PENGARUH GADGET TERHADAP NILAI KEBERAGAMAAN REMAJA

(Studi Kasus di Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue)

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ELVINA
NIM. 180302014

Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
Program Studi: Studi Agama-Agama

FAKULTAS USHULUDDIN DAN FILSAFAT
UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY
DARUSSALAM BANDA ACEH
2022 M / 1444 H

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya :

Nama : Elvina

NIM : 180302014

Jenjang : Stara Satu (S1)

Program Studi : Studi Agama Agama

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri kecuali pada bagian-bagian yang di rujuk sumbernya.

Banda Aceh, 12 Desember 2022
Yang menyatakan,

Elvina

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Sebagai Salah Satu Beban Studi
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat
Studi Agama-Agama

Diajukan Oleh:

Elvina

NIM. 180302014

Mahasiswa Ushuludiin dan Filsafat
Program Studi: Studi Agama-Agama

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Dra. Suraya IT, M.A., Ph.D	**Nofal Liata, M.Si**
NIP.196012281988022001	**NIP.198410282019031004**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Tim Penguji Munaqasyah Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Strata Satu Dalam Ilmu Ushuluddin dan Filsafat Studi Agama-Agama

Pada hari / Tanggal: Jumat, 20 Desember 2022 M
26 Jumadil Awal 1444 H

di Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah

Ketua,	Sekretaris,
Dra. Suraiya IT., M.A., Ph.D	Nofal Liata M.Si
NIP. 196012281988022001	NIP. 198410282019031004
Anggota I,	Anggota II,
Dr. Husna Amin, M.Hum	Hardiansyah, S. Th.I., M.Hum
NIP. 196312261994022001	NIP. 197910182009011009

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat
UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh

Dr. Salman Abdul Muthalib, Lc.,M.Ag
NIP. 197804222003121001

ABSTRAK

Nama / NIM : Elvina / 180302014
Judul Skripsi : Pengaruh Gadget Terhadap Nilai Keberagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue)
Tebal Skripsi : 77 Halaman
Prodi : Studi Agama-Agama
Pembimbing I : Dra. Suraya IT, M.A., Ph.D
Pembimbing II : Nofal Liata, M.Si

Studi ini mengkaji tentang sebuah alat elektronik canggih yang telah dikenal manusia sejak jutaan tahun lalu yang terus berkembang pesat hingga saat ini yang disebut dengan gadget. Gadget memiliki kemampuan tinggi yang ditemukan dan dapat diterima secara luas dari berbagai macam Negara dibelahan dunia. Yang mana selain memiliki fungsi untuk melalukan panggilan telepon dan menerima pesan gadget juga dapat mengakses Internet dengan fitur-fitur yang begitu canggih, sehingga setiap orang tertarik ingin memiliki gadget. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap nilai keberagamaan remaja desa kampung Aie. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan studi kasus, yang berbasis pada penelitian lapangan, dan menggunakan pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil dari penelitian menunjukan bahwa pengaruh gadget terhadap keberagamaan remaja desa kampung Aie yaitu: Pertama, pengaruh gadget terhadap keberagamaan remaja di desa kampung Aie dapat ditinjau dari (1) penggunaan gadget, (2) aplikasi yang paling banyak diminati, (3) pengawasan orang tua, (4) aktivitas keagamaan remaja. Kedua, dampak positif gadget terhadap keberagamaan remaja desa Kampung Aie yaitu:

(1) Meningkatkan ilmu pengetahuan (2) Mempermudah komunikasi (3) Media pembelajaran (4) Ladang bisnis. Dampak negatifnya yaitu: (1) Menyebabkan kecanduan (2) Lalai dalam aktivitas keagamaan (3) Merubah sikap dan perilaku (4) Waktu terbuang sia-sia (5) Terpengaruh budaya barat. Kemudian, alasan gadget mempengaruhi keberagamaan remaja karena: (1) cakupan gadget yang begitu luas sehingga remaja bebas untuk mengakses apa saja tanpa ada batasannya, dapat berpengaruh positif ataupun negatif terhadap remaja tergantung bagaimana remaja menggunakan gadget tersebut. (2) Gadget juga memberikan fasilitas berupa media-media yang dapat remaja pergunakan sebagai media pembelajaran ilmu agama, yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan keagamaan remaja desa Kampung Aie.

Sejauh ini, sebagian besar remaja desa kampung Aie masih dalam tahap normal, mereka sudah mengenal dan menggunakan gadget dan mereka masih mampu untuk membagi waktu antara bermain gadget dengan melakukan aktivias lainnya. Ada beberapa dari mereka yang sudah di tahap ketagihan dengan gadget, menggunakan gadget dalam waktu yang lama dan sudah mulai merasakan gejala malas beraktivitas dan sulit dipisahkan dengan gadgetnya.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Segala puji dan rasa syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah Subhana Wata'ala, yang telah memberikan rahmat, karunia serta hidayah-Nya kepada kita semua. Shalawat beriringkan salam kepada Nabi Muhammad Salallahu'alaihi Wasallam, yang telah menuntun umat manusia kepada kedamaian dan membimbing kita semua menuju agama yang paling benar di sisi Allah yaitu Agama Islam.

Alhamdulillah berkat rahmat Allah dan hidayah-Nya serta rezki kepada penulis berupa kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Pengaruh Gadget Terhadap Nilai Keberagamaan Remaja Studi Kasus Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue" Skripsi ini disusun untuk melengkapi dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Penghargaan yang luar biasa penulis sampaikan kepada Ayahanda tercinta Raslis Damual dan Ibunda tersayang Nur Hasiah yang merupakan alasan bagi penulis untuk selalu semangat dan tak kenal menyerah, terus berupaya membantu, baik moril serta materil, yang selalu mendidik, mendukung, mendoakan, dan memberikan kasih sayang yang luar biasa. Beserta keluarga besar tercinta terutama adik yang paling penulis cintai yaitu Farliadi, yang menjadi motivasi bagi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini dan menjadi dorongan bagi semangat penulis sehingga dapat memperoleh gelar sarjana, sehingga adik tercinta bisa lanjut sekolah seperti penulis dan menggapai cita-cita.

Terimakasih penulis ucapkan, kepada Dra. Suraya IT., M.A.,Ph.D sebagai pembimbing I, dan Nofal Liata, M.Si

sebagai pembimbing II, Alhamdulillah skripsi ini berhasil penulis selesaikan berkat bantuan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, ide, pengorbanan waktu, tenaga serta pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Terimakasih penulis ucapkan kepada pimpinan Fakultas Ushuluddin dan Filsafat Bapak Dr. Salman Abdul Muthalib, LC.M.Ag, kepada Ibu Dr. Juwaini, M.Ag, sebagai ketua program Studi Agama-Agama, Ibu Nurlaila, M.Ag, sebagai sekretaris Program Studi Agama-Agama. Ucapan terimakasih juga kepada Dosen dan asisten serta seluruh karyawan dilingkungan Fakultas Ushuludiin dan Filsafat.

Ucapan terimakasih juga kepada teman-teman seperjuangan Studi Agama-Agama letting 2018 yang banyak memberikan motivasi, nasihat serta pengorbanan dan waktu untuk menemani penulis dalam menyiapkan skripsi ini.

Terimakasih penulis ucapkan kepada Perangkat Desa, Para Remaja, Orang tua, serta seluruh masyarakat penduduk Desa Kampung Aie yang telah memberikan informasi cukup banyak sesuai dengan yang penulis butuhkan. Penulis menyadari bahwa tidak ada satupun yang sempurnah di dunia ini, kebenaran selalu datang dari Allah Subhana wata'ala dan kesalahan itu datang dari penulis sendiri, untuk itu penuslis sangat mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan karya ilmiah ini. Demikian dengan harapan penulis semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri.

Banda Aceh, 12 Desember 2022
Penulis,

Elvina

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN i
LEMBAR PENGESAHAN ii
ABSTRAK..... iii
KATA PENGANTAR v
DAFTAR ISI..... vii
BAB I PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Fokus Penelitian..... 5
C. Rumusan Masalah..... 5
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian..... 6
1. Tujuan penelitian 6
2. Manfaat penelitian 6

BAB II KAJIAN KEPUSTAKAAN..... 8
A. Kajian Pustaka 8
B. Kerangka Teori 11
C. Definisi Operasional 13

BAB III METODE PENELITIAN 16
A. Lokasi Penelitian 16
B. Jenis Penelitian 16
C. Informan Penelitian..... 17
D. Sumber Data 18
E. Teknik Pengumpulan Data..... 19
F. Teknik Analisis Data..... 20

BAB IV HASIL PENELITIAN..... 22
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian..... 22
1. Topografi Desa Kampung Aie..... 22
2. Kondisi Topografi Desa Kampung Aie 24
3. Sarana Ibadah Keagamaan dan Kesehatan 24
4. Data Demografis Penduduk..... 25
5. Mata Pencaharian Penduduk Desa 26
6. Pendidikan di Desa Kampung Aie..... 26
7. Kondisi Sosial Remaja Desa Kampung Aie 26

B. Pengaruh Gadget Terhadap Keberagamaan Remaja 27
1. Pengertian dan Sejarah Gadget 27
2. Penggunaan Gadget oleh Remaja 30
3. Aplikasi Yang Paling Banyak di Minati 33
4. Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak 38
a). Orang Tua Hutang Pendidikan Anak 38
b). Strategi Pendampingan Orang Tua 41
5. Aktifitas Keberagamaan Remaja 41

C. Dampak Gadget Terhadap Keberagamaan 44
1. Sisi positif 45
a). Meningkatkan Ilmu Pengetahuan 45
b). Mempermudah Komunikasi 46
c). Media Pembelajaran 48
d). Ladang Bisnis 50
2. Sisi Negatif 51
a). Menyebabkan Kecanduan 51
b). Lalai Dalam Aktivitas Keagamaan 53
c). Merubah Sikap dan Perilaku 54
d). Waktu Terbuang Sia-Sia 56
e). Terpengaruh Budaya Barat 56

D. Alasan Gadget Mempengaruhi Keberagamaan ... 57
1. Gadget Memberikan Pengaruh Kepada Remaja .. 59
2. Perubahan Perilaku Keagamaan Remaja 59
3. Kontribusi Gadget Terhadap Keberagamaan 60
4. Pemanfaatan Gadget Untuk Ilmu Agama 61
E. Pembahasan 62

BAB V PENUTUP 68
A. Kesimpulan 70
B. Saran 70

DAFTAR PUSTAKA 71

A R - R A N I R Y

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan teknologi telah dikenal manusia sejak jutaan tahun yang lalu, untuk membantu hidup yang lebih nyaman, lebih makmur, dan lebih sejahtera.[1] Kemajuan Ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) ternyata mendatangkan pengaruh besar bagi masyarakat dunia.[2] Salah satunya adalah gadget, yang hampir setiap orang memilikinya. Gadget memiliki kemampuan yang sangat tinggi, ditemukan dan diterima secara luas dari berbagai Negara dibelahan dunia. Yang mana selain memiliki fungsi untuk melakukan dan menerima panggilan telepon, gadget juga berfungsi untuk mengirim dan memperoleh pesan singkat.

Teknologi sangat diperlukan dalam kehidupan manusia, sehingga manusia banyak mengalami ketergantungan terhadap keberadaan gadget, hal tersebut sama seperti ketergantungan manusia terhadap pendidikan. Iptek memberikan pengaruh terhadap nilai keberagamaan, pola pikir dan pandangan manusia, bahkan terpengaruh dengan gaya dan cara hidup manusia sehari-hari. Kegunaannya iptek terhadap manusia sangat tergantung dari nilai, moral, norma dan hukum yang mendasarinya. Ilmu pengetahuan dan teknologi tanpa nilai sangatlah berbahaya dan juga jika manusia tanpa ilmu pengetahuan mencerminkan keterbelakangan. Menurut Sutan Takdir Alisabana pada zaman ini, sikap dan prilaku manusia terkesan mengalami dua pilihan, yakni "pemanfaatan teknologi"

---

[1]Yusufhadi Miraso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana 2016), hlm. 123

[2]Wawan Kuswandi, *Komunikasi Massa, Sebuah Analisis Isi Media Televisi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1996), hlm. 1

atau “diperalat teknologi”, maka iptek dapat menyebabkan beragam krisis yaitu: kelaparan, kemiskinan, dan pengangguran, krisis moral, krisis sosial, seperti kriminalitas, konflik sosial, konflik agama dan juga kekerasan.[3]

Pertumbuhan ilmu pengetahuan dan teknologi di satu sisi dapat membantu dan memudahkan manusia dalam menjalankan usaha atau kreaktivitas dan kegiatan, namun di sisi lain juga dengan adanya kemajuan dan pertumbuhan iptek dapat menghancurkan moral dan akhlak manusia, karena manusia tidak mempergunakan teknologi dengan cara yang benar, tidak mengambil manfaat dari teknologi yang ada, dan manusia menyalahgunakan iptek tersebut untuk kepentingan dan “hasrat” sesaat. Hasrat sesaat yang penulis maksud di sini ialah menyalurkan kepentingan-kepentingan diri yang dapat merusak keimanan, dapat merugikan diri sendiri dan bahkan orang lain.

Persoalan yang muncul pada saat masa remaja, yaitu Pertama, Keterikatan hidup dalam gang (*peers group*) yang tidak terbimbing mudah menimbulkan *juvenile delinquency* (kenakalan remaja) yang berbentuk perkelahian antar kelompok, pencurian, perampokan, prostitusi, dan bentuk-bentuk prilaku antisosial lainnya. Kedua, Konflik atau masalah dengan orang tua, yang mungkin akan berakibat tidak betah dirumah, bahkan minggat (melarikan diri dari rumah). Ketiga, Melakukan perbuatan-perbuatan yang bahkan bertentangan dengan norma masyarakat atau agama, seperti mengisap ganja, narkotika, pelecehan, kekerasan dan sebagainya.[4]

Penggunaan gadget sering kita temukan disemua golongan masyarakat yang ada, baik dikalangan orang tua, dewasa,

---

[3]Alisabana, *Pemikiran Islam Dalam Menghadapi Globalisasi Dan Masa Depan Umat Manusia*, (Jakarta: Dian Rakyat, 1992), hlm. 9

[4]Abin Syamsudin Makmun, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rodakarya, 2003), hlm. 137.

remaja, dan juga anak-anak. Hal tersebut dengan mudah kita temukan di fasilitas-fasilitas publik, seperti: rumah, sekolah, kampus, pasar, jalan raya, masjid dan fasilitas lainnya. Permasalahan yang terjadi dari penggunaan gadget sebenarnya berasal dari bagaimana masyarakat menggunakan dan memanfaatkan fitur-fitur gadget yang canggih tersebut dengan baik dan benar. Khusus nya bagi anak remaja, karena pada masa usia sekolah peningkatan penggunaan waktu yang dilalui remaja menjadi salah satu pendorong akan terjadinya perubahan pada nilai keberagamaan remaja.

Bardasarkan hasil observasi awal peneliti, di Desa Kampung Aie kecamatan Simeulue Tengah, dalam satu kecamatan ada 16 Desa. Desa Kampung Aie merupakan salah satu desa yang paling tertua dan lebih berkembang dibandingkan dengan desa lainnya yang ada di Kecamatan Simeulue Tengah. Pada tahun 2007 mulai aktifnya sinyal internet telkomsel, pada saat itu sinyal telkomsel dengan kecepatan sinyal E, pada tahun 2018 kecepatan sinyal telkomsel sudah menjadi 4G. Pada saat peneliti meneliti di desa Kampung Aie kecepatan sinyal sudah 4G, Namun ada beberapa desa lainnya yang masih berkecepatan sinyal E dan 3G.

