jadi dengan kata lain perilaku adalah apa yang dikerjakan oleh organisme yang bersangkutan. Dalam pengertian lain perilaku yang menerima atau mengadopsi perilaku baru dalam tiga tahap, yaitu: pengetahuan, sikap, praktik atau tindakan.<sup>74</sup>

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.

---

<sup>73</sup> Bimo Walgito, *Psikologi Sosial*, (Yogyakarta: Andi Offset, 1990), hlm. 15.

<sup>74</sup> Lhulu An-nisa. 2015. *Pengaruh Gadget terhadap Pola Perilaku Anak pada Kecerdasan Intelektual dan Emosional*. (Online) <http://lhuluannisa.blogspot.co.id/2015/04/karya-tulis-ilmiah.html> Dilihat pada 13 Desember 2015. Pukul 20: 25 WIB.

## 2. Keagamaan

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.<sup>75</sup>

Menurut Ramayulis, perilaku keagamaan 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 dirinya sendiri.<sup>76</sup>

Perilaku keagamaan itu sendiri pada umumnya didorong oleh adanya suatu sikap keagamaan yang merupakan keadaan yang ada pada diri seseorang. Sikap keagamaan merupakan konsistensi antara kepercayaan terhadap semua agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap agama sebagai unsur afektif dan perilaku terhadap agama sebagai unsur motorik. Oleh karena itu, sikap keagamaan merupakan interaksi secara kompleks antara pengetahuan agama, perasaan agama dan tindak keagamaan dalam diri seseorang. Dengan sikap itulah akhirnya lahir tingkah laku keagamaan sesuai dengan kadar ketaatan seseorang terhadap agama yang diyakininya.<sup>77</sup>

Dari uraian di atas, dapat dijelaskan bahwa pengertian keagamaan berasal dari kata agama yang merupakan suatu peraturan Tuhan yang mendorong jiwa seseorang untuk mematuhi perintah Tuhan dengan kehendaknya sendiri guna mencapai kebaikan dunia dan akhirat.

---

<sup>75</sup> KH. M. Taib Thahir Abdul Mu'in, *Ilmu Kalam*, (Jakarta: Widjaya, 1986), hlm. 121.

<sup>76</sup> Ramayulis, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm. 117.

<sup>77</sup> *Ibid*, hlm. 118.

### 3. Remaja

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.<sup>78</sup>

Muraahaqah 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.<sup>79</sup>

Remaja merupakan masa peralihan antara masa anak dan masa dewasa yakni antara 12 sampai 21 tahun.<sup>80</sup> Remaja adalah rentangan kehidupan manusia, yang berlangsung sejak berakhirnya masa kanak-kanak sampai awal dewasa. Oleh karena itu sering juga disebut sebagai masa peralihan antara masa kanak-kanak dengan masa

---

<sup>78</sup> Mustofa Abu Sa'id, *Mendidik Remaja Nakal*, (Yogyakarta: Semesta Hikmah, 2015), hlm. 1.

<sup>79</sup> M. Sayyid Muhammad Az-za'balawi, *Pendidikan Remaja antara Islam dan Ilmu Jiwa. Cet.1*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2007), hlm. 2.

<sup>80</sup> Singgih D. Gunarsa dan Yulia Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2008), hlm. 203.



dewasa.<sup>81</sup> Masa remaja ini, oleh para ahli dibagi dalam beberapa periode antara lain oleh E.B. Hurlock, yang membagi menjadi 3 periode yaitu:

- 1) Masa pubertas yang langsung antara 11-13 tahun.
- 2) Masa adolesen/remaja awal yang berlangsung antara 13-17 tahun.
- 3) Masa remaja akhir berlangsung antara umur 17-21 tahun.<sup>82</sup>

#### **a. Remaja adalah usia transisi yang menentukan**

Karena masa remaja adalah masa yang alamiah, maka setiap orang pasti merasakannya. Hal ini karena masa remaja adalah masa yang sangat menentukan masa depan kehidupan manusia. Adapun alasannya adalah sebagai berikut:

- 1) Usia ini adalah usia peralihan antara anak-anak dan masa muda sekaligus masa perubahan perkembangan fisik, akal, kejiwaan, dan sosial. Oleh karena itu, biasanya konflik psikologis dari dalam sangat dominan terjadi pada usia ini.
- 2) Remaja adalah usia ketika nilai-nilai khusus dan pandangan-pandangan kehidupan dibangun. Demikian pula pada masa ini dibangun persepsi yang utama terhadap seseorang atau sesuatu. Sebagaimana sudah diketahui bahwa proses pengarahan pada penyempurnaan pertumbuhan dan kestabilan dimulai sebelum balig.
- 3) Remaja adalah usia peralihan yang menentukan dan mengubah bentuk fisik. Masa ini juga merupakan masa ketika perasaan dan emosi bercampur dengan cepat.

