

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERILAKU KEAGAMAAN SISWA MAN 02 YOGYAKARTA**

**THE INFLUENCE OF USING GADGET INTENSITY TO THE RELIGIOUS
BEHAVIOUR OF MAN 02 YOGYAKARTA STUDENTS**

Rotun Inayah dan Twediana Budi Hapsari, Ph. D

*Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Jalan Lingkar Barat,
Tamantirto,*

Kasihan, Bantul Yogyakarta 55183, Indonesia

Email: rotuninayah28@gmail.com

twediana@umy.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta. Selain itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas penggunaan gadget dikalangan siswa Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode Kuantitatif. Penelitian ini menggunakan Angket yang mana angket tersebut dibagikan kepada 60 orang responden. Dalam penentuan responden digunakan teknik *random sampling*. Dimana responden tersebut didapat dari setiap kelas ditingkatan kelas 2. Penelitian ini menggunakan bantuan SPSS dalam mengolah data. Dimana dalam pengujian data digunakan uji validitas dan reliabilitas. Sedangkan untuk uji hipotesis digunakan uji normalitas, uji regresi linear sederhana dan uji persial (Uji t).

Dari penelitian di menunjukkan pengaruh intensitas penggunaan gadget bernilai negative terhadap perilaku keagamaan yang ditunjukkan dengan Nilai signifikan t dapat dilihat sebesar 0.00 atau $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel independen secara persial berpengaruh negative.. Artinya Ada pengaruh antara Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta

Kata kunci : intensitas penggunaan gadget, efek gadget, perilaku keagamaan

Abstract

This study aimed to determine how the influence of the use of gadgets to the religious behavior of students of Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta. This study also aimed to determine the level of intensity of the use of gadgets among the students of Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta.

The research method used was a quantitative method. This study used a questionnaire in which the questionnaire was distributed to 60 respondents. In the determination of respondents used random sampling technique. Where the respondents were obtained from each class at grade 2 level. This study uses SPSS assistance in processing the data. Where in the test data used validity and reliability test. While for hypothesis test used normality test, simple linear regression test and partial test (t-test).

The results showed that the effect of the intensity of the use of gadgets with negative value to religious behavior as shown by significant value t can be seen as 0.00 or < 0.05 so it can be concluded that the independent variables are negatively influenced. This means that there was an influence on the use of gadgets to the religious behavior of students of Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta.

Key words : Using Gadget Intensity, Religious Behavior, MAN 2 Yogyakarta

PENDAHULUAN

Teknologi sudah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, yang salah satunya adalah Gadget. Gadget ini bentuknya bermacam-macam ada handphone, smartphone, playstation, PSP, tablet Dll.¹Pengguna gadget ini bersifat heterogen. Mulai dari anak usia Sekolah Dasar, Sekolah Menengah, remaja, orang dewasa dan juga orang tua. Tidak bisa dipungkiri bahwa dampak positif dari adanya teknologi ini sangat berguna untuk membantu pekerjaan-pekerjaan yang ada.

¹Hariyanto, K. D., Naryoso, A., Sos, S., & Si, M. (2016). Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Interaksi Online*, 4(2), hal. 02.

Selain itu, gadget bisa digunakan sebagai alat untuk kegiatan belajar mengajar dikelas.

Beberapa factor yang menyebabkan anak remaja terpengaruh penggunaan gadget adalah yang pertama yaitu factor kebutuhan, yang mana di era globalisasi ini, yang menuntut para remaja untuk menggunakan gadget. Karena memang saat ini gadget sangat diperlukan untuk menunjang aktivitas belajar, karena zaman sekarang hamper semua sekolah ataupun universitas yang menuntut agar siswa dan mahasiswanya untuk menggunakan gadget. Yang kedua, factor pergaulan, yang dimana remaja tidak bisa lepas dari gadget. Hal ini juga yang mempengaruhi remaja untuk mengikuti pergaulan dibandingkan melihat kebutuhan mereka. Disini banyak remaja yang hanya ikut-ikutan temannya, yang mana mereka sebenarnya belum membutuhkannya. Karena kebanyakan remaja menggunakan gadget hanya sebagai pembuktian bahwa diri mereka hebat, sehingga lingkungannya mau menerimanya.