Remaja pada saat ini sudah mengenal dan menggunakan gadget, ditambah lagi sekarang gadget sudah semakin bertambah canggih, banyak remaja yang sudah mulai nyaman menggunakan gadget, sehingga dapat memberi pengaruh terhadap keberagamaan remaja. Akibatnya, remaja akan sulit dipisahkan dengan gadgetnya, sehingga mereka dapat mengalami ketergantungan dan kecanduan gadget. Sedikit demi sedikit mulai merasa malas untuk melakukan aktivitas kegamaan, seperti mulai melalai-lalaikan waktu salat, tidak mau pergi belajar mengaji, kurangnya sopan santun terhadap orang tua, seperti pada saat orang tua memanggil atau memerintahkan

suatu hal remaja tidak meresponnya dikarenakan sudah lalai bermain dengan gadgetnya, pada saat azan berkumandang di masjid banyak yang mengabaikan kumandang azan tersebut dan lebih mementingkan kegiatannya masing-masing, jarangnya anak muda yang menunaikan salat lima waktu berjemaah di masjid, terkhusus pada tiga waktu yaitu pada saat salat subuh, zuhur dan asar, adapun pada salat magrib dan isya hanya sebagian kecil dari remaja yang ikut melaksanakan salat berjamaah di masjid. Sedikitnya remaja yang berminat untuk mengikuti kajian, dan juga bila ada takziah tidak ada satupun remaja yang ikut andil di takziah tersebut.[5]

Menurut Haris Sumadiria kegunaan sosial media adalah untuk menambah dan mempercepat pertemanan, meningkatkan tali persaudaraan, memperluas pergaulan, menambah wawasan, pengetahuan keagamaan dan keterampilan, saling berbagi informasi, pengalaman, mencari serta menemukan pekerjaan, serta meningkatkan penghasilan.[6] Berdasarkan hasil observasi awal peneliti di desa Kampung Aie, gadget yang dimiliki remaja umumnya digunakan untuk, bermain *game*, mendengarkan musik, menonton Youtube, Facebook-an, Whatsapp, instagram, tiktok, snackvidio, dan browsing. Di sini penulis meneliti remaja awal yang berusia mulai dari 10-19 tahun di Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue. Sebagian remaja menggunakan gadget untuk mendapatkan berbagai ilmu pengetahuan umum, ilmu agama dan digunakan untuk kepentingan yang bermanfaat, ada pula remaja pengguna gadget yang peneliti tanyakan, gadget digunakan untuk hal-hal yang kurang bermanfaat seperti *Chatting*-an di sosial media dengan orang-orang yang tidak dikenal, tiktokan seperti berjoget-joget mengikuti tren musik

[5]Observasi awal peneliti, pada tanggal 12 juni 2021

[6]Haris Sumadiria, *Sosiologi Komunikasi Massa*, (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2014), hlm. 239.

viral kemudian di upload ke sosial media, yang dapat menimbulkan pengaruh buruk terhadap perilaku keagamaan remaja, juga bermain game dan lain sebagainya.

Dari permasalahan di atas peneliti memberikan gambaran, bahwa gadget memiliki pengaruh dan dampak terhadap berbagai aspek dalam kehidupan manusia, terutama dalam aspek keagamaan manusia baik secara individual maupun sosial. Terlebih khusus bagi remaja yang sedang mengalami pertumbuhan, remaja menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari, bahkan para remaja masa kini begitu identik dengan gadget yang terkadang digunakan hampir setiap saat, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Gadget Terhadap Nilai Keberagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue)".

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah pengaruh penggunaan gadget terhadap nilai keberagamaan remaja di Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh gadget terhadap keberagamaan remaja di desa Kampung Aie?
2. Bagaimana dampak positif dan negatif dari pengaruh gadget terhadap remaja desa Kampung Aie?
3. Mengapa gadget memberikan pengaruh terhadap keberagamaan remaja di desa Kampung Aie?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan maksud untuk menyelesaikan tugas akhir, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

a. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap keberagamaan remaja di desa kampung Aie.
b. Untuk mengetahui bagaimana dampak positif dan negatif dari pengaruh gadget terhadap remaja di desa kampung Aie.
c. Untuk mengetahui mengapa gadget dapat memberikan pengaruh terhadap keberagamaan remaja di desa kampung Aie.

2. Manfaat penelitian

Manfaat penelitian ini dapat di tinjau dari dua aspek yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

a. Bagi remaja, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah pelajaran bagi remaja agar remaja dapat mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap keberagamaan remaja, apa saja dampak positif dan negatifnya bagi seorang remaja terhadap penggunaan gadget.
b. Bagi orang tua, hasil penelitian ini di harapkan menjadi contoh atau panutan untuk mengantisipasi anak dalam menggunakan gadget.
c. Bagi peneliti, agar menambah wawasan ilmu pengetahuan yang luas dan penelitian ini diharapkan agar menjadi sumbangan pemikiran bagi peneliti selanjutnya.

2. Secara peraktis, hasil penelitian ini diharapkan agar menjadi masukan kepada pihak yang berkepentingan terutama pada peminat dan peneliti ilmu-ilmu pendidikan. Dan juga dijadikan sebagai referensi penelitian yang akan dilakukan oleh civitas akademia yang memerlukan data khususnya perpustakaan pascasarjana UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan perpustakaan pusat UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada umumnya.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

BAB II
KAJIAN KEPUSTAKAAN

A. Kajian Pustaka

Penelitian ini peneliti membahas tentang bagaimana pengaruh Gadget terhadap Nilai Keberagamaan Remaja di Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue tengah Kabupaten Simeulue. Peneliti belum mendapatkan banyak judul skripsi dan tesis yang sama berkaitan dengan masalah tersebut, terkhusus penelitian yang dilakukan di desa Kampung Aie. Namun ada beberapa judul yang bisa peneliti jadikan kajian pustaka untuk memperkuat kegiatan penelitian ini, diantaranya:

Pertama, dari Ratna Pangastuti dalam jurnal yang berjudul *"Fenomena gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini"* yang dipublikasikan oleh UIN Sunan Ampel Surabaya 2017. Fenomena gadget bagi anak usia dini dengan usia rata-rata 2-6 tahun dari sisi penggunaannya telah merata dan tersebar luas ke seluruh wilayah di Indonesia. Mereka telah akrab dan sudah sangat familiar dalam mengoperasikan gadget. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada hubungan yang sangat relevan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan gadget terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak yang menggunakan gadget secara *overload time* (kelebihan waktu) dari batasan waktu yang ditentukan, beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hampir seluruh dari mereka bersikap individual dan tidak aktif dalam berinteraksi. Mereka juga lebih memilih bermain dengan gadget nya dari pada bermain dengan teman teman sebayanya.[7] Adapun persamaan dalam penelitian

[7]Ratna Pangastuti, Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini, dalam *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education, Nomor 2*, (2017), hlm. 171

ini yaitu pengaruh penggunaan gadget secara *overload time*. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah saudari Ratna Pangastuti meneliti tentang fenomena gadget dan perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini. Sedangkan penulis yaitu Pengaruh gadget Terhadap Nilai Keberagamaan remaja.

Kedua, Aisyah Anggraeni dan Hendrizal dalam jurnal yang berjudul *"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMAN 1 Padang Sumatra Barat"* yang diplublikasi pada tahun 2018. Pelajar selalu menggunakan gadget dalam berbagai aktivitasnya, karena gadget adalah alat komunikasi ataupun alat untuk mencari informasi yang paling mudah, praktis, dan juga cepat. Manfaat gadget bagi pelajar adalah untuk memudahkan dalam berkomunikasi, mendapatkan informasi dengan cepat, mencari hiburan, serta mempermudah dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Dampak positif dari gadget yaitu memudahkan dalam pencarian informasi dan komunikasi. Adapun dampak negatifnya yaitu menghambat proses interaksi siswa terhadap sesama, berakibat buruk pada prilaku sosial dan sikap siswa, serta tidak peduli dengan lingkungan sekitar.[8] Perbedaan dari penelitian ini adalah Aisya Angraeni dan Hendrizal meneliti tentang Pengaruh Penggunaan gadget, juga dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget untuk para siswa, Sedangkan penulis yaitu bagaimana gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif terhadap keberagamaan remaja

Ketiga, Satrinawati dalam jurnal yang berjudul *"Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar"* yang diselenggarakan pada tahun 2017. Anak menjadi lebih sering menggunakan handpone, akan cendrung

[8]Aisya Anggraeni dan Hendrizal, Pengaruh Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMAN 1 Padang Sumatra Barat, dalam *Jurnal PPKn & Hukum Nomor 1*, (2018), hlm. 74

malas belajar, dan menyukai cara-cara yang instan dalam menyelesaikan tugas dan aktivitas lainnya. Hal ini terlihat dari nilai raport. Selain itu, tingkat hubungan yang tinggi dengan handphone lebih yang penggunaanya lebih dari tiga jam perhari cendrung akan membuat anak menjadi malas dan tidak lagi memperhatikan pelajaran, sehingga menjadi hal yang wajar jika nilai hasil belajar anak menjadi rendah karena anak tidak memperhatikan pelajaran ketika disekolah dan ketika sudah dirumah sikap ketidak pedulian terhadap pelajaran terbawa sampai disekolah.[9] Adapun perbedaannya pada penelitian ini adalah Satrinawati meneliti tentang Dampak Penggunaan Handpone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar. Sedangkan penulis yaitu Pengaruh dari penggunaan gadget terhadap keagamaan remaja.

Keempat, Dalillah dalam skripsinya yang berjudul *"Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat"* yang diselenggarakan pada tahun 2019. Seorang pecandu gadget tidak akan mudah untuk menjalani kehidupan nyata, misalnya ngobrol atau tidak memperhatikan pembelajaran karena perhatiannya hanya terfokus kepada gadget, dan bahkan kalau di pisahkan dengan gadget, maka akan muncul perasaan gelisah. Anak-anak di sekolah SMA Darussalam sering melakukan perilaku menyimpang seperti, tawuran antar sekolah, merokok di lingkungan sekolah, bolos sekolah, bermain handpone pada saat belajar, bersosial media pada saat jam belajar, chattingan pada saat jam belajar, dan lain sebagainya. Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah Dalillah meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa sedangkan

[9]Satrianwati, *Dampak Penggunaan Handpone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar*, dalam Jurnal Profesi Pendidikan Dasar Nomor 1, (2017), 55.

penulis yaitu pengaruh, dampak terhadap keagamaan remaja dari penggunaan sebuah gadget.[10]

Kelima, Robiatul Adawiyah dalam skripsinya yang berjudul *"Dampak Gadget Bagi Penghafal Al-Qur'an (Studi Living Qur'an pada Mahasiswi Institut Ilmu Al-Qur'an Jakarta)"* yang diselenggarakan pada tahun 2020. Dengan adanya gadget sangat membantu bagi para penghafal Al-Qur'an dalam menjalankan tugas sebagai mahasiswi, mencari referensi dari junal-jurnal, mempermudah proses pembelajaran yang di haruskan membuka gadget dan lain sebagainya, sedangkan kekurangan gadget dalam menghafal Al-Qur'an diantarannya ialah membuat para penghafal khususnya mahasiswi IIQ banyak waktu yang tersisa, malas membuat hafalan baru, kesulitan dalam menghafal, dan terbengkalainya hafalan mereka dikarenakan terlalu lama menggunakan gadget. Perbedaan pada penelitian ini yaitu Robiatul Adawiyah meneliti tentang dampak dari penggunaan gadget terhadap mahasiswi IIQ dalam menghafalkan Al-Qur'an, sedangkan penulis meneliti tentang pengaruh dari penggunaan gadget terhadap keberagaamaan remaja dan bagaimana dampak negatif dan dampak positif dari penggunaan gadget terhadap keagamaan remaja.[11]

B. Kerangka Teori

Secara umum, teori adalah sebuah sistem konsep abstrak yang meng-identifikasikan adanya kaitan diantara konsep-konsep tersebut yang dapat membantu dalam memahami sebuah fenomena. Sehingga dapat dikatakan bahwa suatu teori adalah kerangka kerja konseptual untuk mengatur pengetahuan dan

[10]https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALILLAH-FITK.pdf, diakses pada tanggal 09 juni 2022.

[11]http://repository.iiq.ac.id/bitstream/123456789/1222/2/16210780_Publik.pdf, diakses pada tanggal 10 juni 2022.

menyediakan suatu kerangka kerja yang terperinci untuk melakukan beberapa tindakan selanjutnya.

Adapun penelitian ini menggunakan dua teori, yaitu teori: "*Uses and gratification*" dan teori "ketergantungan". teori *Uses and gratification* atau Penggunaan dan Kepuasan, Teori ini dikemukakan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz, pada tahun 1974 dalam bukunya *The uses on mass communication: current perspectives on Gratification Research*. Teori ini mengatakan penggunaan media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut.[12] Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan oleh peneliti bahwa pengguna media (remaja di desa Kampung Aie) adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi, Para remaja berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Teori *uses and gratification* ini diasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori kedua, teori "Ketergantungan *(Dependecy Theori)*". Teori ini pertama kali dikemukakan oleh Sandra Ball Roceach dan Malvin Defluer. Teori ketergantungan ini menyatakan bahwa seseorang bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan tujuan tertentu. Dalam tori ini, seseorang tidak akan bergantung pada semua media.[13] Teori kedua ini sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti pada remaja di desa Kampung Aie sebagai pengguna gadget aktif yang mana media-media yang disediakan oleh gadget dapat membuat remaja menjadi "ketergantungan" akan tetapi tidak untuk semua media hanya kepada media-media tertentu saja.

---

[12]Mahfudlah Fajrie, *Analisis Uses And Gratification dalam Menentukan Strategi Dakwah*, dalam Jurnal Islamic Review, JIE Volume IV No. 1 April 2015 M. / Rajab 1436 H, hlm 24.

[13]Mashilda Asis, *Implementasi Media Massa (Gadget) Terhadap Perkembangan Karakter Remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang*, 2019, hlm. 20

Teori *uses and gratification* menekankan bahwa *audience* aktif memilih media mana yang harus dipilih untuk memenuhi kebutuhannya. Teori ini menekankan pada pendekatan manusiawi di dalam melihat media. Manusia dianggap memiliki otonomi atau wewenang untuk memperlakukan media. Blumer dan Katz percaya bahwa tidak hanya satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media dan sebaliknya keduanya percaya bahwa ada banyak alasan khalayak untuk menggunakan media.

Teori *ketergantungan* ini menunjukan bahwa institusi sosial dan sistem media berinteraksi dengan audiens untuk menciptakan kebutuhan, minat dan motif. Hal ini, selanjutnya mempengaruhi audiens untuk memilih beragam sumber media dan non media yang selanjutnya dapat menghasilkan beragam ketergantungan. Manusia yang bergantung pada segmen media tertentu akan terpengaruh secara kognitif, efektif dan perilakunya oleh segmen tersebut. Akibatnya manusia dipengaruhi dengan cara dan tingkatan berbeda oleh media, kebutuhan seseorang tidak selalu bersifat pribadi, tetapi dapat saja dibentuk oleh budaya atau berbagai kondisi sosial.

C. Definisi Operasional

1. Pengaruh

Pengaruh dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk karakter, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.[14] Berdasarkan penjelasan di atas, maka yang dimaksud dengan pengaruh dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh gadget terhadap nilai keberagamaan remaja, dimana akan timbul hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi, sehingga akan menimbulkan dampak terhadap remaja di desa Kampung

[14]https://kbbi.web.id/pengaruh, diakses pada tanggal 15 mei 2022

Aie. Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan sebuah akibat, baik itu akibat positif maupun akibat negatif.

2. Gadget

Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut dengan kata "*acing*". Salah satu hal yang dapat membedakan antara gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur "kebaruan". Artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menampilkan teknologi terkini yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.[15] Yang dimaksud dengan Gadget dalam penelitian ini adalah bahwa alat elektronik kecil ini yang digunakan oleh remaja untuk membuat segala sesuatu menjadi praktis, namun "praktis" disini dapat memberikan pengaruh kepada pengguna gadget di desa Kampung Aie, terutama pengaruh terhadap keberagamaan remaja tersebut, baik itu pengaruh yang akan berdampak positif ataupun negatif.

3. Keberagamaan

Keberagamaan berasal dari kata dasar agama, yang berarti segenap kepercayaan kepada Tuhan. Beragama berarti memeluk atau menjalankan agama. Sedangkan keberagamaan adalah adanya kesadaran diri individu dalam mempraktikkan suatu ajaran dari suatu agama yang dianut. Keberagamaan juga berasal dari bahasa Inggris yaitu *religiosity* dari akar bahasa *religy* yang berarti agama. *Religiosity* merupakan bentuk kata dari kata religious yang berarti beragama, beriman.[16]

Keberagamaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana remaja di desa Kampung Aie dalam menerapkan

[15]https://umumsetda.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/pengertian-gadget-dan-apa-itu-gadget-77, diakses pada tanggal 15 mei 2022

[16]https://www.referensimakalah.com/2013/02/pengertian keberagamaan.html, diakses pada tanggal 15 mei 2022

suatu ajaran agama yang dianutnya dalam kehidupannya sehari-hari di tengah perkembangan zaman dengan munculnya teknologi yang semakin canggih, yang telah dimiliki banyak remaja saat ini yaitu gadget, yang mana akan berpengaruh terhadap keberagamaan remaja desa Kampung Aie.

4. Remaja

Istilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *(adolescence)* yang artinya "tumbuh" atau "tumbuh menjadi dewasa". Istilah *adolescence*, seperti yang digunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas , mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pandangan ini didukung oleh piaget (dalam Ali dan Asrori, 2011) yang menyatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah suatu usia dimana individu menjadi menyatu ke dalam masyarakat dewasa, yaitu suatu usia yang mana dia tidak menganggap bahwa dirinya berada dibawah tingkatan orang lebih tua melainkan merasa setara, atau paling tidak sejajar.[17] Remaja yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu remaja awal aktif dalam menggunakan gadet, menurut World Health Organization (WHO) remaja adalah penduduk dalam rentang usia 10-19 tahun yang berada di desa kampung Aie.