---

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

<sup>82</sup> *Ibid*, hlm. 82.

Pada masa ini remaja tampil dengan sikap yang unik, seperti suka memberontak, cepat marah, dan cenderung bersikap keras.

- 4) Masalah-masalah dan kesulitan yang dilalui para remaja sangat perlu untuk dipahami. Namun, kebanyakan orang dewasa jarang melakukannya. Keterlibatan dan pemahaman mereka akan memberi pengaruh yang luar biasa terhadap kepribadian remaja pada masa mendatang.
- 5) Usia remaja sangat penting karena merupakan proses yang berbeda dari masa yang lainnya. Pada usia ini, seorang remaja belajar mencoba dan mengalami sesuatu, baik secara emosi, spiritual, maupun sosial.<sup>83</sup>

Pada tahun 1974, WHO (*World Health Organization*) memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan 3 kriteria, yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut: Remaja adalah suatu masa dimana:

- 1) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- 2) Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa.
- 3) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.<sup>84</sup>

---

<sup>83</sup> Mustofa Abu Sa'id, *Mendidik Remaja Nakal*, (Yogyakarta: Semesta Hikmah, 2015), hlm. 3- 4.

<sup>84</sup> Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 12.

Dari uraian tersebut, 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.

Dari keseluruhan uraian yang telah disampaikan di atas, dapat dipahami bahwa perilaku keagamaan remaja mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behaviors*), motivasi (*motivations*) dan keterampilan (*skills*). Dengan kata lain, perilaku remaja adalah memfokuskan bagaimana remaja tersebut mengaplikasikan nilai kebaikan dalam bentuk tindakan atau tingkah laku.

Berikut ini akan dijelaskan bagaimana ciri-ciri perilaku keagamaan remaja, jenis-jenis perilaku keagamaan remaja, faktor-faktor yang mempengaruhinya, upaya membentuk perilaku keagamaan remaja dan kriteria perilaku keagamaan remaja.

#### **b. Ciri-ciri Perilaku Keagamaan Remaja**

Menurut Rohmalina Wahab, ada 4 ciri-ciri keagamaan remaja yaitu:

- 1) Percaya ikut-ikutan
- 2) Percaya dengan kesadaran
- 3) Percaya tapi agak ragu-ragu

- 4) Tidak percaya atau cenderung pada atheis<sup>85</sup>

### **c. Ciri-Ciri Kesadaran Beragama pada Masa Remaja**

Selaras dengan jiwa remaja yang berada dalam transisi dari masa anak-anak menuju kedewasaan, maka kesadaran beragama pada masa remaja berada dalam keadaan peralihan dari kehidupan beragama anak-anak menuju kemantapan beragama. Abdul Aziz Ahyadi melihat ciri-ciri kesadaran beragama yang menonjol pada masa remaja adalah:

- 1) Pengalaman ke-Tuhanannya makin bersifat individual

Remaja makin mengenal dirinya, ia menemukan dirinya bukan hanya sekedar badan jasmaniah, tetapi merupakan suatu kehidupan psikologis rohaniah berupa pribadi. Remaja bersifat kritis terhadap dirinya sendiri dan segala sesuatu yang menjadi milik pribadinya. Penghayatan penemuan pribadi ini dinamakan individuasi yaitu adanya garis pemisah yang tegas antara diri sendiri dan bukan diri sendiri.

- 2) Keimanannya makin menuju pada realitas yang sebenarnya

Remaja mulai mengerti bahwa kehidupan ini tidak hanya seperti yang dijumpai secara konkret saja tetapi mempunyai makna yang lebih luas dan dalam. Ia mulai mengerti bahwa kehidupan rohaniah mempunyai sifat dan hukum tersendiri dan merupakan satu dunia yang tidak dapat disamakan begitu saja dengan dunia fisik yang mempunyai dimensi ruang dan waktu.

---

<sup>85</sup> Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2010), hlm. 123.

3) Peribadatan mulai disertai penghayatan yang tulus

Agama adalah pengalaman dan penghayatan tentang Tuhan dengan disertai keimanan dan peribadatan. Keimanan akan timbul melalui penghayatan tentang Tuhan, adapun peribadatan disebabkan adanya keimanan.<sup>86</sup>

**d. Jenis-jenis Perilaku Keagamaan Remaja**

Menurut Jalaluddin dalam Salmaini Yeli, jenis perilaku keagamaan remaja dari aspek akhlak dapat dibedakan menjadi lima jenis yaitu:

- 1) *Self directive*, yaitu taat pada agama atau moral berdasarkan pertimbangan pribadi.
- 2) *Adaptive*, mengikuti situasi lingkungan tanpa mengadakan kritik.
- 3) *Submissive*, yaitu merasakan keraguan terhadap ajaran agama dan moral.
- 4) *Unadjusted*, yaitu belum meyakini kebenaran ajaran agama dan moral.
- 5) *Deviant*, yaitu menolak dasar dan hukum keagamaan dan moral masyarakat.<sup>87</sup>