Penelitian ini mengambil objek siswa Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta. Dikarenakan penulis ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya gadget dalam menentukan perilaku keagamaan siswa dan siswi yang mana kita ketahui bahwasannya perilaku keagamaan sangat berpengaruh dalam kehidupan bermasyarakat, yang mana bila perilaku keagamaan tersebut tidak sesuai dengan norma yang ada maka hal tersebut bisa merugikan diri kita sendiri. Dan penulis mengambil lokasi penelitian di Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta dikarenakan kita ketahui semua bahwa di Madrasah adalah sekolah yang

mengajarkan agama dengan baik, namun apakah siswa siswi tetap menjalankan dan mengetahui tentang ajaran agama setelah mereka mengenal gadget.

Gadget

Gadget berawal dari Bahasa Inggris yang mempunyai arti perangkat yang kecil dan memiliki banyak fungsi khusus. Namun dalam Bahasa Indonesia gadget biasa disebut dengan “acing” yang mana gadget selalu diperbaharui sehingga membuat penggunanya merasa lebih praktis dan nyaman dalam menggunakannya.²

Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas Penggunaan gadget(Smartphone) menurut Gifari, S (2015) yaitu:

- 1) Frekuensi penggunaan gadget perhari
- 2) Durasi penggunaan gadget perhari
- 3) Aktivitas penggunaan gadget
 - a) Game
 - b) Media Sosial
 - c) Chatting.³

²Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Lampung: Universitas Lampung*.

³Gifary, S. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Siosioteknologi, 14(2)*.

Telephone genggam adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun handphone ini dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan kabel. Jadi Intensitas menggunakan gadget adalah seberapa sering gadget digunakan sebagai pemenuhan aktivitas keseharian seseorang dalam pemanfaatan media yang ada pada aplikasi gadget.

Pengaruh Gadget Bagi Remaja

Pengaruh dari gadget bagi remaja yaitu :

1) Komunikasi dengan Orangtua berkurang

Komunikasi anak dengan orangtua haruslah terjalin dengan harmonis, karena jika komunikasi anak dengan orangtua kurang maka akan menyebabkan hubungan yang tidak harmonis. Jika ada masalah yang terjadi walau itu masalah yang kecil maka akan sulit sekali untuk menyelesaikannya dengan cara kekeluargaan, bahkan bisa sampai menimbulkan permasalahan yang baru.⁴

2) Kemampuan Psikomotorik berkurang

Anak-anak tidak seharusnya menghabiskan waktunya dengan bermain gadget saja, dikarenakan hal tersebut bisa membuat psikomotoriknya

⁴Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Lampung: Universitas Lampung*.Hal.03.

berkurang. Karena seharusnya diusia remaja, anak bisa mengeksplere semua kemampuan psikomotoriknya.

3) Kesulitan memahami materi pelajaran

Karena aplikasi dan sistem operasi pada gadget yang sudah sangat canggih sehingga bisa membuat para remaja semakin senang memainkan gadgetnya, sehingga mereka jadi malas dalam belajar ataupun jadi tidak berkonsentrasi terhadap pelajaran yang di berikan oleh guru mereka.

4) Kesulitan dalam Bersosialisasi

Karena terlalu sering menggunakan gadget didalam kesehariannya, maka akan sulit pula untuk bersosialisasi dengan masyarakat nyata, karena mereka hanya tau bagaimana cara berkomunikasi atau bersosialisasi menggunakan gadget atau media social atau dunia maya dibandingkan dunia nyata mereka.

5) Terjadinya perilaku menyimpang

Karena sudah semakin canggihnya gadget pada zaman sekrang ini, sehingga sekarang gadget tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mengirim pesan saja, namun gadget sekarang telah disambungkan dengan internet sehingga anak-anak remaja bisa mengakses apapun yang mereka mau, termasuk mengakses video yang tidak sepatasnya mereka tonton, sehingga membuat mereka penasaran dan ikut melakukan seperti apa yang di video atau perilaku yang menyimpang.