5. Kampung Aie

Kampung Aie merupakan sebuah desa yang terletak di kecamatan Simeulue tengah, kabupaten Simeulue. Kecamatan simeulue tengah, terdapat 16 desa salah satunya adalah desa Kampung Aie, desa Kampung Aie merupakan desa yang paling berkembang dibandingkan dengan desa-desa lainnya yang ada di kecamatan SimeulueTengah.

[17]http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/810/5/118600150_file5.pdf, diakses pada tanggal 15 mei 2022

BAB III
METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Desa Kampung Aie, kecamatan Simeulue Tengah kabupaten Simeulue, provinsi Aceh. Alasan peneliti memilih Desa Kampung Aie sebagai tempat melakukan penelitian karena belum ada yang menjadikan desa tersebut sebagai lokasi penelitian dengan judul yang sama. Untuk itu lokasi penelitian ini diharapkan dapat memberikan keterangan untuk melengkapi data yang diperlukan peneliti.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif, dengan menggunakan pendekatan studi kasus. Dan penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang pada hakikatnya merupakan metode untuk menemukan secara spesifik (khusus) dan realitas (kenyataan) tentang apa yang sedang terjadii pada suatu tempat terjadinya gejala yang diselidiki.

Munurut Fick penelitian kualitatif adalah ketertarikan spesifik pada studi hubungan sosial yang berhubungan dengan fakta dari pluralisasi dunia kehidupan. Metode ini diterapkan untuk melihat dan memahami subjek dan objek penelitian yang meliputi orang lembaga berdasarkan fakta yang tampil secara apa adanya. Melalui pendekatan ini akan terungkap gambaran

mengenai aktualisasi, realitas sosial, dan persepsi sasaran penelitian.[18]

C. Informan Penelitian

Teknik penentuan informan yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Informan penelitian adalah seseorang yang memiliki informasi mengenai objek penlitian tersebut. Informan dalam penelitian ini yaitu berasal dari wawancara langsung yang disebut sebagai narasumber. Dalam penelitian ini menentukan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu salah satu teknik pengambilan sampel yang sering digunakan dalam suatu penelitian. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang-orang tersebut dianggap paling tau tentang apa yang kita harapkan. Menentukan sampel dalam hal ini informan kunci atau keadaan sosial lebih tepat dilakukan dengan sengaja atau bertujuan, yakni dengan *purposive sampling*. Dengan demikian, pengambilan sampelnya dilakukan tidak secara acak.[19]

Alasan peneliti menggunakan *purposive sampling* yaitu untuk mengumpulkan suatu data yang benar-benar *real* atau nyata dengan mewawancarai seorang informan yang dianggap mengetahui atau menguasai sesuatu keahlian atau dibidang tertentu. Dengan menggunakan teknik *purposive sampling* ini mempermudah peneliti dalam pengolahan data untuk keperluan penelitian itu sendiri.

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari beberapa informan yang terdiri dari kepala desa dan perangkat desa, tetua kampung, orang tua, dan remaja awal

---

[18]Imam Gunawan, *Metode Peneliian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), hlm. 81

[19]Faizal Chan, dkk. *The Impact Of Bullying On The Confidence Of Elementary School Student*, dalam Jurnal Pendas Mahakam Nomor 2, (2019), hlm.155.

yang berusia 10-19 tahun. Menurut peneliti para informan telah mewakili terhadap fokus penelitian.

D. Sumber Data

Menurut Suharsimi Arikunto, sumber data merupakan subjek dari mana data dapat diperoleh. Lebih lanjut lagi Suharsimi Arikunto mengatakan dalam bukunya prosedur penelitian, bahwa sumber data yang dipergunakan dalam penelitian berasal dari berbagai narasumber. Sumber data yang dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi yaitu sebagai berikut:

a. Data Primer

Menurut Umi Narimawati data primer adalah data yang berasal dari sumber asli atau pertama. Data ini tidak tersedia dalam bentuk terkompilasi ataupun dalam bentuk file-file. Data ini harus dicari melalui narasumber atau dalam istilah teknisnya responden, yaitu orang yang kita jadikan objek penelitian atau orang yang kita jadikan sebagai sarana mendapatkan informasi ataupun data.

Dalam penelitian ini data primer akan diproleh dari hasil wawancara terhadap sesorang (informan) yang menggunakan gadget dalam beraktivitas dan berkomunikasi dalam kehidupan shari-hari.

b. Data Skunder

Menurut Sugiyono data sekunder ialah sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Contohnya seperti dari orang lain atau dokumen-dokumen. Data sekunder bersifat data yang mendukung keperluan data primer.

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

Data skunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku-buku, dokumenn jurnal, tesis dan skripsi yang terdahulu.[20]

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan adalah sebuah cara yang dilakukan oleh seorang peneliti untuk dapat mengumpulkan data dan informasi yang nantinya akan berguna sebagai fakta pendukung dalam memaparkan penelitiannya. Adapun teknik yang digunakan oleh peneliti disini yaitu:

1. Observasi

Teknik observasi ini adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung. Untuk melakukan observasi seorang peneliti diharuskan untuk melakukan pengamatan ditempat terhadap objek penelitian untuk diamati menggunakan pancaindra yang kemudian dikumpulkan dalam catatan atau alat rekam. Observasi sesuai dengan penelitian ini karena data yang diperoleh lebih dapat dipercaya, karena dilakukan atas pengamatan sendiri dengan berkomunikasi dan berinteraksi sehingga peneliti mengadakan observasi secara langsung di lapangan untuk mengetahui kondisi yang terjadi di suatu tempat terjadinya gejala, tepatnya di desa Kampung Aie.

2. Wawancara (interview)

Secara konsep terdapat kesamaan antara kuesioner dengan wawancara, yang membedakan adalah waktu terjadinya prosess pertukaran. Wawancara dilakukan secara langsung, berbentuk tanya jawab atau wawancara. Dalam teknik wawancara narasumber berperan sebagai informan yang berperan sebagai sumber informasi. Peneliti berperan aktif untuk bertanya dan

[20]Nuning Indah Pratiwi, *Pengguna Media Vidio Call dalam Teknologi Komunikasi*, dalam Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial, Nomor 2, (2017), hlm. 211-212.

memancing pembicaraan menuju masalah tertentu kepada informan, agar memperoleh jawaban dari pemasalahan yang ada, sehingga diperoleh data penelitian. Peneliti disini melakukan wawancara kepada: 15 remaja, 5 orng tua, 2 perangkat desa, 1 tetua kampung. Penggunaan metode wawancara ini dimaksudkan untuk mendapatkan keterangan secara *face to face*, artinya secara langsung berhadapan dengan informan. Hal ini juga dimaksudkan untuk mencari kelengkapan data yang diperoleh.

3. Dokumentasi

Peneliti mengambil sumber penelitian atau objek dari dokumen atau catatan dari pristiwa yang sudah berlalu, baik dalam bentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Bisa diambil dari catatan harian, sejarah kehidupan, biografi, peraturan, dan lain sebagainya.[21] Pada penelitian ini pada saat peneliti melakukan observasi maupun wawancara, peneliti mengambil foto sebagai dokumentasi untuk pembuktian bahwa wawancara dan observasi tersebut nyata dilakukan peneliti yang merupakan hasil turun lapangan bukan menjiplak penelitian orang lain.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu metode atau cara untuk mengolah sebuah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi permasalahan, yang terutama adalah masalah yang tentang sebuah penelitian. Adapun teknik analisis data yang di lakukan peneliti di sini dengan cara:

---

[21]Jogiyanto Hartono, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: ANDI, 2018), hlm. 297.

1. Reduksi data

Reduksi data dilakukan setelah data-data penelitian tersebut telah terkumpul. Pada tahap reduksi data, tidak semua data digunakan untuk bahan penelitian, akan tetapi dipilih atau diseleksi terlebih dahulu sebelum dianalisis. Karena, tidak semua dapat digunakan, data-data yang digunakan untuk penelitian adalah data-data yang sesuai atau difokuskan pada suatu permasalahan penelitian.

Reduksi data merupakan bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa, sehingga dapat ditarik simpulan akhir.

2. Penyajian Data (*Display Data)*

Penyajian data ialah kegiatan ketika suatu sekumpulan informasi disusun, sehinggaa memberi kemungkinan adanya penarikan simpulan dan pengambilan tindakan.

Tahap penyajian data ini mengharuskan data-data untuk di seleksi atau dispesifikasi pada fokus permasalahan penelitian. Data-data disesuaikan dengan permasalahan pada penelitian.

3. Penarikan Simpulan

Penarikan simpulan dilakukan ketika ketiga proses awal pada penelitian tersebut telah terlaksana. Ketika data sudah disajikan dengan fokus pada permasalahan, maka akhirnya adalah untuk menarik simpulan mengenai hasil analisis data tersebut. Simpulan tidak serta merta dijelaskan secara umum, namun harus berdasarkan penelitian tersebut.[22]

[22]Hartono, *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*, (Yogyakarta: ANDI, 2018), hlm. 297-305.

BAB IV
HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

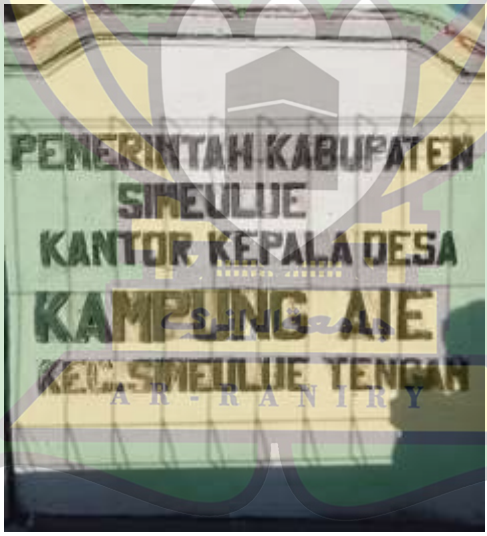
1. Topografi Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue

Kabupaten Simeulue dengan ibu kotanya Sinabang, merupakan hasil dari perjuangan secara estafet dan berkelanjutan yang dimulai sejak tahun 1957 melalui kongres rakyat di Luan Balu. Sebelum tahun 1965 daerah ini merupakan salah satu kawasan dan merupakan bagian dari wilayah kabupaten Simeulue sebagai kabupaten otonom, kabupaten ini hanya terdiri dari 5 kecamatan dengan ibu kotanya berada di Sinabang, Kecamatan Simeulue Timur. Kemudian pembagian wilayah administratif terus berkembang sehingga sekarang memiliki 10 kecamatan di kabupaten Simeulue.

Kecamatan Simeulue Tengah merupakan salah satu kecamatan yang ada di kabupaten Simeulue. Kecamatan Simeulue Tengah yang dulunya terdiri dari 24 desa. Pembagian wilayah administratif yang terus berkembang mengakibatkan kecamatan Simeulue Tengah dimekarkan kembali menjadi dua kecamatan. Sehingga sekarang Kecamatan Simeulue Tengah hanya memiliki 16 desa salah satunya desa Kampung Aie". Luas wilayah desa Kampung Aie 4,97 km^2.

Desa Kampung Aie terletak di bagian hilir, sehingga dinamakanlah Kampung ini dengan sebutan Kampung Aie, karena orang-orang bagian "*Ulu*" menyebut desa tersebut adalah *Aie*. Kata "*Aie*" yang berarti "Hilir" sedangkan "*Ulu*" berarti "Hulu". Maka desa tersebut di namakan desa Kampung Aie. Desa Kampung Aie menjadi ibu kota Kecamatan Simeulue Tengah karena memiliki luas wilayah dan penduduk yang lebih besar dibandingkan dengan desa-desa lainnya yang ada di

Kecamatan Simeulue Tengah, dan juga menjadi pusat perbelanjaan kedua teramai setelah Ibukota Kabupaten Simeulue yaitu Kota Sinabang yang berada di Kecamatan Simeulue Timur.[23]



Keterangan Gambar: Kantor Kepala Desa Kampung Aie

[23]Wawancara bersama Sahobat (57 Tahun), Tetua di desa Kampung Aie, pada tanggal 19 juli 2020, pukul 11:00 WIB

2. Kondisi Topografi Desa Kampung Aie

Desa Kampung Aie merupakan salah satu desa di Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue Provinsi Aceh.

Secara Geografis, Desa Kampung Aie berbatasan dengan:

1) Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Kuta Baru
2) Sebelah Selatan berbatasan dengan lautan
3) Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Suak Baru
4) Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Wel-Wel.

3. Sarana Ibadah Keagamaan dan Kesehatan

Desa kampung Aie memiliki beberapa sarana keagamaan seperti Masjid, Meunasah, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) dan pesantren. Untuk tempat keagamaan seperti yang disebut, masjid dan meunasah digunakan untuk tempat sholat berjamaah, mengadakan kegiatan keagamaan seperti Musabaqah Tilawahtil Qur'an, belajar mengaji untuk anak-anak, maulid nabi, isra mikraj, pengajian untuk ibu-ibu, kajian rutin setiap malam minggu setelah salat maghrib dan subuh.

Terdapat empat TPA di desa kampung Aie. Yang bertujuan untuk memberikan pengajaran membaca Al-Qur'an sejak usia dini, serta memahami dasar-dasar dinul Islam pada anak di usia taman kanak-kanak, sekolah dasar, atau bahkan yang lebih tinggi. Desa kampung Aie juga terdapat pesantren, yang juga sangat aktif dan semakin berkembang santriwan santriwatinya. Disamping itu juga terdapat sarana kesehatan seperti puskesmas dan klinik yang siap membantu dan melayani masyarakat.

Table 2.1: Jumlah Sarana Keagamaan dan Kesehatan

No	Jenis Sarana	Jumlah
1.	Masjid	1
2.	Meunasah	4
3.	TPA	4
4.	Pesantren	1

5.	Puskesmas	1
6.	Klinik	4

Sumber: Kantor Desa kampung Aie, Tahun 2022

4. Data Demografis Penduduk Desa Kampung Aie

Populasi penduduk di Desa Kampung Aie Kecamatan Simeulue Tengah semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari laporan perkembangan jumlah penduduk di Desa Kampung Aie yang semakin bertambah banyak. Adapun jumlah keseluruhan penduduk yang ada di Desa Kampung Aie adalah 1721 jiwa, jumlah kepala keluarga yang secara keseluruhan adalah 488 jiwa. Desa Kampung Aie terdiri dari empat dusun yaitu Dusun Sakti, Dusun Bale, Dusun Ladang, dan Dusun Benggek. Untuk mengetahui rincian jumlah penduduk yang ada di Desa Kampung Aie, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 2.2: Jumlah Penduduk Desa Kampung Aie

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-Laki	867 orang
2.	Perempuan	854 orang
3.	Kepala Keluarga (KK)	488 KK
4.	Remaja	420 orang
Jumlah Total		1721 orang

Sumber: Kantor Desa kampung Aie, Tahun 2022

5. Mata Pencaharian Penduduk Desa Kampung Aie

Desa Kampung Aie yang dekat dengan pantai dengan jumlah penduduk seperti di atas, masyarakat desa kampung Aie bermacam-macam mata pencaharian, dari bekerja dibagian pemerintahan seperti PNS, perkantoran (kantor camat, kantor desa), dokter, perawat, bidan, polisi, TNI, buruh tani, buruh pabrik, pegawai swasta, dan wiraswasta atau pedagang dan nelayan.

6. Pendidikan di Desa Kampung Aie

Pendidikan menjadi salah satu penyebab utama yang sangat mempengaruhi dalam mencapai masa depan yang lebih maju dan lebih baik. Keberadaan sarana dan prasarana pendidikan diharapkan dapat meningkatkan pertumbuhan pendidikan dalam masyarakat, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar. Untuk saat ini terdapat beberapa Pendidikan di desa kampung Aie diantaranya mulai dari TK, SD, SMP, SMA, MTSN, MAM.

Table 2.3: Jumlah Pendidikan Di Desa Kampung Aie

No	pendidikan	jumlah
1.	TK (Taman Kanak-kanak)	1
2.	SD (Sekolah Dasar)	2
3.	SMP (Sekolah Menengah Pertama)	1
4.	MTSN (Madrasah Tsanawiyah Negri)	1
5.	SMA (Sekolah Menengah Atas)	1
6.	MAM (Madrasah Aliyah Muhammadiyah)	1

Sumber: Kantor Desa kampung Aie, Tahun 2022

7. Kondisi Sosial Remaja Desa Kampung Aie

Kondisi sosial remaja masyarakat desa kampung Aie sangat beragam yang diwujudkan melalui gaya hidup yang mencakup penampilan, pergaulan atau interaksi dengan teman dan lawan jenis dilingkungan sehari-hari.

Penampilan remaja di desa kampung Aie, sebagian besar remaja jika keluar rumah selalu menggunakan jilbab, dan pakaian tertutup. Di desa kampung Aie seluruhnya beragama Islam, jadi untuk wanita diwajibkan menggunakan jilbab dan pakaian tertutup. Ada juga sebagian remaja yang menggunakan pakaian lebar atau *syar'i*. Remaja di desa kampung Aie juga berpakaian sesuai dengan berkembangnya zaman. Seperti bila ada model hijab atau baju keluaran terbaru, pakaian model kekinian, berbagai macam aksesoris seperti gelang, jam tangan,

bros dengan berbagai model, sandal, sepatu, dan juga berbagai macam produk-produk kecantikan seperti lipstick, skincare dan lain sebagainya, remaja akan segera membeli dan mengkoleksi barang-barang tersebut.