**e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Keagamaan Remaja**

Secara terperinci, faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan ada dua, yaitu:

- 1) Faktor intern yang berpengaruh kepada pembentukan dan perubahan sikap yang terdapat pada diri seseorang, antara lain selektifitas seseorang dalam merespon objek-objek yang terdapat di luar dirinya atau lingkungannya. Sikap itu pula

---

<sup>86</sup> Zuhdiyah, *Psikologi Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2012), hlm. 72-73.

<sup>87</sup> Salmaini Yeli, *Psikologi Agama*, (Riau: Zanafia Publishing, 2012), hlm. 60.

ditentukan oleh motif-motif dan sikap-sikap yang terlebih dahulu ada di dalam dirinya, seperti insting atau naluri yang termasuk dalam faktor biologis, motif, kepribadian, dan sikap kognitif yang menjelaskan perilaku manusia dan juga dari faktor sosiologis.

- 2) Faktor ekstern yang berpengaruh kepada pembentukan dan perubahan sikap seseorang. Hal-hal atau peristiwa sebagai objek itu dan situasi pada saat terjadinya proses pertautan antara sikap dan objek yang bersangkutan, meliputi lingkungan sekitar baik fisik maupun non fisik seperti sosial, ekonomi, kebudayaan dan sebagainya.<sup>88</sup>

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan jiwa keberagamaan manusia secara garis besar dapat dibagi menjadi dua bagian, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor dari dalam individu itu sendiri. Sedangkan faktor ekstern jelas merupakan faktor luar yang turut mempengaruhinya. Faktor ekstern bisa berasal dari keluarga, sekolah dan masyarakat. Berikut uraian mengenai faktor intern dan ekstern:

1. Faktor Intern

- a. Fitrah Beragama

Faktor intern (faktor pembawaan), maksudnya bahwa pada diri manusia terdapat fitrah (pembawaan) beragama. Siapa dan darimana pun datangnya manusia sudah membawa fitrah beragama atau potensi keimanan pada Tuhan atau pada kekuatan di luar dirinya yang mengatur hidup dan kehidupan. Dan dalam perjalanan

---

<sup>88</sup> Jalaluddin Rahmat, *Psikologi Komunikasi*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 38.

kehidupannya, fitrah atau potensi tersebut ada yang berjalan secara alamiah dan ada yang mendapat bimbingan dari nabi dan rasul Allah.

Keyakinan bahwa dalam diri manusia sudah ada potensi beragama dapat dilihat dalam al-qur'an :

وَإِذْ أَخَذَ رَبُّكَ مِنْ بَنِي آدَمَ مِنْ ظُهُورِهِمْ ذُرِّيَّتَهُمْ وَأَشْهَدَهُمْ عَلَىٰ أَنفُسِهِمْ أَلَسْتُ بِرَبِّكُمْ  
قَالُوا بَلَىٰ شَهِدْنَا أَن تَقُولُوا يَوْمَ الْقِيَامَةِ إِنَّا كُنَّا عَنْ هَذَا غَافِلِينَ ﴿١٧٢﴾

Artinya: "Dan (ingatlah), ketika Tuhanmu mengeluarkan keturunan anak-anak Adam dari sulbi mereka dan Allah mengambil kesaksian terhadap jiwa mereka (seraya berfirman): "Bukankah aku ini Tuhanmu?" mereka menjawab: "Betul (Engkau Tuhan kami), Kami menjadi saksi". (kami lakukan yang demikian itu) agar di hari kiamat kamu tidak mengatakan: "Sesungguhnya Kami (Bani Adam) adalah orang-orang yang lengah terhadap ini (keesaan Tuhan)". (Q.S. Al-A'raf: 172).<sup>89</sup>

Allah Ta'ala memberitahukan, bahwasanya Allah mengeluarkan anak keturunan Adam dari tulang sulbi mereka, dalam keadaan mereka bersaksi terhadap diri merka sendiri, bahwa Allah adalah Rabb dan Penguasa mereka, dan bahwasanya tidak ada Ilah (yang berhak untuk diibadahi) melainkan hanya Dia, sebagaimana Allah S.W.T telah memfitrahkan mereka dan mentabi'atkan dalam keadaan seperti itu. Allah S.W.T berfirman:

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَتَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَٰلِكَ  
الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٢١٣﴾

Artinya: "Maka hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama Allah; (tetaplah atas) fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah

<sup>89</sup> Al-Qur'an Terjemah dan Asbabun Nuzul, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 173.

