

BAB IV

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti akan memaparkan data dan hasil penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan. Dalam upaya mencari informasi tentang pengaruh penggunaan *gadget (smartphone)* terhadap perilaku keagamaan pada remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang, peneliti melibatkan partisipan untuk dijadikan sumber penelitian yang berjumlah 6 orang remaja. Tiga diantaranya adalah remaja SMP yang berusia 13-15 tahun dan 3 remaja SMA berusia 16-18 tahun. Keseluruhan partisipan merupakan pengguna *gadget (smartphone)* aktif.

Penting sekali peneliti mendeskripsikan informasi dan latar belakang partisipan pada bab ini sehingga diharapkan mampu mempelajari konteks dan situasi penelitian. Berikut adalah informasi partisipan:

Partisipan pertama yaitu remaja perempuan berinisial TPA (17 Tahun), merupakan remaja putri pengguna *gadget (smartphone)* aktif yang sedang bersekolah di sebuah Sekolah Menengah Kejuruan Internasional. Saat ini partisipan TPA menggunakan *smartphone* Samsung (android). *Smartphone* tersebut dia gunakan sejak tahun 2016. Berbagai aplikasi telah dia pasang/install karena tipe *smartphone* tersebut memang memungkinkan untuk dipasang aplikasi-aplikasi seperti WA, *Facebook*, dan *Instagram*.

Partisipan kedua berjenis kelamin laki-laki berinisial R (17 Tahun) yang merupakan remaja usia SMA, pengguna *smartphone* Samsung Galaxy V. Dia tergabung dalam berbagai grup-grup di media sosial atau aplikasi *chatting*, seringkali grup-grup tersebut memberinya informasi yang dibutuhkan terlebih tentang modifikasi motor.

Partisipan ketiga berjenis kelamin perempuan berinisial AK (18 Tahun) yang juga remaja SMA, pengguna *smartphone* Xiaomi 4x. Dia tergabung dalam berbagai grup-grup di media sosial atau aplikasi *chatting*, seringkali grup-grup tersebut memberinya informasi atau pengetahuan yang berhubungan tentang ilmu agama. Partisipan ini termasuk pengguna gadget (*smartphone*) yang paling lama. Dia menggunakan gadget (*smartphone*) sejak tahun 2014 dan telah beberapa kali mengganti *smartphone* nya dengan yang terbaru.

Partisipan keempat berjenis kelamin perempuan berinisial RS (14 Tahun), pengguna *smartphone* Xiaomi 4x yang masih duduk di bangku SMP. Dia tergabung dalam berbagai grup-grup di media sosial seperti Facebook. Dia mengatakan bahwa seringkali dia mendapat informasi terbaru tentang keagamaan yang belum ia ketahui sebelumnya. Dia juga mengatakan bahwa dengan bermain Facebook dapat menambah teman-teman baru dengan pengalaman baru juga karena teman-teman dunia maya nya tinggal di berbagai tempat atau daerah yang berbeda.

Partisipan kelima berjenis kelamin perempuan berinisial DTW (15 Tahun), pengguna *smartphone* Samsung (android) yang masih duduk di bangku SMP. Dia

merasa bosan apabila tidak ada *smartphone*. Selain itu, hal pertama yang dia lakukan setelah bangun tidur adalah membuka *smartphone*. Partisipan yang satu ini termasuk pengguna baru. Dia menggunakan gadget (*smartphone*) pada tahun 2017. Dia seringkali terlalu fokus memainkan *smartphone* sehingga dia tidak mengetahui apa yang terjadi disekitarnya bahkan terkadang ketika sedang berkumpul dengan temannya, dia tidak mengetahui apa yang temannya sampaikan.