Pergaulan remaja di desa kampung Aie ini juga cukup baik, berinteraksi dengan teman teman sebayanya, remaja juga berkumpul bersama teman teman, berteman dengan baik dan berteman juga dengan lawan jenis dalam hal hal yang positif seperti mengerjakan tugas sekolah bersama-sama.

Kemudian, sebagian remaja di desa kampung Aie juga bersosial dan bermasyarakat. Seperti bila ada kegiatan gotong royong di kampung, sebagian remaja laki-laki di desa kampung Aie ikut andil dalam membantu bergotong royong, jika ada pengajian di masjid sebagian remaja laki-laki dan perempuan juga ikut andil dalam mendengarkan kajian tersebut.

B. Pengaruh Gadget Terhadap Keberagamaan Remaja

1. Pengertian Gadget

Pengertian gadget dapat ditelusuri ke abad 19 dimana asal-usul istilah gadget pertama kali muncul. Kamus Oxford menerangkan, pada era 1850-an gadget adalah sebutan bagi suatu item teknis yang tidak diketahui nama sebenarnya. Seperti dalam buku Robert Brown, *Spunyarn and Spindrift*, menggambarkan seorang pelaut yang pulang dengan membawa alat penemuan baru, *clipper* the Cina, yang disebut dengan nama gadget.[24]

Penemu telepon genggam yang pertama adalah *Martin cooper*. Seorang karyawan Morotola pada tanggal 03 April 1973 walaupun banyak disebut-sebut penemu telpon genggam

[24]Aminah Asminingtyas, Skripsi *Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja (Studi Kasus Pada Keluarga Muda di RT 02 RW 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang)*, 2020, hlm. 09

ia merupakan sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat cooper bekerja) dengan model pertama Dyna TAC. Ide yang dicetuskan oleh Cooper yaitu sebuah alat komunikasi yang kecil dan mudah dibawa bepergian secara fleksibel.

Cooper bersama timnya menghadapi tantangan bagaimana memasuskan semua material elektronik kedalam alat yang berukuran kecil tersebut untuk pertama kalinya akhirnya sebuah telepon genggam pertama berhasil diselesaikan dengan total bobot seberat dua kilogram. Setelah berhasil memproduksi telepon genggam tantangan terbesar berikutnya adalah mengadaptasi infrakstruktur untuk mendukung sistem komunikasi telepon genggam tersebut dengan menciptakan sistem jaringan yang hanya membutuhkan 3 MHz spectrum, setara dengan lima channel TV yang tersalur ke seluruh dunia.[25]

Gadget adalah suatu alat atau benda yang diciptakan khusus di era yang serba maju ini, dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi lebih mudah dan juga praktis dibandingkan dengan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari gadget yaitu laptop, smartphone, ipad ataupun tablet yang merupakan alat-alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini. Kalimat Gadget adalah suatu benda yang mudah dan praktis ini sama halnya dengan hasil wawancara dengan remaja di desa kampung Aie:

"gadget berguna sebagai alat elektronik yang praktis, dapat memudahkan manusia dalam berkomunikasi dengan seseorang, baik itu yang dekat maupun yang jauh, dan gadget dipergunakan untuk memenuhi kebutuhan dengan

[25]Neti Oktarina, Skripsi *Pengaruh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja di Jorong Sigunanti Kecamatan Kinali Kabupaten Pasaman Barat*, 2021, hlm. 08-09

memanfaatkan berbagai fitur-fitur yang ada pada gadget tersebut"[26]

Keberadaan gadget yang merupakan bentuk kemajuan dalam bidang teknologi baru, membuat seseorang yang mampu mengaplikasikannya merasa selangkah lebih maju dari kondisi sebelumnya. Karena bagaimanapun juga, keberadaannya dapat mempermudah kehidupan dan memiliki pengaruh yang luar biasa bagi kehidupan manusia. Teknologi komunikasi cenderung memungkinkan terjadinya transformasi berkala luas dalam kehidupan manusia.[27] Gadget adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia dalam berinteraksi dari jauh maupun dekat. Gadget sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi. Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial khususnya untuk kontak sosial maupun komunikasi satu dengan yang lainnya, tidaklah susah hanya dengan menggunakan gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan lainnya.[28] Keterangan mudah berinteraksi dan berkomunikasi ini seperti disampaikan hasil wawancara remaja desa kampung Aie:

"Gadget merupakan sebuah alat komunikasi yang canggih, yang dapat memudahkan dalam berkomunikasi, berinteraksi, memudahkan dalam mengakses informasi, mencari ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan lain sebagainya".[29]

AR-RANIRY

[26]Wawancara bersama Rahman Sitalale (17 Tahun), pada tanggal 17 juli 2022, pukul 15:00 WIB.

[27]Nurlinda Hardianti, Skripsi *Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 SEPIT*, 2018, hlm. 09-10

[28]Jessica Citra Jutersfan Wau, Skripsi *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta ASSISI Medan Selayang*, 2019, hlm.9

[29]Wawancara bersama Bambang (19 Tahun), pada tanggal 18 Juli 2022, Pukul 14:30 WIB

Gadget dipahami oleh remaja desa Kampung Aie sebagai alat komunikasi canggih dan praktis yang dapat membantu remaja dalam segala hal. Gadget telah dianggap menjadi "salah satu bagian dari diri" remaja, seperti pada saat peneliti tanyakan, lebih memilih yang mana, antara ketinggalan gadget dengan ketinggalan dompet? Remaja mengatakan lebih baik ketinggalan dompet, karena masih ada teman tempat untuk meminjamkan uang. Sedangkan, apabila ketinggalan gadget remaja akan merasa suntuk dan bosan karena seperti telah kehilangan sebagian dari dirinya.

2. Penggunaan Gadget Oleh Remaja

Manusia sebagai makhluk hidup membutuhkan alat unntuk berkomunikasi agar bisa mendapatkan informasi, karena hal tersebut sudah menjadi kebutuhan yang penting untuk berinteraksi dan komunikasi dengan baik. Berdasarkan hal itu, manusia dalam berkomunikasi mendapatkan informasi dan hiburan, mulai dari gambar, tulisan, suara, video, permainan, fasilitas internet, jejaring sosial yang dapat dilingkup dalam fitur-fitur yang disajikan oleh gadget.

Gadget selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana untuk bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Beberapa pemanfaatan gadget selain untuk komunikasi dan bermain, gadget juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar ilmu pengetahuan dan ilmu agama.

Kalimat gadget sebagai sarana musik atau hiburan, sama seperti hasil dari wawancara dengan remaja desa kampung Aie:

"Gadget digunakan untuk menghilangkan rasa bosan, suntuk, dengan cara bermain game, mendengarkan musik dan juga aplikasi lainnya yang ada pada gadget, seperti

Tiktok,Webtoon, game Stumbleguys, Mobile lagen, Pony town dan lain sebagainya".[30]

Tingkatan penggunaan gadget pada manusia diduga terpengaruhi oleh beberapa karakteristik yang berkaitan dengan diri sendiri maupun lingkungannya. Tujuan dalam menggunakan gadget dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial dan agama pada peribadi dan lingkungannya khususnya dilingkungan internal (keluarga) dan eksternal karena dengan tujuan berbeda dapat menyebablan perbedaan dalam menggunakan gadget yang mereka miliki dengan semua fitur yang di fasilitasi gadget. Sebagai contoh anak sekolah atau mahasiswa menggunakan gadget bertujuan sebagai sarana belajar selain itu juga untuk berkomunikasi atau sebagai hiburan. Penggunaan gadget harus memiliki batasan-batasan dan kriteria tertentu dalam pemakaian gadget agar terhindar dari tingkat kecanduan manusia dalam pemakaian gadget, penggunaan gadget dalam sehari sekitar 2 sampai 3 jam lebih.[31]

Menurut dari hasil wawancara peneliti dengan remaja desa kampung Aie, sebagian remaja menggunakan gadget dalam sehari rata-rata mulai dari 2 sampai 4 jam.

"Bermain gadget dimulai ketika sepulang sekolah, dapat mencapai 2 sampai 4 jam lebih dalam sehari dan digunakan sebanyak 3 kali bahkan lebih dalam sehari"[32]

---

[30] Wawancara bersama Marsila Zahra (13), pada tanggal 21 Juli 2022, pukul 15:00 WIB

[31] Hastri Rosiyanti dan Rahmita Nurul Muthmainnah, Pengaruh Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhu Hasil Belajar Pada Matakuliah Matematika Dasar, dalam *jurnal pendidikan matematika dan matematika, Nomor 1*, (2018), hlm. 29

[32] Wawancara bersama Haikal Amri (14 Tahun), pada tanggal 22 juli 2022, Pukul 15:30 WIB .

Penggunaan gadget sekarang ini sering kali disalahgunakan oleh berbagai pihak, seperti orang tua dengan mudahnya memberikan gadget yang digunakan sebagai media dalam mendidik anaknya yang masih sekolah untuk menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya.

Era modern sekarang ini dalam sebuah gadget tidak hanya bisa digunakan untuk sms atau telepon saja melainkan terdapat banyak fitur-fitur menarik bagi para penggunanya, seperti aplikasi *Whatsapp, Facebook,Twitter, Instagram,* dan aplikasi media sosial lainnya yang dapat mempermudah hubungan seseorang. Tidak hanya sosial media akan tetapi juga banyak aplikasi *E-commerce* seperti Shopee, Lazada, dan lain-lain yang juga dapat mempermudah untuk berbelanja secara *online*. Aplikasi yang lebih menarik bagi anak-anak remaja pengguna *gadget* akhir-akhir ini adalah aplikasi *Tiktok* dan *Game Online* seperti *Mobilelegend, Free fire, Hago, PUPG, Domino,* dan lain-lainnya. Fitur yang sangat menarik dari aplikasi ini sangat menyedot perhatian anak-anak remaja sehingga mereka sering bermain gadget sehingga lupa waktu untuk belajar, sholat, bahkan untuk sekedar makan dan mandi.[33]

Dari keterangan tersebut sama dengan hasil dari wawancara dengan Remaja di desa Kampung Aie:

"Gadget digunakan untuk browsing di google, crome, dan browser yang dapat membantu dalam mencari segala informasi agama secara luas dan cepat, dan dengan adanya media sosial seperti Facebook, instagram, whatsapp dapat mempermudah dalam berkomunikasi dengan cepat walau jarak yang jauh. Dengan adanya gadget ini, kita lebih terhibur dengan cara

[33]Nurul Atika, *Penggunaan Gadget Di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar)*, 2019, hlm. 3

bermain game, seperti: Mobile lagend, Domino, dan juga menonton Youtube".[34]

Menurut beberapa dari hasil wawancara terhadap penggunaan gadget pada remaja desa kampung Aie di atas, gadget digunakan untuk sebagai sarana hiburan, seperti bermain game, tiktok, dan lain sebagainya. Kemudian, para remaja memainkan gadget tersebut dalam sehari mencapai 2 sampai 4 jam dan penggunaannya bisa sampai 3 kali dalam sehari bahkan lebih. Dari penggunaan gadget yang terlalu lama dan beberapa aplikasi yang sering dibuka oleh remaja, dapat mempengaruhi remaja dari segala aspek, terutama dari aspek keberagamaan remaja tersebut. Seperti, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat membuat remaja merasa candu terhadap gadget tersebut, sehingga akan sulit dipisahkan dengan gadgetnya. Remaja lebih senang bermain dengan gadget dari pada bergaul dengan teman-teman sebayanya, lalai terhadap aktivitas wajib seperti sholat, membaca Al-Qur'an dan lain sebagainya. Kemudian, jika aplikasi yang sering dilihat yaitu media-media hiburan seperti mendengarkan musik, bermain game, tiktok dan lain-lain maka remaja akan lebih senang mendengarkan musik dari pada lantunan ayat suci Al-Qur'an, ceramah, sholawat, padahal dengan gadget kita juga dapat memutar murottal-murottal, ceramah dan juga sholawat yang lebih baik untuk kita.

جامعة الرانري
AR-RANIRY

[34]Wawancara, bersama Yozar Fandani (16 Tahun), pada tanggal 21 Juli 2022, Pukul 16:30 WIB

Keterangan Gambar: *Remaja sedang bermain game onlie bersama.*

3. Aplikasi Yang Paling Banyak di Minati Oleh Remaja

Menurut Rachmad Hakim S, aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, mengatur windows dan permainan, dan lain sebagainya.[35]

Menurut Hasan Abdurrahman dan Asep Ririh Riswaya, aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan dibuatnya aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemprosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum yaitu suatu alat terapan yang difungsikan secara khusus dan sistematis

[35]Bagus Tri Mahardika, Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawalumbu, dalam *Jurnal Sains dan Teknologi Nomor 2*, (2020), hlm 31.

sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi para penggunanya.[36]

Saat ini pengguna gadget datang dari berbagai kalangan, salah satunya adalah para remaja. Berbagai macam aplikasi menarik disediakan di PlayStore secara gratis. Juga, aplikasi Android keren dan kekinian ini tentunya sangat cocok untuk digunakan oleh para anak muda. Beberapa aplikasi tersebut yaitu:

1. Tiktok

Tiktok ini merupakan aplikasi untuk membuat dan edit video berdurasi singkat yang kreatif dan inovatif. Banyak para remaja yang mengunduh dan menggunakan aplikasi Tiktok sebagai ajang eksistensi atau berkreasi susai dengan ide mereka masing-masing. Yang membuat para remaja suka dengan aplikasi Tiktok yakni *Tools*-nya yang unik dimana pengguna bisa membuat video dengan efek-efek gaul yang keren.

2. Instagram

Aplikasi kekinian dan sering digunakan oleh remaja salah satunya instagram ini. Instagram aplikasi media sosial sekaligus juga salah satu aplikasi keren yang ditawarkan oleh aplikasi yang telah diunduh lebih dari 49 juta kali oleh para pengguna Smartphone Android di PlayStore. Sering di sebut dengan nama IG, aplikasi ini mengandalkan foto,video, reel yang siap untuk di lihat. Kita juga dapat mengupload foto kekinian dengan menggunakan hastag yang menarik. Mulanya, IG hanya berfungsi untuk melakukan *share* dan *upload* foto saja, IG selalu membawa perubahan yang menarik seperti munculnya fitur-fitur terbaru yaitu instastory, Live IG, bahkan saat ini sudah ada IGTV dan Reels. Tentu fitur ini membuat para remaja semakin tertarik.

[36]https://carisinyal.com/aplikasi-android-keren/ di akses pada tanggal 05 oktober 2022.

3. Netflix

Netflix adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk menonton film dengan genre yang berbeda-beda. Netflix juga mempunya judul film atau seri orsinal mereka. Disini remaja bisa menemukan banyak judul anime favorit, drama, film-film lokal, kartun, drama korea, serta film dokumentar seru. Netflix membuka layanan streaming mereka mulai dari perangkat ponsel dengan harga yang *affordable*.

4. Facebook

Facebook merupakan aplikasi media sosial yang dapat dikatakan lengkap karena pengguna FB dapat berkomunikasi dengan orang lain, berbagai video, membuat suatu grub atau perkumpulan, *chattingan*, dan lain sebagainya

5. Mobile Legends

Hampir semua anak muda mengetahui game ini, game yang sangat popular dan bisa dikatakan sebagai game terpopuler untuk anak muda. Mobile Legends merupakan permainan yang cukup adiktif dimana pemain bukan hanya melawan m0nster, tapi juga bisa berkomunikasi dengan pemain lainnya.

6. Capcut

CapCut biasa digunakan para konten creator di TikTok. Aplikasi editor ini menawarkan fitur editing yang beragam namun simple. Kita bisa memotong video, menambahkan teks dan filter, sampai mengubah kecepatan video.

7. Lightroom

Adobe Lightroom adalah salah satu aplikasi untuk mengedit foto dan video, seperti memotong, mempertajam foto dan menambahkan filter-filter keren, kita juga dapat mengakses lebih dari 100 preset buatan fotografer profrsional di aplikasi Lightroom ini.

8. Shopee

Semua serba internet agar tidak ribet, begitupun unyuk belanja, bisa dilakukan secara online. Ada beberapa aplikasi

belanja online yang cukup popular di kalangan remaja dan salah satunya adalah Shopee. Barang-barang yang di jual di Shopee pun bervariasi, mulai dari make up, pakaian, hingga barang kpop yang banyak diincar oleh remaja. Bukan hanya itu saja, terkadang Shopee juga memberikan promo berupa gratis ongkir yang tentunya sangat di sukai semua orang untuk menghemat biaya.

9. Youtube

Youtube merupakan media sosial yang memungkinkan para penggunanya untuk melihat, mengirim dan berbagi video. Berdasarkan data yang dihimpun dari *We are social* telah tercatat bahwa 88 persen orang Indonesia telah menggunakan media sosial youtube.