itu. tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui<sup>[1168]</sup>.<sup>90</sup> (Q.S. Ar-Rum: 30).<sup>91</sup>

Dan dalam *ash-Shahihain* (*Shahih al-Bukhori* dan *Muslim*), diriwayatkan dari Abu Hurairah r.a., ia berkata, Rasulullah S.A.W. bersabda:

( كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَّدُ عَلَى الْفِطْرَةِ - وَفِي رِوَايَةٍ: عَلَى هَذِهِ الْمِلَّةِ - فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ، وَيُنَصِّرَانِهِ، وَيَمَجِّسَانِهِ، كَمَا تُوَلَّدُ بَهِيمَةٌ جَمْعَاءَ، هَلْ تُحْسِنُونَ فِيهَا مِنْ جَدْعَاءَ؟ )

“Setiap anak itu dilahirkan dalam keadaan fitrah,”-dalam riwayat lain disebutkan: ”Dalam keadaan memeluk agama ini.- Maka kedua orang tuanya lah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani atau Majusi. Sebagaimana seekor binatang dilahirkan dalam keadaan utuh (sempurna), apakah kalian mendapatinya dalam keadaan terpotong (cacat)?”<sup>92</sup>

Dan dalam *Shahih Muslim*, diriwayatkan dari ‘Iyadh bin Himar, ia berkata, Rasulullah S.A.W bersabda:

( يَقُولُ اللَّهُ: إِنِّي خَلَقْتُ عِبَادِي حُنَفَاءَ، فَجَاءَتْهُمْ الشَّيَاطِينُ فَاجْتَالَتْهُمْ عَنْ دِينِهِمْ، وَحَرَمْتُمْ عَلَيْهِمْ مَا أَحَلَلْتُ لَهُمْ )

“Allah berfirman, sesungguhnya Aku telah menciptakan hamba-hamba-Ku dalam keadaan *hanif* (lurus). Maka datanglah syaitan-syaitan kepada mereka,

<sup>90</sup> [1168] Fitrah Allah: Maksudnya ciptaan Allah. manusia diciptakan Allah mempunyai naluri beragama yaitu agama tauhid. Kalau ada manusia tidak beragama tauhid. Maka hal itu tidaklah wajar. Mereka tidak beragama tauhid itu hanyalah lantaran pengaruh lingkungan.

<sup>91</sup> *Al-Qur'an Terjemah dan Asbabun Nuzul*, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 407.

<sup>92</sup> DR. Abdullah bin Muhammad, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3 Cetakan Kedua*, (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2003), hlm. 481-482.



lalu menyimpangkan mereka dari agamanya dan mengharamkan bagi mereka apa yang telah Aku halalkan bagi mereka.” (HR. Muslim).

Ada beberapa hadits tentang pengambilan anak keturunan manusia ini dari tulang sulbi Adam a.s. dan mereka dibedakan menjadi *Ash-haabul Yamiin* (golongan kanan atau ahli Surga) dan *Ash-haabusy Syimaal* (golongan kiri atau ahli Neraka). Pada sebagian hadits itu disebutkan adanya pengambilan kesaksian terhadap mereka, bahwa Allah adalah Rabb mereka. Imam Ahmad meriwayatkan dari Anas bin Malik r.a., dari Nabi S.A.W. beliau bersabda:

( يُقَالُ لِلرَّجُلِ مِنْ أَهْلِ النَّارِ يَوْمَ الْقِيَامَةِ: أَرَأَيْتَ لَوْ كَانَ لَكَ مَا عَلَى الْأَرْضِ مِنْ شَيْءٍ أَكُنْتَ مُفْتَدِيًا بِهِ؟ قَالَ، فَيَقُولُ: نَعَمْ، فَيَقُولُ: قَدْ أَرَدْتُ مِنْكَ أَهْوَانَ مِنْ ذَلِكَ، قَدْ أَخَذْتُ عَلَيْكَ فِي ظَهْرِ آدَمَ أَنْ لَا تُشْرِكَ بِي شَيْئًا، فَأَبَيْتَ إِلَّا أَنْ تُشْرِكَ بِي ) .

“Ditanyakan kepada salah seorang penghuni Neraka pada hari Kiamat kelak: ‘Bagaimana pendapatmu jika engkau mempunyai sesuatu di atas bumi, apakah engkau bersedia untuk menjadikannya sebagai tebusan?’ Maka ia menjawab: ‘Ya, bersedia.’ Kemudian Allah berfirman: ‘Sesungguhnya Aku telah menghendaki darimu, sesuatu yang lebih ringan dari itu. Aku telah mengambil perjanjian darimu, sesuatu yang lebih ringan dari itu. Aku telah mengambil perjanjian darimu ketika masih berada di punggung Adam, yaitu agar engkau tidak menyekutukan Aku dengan sesuatu pun, tetapi engkau menolak, dan tetap mempersekutukan-Ku.” (Hadits ini diriwayatkan pula oleh al-Bukhari dan Muslim dalam *ash-Shahihain* (*Shahih al-Bukhari dan Shahih Muslim*)).<sup>93</sup>

Penjelasan ayat-ayat di atas memberikan petunjuk pada kita bahwa fitrah beragama sudah Allah tanamkan di hati manusia sejak manusia berada dalam

<sup>93</sup> DR. Abdullah bin Muhammad, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 3 Cetakan Kedua*, (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2003), hlm. 483.

kandungan, artinya seluruh manusia di seantero dunia ini sudah ada naluri beragama dan naluri bertuhan.