Partisipan keenam berjenis kelamin laki-laki berinisial MAF (15 Tahun), pengguna *smartphone* Samsung (android) sejak tahun 2016 yang juga masih duduk di bangku SMP. Partisipan yang satu ini juga sering mengganti *smartphone* nya. Hampir seluruh aplikasi media sosial dia install. Akan tetapi, tidak lupa juga dengan aplikasi keagamaan juga dia install seperti al-qur'an digital.

Berikut ini adalah daftar nama remaja pengguna gadget (*smartphone*) di lingkungan RT 29:

Tabel 4.1
Daftar Nama Remaja Pengguna Gadget (*smartphone*) di Lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang

No.	Nama	Merk HP	Operation System	Tahun di Pakai
1.	Putra	Asus	Android	2016
2.	Medi	Asus	Android	2016
3.	M. Aidil Fikrisyah	Samsung	Android	2016
4.	Ragil	Samsung	Android	2016
5.	Andika	Samsung	Android	2016
6.	Mia	Samsung	Android	2015

7.	Desi Tri Wahyuni	Samsung	Android	2017
8.	Rista Suryani	Xiaomi	Android	2017
9.	Okta Riani	Samsung	Android	2016
10.	Marsya Putri	Smartfren	Android	2016
11.	M. Topik	Samsung	Android	2016
12.	M. Irfan	Evercross	Android	2016
13.	Yadi	Samsung	Android	2015
14.	M. Alvin	Xiaomi	Android	2015
15.	Rizal	Samsung	Android	2016
16.	Adinda Kartika	Xiaomi	Android	2014
17.	Cindy	Xiaomi	Android	2015
18.	Yani	Samsung	Android	2015
19.	Lala Trisna Wati	Samsung	Android	2015
20.	Tiara Putri Ananda	Smartfren	Android	2016

Sumber : Data isian dari partisipan kepada penulis

Pada wawancara dengan partisipan terdapat 10 (sepuluh) pertanyaan. Hasil wawancara peneliti buat transkrip, kemudian transkrip tersebut peneliti olah dengan cara menginterpretasi data dan mereduksi data, sehingga dapat menyimpulkan data. Data yang direduksi adalah informasi yang tidak berhubungan dengan penelitian. Kemudian peneliti dapat menyimpulkannya secara deskriptif. Untuk menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana penggunaan gadget (smartphone) terhadap pada remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang, penulis membuat paparan hasil penelitian agar lebih mudah dibaca dan dimengerti.

1. Penggunaan *Gadget (smartphone)* pada Remaja di Lingkungan RT 29 RW 08

Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang

Menurut seluruh partisipan yaitu TPA, R, AK, RS, DTW dan MAF, mereka semua menyatakan:

“Saya sering bermain gadget, akan tetapi tidak lebih dari 5 kali dalam 1 hari dikarenakan saya juga sekolah dan waktu saya banyak dihabiskan di sekolah dan durasi paling lama menggunakan gadget (*smartphone*) itu adalah sekitar 3 jam per hari”¹⁰⁹

“Saya sih sekarang lagi seru-seru nya mainin gadget Mbak, karena baru tau asiknya main gadget. Tapi kalau ibu saya manggil sih ya saya harus cepat datang. Kalau tidak, nanti saya dimarahin. Hahaha... Tetap ibu nomor satu daripada gadget, Mbak”¹¹⁰

“Saya memang suka bermain *smartphone*, tapi karena ibu saya bilang itu tidak diperbolehkan dalam jangka waktu yang lama jadi saya mengurangi penggunaan gadget sejak saya tau informasi itu. Ya sekarang tetap bermain gadget sih, hehe kalo kelamaan kan tidak baik buat kesehatan mata juga karena saya sudah pakai kacamata. Sekarang saya memanfaatkan gadget hanya untuk membagikan informasi-informasi umum atau hal-hal yang sedang hangat di dunia maya.”¹¹¹