10. Whatsapp

Media sosial yang paling banyak digunakan oleh orang Indonesia adalah whatshapp atau yang biasa disebut dengan WA, yang merupakan media sosial *chatting* tanpa menggunakan biaya, namun cukup menggunakan koneksi internet saja.

11. Twitter

Twitter merupakan sosial media yang memungkinkan para penggunanya untuk mengirim dan membacara pesan teks hingga 200 karakter atau lebih yang lebih disebut dengan kicauan atau tweet.[37]

Beberapa aplikasi yang populer dan paling banyak diminati para remaja tersebut sama seperti hasil wawancara peneliti oleh remaja di desa kampung aie, rata-rata:

"Aplikasi yang paling sering digunakan atau aplikasi tervaforit bagi remaja adalah berbagai macam sosial media, seperti: Whatshapp, instagram, facebook, Tiktok, Youtube dan

[37] https://carisinyal.com/aplikasi-android-keren/ diakses pada tanggal 31 oktober 2022, Pukul 22:00 WIB.

juga beberapa game-game online yang sangat popular di kalangan remaja seperti: Mobilelagend, Freefire, Domino, PUPG dan lain sebagainya''.[38]

Dari beberapa aplikasi tersebut, dapat memberikan pengaruh terhadap remaja, dengan menggunakan sosial media remaja akan lebih luas pertemanannya dan lebih mudah berinteraksi dengan teman, keluarga bahkan orang-orang yang tidak dikenal sekalipun, Karna cakupan media sosial yang sangat luas. Pengaruh positif dari sosial media ini yaitu remaja akan menjadi lebih aktif, lebih kratif, dapat menyalurkan kelebihan-kelebihannya di media sosial. Contohnya seperti anak yang gemar berpidato, mengaji, melukis mereka bisa menunjukan diri di media, menunjukan karya-karyanya di media, sehingga dikenali banyak orang, mendapatkan apresisasi dan dapat menjadi motivasi untuk banyak orang.

Namun, disamping itu media sosial juga dapat memberikan pengaruh negatif bagi remaja, seperti remaja senang menunjukan eksistensi dirinya untuk sesuatu yang tidak bermanfaat bahkan dilarang oleh agama, seperti pada saat ini banyak wanita yang dengan percaya dirinya berjoget joget didepan kamera tanpa ada rasa malu, dilakukan demi mendapat sebuah ketenaran, dan juga melihat vido atau foto yang mengandung konten negatif (pornografi) yang akan merusak diri dan agama remaja.

4. Pengawasan Orang Tua Terhadap Anak Yang Bermain *Gadget*

Pengawasan adalah identik dengan kata *controlling* yang berarti penjagaan, pemeriksaan. Sedangkan kata pengawasan dalam kamus umum bahasa Indonesia berarti mengamati dan

[38] Wawancara bersama Zikri Ismuka Riano (15 Tahun), pada tanggal 24 Juli 2022, pukul 15: 20 WIB.

penjagaan. Jadi pengawasan berarti mempertahankan dan menjaga dengan baik segala apa yang dilakukan anak dalam segala aktivitasnya.[39]

a. Orang Tua Hutang Pendidikan Kepada Anak

Hutang orang tua dalam memberikan pendidikan kepada anak yang merupakan faktor utama dan paling penting dalam perkembangan pribadi anak. Sebagai penanggung jawab pendidikan pertama, maka orang tua tanpa ada yang memerintahkan, langsung memikul tugas sebagai pendidik, baik bersifat sebagai pemelihara, sebagai Pembina maupun sebagai guru dan pemimpin terhadap anak-anaknya. "Hutang" yang dimaksud penulis disini adalah orang tua memiliki kewajiban yang harus ditunaikan yaitu memberikan pendidikan kepada anaknya.

Masa remaja adalah masa yang baik untuk menerapkan dasar-dasar beragama. Untuk membangun kesadaran beragama, maka anak-anak sejak kecil harus sudah dibiasakan untuk melaksanakan ajaran-ajaran agama, seperti shalat, anak di ajak ikut ke masjid, memberikan tontonan keagamaan di televisi, gadget, tablet, dan lain sebagainya.

Tugas-tugas keagamaan dipupuk terus menerus sampai anak mencapai umur dewasa, sehingga dengan demikian perasaan keagamaan dalam jiwanya benar-benar mendarah daging, dalam rangka peletakan dasar-dasar keagamaan pada anak, maka perilaku orang tua juga harus baik, rajin beribadat, rajin ke masjid, rukun dalam kehidupan rumah tangga, adil dalam membagi kasih sayang antara sesama anak, suka menolong orang lain, setia kepada teman dan sebagainya,

[39]Yuni Anggraeni, Skripsi *Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat*, 2019, hlm 48-50

sehingga menjadi contoh teladan yang akan ditiru dan diamalkan oleh anak sepanjang hidupnya.[40]

Menurut hasil wawancara dengan orang tua remaja di desa kampung Aie mengenai pengawasan orang tua yaitu:

"Beberapa orang tua di desa Kampung Aie, masih tetap mengawasi anaknya bermain gadget yang berusia remaja, dengan cara membatasi waktu remaja ketika bermain game, memberikaan edukasi kepada remaja agar melihat pelajaran di gadget, sehingga gadget bukan hanya sekedar tempat bermain saja namun tempat belajar juga. Akan tetapi tidak selalu nya seorang anak dapat diawasi oleh orang tuanya. Seperti ada anak yang suka main gadget secara sembunyi-sembunyi tanpa sepengetahuan orang tuanya. Seperti, ketika ke sekolah, banyak remaja yang membawa gadget ke sekolah padahal sudah dilarang oleh orang tuanya".[41]

Orang tua merupakan pendidikan pertama untuk seorang anak yang akan berpengaruh kepada kehidupannya. Pengawasan orang tua kepada remaja di Kampung Aie yang sudah dikenalkan dan diberikan gadget, sepatutnya orang tua dapat membekalkan remaja untuk apa saja yang selayaknya gadget itu digunakan, orang tua dapat membatasi waktu untuk remaja bermain gadget, diberikan edukasi kepada anak tentang penggunaan gadget, dan orang tua dapat menghapus fitur-fitur yang berbahaya pada gadget.

b. Strategi Pendampingan Orang Tua

Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari gadget adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran yang besar dalam membimbing

---

[40]Hasbi Wahy, Keluarga Sebagai Bisnis Pendidikan Pertama dan Utama, *dalam Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA, Nomor 2,* (2013) hlm. 256.

[41]Wawancara, bersama Cut Rita Anggraini Milati (36 Tahun), pada tanggal 22 Juni 2022, Pukul 10:30 WIB

dan mencegah agar teknologi seperti gadget tidak berdampak negatif untuk anak. Beberapa strategi pendampingan untuk anak yang dapat dilakukan orang tua yaitu: (1) Pilih sesuai usia, seperti pada usia remaja sudah boleh dikenalkan dengan gadget agar remaja tidak kudet (kurang update). Kemudian (2) Batasi waktu, remaja yang diberikan gadget dan harus diperhatikan durasi pemakaiannya, misalnya untuk usia remaja dapat digunakan selama 4 jam dalam 1 hari. (3) Selektif dalam pemilihan aplikasi di dalam gadget, pilih aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan anak. (4) Mengajak anak melakukan kegiatan positif, misalnya setiap pagi olahraga, membantu membersihkan rumah, membaca Al-Qur'an, membaca buku dan kegiatan positif lainnya yang dapat dilakukan untuk mencegah anak agar tidak terus-terusan berfikiran untuk bermain gadget. (5) Temani anak dalam bermain, temani anak saat menggunakan gadget, arahkan penggunaannya dengan baik, arahkan untuk membuka fitur-fitur yang baik pada gadget, melihat pelajaran pelajaran dan lain sebagainya.[42]

Keterangan Gambar: *Kegiatan remaja saat jam istirahat disekolah*

[42]Nurul Novitasari, Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas, *dalam Jurnal Al Hikmah: Indonesian Journal Of Realy Childhood Islamic Education Nomor 2*, (2019). hlm 185.

5. Aktifitas Keberagamaan Remaja

Aktivitas keberagamaan dibagi menjadi dua kata yaitu aktivitas dan keberagamaan. Berdasarkan ilmu psikologi, aktivitas merupakan sebuah konsep yang berarti fungsi individu dalam interaksinya dengan sekitarnya. Aktivitas adalah suatu upaya atau karya yang dimiliki oleh seseorang dengan hasil dari aktivitas itu sendiri.[43]

Menurut Nasution dalam bukunya, aktivitas adalah kegiatan jasmani dan rohani dan kedua-duanya harus dihubungkan.[44] Secara lebih luas aktivitas dapat diartikan sebagai perbuatan atau kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang berupa ucapan, perbuatan ataupun kreatifitas ditengah lingkungannya. Aktivitas dapat dibagi menjadi dua yaitu aktivitas fisik dan aktifitas psikis. Aktifitas fisik adalah peserta didik giat aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu bermain, ataupun bekerja, tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat atau hanya pasif. Peserta didik yang memilih aktivitas psikis (kejiwaan) adalah, jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau berfungsi dalam rangka pengajaran. Seluruh peranan dan kemauan dikerahkan dan diarahkan supaya daya itu tetap aktif untuk mendapatkan hasil pengajaran yang optimal sekaligus mengikuti proses pengajaran (proses perolehan hasil pengajaran) secara katif, mendengarkan, mengamati, menyelidiki, mengingat, menguraikan, mengasosiasikan ketentuan satu dengan lainnya, dan sebagainya.[45]

Sedangkan keberagamaan dari segi bahasa, agama bukanlah kata sifat, keadaan, ataupun kata kerja. Kata yang

---

[43]Akmal Hawi, *Ilmu Jiwa Agama* (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2008), hlm. 214.

[44]S.Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar* (Jakarta: Bumi Askara, 2010), hlm. 89.

[45]Ahmad Rohani, *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional* , (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.08

mengandung makna sifat atau keadaan adalah keberagamaan, yaitu suatu kata yang berasal dari kata dasar agama yang kemudian dibentuk menjadi beragama, lalu diberi imbuhan ke-dan-an sehingga menjadi keberagamaan. Seperti dalam kamus bahasa Indonesia, kata-kata yang mendapat imbuhan ke-dan-an mengandung makna, antara lain, sifat atau keadaan seperti kebekuan (keadaan beku), kebesaran (keadaan membesar), Kerajinan, kepekaan, kejujuran dan lain-lain. Keberagamaan berarti keadaan atau sifat orang-orang beragama, yang meliputi keadaan dan sifat atau corak pemahaman, semangat dan tingkat kepatuhannya untuk melaksanakan ajaran agama yang dianutnya, dan keadaan prilaku hidupnya sehari-hari setelah ia menjadi penganut suatu agama.[46]

Dari hasil wawancara dengan remaja di desa kampung Aie bahwa:

"Beberapa aktivitas keberagamaan yang sering dilakukan oleh remaja di Desa Kampung Aie yaitu seperti, sholat berjamaah di masjid (untuk laki-laki),mengikuti kajian, belajar mengaji di TPA baik itu untuk yang Iqro' maupun Al-Qur'an''.[47]

Keterangan Gambar: *Kegiatan Remaja: Belajar Al-Qur'an*

[46]Munawir Haris, Agama dan Keberagamaan; Sebuah Klarifikasi Untuk Empati, dalam *Jurnal Tasamuhh Studi Islam nomor 2*, (2017), hlm. 529-530

[47]Wawancara bersama Ar Juli (28 Tahun), pada tanggal 22 Juli 2022, Pukul 10:00 WIB.

Keterangan Gambar: *Kegiatan Remaja: Belajar Iqra*

Aktivitas lainnya juga dilakukan oleh remaja didesa Kampung Aie, seperti menghadiri kajian, belajar kaligrafi bagi remaja yang memiliki kemampuan dibidang melukis yang bertujuan untuk mengasah kemampuan dan ketika ada perlombaan seperti Musabaqah Tilawahtil Qur'an (MTQ) mereka sudah siap untuk ditampilkan.[48]

Keterangan Gambar: *Kegiatan Remaja: Belajar Kaligrafi*

Kehadiran gadget membawa pengaruh positif dalam proses pembelajaran beberapa aktivitas keagamaan yang dilakukan

[48]Wawancara bersama Davin Alif Alifwa (15 Tahun), pada tanggal 23 Juli 2022, pukul 14:30 WIB.

oleh remaja desa kampung Aie, seperti: saat belajar mengaji mereka diberikan tontonan video dari Youtube oleh ustaz melalui gadget untuk melihat bagaimana cara pengucapan huruf-huruf yang benar dan lain-lainnya, sehingga anak-anak menjadi lebih semangat dalam belajar dan tidak bosan. Seperti belajar kaligrafi, remaja yang tidak memiliki buku panduan belajar kaligrafi dapat membuka internet untuk melihat contoh penulisan huruf-huruf kaligrafi tersebut, mencari gambar-gambar yang bisa dijadikan inspirasi untuk karya lukis remaja.

C. Dampak Gadget Terhadap Keberagamaan

Dampak adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Dampak secara sederhana bisa diartikan sebagai pengaruh atau akibat. Dalam setiap keputusan yang diambil oleh seseorang baik berupa dampak positif maupun dampak negatif. Penggunaan gadget mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang ditimbulkan, antara lain:

1. Sisi positif

a). Meningkatkan Ilmu Pengetahuan

Salah satu dampak positif dari gadget adalah dapat membantu murid-murid untuk mendapatkan informasi di berbagai mata pelajaran dengan sangat mudah, terutama pelajaran agama Islam. Gadget dilengkapi dengan berbagai aplikasi termasuk aplikasi pendidikan. Selain itu, dengan bantuan mesin pencari seperti google, murid-murid dapat mengakses berbagai informasi dan mengecek keakuratan informasi yang telah mereka kumpulkan. Hal ini sangat membantu mereka dalam mengerjakan tugas-tugas mereka dan dapat meningkatkan prestasi akademik mereka.[49]

[49]https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone di dunia pendidikan/, diakses pada tanggal 08 November 2020, Pukul 16: 00 WIB.

Pernyataan hal yang sangat membantu dalam mengerjakan tugas-tugas di atas sama seperti hasil wawancara peneliti oleh remaja di desa Kampung Aie:

"gadget bisa membantu ketika sedang mengerjakan tugas dari sekolah berupa pekerjaan rumah (PR) baik pelajaran umum ataupn pelajaran agama, tugas-tugas dari tempat mengaji, yaitu salah satunya dengan menggunakan mesin pencari google".[50]

Gadget memberikan dampak yang baik kepada remaja desa Kampung Aie, dengan adanya gadget remaja akan lebih mudah dalam mengakses berbagai Ilmu pengetahuan terkhususnya ilmu agama, dengan memanfaatkan mesin pencarian seperti google dan juga youtube.

b). Mempermudah Komunikasi

Tidak bisa dipungkiri jika komunikasi saat ini sangat dipermudah dengan kehadiran gadget. jika dibandingkan dengan surat, berkirim pesan lewat teks pesan yang disediakan gadget ternyata jauh lebih mudah. Tidak perlu lama menunggu pak Pos untuk mengantarkan surat balasan kolega maupun keluarga yang dikirimi surat, karena kirim surat melalui gadget hanya dalam hitungan detik hingga menit saja. Keberadaan gadget utamanya adalah untuk melakukan komunikasi jarak jauh, apabila memiliki sanak keluarga yang tinggal jauh dari tempat kita, gadget menjadi lebih alternatif terbaik untuk mengetahui kabar mereka.

Gadget juga dapat menjadi penolong saat dalam keadaan darurat, dapat mengabari atasan ketika terjebak macet maupun hal lain yang terjadi selama perjalanan menuju kantor. Apabila

[50]Wawancara bersama Vatima Citra al-Madinah (13 Tahun), pada tanggal 23 juni 2022, Pukul 15:10 WIB

dalam posisi darurat seperti kecelakaan maupun sakit, pengguna dapat menghubungi ambulans maupun rumah sakit terdekat untuk mendapatkan pertolongan secepat mungkin. Selain itu juga gadget dapat membantu ketika sedang melakukan kunjungan ke daerah atau negara yang memiliki bahasa lain. Saat mengalami kesulitan dalam komunikasi secara langsung dengan mereka, pengguna gadget bisa menggunakan kelebihan fitur kamus online, yang dapat digunakan untuk menerjemahkan sesuai dengan bahasa yang ingin digunakan.[51]

Kalimat gadget digunakan untuk komunikasi jarak jauh sama dengan hasil wawancara peneliti di desa kampung Aie:

"gadget dapat memudahkan komunikasi dengan teman, keluarga terutama yang jaraknya jauh dari kita. Dengan adanya gadget ini sangat membantu dalam mempererat tali silaturahmi, meskipun jarang berkunjung namun tetap saling terjaga keharmonisan, karena dengan hadirnya gadget kita dapat dengan mudah untuk melakukan komunikasi dengan menggunakan panggilan telepon atau bahkan video call".[52]

Menjalin silaturahmi sangatlah dianjurkan didalam agama Islam dan memiliki keutamaan yang sangat besar, banyak hadist yang menerangkan tentang keutamaan menjalin tali silaturahmi tersebut, diantaranya yaitu:

Keutamaan menyambung tali silaturahmi seperti pada hadits dibawah ini:

عَنْ أَنَس بْنُ مَالِكٍ: أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ:

مَنْ أَحَبَّ أَنْ يُبْسَطَ لَهُ فِي رِزْقِهِ وَيُنْسَأَ لَهُ فِي أَثَرِهِ فَلْيَصِلْ رَحِمَهُ.