#### b. Faktor Hereditas

Hereditas atau turunan adalah totalitas karakteristik individu yang diwariskan orang tua kepada anak, atau segala potensi, baik fisik maupun psikis yang dimiliki individu sejak masa konsepsi (pembuahan ovum oleh sperma) sebagai pewarisan dari pihak orang tua melalui gen-gen. Gen-gen inilah yang berfungsi menentukan sifat individu baik fisik maupun psikisnya.

Islam juga sangat memperhatikan soal hereditas, hal ini dapat kita lihat dalam surat Ali-Imron ayat 33-34,

﴿ إِنَّ اللَّهَ اصْطَفَىٰ آدَمَ وَنُوحًا وَآلَ إِبْرَاهِيمَ وَآلَ عِمْرَانَ عَلَى الْعَالَمِينَ ﴿٣٣﴾ ذُرِّيَّةً بَعْضُهَا مِن بَعْضٍ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ ﴿٣٤﴾ ﴾

Artinya: “*Sesungguhnya Allah telah memilih Adam, Nuh, keluarga Ibrahim dan keluarga 'Imran melebihi segala umat (di masa mereka masing-masing). (Sebagai) satu keturunan yang sebagiannya (turunan) dari yang lain. dan Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui. (Q.S. Ali-Imron: 33-34).*<sup>94</sup>

Allah S.W.T. memberitahukan bahwa Dia telah memilih beberapa keluarga atas keluarga lainnya di belahan bumi ini. Dia memilih Adam yang Dia telah menciptakannya dengan tangan-Nya sendiri dan ditiupkan ruh-Nya kepadanya, serta memerintahkan para Malaikat bersujud kepadanya. Dia juga mengajarkan

<sup>94</sup> *Al-Qur'an Terjemah dan Asbabun Nuzul*, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 54.

kepadanya nama segala sesuatu dan menempatkannya di Surga, kemudian menurunkannya dari Surga, yang dalam peristiwa tersebut mengandung hikmah.

Selanjutnya Allah juga memilih Nuh a.s. dan menjadikannya Rasul pertama yang diutus kepada penduduk bumi ini, pada saat manusia menyembah berhala dan menyekutukan-Nya, yang mana Dia tidak pernah menurunkan hujjah untuk itu. Lalu Allah mengadzab (mereka, untuk membela Nabi Nuh) ketika dia telah lama terjun di tengah-tengah mereka, menyeru mereka ke jalan Allah pada siang dan malam hari, secara sembunyi-sembunyi maupun terang-terangan, namun hal itu hanyalah menambah mereka lari (dari kebenaran). Kemudian Nuh mendo'akan kejelekan (kebinasaan) atas mereka, maka Allah S.W.T. pun menenggelamkan mereka, tidak ada yang selamat kecuali orang-orang yang mengikuti agama yang dibawanya.

Setelah itu Allah memilih keluarga Ibrahim, yang di antara keluarganya adalah Nabi Muhammad S.A.W., manusia paling mulia, penutup para Nabi. Juga memilih keluarga 'Imran. Yang dimaksud dengan 'Imran di sini adalah ayah Maryam binti 'Imran, ibu 'Isa bin Maryam.<sup>95</sup>

Ayat di atas menerangkan bahwa Allah mengakui bahwa keluarga Nabi Ibrahim merupakan keturunan yang shaleh. Bahkan Rasulullah S.A.W. merupakan keturunan dari Nabi Ibrahim a.s. Meskipun demikian, faktor hereditas (warisan) tidak selamanya menurun dari orang tua. Walaupun kita tidak bisa mengklaim bahwa anak kyai pasti akan menjadi kyai dan anak preman akan menjadi super preman, tetapi

---

<sup>95</sup> DR. Abdullah bin Muhammad, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 2 Cetakan Kedua*, (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2003), hlm. 37.

paling tidak dengan adanya keluarga yang baik dapat dijadikan *self control* ataupun *social control*.<sup>96</sup>

## 2. Faktor Ekstern

### a. Keluarga

Keluarga merupakan suatu unit sosial terkecil yang terdiri dari orang yang berada dalam suatu ikatan pernikahan yang sekurang-kurangnya terdiri dari ayah dan ibu. Asuhan, bimbingan, dan didikan yang baik dan penuh cinta kasih dalam keluarga yang sehat dan bahagia disertai dengan nilai-nilai Islami tentunya akan menjadikan anak tumbuh dan berkembang menjadi seorang yang sholeh/sholehah dan bertakwa.