“Saya pengguna gadget aktif sejak satu tahun terakhir ini Mbak, tapi dengan adanya ini malah saya dapat teman banyak di media sosial. Terkadang saya menggunakan gadget selama 1 jam sebelum tidur. Saya juga sering membaca tulisan atau artikel-artikel yang berhubungan dengan keagamaan. Alhamdulillah, sekarang saya merasakan perubahan ke arah yang lebih baik karena berteman dengan cewek-cewek sholehah di Facebook.”¹¹²

“Kalau saya sih jarang sekali Mbak, soalnya jarang ada kuota data. Jadi saya itu mainin gadget (*smartphone*) kalau lagi ada kuota saja. Durasi mainin gadget nya juga tidak terlalu lama. Dalam satu hari hanya kurang lebih 30 menit saja.”¹¹³

¹⁰⁹ Wawancara dengan partisipan TPA pada 04 Juni 2018

¹¹⁰ Wawancara dengan partisipan R pada 04 Juni 2018

¹¹¹ Wawancara dengan partisipan AK pada 04 Juni 2018

¹¹² Wawancara dengan partisipan RS pada 04 Juni 2018

¹¹³ Wawancara dengan partisipan DTW pada 04 Juni 2018

“Saya sering menggunakan gadget, kalau tidak ada kuota ya saya pergi ke tempat yang ada Wi-Fi gratis mbak. Disana saya bisa menghabiskan waktu kurang lebih 1 jam an. Berselancar di dunia maya memang asik. Tapi kalau waktunya sholat ya saya pulang. Itu cuma kegiatan iseng, Mbak.”¹¹⁴

Berdasarkan wawancara yang penulis peroleh di atas, penggunaan gadget (smartphone) pada remaja di lingkungan RT 29 termasuk dalam kategori sedang, baik dari segi penggunaannya maupun durasinya. Meskipun mereka sering menggunakan gadget akan tetapi tetap mengontrol diri agar tidak berlebihan dalam penggunaannya.

2. Perilaku Keagamaan Remaja di Lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang

Di bawah ini akan penulis paparkan bagaimana perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29:

“Dalam hal agama, gadget ini mempengaruhi kehidupan saya, Mbak. Dengan gadget, semuanya jadi lebih mudah, termasuk mempermudah saya untuk membaca Al-qur’an atau memahami terjemahan ayat per ayat dimanapun berada diakarenakan ada aplikasi Al-qur’an digital”¹¹⁵

“Dengan adanya gadget, saya menjadi sering menonton youtube untuk melihat ceramah agama. Apalagi kalau bulan ramadhan, biasanya jadi makin sering nonton. Ya tetap saja ada batasan waktunya, Mbak. Karena sesuatu yang berlebihan itu kan tidak baik ya.”¹¹⁶

“Gadget membantu saya mencari informasi terkait ilmu agama. Kita bisa belajar dari siapa saja di dunia maya. Tapi ingat, harus tetap bertanya pada guru karena banyak sekali sumber yang tidak jelas. Dengan adanya gadget, Insyaallah saya lebih suka baca qur’an di smartphone yang saya miliki. Saya juga dapat bertatap muka dengan teman-teman saya yang jauh agar persaudaraan kami tetap berjalan.”¹¹⁷

¹¹⁴ Wawancara dengan partisipan MAF pada 04 Juni 2018

¹¹⁵ Wawancara dengan partisipan TPA pada 04 Juni 2018

¹¹⁶ Wawancara dengan partisipan R pada 04 Juni 2018

¹¹⁷ Wawancara dengan partisipan AK pada 04 Juni 2018

“Alhamdulillah, saya selalu menggunakan gadget (smartphone) dengan bijak. Jika masuk waktu sholat, maka saya juga meninggalkan pekerjaan saya di hp.”¹¹⁸

“Saya merasa terbantu dengan adanya gadget, saya jadi makin sering bersholawat sejak mendengar lagu-lagu religi di situs youtube dan mencoba untuk menghapuskannya, Mbak.”¹¹⁹

“Ibadah atau apapun yang berhubungan dengan agama pasti akan saya nomor satukan daripada gadget. Hal itu sudah tertanam di keluarga saya sejak kecil. Alhamdulillah... Jadi kita ambil yang bagian baiknya saja dari gadget itu.”¹²⁰

Dari jawaban para partisipan di atas, dapat dikatakan bahwa perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 ini sudah cukup baik. Hal ini terlihat pada pernyataan partisipan yang tetap mengutamakan ibadahnya meskipun sedang mengoperasikan gadget. Perilaku keagamaan sendiri 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.