Artinya :

---

[51]https://suarabojonegoro.com/news/2019/04/30/10-dampak-positif-dan-negatif-handphone-perlu-anda-ketahui diakses pada tanggal 09 November, Pukul 20:00 WiB

[52]Wawancara bersama Dafin Alif Alifwa (13 Tahun), pada tanggal 23 Juni 2022, Pukul 14:40 WIB

Dari Anas Ibn Malik: Bahwa Rasulullah Salallahu'alaihi Wasallam bersabda:

"Barang siapa yang ingin dilapangkan (pintu) rizki untuknya dan dipanjangkan umurnya, hendaknya ia menyambung tali silaturrahim" (HR. Bukhari).[53]

Islam sangat menganjurkan untuk saling menyambung dan menjaga talisilaturahmi, cara yang sangat mudah dapat remaja manfaatkan dengan fitur-fitur yang ada pada gadget ini, sangat banyak media yang disediakan oleh gadget sehingga remaja dapat berkomunikasi dengan siapapun.

c). Media Pembelajaran

Ketika gadget memiliki kemampuan koneksi dengan internet, gadget dapat memberikan segala informasi yang tak terbatas. Keunggulan inilah yang bisa dimanfaatkan sebagai sumber informasi dan media pembelajaran terbesar, terlengkap, tercepat dan paling mudah diakses tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, segala informasi yang dapat diakses menggunakan gadget dapat dijadikan sumber pembelajaran bagi remaja.

Pemanfaatan keunggulan gadget tersebut, remaja dapat mengakses berbagai situs dengan bantuan Google, Chrome dan *Search Engine* lainnya dalam mencari ilmu pengetahuan dan agama serta berbagai informasi yang memadai dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, dengan memanfaatkan *search engine* remaja dapat secara mandiri mendapatkan wawasan yang lebih luas dengan mencari sendiri sumber informasi dari internet, dengan demikian proses pembelajaran seperti itu dapat membantu meningkatkan kemandirian murid dalam belajar.

---

[53] Fadhl Ilahi, *Kunci-Kunci Rizki Menurut Al-Qur'an dan AS-Sunnah*, (Jakarta: Darul Haq, 2011), hlm.55

Secara ringkas dapat disimpulkan bahwa gadget yang terkoneksi dengan internet berkecepatan tinggi dapat memberikan berbagai sumber informasi dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang tak terbatas yang dapat diakses secara cepat dan mudah di mana saja dan kapan saja. Keunggulan ini dapat meningkatkan kemandirian siswa dalam belajar terutama ilmu agama, dan akan menambah wawasan yang luas bagi remaja, apabila dimanfaatkan dengan cara yang baik dan kreatif.[54]

Kalimat gadget dengan internet berkecepatan tinggi yang memberikan berbagai sumber informasi dan berfungsi sebagai media pembelajaran di atas sama dengan hasil wawancara peneliti kepada remaja di desa kampung Aie:

"Gadget dapat memberikan berbagai informasi keagamaan terbaru dengan cepat, dengan gadget akan lebih mudah mengakses pelajaran umum dan ilmu agama. Fitur pada gadget seperti aplikasi Youtube, dapat digunakan untuk media pembelajaran segala hal dengan cepat dan mudah untuk dipahami, karena sama seperti di sekolah saat guru menjelaskan diruang kelas. Youtube juga bisa digunakan untuk melihat kajian agama yang mana akan menambah wawasan beragama remaja". [55]

Seperti dari hasil wawancara di atas remaja desa Kampung Aie memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran ilmu agama dengan cara yang sangat mudah dan peraktis. Sehingga hal tersebut akan membawa dampak positif terhadap remaja, pengetahuan tentang keagamaan remajapun akan semakin bertambah luas.

---

[54]Skolastika Puella Donata Deo, *The Power Of Gadget Dalam Pendidikan Di Masa Pandemi Corona*, SMA Stella Duce 1 Yogyakarta, 2020.hlm 04

[55]Wawancara bersama Rahman Sitalale (17 Tahun), pada tanggal 17 Juli 2022, Pukul 15:40 WIB

Keterangan Gambar: Wawancara dengan Remaja desa Kampung Aie

d). Ladang Bisnis

Kehadiran gadget terutama dalam bentuk smartphone telah banyak memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari remaja, gadget sebagai media pencarian informasi, melakukan interaksi, mendapatkan hiburan, bahkan hingga untuk keperluan kegiatan berbisnis secara online untuk saat ini memang banyak digunakan dikalangan remaja. Interaksi menjadi lebih mudah, cepat dan praktis dengan penggunaan gadget, bahkan gadget telah menjadi gaya hidup dari seseorang, hampir semua kalangan menggunakan gadget dan telah menjadi bagian hidup yang sulit untuk dipisahkan.

Penggunaan gadget sebagai media untuk ladang berbisnis maka tidak lepas dari keunggulan serta kemudahan yang ditawarkan oleh produk-produk gadget tersebut. Bentuk jejaring sosial media seperti Whatsapp, facebook, instagram, tiktok, selalu diakses oleh banyak orang. Tingkat penggunaan media sosial yang tinggi dapat dimanfaatkan untuk beragam keperluan proses komunikasi didalamnya, salah satunya yaitu sebagai ajang untuk berbisnis. Tampilan media sosial dimana

penggunanya dapat mengatur foto profil, melihat isi pengguna yang tersedia hingga mengundang atau menerima, mengirim foto, pesan suara, video, bergabung di grub dan lainnya sangat memungkinkan untuk dijadikan lahan berbisnis dan biasa disebut dengan bisnis online. Hal ini menjadi penggerak dan melahirkan motif untuk berbisnis di media sosial.[56]

Seperti yang dilakukan oleh remaja desa Kampung Aie pada saat peneliti wawancara:

"Salah satu kegunaan gadget adalah untuk memudahkan untuk berbelanja dibeberapa aplikasi marketplace, seperti shopee, lazada dan tiktok shop. Barang-barang di aplikasi tersebut dijual jauh lebih murah terutama untuk pakaian syar'i jika dibandingkan dengan berbelanja di tokoh langsung. Juga dapat remaja dapat memanfaatkan media sosial untuk berjualan, karena jangkauannya yang luas memudahkan dalam berinteraksi dan komunikasi dengan banyak orang, seperti memanfaatkan media faceboook, whatsapp, dan instagram".[57]

Penggunaan gadget di beberapa kalangan remaja desa Kampung Aie dipakai untuk terjun dalam bidang bisnis online dengan melakukan usaha kecil atau menengah dengan menjual berbagai produk seperti baju, sepatu, jilbab, aksesoris hingga produk-produk kesehatan dan kecantikan (skincare dan kosmetik). Produk-produk dipromosikan dengan meng-upload foto dan keterangan produk di media sosial, sehingga remaja memiliki penghasilan sendiri yang dapat mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhannya.

[56]Nurul Izzati, Motif Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga, dalam *Jurnal Komunikasi ASPIKOM Nomor 5*, (2015),hlm 05

[57] Wawancara bersama Miftahul Janna (16 Tahun), pada tanggal 24 juli2022, pukul 14:15 WIB

2. Sisi Negatif

a). Menyebabkan Kecanduan

kecanduan gadget merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi. Kecanduan gadget bahkan dapat membuat perubahan yang besar dikalangan anak-anak dan remaja yaitu menjadi kurang bersosialisasi dengan lingkungan masyarakat dan timbulnya rasa malas untuk beribadah. Padahal masa anak-anak dan remaja adalah masa yang sangat penting dalam pertumbuhan sosial dan agamanya. Masa kanak-kanak seharusnya dihabiskan dengan bermain serta belajar. Bila anak lebih menghabiskan waktunya lebih banyak dengan gadget, hingga akan berdampak kurang baik, seperti menjadi temperamental, menutup diri,tidak mau belajar agama, apalagi mengusik kesehatan mata anak.

Kecanduan gadget yang sering disebut *Screen Dependency Disorder* (SDD) ialah sikap adiksi terhadap layar gadget. Karakteristik anak yang menghadapi SDD ialah sangat asik bermain gadget, menampilkan sikap yang tidak nyaman jika tidak bermain gadget, waktu bermain gadget yang terus bertambah, kehabisan ketertarikan dengan dunia luar, malas melakukan berbagai beraktivitas, tidak patuh terhadap orang tua, senantiasa bermain gadget walaupun telah diberi tahu akibat negatifnya.

Anak kecanduan gadget memiliki dampak mudah temperamental, anak akan lebih mudah emosi ketika jauh dari gadget. ini secara praktis menuju dampak negatif pada keperibadian anak sehingga mereka kurang ingat pada nilai moral.[58]

[58]Pitrianti, Herman Ahmad, Tinjauan Bahaya Kecanduan Gadget Di SMPN 27 Kerinci, dalam Jurnal *Pengabdian Masyarakat Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Nomor 2,* (2021), hlm 142.

Kalimat sikap tidak nyaman ketika tidak bermain gadget di atas, sama dengan hasil wawancara peneliti pada remaja di desa kampung Aie:

"Jika tidak bermain gadget sebentar saja perasaan terasa tidak tenang, gelisah, bosan, suntuk. Ketika jaringan internet terputus atau kehabisan paket data, seakan-akan gadget tidak ada gunanya kecuali ada game offline di dalamnya".[59]

Karena terbiasa dengan gadget, ketika kehabisan data atau terputus jaringan internet seperti yang dialami oleh seluruh warga Simeulue, selama 2 bulan tidak ada akses jaringan internet, para remaja sangat kesusahan dan gelisah karena merasa bosan ketika gadget tidak memiliki akses internet, banyak game online yang tidak bisa remaja mainkan lagi. Jika dibandingkan dengan para orang tua yang tidak sering menggunakan gadget, ketika terjadi seperti terputusnya jaringan internet tersebut, mereka tampak biasa-biasa saja. Berbeda dengan para remaja yang terbiasa dengan kehadiran gadget, remaja merasa kesusahan dan gelisah sehingga sibuk mencari tempat yang menyediakan jaringan WIFI.

b). Lalai Dalam Aktivitas Keagamaan

Dampak negatif gadget terhadap pelaksanaan ibadah remaja seperti :

Tidak khusyuknya dalam salat, ketika sedang melaksanakan salat, kemudian gadget berdering maka otomatis akan mengurangi kekhusukan dalam sholat, karena fikiran sudah tertuju kepada gadget bukan kepada salatnya lagi, dan salatpun jadi terburu-buru karena ingin sesegera mungkin bermain game.

[59]Wawancara bersama Gustar (15 Tahun), pada tanggal 24 juli 2022, Pukul 16:00 WIB

Melalaikan waktu salat, jika sudah asyik memainkan gadget, sering kali para remaja lupa waktu. Baik itu waktu makan, mandi, tidur dan yang sangat berpengaruh bagi remaja adalah melalaikan salat atau bahkan sampai meninggalkan salat. Lebih senang memutar dan mendengarkan musik dari pada mendengarkan lantunan ayat suci Al-Qur'an dan Selawat.

Membantah orang tua, sering kali orang tua menjadi alarm pengingat salat bagi para anak, namun ketika diingatkan untuk salat remaja sering sekali mengabaikan ucapan orang tuanya, bahkan marah ketika orang tua berbicara, karena sedang asyik dengan gadgetnya. Malas belajar, baik itu pergi sekolah ataupun kegiatan sepulang sekolah seperti hadir kajian agar mendapatkan ilmu agama dan juga malas pergi belajar mengaji, karena selalu lalai dengan gadgetnya, sehingga timbul lah rasa malas untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang positif.[60]

Kalimat melalaikan waktu sholat diatas sama seperti hasil penelitian peneliti kepada remaja di desa kampung Aie:

"Dampak negatif yang saya rasakan dari penggunaan gadget ini untuk aktivitas keagamaan saya adalah membuat saya lalai dari melakukan kegiatan-kegiatan yang wajib saya tunaikan, seperti sholat lima waktu, membaca Al-Qur'an, sekolah dan bahkan sampai makanpun bisa lalai, karena terus-terusan bermain gadget sehingga lupa waktu, bahkan makan pun sambil bermain gadget".[61]

Melalaikan Sholat merupakan perbuatan yang sangat dibenci dan dilarang oleh Allah Subhana Wata'ala. Sebagaimana Allah Subhana Wata'ala telah berfirman di dalam Al-Qur'an surat Al-Ma'un ayat 4-5 :

---

[60]Anis Mutmainnah, *Dampak Gadget Di Kalangan Remaja Dalam Pelaksaan Ibadah Sholat Lima Waktu*, hlm 55.

[61]Wawancara bersama Zikri Ismuka Riano (15 Tahun), pada tanggal 25 juli 2022, Pukul 14:20 WIB

فَوَيْلٌ لِّلْمُصَلِّيْنَۙ {٤} الَّذِيْنَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُوْنَۙ {٥}

Artinya:

“Maka celakalah orang yang sholat, (yaitu) orang-orang yang lalai terhadap shalatnya. (QS. AL-Ma’un ayat: 4-5)”.

Maksud dari ayat di atas adalah orang-orang yang tidak menghargai serta melalaikan pelaksanaan dan waktu-waktu sholat.[62]

c). Merubah Sikap dan Perilaku

Salah satu faktor yang mempengaruhi kecanduan gadget adalah perilaku (tindakan) atau aktivitas dari manusia itu sendiri. Menurut Gerungan mengatakan perilaku adalah sikap terhadap objek tertentu, bisa berupa sikap pandangan atau sikap perasaan. Arifin mengatakan bahwa sikap atau perilaku adalah suatu kecendrungan yang mendorong seseorang untuk bertingkah laku yang dituju kearah suatu objek khusus.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Asif dan Ramadi bahwa terdapat hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun yang salah satu hasil perkembangan teknologi yang diciptakan dalam bentuk perangkat kecil. Kecanduan gadget dapat berdampak pada perkembangan anak dan remaja yaitu gangguan emosi dan perilaku.

Fitriana mengatakan bahwa remaja menggunakan gadget 5-7 jam atau 300-420 menit dalam sehari, yang mengakibatkan remaja tersebut sudah mengalami kecanduan terhadap gadget. penggunaan gadget yang berlebihan memberi dampak negatif bagi perilaku remaja dalam keluarga, seperti tidak stabilan emosional yang mengakibatkan remaja mudah marah, emosi,

[62] AL-Qur’an Mushaf Utsmani

gelisah, dan bahkan mengurung diri akibat di jauhkan dari gadget.[63]

Berdasarkan keterangan di atas, sama halnya seperti penelitian yang peneliti lakukan pada remaja di desa kampung Aie tentang penggunaan gadget dalam sehari:

"Remaja menggunakan gadget rata-rata 4-5 jam sekali, dan dalam sehari 3-4 kali menggunakan gadget. Mulai dari pulang sekolah, lalu istirahat ketika batrai ponsel habis, setelah terisi penuh langsung dimainkan lagi, bahkan ada yang di mainkan ketika sedang di isi daya".[64]

Penggunaan gadget berlebihan, yang akan mengakibatkan remaja desa Kampung Aie mengalami perubahan sikap maupun perilaku. Seperti mudah marah, tidak mau mengikuti perintah orang tua, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, dan juga jarang bermain dengan teman sebaya karena sudah asyik dengan gadgetnya.

d). Waktu Terbuang Sia-Sia

Remaja akan sering lupa waktu ketika sedang bermain gadget. Mereka membuang-buang waktu untuk aktifitas yang tidak penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.