### b. Sekolah

Sekolah bukan hanya tempat menimba ilmu pengetahuan, tetapi sekolah juga harus dapat mendidik, membina, dan mengembangkan kepribadian anak. Pendidikan dan pembinaan kepribadian anak yang sudah dimulai sejak dalam keluarga harus dapat dikembangkan lebih lanjut di sekolah di bawah asuhan pendidik anak dan tenaga kependidikan lainnya.

### c. Masyarakat

Ketika anak telah memasuki usia sekolah, sebagian besar waktunya akan dihabiskan di sekolah dan di tengah masyarakat. Bahkan masyarakat lebih besar pengaruhnya dalam perkembangan jiwa keberagamaan anak baik dalam bentuk positif maupun negatif. Lingkungan masyarakat santri akan lebih memberi pengaruh bagi pembentukan jiwa keberagamaan dibandingkan dengan masyarakat lain yang

---

<sup>96</sup> Zuhdiyah, *Psikologi Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2012), hlm. 106-110.

memiliki ikatan yang longgar terhadap norma-norma keagamaan. Dan lingkungan yang tidak sehat atau rawan merupakan faktor yang kondusif bagi anak atau remaja untuk berperilaku menyimpang.<sup>97</sup>

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku keagamaan remaja ada dua, yaitu faktor intern dan ekstern. Faktor intern berupa kemampuan menyeleksi dan menganalisis pengaruh yang datang dari luar termasuk minat dan perhatian. Faktor intern meliputi pertumbuhan pikiran dan mental, perkembangan perasaan, pertimbangan sosial, perkembangan moral, sikap dan minat remaja. Selanjutnya adalah faktor ekstern. Faktor ekstern berarti faktor yang datang dari luar individu yaitu pengaruh lingkungan yang diterima. Faktor ekstern antara lain meliputi lingkungan keluarga, pendidikan (sekolah) dan masyarakat.

#### **f. Upaya Membentuk Perilaku Keagamaan Remaja**

Membentuk perilaku keagamaan remaja sama halnya dengan membentuk perilaku manusia sehingga sesuai dengan ajaran agama. Membentuk perilaku keagamaan remaja dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

##### 1) Melalui Pendidikan

Pendidikan merupakan upaya yang penting dan utama dalam pembentukan perilaku keagamaan remaja agar sesuai dengan ajaran agama. Pembentukan perilaku keagamaan remaja dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu: a) melalui pendidikan formal (pendidikan yang dilakukan melalui sekolah, baik negeri maupun swasta), b)

---

<sup>97</sup> *Ibid*, hlm. 111-121.

pendidikan non formal (pendidikan yang dilakukan melalui kursus atau pelatihan) dan c) pendidikan informal (pendidikan yang dilakukan melalui keluarga).

Pendidikan Agama Islam di lembaga formal dapat dilakukan melalui pembelajaran pada mata pelajaran agama di sekolah, pesantren dan madrasah. Di luar pendidikan formal, upaya pembentukan perilaku keagamaan remaja dapat dilakukan melalui kegiatan majelis ta'lim, ceramah agama, pengajian remaja, dan melalui pendidikan di keluarga.

## 2) Melalui Organisasi

Upaya pembentukan perilaku keagamaan remaja dapat pula dibina melalui organisasi keagamaan seperti, ikatan remaja masjid, persatuan pemuda Islam dan himpunan mahasiswa Islam.

## 3) Melalui Kegiatan Keagamaan

Upaya pembentukan perilaku keagamaan remaja dapat pula dilakukan melalui kegiatan keagamaan seperti peringatan hari besar Islam, perlombaan keagamaan, safari Ramadhon dan pesantren kilat.

## 4) Melalui Program Bimbingan Keagamaan

Upaya ini dilakukan dengan cara membimbing remaja melalui kegiatan keagamaan secara langsung seperti:

- a. Cara membentuk perilaku keagamaan dengan kebiasaan. Contohnya, menanamkan kebiasaan mengucapkan salam tiap bertemu dengan orang yang lebih tua.

- b. Pembentukan perilaku dengan menanamkan pengertian (*insight*). Contoh, bila menyampaikan pesan pada orang lain harus lengkap karena pesan yang lengkap dapat menjadikan isi pesan mudah dimengerti orang yang menerimanya.
- c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Contoh membentuk perilaku sholat berjamaah dengan model pendekatan kelompok.<sup>98</sup>

Berbagai macam upaya membentuk perilaku keagamaan remaja di atas merupakan suatu usaha yang dapat dilakukan oleh semua lapisan masyarakat. Hakikat dari upaya tersebut adalah menanamkan nilai-nilai agama kepada remaja sehingga berperilaku seperti ajaran agama.