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

Untuk menjawab rumusan masalah yaitu bagaimana pengaruh penggunaan gadget (smartphone) terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang, penulis membuat paparan hasil penelitian agar lebih mudah dibaca dan dimengerti maka peneliti membagi

¹¹⁸ Wawancara dengan partisipan RS pada 04 Juni 2018

¹¹⁹ Wawancara dengan partisipan DTW pada 04 Juni 2018

¹²⁰ Wawancara dengan partisipan MAF pada 04 Juni 2018

pembahasan menjadi dua bagian, yaitu: pendapat remaja di lingkungan RT 29 mengenai pengaruh positif penggunaan gadget (*smartphone*) dan pendapat remaja mengenai dampak negatif penggunaan gadget (*smartphone*).

A. Pendapat Remaja di Lingkungan RT 29 tentang Pengaruh Positif Gadget (*Smartphone*) terhadap Perilaku Keagamaan

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan beberapa pendapat remaja tentang dampak positif penggunaan *gadget (smartphone)*. Semua remaja yang peneliti wawancara menyatakan bahwa dampak positif penggunaan *gadget* meliputi; memudahkan komunikasi dengan orang yang jauh dan mencari informasi tentang keagamaan.

a). Menggunakan *Gadget (Smartphone)* Dapat Membantu Remaja Menjalinkan Komunikasi Dengan Orang Yang Jauh

Penggunaan *gadget (smartphone)* diakui memudahkan manusia untuk berhubungan dengan manusia lain. Beberapa remaja (AK dan RS) menyatakan bahwa *gadget (smartphone)* memudahkan mereka untuk menjalin komunikasi dengan orang yang jauh. Sebagaimana yang disampaikan partisipan AK dan RS, baginya *gadget* mempermudah menjalin komunikasi dengan teman yang jauh.

“.....memudahkan kita untuk berkomunikasi sama orang yang jauh dari kita....”¹²¹

¹²¹ Wawancara dengan AK dan RS 04 Juni 2018

Begitu juga yang disampaikan oleh partisipan MAF, DTW, R, dan TPA gadget (*smartphone*) membuat silaturahmi tetap berjalan meskipun jarak jauh.

“.....sekarang jarak bukanlah menjadi penghalang untuk kita tau kabar dari keluarga terdekat yang jaraknya sulit dijangkau....”¹²²

“.....membuat kita semakin mudah untuk sekedar menyapa dan bercengkrama dengan keluarga yang jauh dari kita....”¹²³

“.....memudahkan kita untuk saling memberikan kabar sama teman yang jauh dari kita....”¹²⁴

“.....memudahkan kita untuk berkomunikasi sama orang yang jauh dari kita....”¹²⁵

b). Menggunakan Gadget (Smartphone) Dapat Membantu Remaja Mencari Informasi Mengenai Hal-hal yang Berkaitan dengan Ilmu Agama

Sebagai sebuah alat yang senantiasa mengalami pembaharuan *gadget* (*smartphone*) memberikan kemudahan untuk melakukan segala aktifitas dan memudahkan pekerjaan manusia. Hal tersebut dirasakan juga oleh para remaja di lingkungan RT 29, dimana kecanggihan gadget (*smartphone*) memberikan fitur dan aplikasi yang memudahkan mereka untuk memperoleh informasi tambahan tentang ilmu agama dan sebagainya sehingga dapat membantu

¹²² Wawancara dengan MAF pada 04 Juni 2018

¹²³ Wawancara dengan DTW pada 04 Juni 2018

¹²⁴ Wawancara dengan R pada 04 Juni 2018

¹²⁵ Wawancara dengan TPA pada 04 Juni 2018

remaja dalam menyelesaikan tugas sekolahnya yang berhubungan dengan hal-hal agama.