Ibnul Qoyyim Rahimahullah mengatakan, Waktu manusia adalah umurnya yang sebenarnya, waktu tersebut adalah waktu yang dimanfaatkan untuk mendapatkan kehidupan yang abadi dan penuh kenikmatan dan terbebas dari kesempitan dan azab yang pedih. Ketahuilah bahwa berlalunya waktu lebih cepat dari

---

[63]Rezky Graha Pratiwi, Rosyidah Umpu Malwa, Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja, dalam *jurnal ilmiah PSYCHE Nomor 2*, (2021), hlm. 106-107

[64]Wawancara bersama Haikal Amri (14 Tahun), pada tanggal 26 juli 2022, Pukul 15:20 WIB

berjalannya awan (mendung). Barang siapa yang waktunya hanya untuk ketaatan dan beribadah kepada Allah, maka itulah waktu dan umurnya yang sebenarnya. Selain itu tidak dinilai sebagai kehidupannya, namun hanya teranggap seperti kehidupan binatang ternak.[65]

Terus-terusan bermain gadget sehingga waktu terbuang sia-sia, yang seharusnya waktu itu di manfaatkan untuk hal-hal yang bermanfaat, seperti belajar, membantu orang tua, beribadah, membaca Al-Qur'an, mendengarkan kajian-kajian agar wawasan unntuk ilmu agama semakin bertambah, dan masih banyak kegiatan positif lainnya yang dapat kita lakukan.

e). Terpengaruh Budaya Barat

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah mendorong masuknya nilai-nilai budaya barat yang bersifat negatif, seperti cara berpakaian yang tidak sesuai dengan syariat, mendorong terjadinya pergaulan bebas dikalangan remaja tanpa memperhatikan etika pergaulan, kurang harmonisnya hubungan antara anak dan orang tua karena anak cenderung memberontak dan ingin berperilaku bebas tanpa aturan orang tua yang mengikat, dan lain sebagainya.

Kondisi-kondisi ini muncul karena TIK memberikan beragam informasi yang mudah untuk diakses, terutama dikalangan generasi muda atau remaja. Informasi itu dapat bersifat negatif ataupun positif. Bahkan, nilai-nilai budaya asing yang bersifat negatif itu dapat melunturkan nilai-nilai agama dan budaya yang kita anut. Hal ini menunjukan sudah begitu

[65]Riski Alfarizi, *Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Sikap Keagamaan Remaja Di SMPN 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi*, 2021. Hlm 04

banyak dampak negatif atau kerugian yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ini.[66]

D. Alasan Gadget Mempengaruhi Keberagamaan

1. Gadget Memberikan Pengaruh Kepada Remaja

Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi pada internet, remaja dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan dunia. Hal ini dengan adanya gadget dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dari kita. Gadget dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang berbagai ilmu pengetahuan termasuk ilmu agama dengan menggunakan aplikasi yang ada pada gadget.

Remaja yang bergaul dengan dunia gadget juga cendrung lebih kreatif, dengan munculnya metode-metode pembelajaran baru dapat memudahkan remaja dalam memahami materi-materi. Kemudian dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan dapat dengan mudah menambah teman dari berbagai macam daerah bahkan negara dengan melalui sosial media yang disediakan oleh gadget.

Gadget sebenarnya diciptakan dengan banyak manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah segala pekerjaan, dengan cakupannya yang sangat luas dan dengan fitur-fitur yang disediakan begitu canggih. Akan tetapi juga terdapat dampak negatif yang akan mempengaruhi keberagamaan remaja, yaitu: Menyebabkan ketergantungan, karena remaja sudah merasa nyaman dengan gadget yang digunakan, remaja seolah-olah menemukan dunia nya sendiri dan akan merasa sangat sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibatkan hubungannya dengan orang lain secara *face to*

[66]Anis Mutmainnah, *Dampak Gadget Di Kalangan Remaja Dalam Pelaksaan Ibadah Sholat Lima Waktu*, hlm 16

face akan menurun, kelalaian dalam melakukan berbagai hal seperti makan, mandi, tidur bahkan kewajibannya dalam melaksanakan ibadah pun terbengkalai.

Perkembangan gadget berupa adanya jaringan internet yang sekarang mudah diakses membuat para pembuat situs berupaya menjual situs yang mereka buat. Salah satu cara yang menarik perhatian yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Biasanya tampilan ini banyak terdapat pada aplikasi game. Pada sebuah penelitian yang menyatakan bahwa game yang dimainkan dikomputer atau laptop yang menampilkan unsur kekerasan memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibanding kekerasan yang ada di televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekalipun. Biasanya anak-anak dan remaja yang akan lebih mudah terpengaruh, sehingga bisa menimbulkan kurangnya sensitivitas terhadap sesama, memicu munculnya perilaku agresif, sadistis, bahkan bisa mendorong munculnya sikap kriminal yang ada pada game yang dimainkan sehingga sangat berpengaruh terhadap keperibadian remaja yang dimana setiap agama mengajarkan kepada kebaikan.[67]

Gadget dan media sosial terdapat pengaruh yang berdampak positif dan negatif dalam penggunaanya berdasarkan dengan cara pengguna dalam menggunakan gadgetnya, bila pengguna menggunakan gadget dan media dengan bijak untuk perilaku positif seperti menggunakannya untuk membangun jaringan atau sebuah komunitas yang memberikan manfaat, digunakan untuk mendapatkan bahan pembelajaran, menggali ilmu agama, untuk wirausaha dan lain-lainnya yang positif maka pengaruh positif akan di dapatkan, namun apabila pengguna menggunakannya tidak bijak untuk suatu hal yang menyimpang seperti digunakan untuk mengakses konten negatif, melakukan

[67]Dalillah, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat*, hlm. 09-10

hack, melakukan plagiasi, penipuan dan lain-lain hal yg negatif maka pengaruh negatif yang akan didapatkan.[68]

2. Perubahan Perilaku Keagamaan Remaja

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 salat ketika mendengar adzan, berkata jujur dan lemah lembut, meminta maaf jika berbuat salah, melaksanakan puasa, mematuhi perintah orang tua, membantu orang yang meminta pertolongan, mengucapkan salam ketika bertemu sesame muslim, bergaul dengan sopan serta hal-hal positif lainnya untuk memperoleh kebahagiaan di dunia dan di akhirat.[69]

Adanya perubahan perilaku terhadap remaja disebabkan karena ketergantungan terhadap gadget pada remaja membuat mereka menganggap bahawa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Remaja merasa gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu habis untuk bermain gadget akibatnya, tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak, anak juga cenderung menjadi introvert, melalaikan solat, tidak mau membaca Al-Qur'an dan kurangnya sikap sopan santun kepada orang tua.

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dipisahkan dengan gadget, dan tidak mendengarkan perkataan orang tua. ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget dia akan lebih

---

[68]Dwi Immaniar Desrianti, Fitra Putri Oganda, Dkk, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam*, Vol.1 no.1 Oktober 2021. hlm 51

[69]Rini Sundari, skripsi: *Pengaruhh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Lingkungan RT 29 RW 08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang*, hlm 27

asyik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya, anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata, berteman dan bermain dengan teman sebaya.[70]

3. Kontribusi Gadget Terhadap Keberagamaan

Kehadiran gadget dan media sosial menjadi peluang dan kesempatan untuk para da'i dalam menyampaikan dakwah dengan mengemas dan membuat konten yang menarik sehingga pesan dakwah akan tersampaikan dengan baik kepada *mad'u* melalui fitur-fitur media sosial tersebut. Media sosial merupakan aplikasi berbasis internet dimana pengguna dapat terhubung berbagi informasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Pengguna media sosial sudah sangat marak dikalangan masyarakat mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa. Gadget dan media sosial merupakan cara penyebaran dakwah paling efektif. Gadget sangat memungkinkan untuk dijadikan sarana dakwah yang lebih baik dan kreatif yakni melalui konten yang menarik seperti membuat dakwah melalui meme, video, audio, infografis dan sebagainya.

Gadget juga terdapat banyak fitur-fitur Islami yang menunjang kita dalam mempermudah aktivitas sehari-hari. Seperti terdapat aplikasi membaca Al-Qur'an, pengingat shalat, tuntunan sholat, pengingat zakat, kumpulan hadits-hadits, dzikir dan masih banyak lagi. Hal tersebut sangat mempermudah kita dalam mendalami ajaran agama.[71]

جامعة الرانري
A R - R A N I R Y

[70]Zaenal Arifin, *Perilaku Remaja Pengguna Gadget; Analisis Teori Sosiologi pendidikan*, Volume 26 Nomor 2 September 2015.hlm 309-311

[71]Reza Mardiana, *Daya Tarik Dakwah Digital Sebagai Media Dakwah Untuk Generasi Milenial*, Volume 10 nomor 02 Tahun 2020, hlm.05-08

Keterangan Gambar: *Wawancara Dengan Perangkat Desa*

4. Pemanfaatan Gadget Untuk Ilmu Agama

Teknologi yang berkembang di Indonesia saat ini, kita tidak lagi sulit untuk menggali informasi baik itu berita, referensi, jurnal, buku, perkiraan cuaca, ilmu-ilmu agama dan lain sebagainya karena Sekarang telah muncul suatu alat yang bisa mengakses itu semua dengan satu klik saja yaitu gadget. Gadget tersebut didalamnya terdapat internet, remaja dapat menggunakan gadget sebagai sumber belajar, bukan hanya di buku atau majalah, di era teknologi canggih saat ini sumber penunjang belajar dapat dengan mudah didapatkan melalui gadget.

Gadget sangat bermanfaat bagi setiap kalangan, terutama kalangan remaja karena gadget dapat dimanfaatkan kedalam bentuk positif seperti halnya digunakan untuk mengakses internet, yang bertujuan untuk menggali informasi keagamaan, tugas sekolah, referensi, dan ilmu agama. Remaja dapat mendalami berbagai pelajaran pendidikan agama Islam, baik itu sejarah Islam, filsafat agama Islam, fiqih Islam, bahasa Arab, dan lain sebagainya, dengan memanfaatkan gadget remaja dengan mudah nya mencari terjemahan baik itu bahasa Indonesia ke bahasa Arab atau sebaliknya. Penggunakan

aplikasi browsing ke alamat akun google dan mengetik google translate maka remaja tinggal mengetik saja kata-kata yang ingin diterjemahkan, dengan sangat mudah untuk mengakses apapun dengan satu klik saja seperti mencari buku, sehingga remaja dapat mencari atau mengakses materi pembelajaran dengan fasilitas kecanggihan internet yang terdapat didalam gadget.[72]

E. Pembahasan

Gadget merupakan alat komunikasi yang berfungsi untuk memudahkan manusia saling berinteraksi dari jauh maupun dekat, yang memudahkan manusia dalam berkomunikasi. Gadget berarti alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi yang dapat digunakan untuk semua kalangan mulai dari anak-anak, remaja dan orang tua. Gadget muncul pada era 1850, gadget merupakan sebutan bagi suatu item teknis yang tidak diketahui nama sebenarnya. Seperti dalam buku Robert Brown, *Spunyarn and Spindrift* menggambarkan seorang pelaut yang pulang dengan membawa alat penemuan baru, yang disebut dengan nama gadget.

Gadget sangat popular di era modernisasi saat ini, terutama dikalangan remaja di desa kampung Aie, hampir semua remaja memiliki gadget, karena menurut mereka jika tidak memiliki gadget berarti ketinggalan zaman, tidak kekinian, tidak gaul dan lain sebagainya. Gadget digunakan remaja untuk bermain game, terkhususnya game online yang sangat popular saat ini dan juga menggunakan sosial media. Sosial media yang remaja gunakan untuk menunjukan eksistensi diri, dengan mengupload foto, video, atau tulisan. Para remaja curhat di media sosial, dengan

[72]Barat Prakoso, *Pemanfaatan Handphone Android Sebagai Penunjang Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMK Negri 06 Bengkulu Utara*, (Tesis Pendidikan Agama Islam, IAIN Bengkulu, 2019),hlm 04-05

menggunakan tulisan-tulisannya, foto dan video yang memperlihatkan bagaimana keadaan hati mereka.

Beberapa aplikasi popular yang paling banyak diminati oleh para remaja yaitu: Whatsapp, telegram, facebook, instagram, tiktok, Capcut, Lightroom, dan beberapa aplikasi game online seperti Mobilelagend, Free fire, domino, yang mana remaja setiap harinya memainkan gadget baik itu sendiri ataupun bersama teman-temannya.

Sebagian orang tua memberikan gadget kepada anaknya agar anak tidak rewel, anak tidak pergi bermain jauh bersama teman-teman, tidak mengganggu pekerjaan orang tua, dan lain sebagainya. Namun hal tersebut justru menjadi permulaan untuk anak akan mengalami perubahan diri, yang mana sebelum mengenal gadget anak mudah diatur, tidak membangkang kepada orang tua, akan tetapi ketika sudah dikenalkan dan diberikan gadget anak menjadi susah di atur. Hal tersebut akan terjadi apabila orang tua tidak mengkontrol anak dalam bermain gadget. Orang tua di desa kampung Aie, mereka telah memberikan gadget kepada anak-anak nya dan mereka masih dalam rana pengawasan orang tua. Namun, kebanyakan anak menurut ketika dihadapan ayah dan ibunya namun ketika orang tuanya pergi mereka dengan cara sembunyi-sembunyi menggunakan gadget untuk bermain game, menonton film dan drama, *scroll* tiktok, mendengarkan musik dan lain-lain. Untuk itu orang tua sebaiknya sebelum memberikan gadget kepada anak, orang tua dapat memberikan edukasi terlebih dahulu, dan penggunaan gadgetnya harus benar-benar dikontol agar anak akan menjadi seseorang yang cerdas dari hasil memanfaatkan penggunaan gadget ini.

Gadget tentunya memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan gadget terhadap keberagamaan remaja yaitu dapat meningkatkan ilmu pengetahuan agama, gadget juga dapat digunakan sebagai rana

pembelajaran, dengan gadget kita mudah berkomunikasi dengan teman, saudara, baik itu yang dekat maupun yang jauh, dan juga gadget dapat dijadikan sebagai ladang untuk berbisnis dengan memanfaatkan media yang ada pada gadget.

Beberapa dampak negatif dari gadget yaitu dapat menyebabkan kecanduan bagi anak-anak dan remaja, lalai dalam melaksanakan aktivitas keagamaan seperti ketika adzan berkumandang, remaja tidak langsung bergegas untuk melaksanakan salat melainkan asyik dengan gadgetnya. Kemudian, timbulnya rasa malas untuk membaca Al-Qur'an, belajar, sekolah, kurangnya waktu istirahat, bahkan sampai makan pun bisa lalai karena terus terusan bermain gadget.

Seorang anak yang kecanduan dengan gadgetnya akan merubah sikap dan perilaku anak tersebut. Seperti saat orang tua memerintahkan sesuatu mereka mengabaikannya, atau hanya sekedar menjawab namun tidak mengerjakannya, mudah marah dan sangat emosional, cendrung membuat anak tersebut menjadi *introvert*, tidak mau bermain dengan teman-teman sebayanya. Sehingga waktu terbuang sia-sia, yang mana diusia remaja seharusnya mereka belajar, bermain dengan teman-teman, namun karena terus-terusan bermain gadget mereka menjadi peribadi yang lebih tertutup, lebih senang dalam kesendirian.

Kemudian, salah satu dampak apabila salah dalam penggunaan media gadget yaitu remaja dapat terpengaruh dengan budaya barat yang akan berdampak kepada sisi keagamaan remaja tersebut. Karena dengan media sosial seperti instagram, tiktok dan yang lainnya, begitu banyaknya konten-konten dari para kreator dari seluruh belahan dunia yang tidak pantas untuk menjadi tontonan remaja, akan tetapi karena tidak ada batasannya bagi anak-anak atau orang dewasa sehingga remaja dapat melihat dan menirunya. Situs apapun tetap dapat remaja buka karena tidak ada kontrol batasan usia. Remaja

dapat terpengaruh budaya barat seperti dari segi berpakaian yang terbuka, yang mana didalam Islam seorang wanita itu harus menutup auratnya. Kemudian, mengikuti trand di media sosial salah satunya pada aplikasi tiktok, yang saat ini sedang populer dikalangan remaja, sangat banyak trand-trand viral yang dapat memberikan dampak buruk kepada remaja, seperti merekam video dengan berlenggak-lenggok didepan kamera demi mendapatkan sebuah ketenaran di media sosial, memposting diri dengan pakaian terbuka, atau bahkan dari segi makanan. Banyak trand-trand tiktok yang memakan makanan yang seharusnya tidak boleh di makan, seperti makanan "*balut*" yaitu telur itik atau ayam yang berisi embrio itik yang hampir sempurna, kemudian direbus dan dimakan, dan masih banyak lagi trand-trand lainnya, yang di khawatirkan para remaja desa Kampung Aie bisa saja meniru trand-trand ini untuk mengejar kepopuleran, agar dikatakan anak gaul, agar video mereka bisa viral dan lain sebagainya.

Gadget dapat mempengaruhi keberagamaan remaja dikarenakan cakupan gadget itu terlalu luas, tidak ada batasan untuk anak-anak dan remaja sehingga mereka akan lebih rentan terpengaruhi dengan dunianya saat ini. Sementara gadget selalu memenuhi kebutuhan penggunanya hanya dengan satu klik saja dengan sangat cepat, ditambah lagi media menyediakan berbagai macam hal kepada penggunanya yang mana bisa berdampak positif dan bisa berdampak negatif kepada para pengguna gadget. Karena kebebasan dalam mengakses segala hal dengan mudah, maka akan timbul rasa nyaman, rasa penasaran yang besar selalu merasa ingin tahu berbagai macam hal, sehingga bisa saja berdampak positif ataupun negatif kepada pengguna gadget tersebut tergantung penggunaannya.