Upaya membentuk perilaku keagamaan remaja dapat dilakukan dengan cara melalui pendidikan, baik formal, non formal maupun informal. Semua dapat dilakukan dengan peran serta semua lapisan masyarakat di setiap lembaga pendidikan.<sup>99</sup>

Secara lebih terperinci upaya membentuk perilaku keagamaan remaja adalah sebagai berikut:

- a. Melalui lembaga pendidikan formal, seperti sekolah (yaitu melalui mata pelajaran PAI dan ekstrakurikuler bimbingan rohani dan keagamaan)
- b. Melalui lembaga pendidikan non formal, seperti kursus membaca Al-Qur'an, pelatihan keagamaan (khotib, baca tulis Al-Quran, kepemimpinan, dan lain-lain), serta majelis ta'lim.

---

<sup>98</sup> Bimo Walgito, *Op. Cit.*, hlm. 16.

<sup>99</sup> Ali Mustofa, *Op. Cit.*, hlm. 77.

c. Melalui lembaga pendidikan informal, seperti keluarga.<sup>100</sup>

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa upaya membentuk keagamaan remaja merupakan upaya menanamkan nilai-nilai agama pada remaja. Bentuk upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pendidikan, melalui organisasi keagamaan, melalui kegiatan keagamaan, dan melalui program bimbingan.

#### **g. Kriteria Perilaku Keagamaan Remaja**

Kriteria perilaku keagamaan remaja menurut Rohmalina Wahab adalah sebagai berikut:

##### 1) Aqidah

Aqidah berarti keimanan, kepercayaan. Maksudnya adalah beriman kepada Allah yang Maha Esa dan dasar-dasar kehidupan beragama. Beriman kepada aqidah tauhid, merupakan langkah yang awal dalam meninggalkan perubahan yang besar dari dalam diri manusia, yang mengubah pengertian tentang dirinya sendiri, orang lain, kehidupan dan seluruh alam semesta. Aqidah merupakan pondasi atau landasan yang mendasar dalam kehidupan beragama.

##### 2) Akhlak

Akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatannya baik atau buruk untuk kemudian memilih melakukan atau meninggalkannya. Adapun sunnah

---

<sup>100</sup> Anwar Yusuf, *Pendidikan Agama untuk Remaja*, (Yogyakarta: Bina Aksara, 2001), hlm. 101.



menjadi dasar akhlak yang kedua setelah Al-Quran dalam pembentukan akhlak manusia. Firman Allah dalam surat Al-Ahzab ayat 21:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا



Artinya: “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah*”. (Q.S. Al-Ahzab: 21).<sup>101</sup>

Ayat yang mulia ini adalah pokok yang agung tentang mencontoh Rasulullah S.A.W. dalam berbagai perkataan, perbuatan dan perilakunya. Untuk itu Allah Ta’ala memerintahkan manusia untuk mensuritaładani Nabi S.A.W. pada hari Ahzab dalam kesabaran, keteguhan, kepahlawanan, perjuangan dan kesabarannya dalam menaati pertolongan dari Rabb-nya.

Untuk itu, Allah Ta’ala berfirman kepada orang-orang yang tergoncang jiwanya, gelisah, gusar, dan bimbang dalam perkara mereka pada hari Ahzaab, yang artinya “*Sesungguhnya telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu.*” Yaitu, mengapa kalian tidak mencontoh dan mensuritaładani sifat-sifatnya Nabi S.A.W.? Untuk itu Allah Ta’ala berfirman, yang artinya “*(yaitu) bagi orang*

---

<sup>101</sup> Al-Qur’an Terjemah dan Asbabun Nuzul, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 420.

*yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari kiamat dan Dia banyak menyebut Allah.*"<sup>102</sup>

Dari penafsiran ayat di atas, dapat diketahui bahwa pada diri Rasulullah terdapat contoh yang paling tepat untuk dijadikan tauladan dalam membentuk pribadi yang berakhlak mulia karena nabi selalu mempedomani Al-Quran. Dengan demikian segala bentuk perilaku manusia yang menyatakan dirinya muslim hendaklah dapat merealisasikan kepada sumber tersebut di atas dalam kehidupan sehari-hari.

a) Ibadah

Dalam Islam, ibadah merupakan suatu perilaku dari perwujudan jiwa seseorang untuk mengabdikan dan taat pada perintah Allah. Adapun ibadah itu dalam Islam meliputi melakukan shalat dengan segala macam jenisnya, membayar zakat baik zakat harta maupun zakat jiwa, melakukan puasa baik sunnah maupun wajib, menunaikan ibadah haji. Semua wujud dari perilaku ibadah ini adalah mengharapkan keridhoan dari Allah SWT (Al-Qur'an Surat Az-Zariat: 56).<sup>103</sup>

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya: "Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku". (Q.S. Az-Zariat: 56)<sup>104</sup>

Maksudnya, Aku ciptakan mereka itu dengan tujuan untuk menyuruh mereka beribadah kepada-Ku, bukan karena Aku membutuhkan mereka. Mengenai firman

<sup>102</sup> DR. Abdullah bin Muhammad, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 6 Cetakan Kedua*, (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi'i, 2003), hlm. 461.