Selain sebagai media komunikasi dengan teman yang jauh, *gadget* juga memberikan dampak positif yang lain, seperti yang disampaikan partisipan DTW, baginya *gadget* juga mempermudah dia untuk mencari informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan keagamaan. Sebagaimana yang disampaikan kepada peneliti sebagai berikut:

“Gadget memudahkan kita untuk mencari informasi atau hal-hal yang berkaitan dengan ilmu agama....”¹²⁶

Begitu juga yang disampaikan oleh partisipan MAF, *gadget (smartphone)* sangat berguna untuk mencari referensi tambahan untuk tugas-tugas sekolah yang berkenaan dengan hal-hal keagamaan.

“Gadget itu sangat penting bagi saya untuk memudahkan mencari informasi atau hal-hal yang berkaitan dengan ilmu agama....”¹²⁷

Bagi partisipan R dengan banyaknya aplikasi pada *gadget (smartphone)* membantu proses pembelajaran keagamaan;

“Di dalam *smartphone* banyak aplikasi yang bermanfaat bagi saya, contohnya al-qur’an digital, musik religi, dan media sosial...”¹²⁸

Menurut partisipan AK, RS, dan TPA, penggunaan *gadget (smartphone)* dapat membantu remaja mencari informasi seputar ceramah-ceramah agama yang tengah viral di media sosial.

¹²⁶ Wawancara dengan DTW pada 04 Juni 2018

¹²⁷ Wawancara dengan MAF pada 04 Juni 2018

¹²⁸ Wawancara dengan R pada 04 Juni 2016

.“Saya memanfaatkan situs youtube untuk memutar video tentang ceramah agama yang saya ingin tau ...”¹²⁹

“Saya menonton video kisah-kisah Nabi melalui situs youtube”¹³⁰

“Saya merasa terbantu dengan adanya gadget (smartphone) guna mengikuti berita-berita di Facebook walaupun tidak semuanya informasi yang didapat adalah benar”¹³¹

B. Pendapat Remaja di Lingkungan RT 29 tentang Pengaruh Negatif Gadget (Smartphone) terhadap Perilaku Keagamaan

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan beberapa pendapat remaja tentang dampak negatif penggunaan *gadget (smartphone)*. Semua remaja yang peneliti wawancara menyatakan bahwa dampak negatif penggunaan *gadget* meliputi; kurang pekanya remaja terhadap lingkungan sekitar sehingga akhlak terhadap sesama manusia (*hablum minannas*) mulai tergerus, terkadang melalaikan waktu sholat fardhu.

Gadget (smartphone) Menyebabkan Remaja Kurang Peka Terhadap Lingkungan Sekitarnya

Pengalaman ini dialami oleh partisipan, seperti misalnya partisipan TPA, dia seringkali ditegur oleh temannya lantaran terlalu fokus dengan *gadget* sehingga dia tidak mendengarkan apa yang temannya sampaikan.