Bila penggunaan gadget yang berlebihan maka akan berdampak negatif kepada remaja, salah satu akibatnya yaitu dapat membuat remaja kecanduan. Candu terhadap gadget yang

mana dapat berakibatkan perubahan perilaku kepada remaja, contohnya seperti sebelum menggunakan gadget anak rajin beribadah, penurut kepada orang tua, rajin sekolah dan lain sebagainya. Setelah menggunakan gadget, merasa nyaman dan akhirnya tidak bisa terlepas dari gadget, anak mulai malas dan lalai untuk mlakukan segala hal, malas beribadah, malas belajar, tidak mau sekolah, mengaji, menjadi anak yang suka membantah perkataan orang tua, dan bahkan anak sampai berani mengancam orang tuanya.

Gadget juga memberikan fasilitas yang baik kepada para penggunanya, terutama bisa dimanfaatkan dalam bidang keagamaan. Seperti pada aplikasi Al-Qur'an, pengingat waktu salat, tuntunan salat, zikir, hadis dan masih banyak lagi. Aplikasi tersebut dapat memudahkan kita tanpa harus membeli buku-buku, dan jika kita sedang diperjalanan, tidak tahu arah kiblat ketika sholat kita bisa melihat arah kiblat menggunakan aplikasi tersebut. Kemudian dengan media-media gadget membuka peluang buat para konten kreator memberikan konten-konten positif yang dapat meng-inspirasi anak muda dalam menjalankan kebaikan-kebaikan, dan para da'i dapat menggunakan media sebagai salah satu jalan untuk berdakwah.

Sehingga pengguna gadget mendapatkan ilmu yang bermanfaat, menambah wawasan tentang ilmu agama, dan memberikan inspirasi yang baik untuk para penggunanya terutama untuk para remaja di desa kampung Aie.

AR-RANIRY

BAB V
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis diatas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa:

Pertama, pengaruh gadget terhadap keberagamaan remaja di desa kampung Aie dapat ditinjau dari (1) penggunaan gadget, (2) aplikasi yang paling banyak diminati, (3) pengawasan orang tua, (4) aktivitas keagamaan remaja. Dari beberapa hal tersebut gadget dapat memberikan pengaruh terhadap remaja desa kampung Aie, yaitu gadget dapat memberikan kemudahan untuk remaja desa kampung Aie dalam mempelajari ilmu agama, belajar kaligrafi dan lebih memperluas wawasan keagamaan dan seni lukis kaligrafi remaja desa kampung Aie. Gadget dapat membuat remaja menjadi nyaman dan membuat remaja menjadi kecanduan karena berlebihan dalam penggunaannya, dapat membuat remaja jauh dengan Al-Qur'an dikarenakan lebih sering mendengarkan musik dari pada lantunan ayat suci Al-Qur'an dan Salawat. Hal tersebut tergantung juga bagaimana orang tua memberikan edukasi yang baik kepada anak, karena orang tua adalah madrasah pertama untuk anak-anaknya. Jadi, pengaruh yang didapatkan oleh remaja desa kampung Aie tergantung bagaimana remaja menggunakan gadget tersebut.

A R - R A N I R Y

Kedua, dampak positif dan negatif dari pengaruh gadget terhadap keberagamaan remaja desa kampung Aie, yaitu: dampak positifnya (1) Meningkatkan ilmu pengetahuan agama, dengan adanya gadget memudahkan remaja dalam mengakses berbagai informasi kegamaan. (2) Gadget sebagai media pembelajaran terutama belajar ilmu agama, belajar akan lebih mudah dan cepat dengan mengakses fitur-fitur seperti yang ada

di google dan Youtube. (3) Mempermudah komunikasi, berkomunikasi dengan teman dan keluarga baik itu yang dekat maupun yang jauh, dengan menggunakan panggilan telepon atau *vido call*, sehingga silaturahmi tetap terjalin meskipun jarang berkumpul (4) sebagai ladang berbisnis, dengan gadget bisa mendapatkan penghasilan tambahan, dengan berjualan dimedia sosial yang dapat menjangkau banyak orang dengan sangat mudah. Dampak negatifnya yaitu: (1) Gadget dapat menyebabkan kecanduan, jika sudah kecanduan remaja akan sulit terlepas dari gadgetnya (2) Melalaikan remaja dalam aktivitas keagamaan, seperti melalai-lalaikan waktu salat, mengaji, malas pergi pengajian, (3) Dapat merubah sikap dan perilaku, (4) Waktu terbuang sia-sia, (5) Terpengaruh budaya barat.

Ketiga, alasan gadget memberikan pengaruh terhadap keberagamaan remaja di desa Kampung Aie karena: (1) cakupan gadget yang begitu luas sehingga remaja bebas untuk mengakses apa saja tanpa ada batasannya, dapat berpengaruh positif ataupun negatif terhadap remaja tergantung bagaimana remaja menggunakan gadget tersebut. (2) Gadget juga memberikan fasilitas berupa media-media yang dapat remaja pergunakan sebagai media pembelajaran ilmu agama, yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan keagamaan remaja desa Kampung Aie.

Sejauh ini, sebagian besar remaja desa Kampung Aie masih dalam tahap normal bagi remaja yang sudah mengenal dan menggunakan gadget dan remaja di desa Kampung Aie masih mampu untuk membagi waktu antara bermain gadget dengan melakukan aktivias lainnya. Ada beberapa dari mereka yang sudah di tahap ketagihan dengan gadget, menggunakan gadget dalam waktu yang lama dan sudah mulai merasakan gejala malas beraktivitas, seperti malas sekolah, mengaji, sholat,

mengikuti kajian, dan lain sebagainya dan juga sudah sulit dipisahkan dengan gadgetnya.

B. Saran

Penggunaan gadget bagi remaja diharapkan agar remaja di desa Kampung Aie tidak terlalu sering menggunakan gadget, agar tidak menyebabkan kecanduan dan ketergantungan. Remaja harus mampu untuk membagi waktu antara bermain gadget dengan aktivitas yang lainnya, jangan terus-terusan didepan layar gadget karena akan berdampak negatif baik itu dari kesehatan dan juga keagamaan remaja. Gunakan gadget untuk hal-hal yang bermanfaat yang dapat menambah wawasan dan pengetahuan kegamaan, lebih semangat beribadah, berperilaku yang baik dan apabila ingin bermain game, bermainlah secukupnya saja jangan berlebihan.

Kepada orang tua, diharapkan agar selalu mengawasi dan membatasi penggunaan gadget untuk anak, selalu memberikan edukasi kepada anak, karena jika dibiarkan maka akan berdampak negatif kepada keagamaan anak tersebut. Orang tua harus bisa mengkontrol anaknya saat bermain gadget, dimana anak harus diberikan gadget dengan anak harus belajar, sholat, pergi ke masjid, bermain dengan teman sebaya dan kegiatan lainnya. Orang tua harus bisa mengatur waktu yang baik untuk anak, waktu untuk bermain dan belajar.

AR-RANIRY

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Mushaf Utsmani

Alisabana. *Pemikiran Islam Dalam Menghadapi Globalisasi dan Masa Depan Umat Manusia*. Jakarta: Dian Rakyat, 1992.

Ahmad, Herman dan Pitrianti. 'Tinjauan Bahaya Kecanduan Gagdet di SMPN 27 Kerinci, dalam, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah*. Nomor 1, (2021): 142.

Anggraeni, Aisya dan Hendrizal. 'Pengaruh Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMAN 1 Padang Sumatera Barat, dalam, *Jurnal PPKn & Hukum*. Nomor 1, (2018): 74.

Arifin, Zaenal. 'Perilaku Remaja Pengguna Gagdet; Anlisis Teori Sosiologi Pendidikan, *dalam Jurnal Sosiologi Pendidikan*. Nomor 2, (2020): 05-08.

Asminingtyas, Aminah. *"Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja (Studi Kasus Pada Keluarga Muda Di RT 02 RW 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang)".* Skripsi, Malang, 2020.

Atika, Nurul. *"Penggunaan Gadget di Kalangan Anak Sekolah (Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar)"*. Skripsi, Jawa Tengah, 2019.

Anggraeni, Yuni. *"Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak di RA Yapsisumberjaya Lampung Barat"*. Skripsi, Lampung, 2019.

Alfarizi, Riski. *"Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Sikap Keagamaan Remaja di SMPN 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi".* Skripsi, Riau, 2021.

Asis, Mashilda. *"Implementasi Media Massa (Gadget) Terhadap Perkembangan Karakter Remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang"*. Skripsi, Sulawesi Selatan, 2019.

Chan Faizal, dkk. ‘The Impack Of Bullying On The Confidence Of Elementary School Student, dalam, *Jurnal Pendas Mhakam*. Nomor 2, (2019): 155.

Destriani, Dwi Immaniar, Fitra Putri Oganda.,dkk. ‘Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam, dalam, *Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiah*. Nomor 1, (2021): 51.

Dalillah, *“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat”*. Skripsi, Jakarta, 2018.

Fajrie Mahfudlah. *Analisis Uses And Gratification dalam Menentukan Strategi Dakwah*, dalam, Jurnal Islamic Review. Nomor 1, (2015): 24.

Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Askara, 2015.

Halwi, Akmal. *Ilmu Jiwa Agama*. Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2008.

Haris, Munawir. ‘Agama Dan Keberagamaan: Sebuah Klarifikasi Untuk Empati, dalam Jurnal *Studi Islam*. Nomor 2, (2017): 529-530.

Hardianti, Nurlinda. “*Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak SDN 11 SEPIT*”. Diploma Tesis, Universitas Hamzanwadi, 2018.

Hartono, Jogiyanto. *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Yogyakarta: ANDI, 2018.

Izzati, Nurul. ‘Motif Penggunaan Gadget Sebagai Sarana Promosi Bisnis Online di Kalangan Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga, dalam, *Jurnal Komunikasi ASPIKOM*. Nomor 2, (2015): 5.

Ilahi, Fadhl. *Kunci-Kunci Rizki Menurut Al-Qur’an dan As-Sunnah*. Jakarta: Darul Haq, 2011.

Jutersfan, Wau Citra Jessica. "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta ASSISI Medan Selayang*", Skripsi Medan Selayang, 2019.

Kuswandi, wawan. *Komunikasi Massa Sebuah Analisis Isi Media Televisi*. Jakarta: Rineka Cipta, 1996.

Makmun, Syamsudin Abin. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rodakarya, 2003.

Miraso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2016.

Mardia, Reza. 'Daya Tarik Dakwah Digital Sebagai Media Dakwah Untuk Generasi Milenial, dalam, *Jurnal Komunida: Media Komunikasi Dan Dakwah*. Nomor 2, (2020): 05-08.

Mahardika, Tri Bagus. 'Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada SMK PGRI Rawulumbu, dalam, *Jurnal Sains dan Teknologi*. Nomor 2, (2020): 31.

Mutmainnah, Anis. *"Dampak Gadget di Kalangan Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu"*, Skripsi IAIN Metro,2019.

Nasution. S, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Askara, 2010.

Novitasari, Nurul. 'Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Intensitas, Dalam Jurnal Al Hikmah, dalam, *Indonesian Journal Of Realy Childhood Islamic Education*. Nomor 2, (2019): 185

Oktarina, Neti. "*Pengaruhh Gadget Terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Remaja di Jorong Sigunati Kecamatan Kinali Kabupaten Pasamaan Barat*". Skripsi IAIN Batu sangkar, 2021.

Pangastuti, Ratna. *Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini*, dalam *Indonesian Journal Of*

Islamic Early Childhood Education, Nomor 2, (2017): 171

Prakoso, Barat. *"Pemanfaatan Handphone Android Sebagai Penunjang Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa SMK Negri 06 Bengkulu Utara"*. Tesis Pendidikan Islam, IAIN Bengkulu, 2019.

Rohani, Ahmad. *Pengelolaan Pengajaran Sebuah Pengantar Menuju Guru Profesional*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Pratiwi, Indah Nuning. 'Pengguna Media Vidio Call dalam Teknologi Komunikasi, dalam, *Jurnal Ilmiah Dinamika sosial*. Nomor 2, (2017): 211-212.

Rosiyanti, Hastri dan Rahmita Nurul Muthaminnah, 'Pengaruh Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar, dalam, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. Nomor 1, (2018):29.

Sumaridiria, Haris. *Sosiologi Komunikasi Massa*. Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2014.

Satrianwati. 'Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Dasar, dalam, *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. Nomor 1, (2017): 55.

Wahy, Hasbi. Keluarga Sebagai Bisnis Pendidikan Pertama dan Utama, dalam *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, Nomor. 2, (2013): 256.

https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/43397/2/DALILLAH-FITK.pdf, diakses pada tanggal 09 juni 2022.

http://repository.iiq.ac.id/bitstream/123456789/1222/2/16210780_Publik.pdf, diakses pada tanggal 10 juni 2022.

https:// kbbi.web.id/pengaruh, diakses pada tanggal 15 mei 2022

https://umumsetda.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/pengertian-gadget-dan-apa-itu-gadget-77 diakses pada tanggal 15 mei 2022

http://repository.uma.ac.id/bitstream/123456789/810/5/118600150_file5.pdf diakses pada tanggal 15 mei 2022

https://penerbitdeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/ diakses pada tanggal 05 juni 2022

https://www.yuksinau.id/pengertian-gadget/ diakses pada tanggal 21 agustus 2022

https://carisinyal.com/aplikasi-android-keren/ di akses pada tanggal 05 oktober 2022.

https://carisinyal.com/aplikasi-android-keren/ diakses pada tanggal 31 oktober 2022, Pukul 22:00 WIB.

https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone-di-dunia-pendidikan/_diakses pada tanggal 08 November 2020, Pukul 16: 00 WIB.

https://suarabojonegoro.com/news/2019/04/30/10-dampak-positif-dan-negatif-handphone-perlu-anda-ketahui diakses pada tanggal 09 November, Pukul 20:00 WiB.

https://www.referensimakalah.com/2013/02/pengertian keberagamaan.html, diakses pada tanggal 15 mei 2022

Observasi awal tanggal 12 juni 2021

Wawancara bersama Rahman Sitalale (17 Tahun), pada tanggal 17 juli 2022, pukul 15:00 WIB.

Wawancara bersama Bambang (19 Tahun), pada tanggal 18 Juli 2022, Pukul 14:30 WIB

Wawancara bersama Marsila Zahra (13), pada tanggal 21 Juli 2022, pukul 15:00 WIB

Wawancara bersama Haikal Amri (14 Tahun), pada tanggal 22 juli 2022, Pukul 15:30 WIB

Wawancara, bersama Yozar Fandani (16 Tahun), pada tanggal 21 Juli 2022, Pukul 16:30 WIB

Wawancara, bersama Zikri Ismuka Riano (15 Tahun), pada tanggal 24 Juli 2022, Pukul 15: 20 WIB.

Wawancara, bersama Cut Rita Anggraini Milati (36 Tahun), pada tanggal 22 Juni 2022, Pukul 10:30 WIB

Wawancara bersama Sahobat (57 Tahun), Tetua di desa Kampung Aie, pada tanggal 19 juli 2020, pukul 11:00 WIB

Wawancara bersama Ar Juli (28 Tahun), pada tanggal 22 Juli 2022, Pukul 10:00 WIB.

Wawancara bersama Davin Alif Alifwa (15 Tahun), pada tanggal 23 Juli 2022, Pukul 14:30 WIB.

Wawancara bersama Vatima Citra al-Madinah (13 Tahun), pada tanggal 23 juni 2022, Pukul 15:10 WIB

Wawancara bersama Rahman Sitalale (17 Tahun), pada tanggal 17 Juli 2022, Pukul 15:40 WIB

Wawancara bersama Miftahul Jannah (16 Tahun), pada ttanggal 24 juli 2022, Pukul 14:15 WIB

Wawancara bersama Gustar (15 Tahun), pada tanggal 24 juli 2022, Pukul 16:00 WIB

Wawancara bersama Zikri Ismuka Riano (15 Tahun), pada tanggal 25 juli 2022, Pukul 14:20 WIB

جامعة الرانري
AR-RANIRY

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. **Identitas Diri :**

Nama	: Elvina
Tempat / Tanggal Lahir	: Kampung Aie, 24 November 2000
Jenis Kelamin	: Perempuan
Pekerjaan / Nim	: Mahasiswa / 180302014
Agama	: Islam
Status	: Belum Menikah
Alamat	: Kampung Aie, Kecamatan Simeulue Tengah, Kabupaten Simeulue

2. **Orang Tua / Wali :**

Nama Ayah	: Raslis Damual
Pekerjaan	: Pensiunan PNS
Nama Ibu	: Nur Hasiah
Pekerjaan	: Ibu Rumah Tangga

3. **Riwayat Pendidikan :**

SDN 1 Simeulue Tengah	: 2006-2012
SMPN 1 Simeulue Tengah	: 2012-2015
SMAN 1 Simeulue Tengah	: 2015-2018

6. **Pengalaman Organisasi :**

HMP SAA (Himpunan Mahasiswa Prodi Studi Agama-Agama) Tahun 2019-2022.

Banda Aceh, 12 Desember 2022
Penulis,

Elvina