<sup>103</sup> Rohmalina, *Op. Cit.*, hlm. 194.

<sup>104</sup> *Al-Qur'an Terjemah dan Asbabun Nuzul*, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 523.

Allah Ta'ala yaitu “*Melainkan supaya mereka beribadah kepada-Ku.*” ‘Ali bin Abi Thalhah meriwayatkan dari Ibnu ‘Abbas: “Artinya, melainkan supaya mereka mau tunduk beribadah kepada-Ku, baik secara sukarela maupun terpaksa. Dan itu pula yang menjadi pilihan Ibnu Jarir. Sedangkan Ibnu Juraij menyebutkan: “Yakni, supaya mereka mengenal-Ku.” Dan masih mengenai firman-Nya yaitu “*Melainkan supaya mereka beribadah kepada-Ku.*” Ar-Rabi’i bin Anas mengatakan: “Maksudnya tidak lain kecuali untuk beribadah.” As-Suddi mengemukakan: “Di antara ibadah itu ada yang bermanfaat dan ada pula yang tidak bermanfaat.”<sup>105</sup> “Allah berfirman:

وَلَيْن سَأَلْتَهُمْ مِّنْ خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ لَيَقُولُنَّ اللَّهُ... ﴿٢٥﴾

Artinya: “*Dan Sesungguhnya jika kamu tanyakan kepada mereka: "Siapakah yang menciptakan langit dan bumi?" tentu mereka akan menjawab: "Allah".*

(QS. Al-Luqman: 25)<sup>106</sup>

Ibadah mereka yang disertai dengan kesyirikan itu sama sekali tidak mendatangkan manfaat bagi mereka. Adh-Dhahhak mengatakan: “Dan yang dimaksudkan dengan hal itu adalah orang-orang yang beriman.”<sup>107</sup>

Menurut Zakiah Darajat, untuk mencapai kriteria sikap keagamaan yang benar sesuai dengan ajaran agama Islam, kita harus mempelajari dan mengetahui unsur-unsur sikap keagamaan. Unsur tersebut adalah sebagai berikut:

<sup>105</sup> DR. Abdullah bin Muhammad, *Tafsir Ibnu Katsir Jilid 7 Cetakan Kedua*, (Bogor: Pustaka Imam Asy-Syafi’i, 2003), hlm. 546.

<sup>106</sup> *Al-Qur’an Terjemah dan Asbabun Nuzul*, (Surakarta: Pustaka Al-Hanan, 2009), hlm. 413.

<sup>107</sup> DR. Abdullah bin Muhammad, *Op.Cit.*, hlm. 546.

- 1) Unsur aqidah. Dalam agama Islam ialah iman atau kepercayaan, iman secara luas berarti keyakinan yang penuh dibenarkan oleh hati, diucapkan oleh lidah dan diwujudkan oleh perbuatan.
- 2) Unsur ibadah. Ibadah yaitu manifestasi dari iman, realisasi dari iman adalah mengerjakan semua petunjuk dan perintah Allah SWT dan rosulnya. Oleh karena Islam menuntut agar keimanan dibuktikan dalam perbuatan nyata yaitu ibadah.
- 3) Unsur akhlak. Akhlak adalah manifestasi dari aqidah, dimana akhlak merupakan penyempurnaan dari keimanan dan ibadah tidak akan sempurna iman dan ibadah seseorang kalau tidak disertai dengan akhlak yang mulia.<sup>108</sup>

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kriteria perilaku keagamaan remaja itu adalah aqidah berarti keimanan atau kepercayaan. Akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa seseorang. Ibadah adalah suatu perilaku dari perwujudan jiwa seseorang untuk mengabdikan dan taat pada perintah Allah. Dengan demikian kriteria perilaku keagamaan merupakan model dasar untuk menciptakan atau membentuk sikap keagamaan yang benar sesuai dengan al-qur'an.

---

<sup>108</sup> Tri Purwana Sari. *Perilaku Keagamaan Remaja Alumni MTs di Desa Kasih Raja Kec. Lubuk Keliat Kab. Ogan Ilir*. (Palembang: 2013) hlm. 36.