“...waktu itu dalam keadaan penting, teman saya bertanya soal pendapat tentang sholat tapi saya sedang fokus dengan *gadget*, lalu teman saya berkata, “makanya jangan terlalu fokus ke *gadget*”, jadi lebih baik jika sedang mengobrol dengan orang lain yang mau cerita

¹²⁹ Wawancara dengan AK pada 04 Juni 2016

¹³⁰ Wawancara dengan RS pada 04 Juni 2016

¹³¹ Wawancara dengan TPA pada 04 Juni 2016

atau bertanya sesuatu kepada kita tinggal katakan saja “maaf saya lagi sibuk dengan hp, kalau mau cerita nanti saja”¹³²

Berdasarkan komparasi di atas, peneliti mencoba mendeskripsikan lebih jauh bagaimana remaja melakukan komunikasi langsung dengan temannya di tengah kehadiran *gadget*. Seperti yang disampaikan partisipan RS, DTW dan AK hal yang dilakukan ketika bertemu dengan teman sudah pasti mengobrol, bercanda tawa, atau diskusi;

“Lebih suka diskusi, tapi tergantung ketemu, kalo bertemu teman ekskul ya ngobrol masalah ekskul tapi kalo ketemu sama temen kelas ya ngobrolin seputaran tugas-tugas sekolah dan lagu sholawat terbaru...”¹³³

“Biasanya yang pasti ngobrol ya, cerita-cerita, ya gimana sih, kalo ketemu ya pasti mengobrol”¹³⁴

“Kita ngomongin di obrolan itu entah dari pelajaran atau tugas masing-masing, jadi obrolannya campur apapun ya kita ceritakan dengan teman”¹³⁵

Begitu juga dengan partisipan MAF, dimana dia lebih asyik memainkan *game* di *gadget* (smartphone) sehingga dia ditegur oleh temannya.

“Saya kan sukanya main *game* di *handphone*, saya fokus di *game* terus. Ketika di ajak ngobrol sama temen dan saya tidak tau dia ngomong apa karena asiknya main game, lalu teman saya berkata, “kamu mendengarkan saya tidak sih” terus saya bilang maaf saya tadi tidak fokus soalnya lagi asik main game”¹³⁶

¹³² Wawancara dengan R pada 04 Juni 2016

¹³³ Wawancara dengan RS pada 04 Juni 2016

¹³⁴ Wawancara dengan DTW pada 04 Juni 2016

¹³⁵ Wawancara dengan AK pada 04 Juni 2016

¹³⁶ Wawancara dengan MAF pada 04 Juni 2016

Analisis Hasil Penelitian

Pada bagian ini peneliti membandingkan data hasil dengan teori ataupun hasil penelitian yang sebelumnya, namun beberapa lainnya peneliti cari setelah data lapangan terkumpul. Brotosiswoyo B Suprpto mengungkapkan, penggunaan gadget (*smartphone*) sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata melainkan juga mendorong terbentuknya interaksi yang sama sekali berbeda dengan interaksi tatap muka:

“....disini interaksi yang terbentuk kemudian dipercepat prosesnya melalui suara dan teks atau tulisan”.¹³⁷

Interaksi dengan menggunakan *gadget* (*smartphone*) diakui memudahkan manusia untuk berhubungan dengan manusia lain. Beberapa partisipan (AK dan RS) menyatakan bahwa *gadget* (*smartphone*) memudahkan mereka untuk menjalin komunikasi dengan orang yang jauh. Sebagaimana yang disampaikan partisipan AK, baginya *gadget* (*smartphone*) mempermudah menjalin komunikasi dengan teman yang jauh.

Menurut Agusli Rachmat, teknologi *handphone* dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat. Saat ini *handphone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur. *Handphone* terbaru saat ini kemampuannya sudah seperti sebuah komputer, menurut beliau:

Sejalan dengan perkembangan teknologi, saat ini *handphone* dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. *Handphone* terbaru saat ini sudah menggunakan *processor*

¹³⁷ Brotosiswoyo B Suprpto. 2002. *Dampak Sistem Jaringan Global dan Pendidikan Tinggi: Peta Permasalahan Komunikasi*. NO 28/IX. Tangerang Univ Terbuka.

dan OS (*Operating System*) sehingga kemampuannya sudah seperti sebuah komputer. Orang biasa mengubah fungsi *handphone* tersebut menjadi mini komputer. Fitur ini membantu remaja dalam mengerjakan tugas sehingga bisa diselesaikan dalam waktu yang singkat... Saat ini sudah banyak sekali *gadget* ataupun *smartphone*, *handphone* yang keren dan modern dengan kualitas fitur yang sangat sempurna dan keren. *Gadget* sudah menjadi kebutuhan mendasar manusia modern saat ini yakni saat dimana pertukaran informasi sangat cepat sehingga manusia membutuhkan alat yang bisa menjawab kebutuhannya tersebut.¹³⁸

Bagi partisipan R dengan banyaknya aplikasi pada *gadget* (*smartphone*) membantu proses belajar agama. Aplikasi-aplikasi media sosial atau *chatting* seringkali dijadikan sarana bagi remaja untuk berbagi informasi dalam bentuk grup. Sebagaimana yang disampaikan partisipan TPA banyaknya aplikasi pada *gadget* mempermudah dia untuk mendapatkan informasi tentang keagamaan melalui grup-grup yang telah dibentuk. Seperti halnya partisipan TPA, partisipan R pun menyatakan kepada peneliti bahwa aplikasi-aplikasi pada *gadget* (*smartphone*) memudahkan memperoleh informasi hal-hal yang berkaitan dengan agama.

Pembentukan grup-grup pada media sosial atau *chatting* yang digunakan oleh remaja berfungsi sebagai ajang tukar informasi dan kerjasama antar teman guna menyelesaikan tugas sekolah atau lain sebagainya, hal ini menunjukkan bahwa berdasarkan pendapat Gillin dan Gillin terjadi proses sosial asosiatif.

Bentuk-bentuk interaksi sosial dapat berupa kerjasama, persaingan, dan dapat juga berbentuk pertentangan atau pertikaian. Gillin dan Gillin pernah mengadakan penggolongan yang lebih luas lagi. Menurut mereka, ada dua macam proses sosial yang timbul sebagai akibat adanya interaksi sosial, yang

¹³⁸ Agusli, R. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Jakarta: Mediakita 2008

pertama proses yang asosiatif (akomodasi, asimilasi dan akulturasi), yang kedua adalah proses yang disosiatif yakni persaingan dan pertentangan.¹³⁹

Menurut Gillin, interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara individu dengan individu yang lain, antara kelompok dengan kelompok yang lain maupun individu dengan kelompok:

Bertemunya manusia secara fisik belaka tidak dapat menghasilkan kebutuhan hidup dalam suatu kelompok sosial, kebutuhan hidup tersebut dapat diperoleh apabila manusia saling bekerja sama, saling berbicara dan seterusnya untuk mencapai tujuan bersama, mengadakan persaingan, pertikaian dan sebagainya.¹⁴⁰

Dari penjelasan di atas, tergambar jelas bahwa hubungan manusia dengan manusia lainnya berkaitan dengan akhlak terhadap sesama yang berhubungan dengan perilaku keagamaan dikarenakan perilaku keagamaan itu sendiri merupakan suatu kesatuan perbuatan dari manusia yang 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, bertanggung jawab, serta bertawakal dalam menjalani kehidupan sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam ajaran agama Islam.

¹³⁹ Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 64-65

¹⁴⁰ Gillin dan Gillin, *Cultural Sociology, a revision of An Introduction to Sociology*, (New York: The Macmillan Company, 1954), hlm. 489 dalam Soerjono Soekanto: *Sosiologi Suatu Pengantar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm 56

Pembahasan di atas tersebut sesuai dengan teori perilaku keagamaan yang dikemukakan oleh 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.¹⁴¹

Dari data di atas, maka pengaruh penggunaan gadget (smartphone) terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang tergolong signifikan, oleh karena itu maka hipotesis Ha diterima : Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang dan Ho ditolak : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang. Penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa tingkat penggunaan *gadget* terhadap perilaku keagamaan remaja di lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

¹⁴¹ Ramayulis, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2011), hlm. 117-118.