Perkembangan Psikologi Remaja

a. Pembentukan Konsep Diri

Merupakan jenjang dari masa anak-anak menuju ke dewasa. Di jenjang ini biasanya sudah terlihat ciri-ciri dari psikologisnya.

b. Perkembangan Inteligensi

Hampir dari seluruh orangtua yang ada di Indonesia ingin anaknya pandai disekolah. Dan orangtua yang berkecukupan ingin anaknya menjadi sarjana. Karena Seakan-akan dengan modal kepandaian seseorang dijamin akan berhasil dalam kehidupannya.

c. Perkembangan Peran Sosial

Sudah menjadi bukti bahwa gejolak emosi yang ada pada diri remaja dan masalah remaja yang lainnya disebabkan oleh adanya konflik peran social. Disini sebenarnya ia sudah ingin mandiri sebagai orang dewasa, namun disisi lain keinginan orangtua harus tetap dituruti.

d. Perkembangan Peran Gender

Hakikatnya peran Gender merupakan peranan yang dilakukan oleh seseorang dalam mempelajari perannya dalam berperilaku terhadap orangtua, guru atau lingkungan sekitarnya. Peran ini juga berfungsi untuk membedakan antara peran jenis kelamin yaitu antara laki-laki dan perempuan.

e. Perkembangan Moral dan Religi

Disini moral merupakan tingkah laku, tingkah laku disini adalah tingkah laku anak-anak pada saat beranjak dewasa dan religi merupakan keagamaan, keagamaan disini merupakan perilaku yang dimiliki oleh anak-anak yang beranjak dewasa.⁵

Perilaku Keagamaan Remaja

Sikap keagamaan adalah sebuah penilaian yang positif ataupun negative dari individu terhadap agama yang merupakan kombinasi dari reaksi kognitif, efektif dan konatif. Sedangkan sikap keagamaan yang dimaksud disini adalah melaksanakan sholat, mengaji, mematuhi perintah orangtua dan mematuhi norma-norma agama yang ada di masyarakat.

Berikut ini adalah bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan menurut Anggelina, N (2014) yaitu:

1. Menjalankan Shalat

فَإِذَا قُضِيَتْ الصَّلَاةُ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا اطْمَأَنَّتُمْ
فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

⁵Sarwono W.S, Psikologi Remaja (Jakarta.2016). hal.109.

Yang artinya “Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya Shalat itu adalah fardu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman”.⁶ (Q.S. an-Nisa’ 4: 103)

2. Melaksanakan Puasa

Puasa adalah menahan diri dari makan dan minum, jimak, yang dituntut oleh syara’, yang dimulai dari terbit fajar sampai terbenam matahari dengan niat mengharap pahala dari Allah SWT.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Yang artinya “Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertaqwa”.⁷ (Q.S. al-Baqarah /2 : 183)

3. Berdzikir dan Berdo’a

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا أَذْكُرُوا اللَّهَ ذِكْرًا كَثِيرًا
وَسَبِّحُوهُ بُكْرَةً وَأَصِيلًا

Yang artinya “Hai orang-orang yang beriman, berdzikirlah (dengan menyebut nama) Allah, dzikir yang sebanyak-banyaknya. Dan bertasbihlah kepada-Nya diwaktu pagi dan petang”.⁸ (Q.S. al-Ahzab /33 : 41-42)

⁶QS an-Nisa/ 4 : 103

⁷QS al-Baqarah /2 : 183

4. Membaca Al-Qur'an

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

Yang artinya “sesungguhnya kamilah yang menurunkan Al-Qur'an dan pasti kami (pula) yang memeliharanya”.⁹ (Q.S. al-Hijr : 9)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memiliki ruang lingkup diantaranya adalah gambaran umum MAN 02 Yogyakarta, Intensitas Penggunaan Gadget, Pengaruh Penggunaan Gadget, dan perilaku Keagamaan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode ini diambil agar hasil yang didapat sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan.

Subyek penelitian berupa responden. Penelitian ini menggunakan teknik Random Sampling. Yang mana sampel yang digunakan dari populasi diambil secara acak Adapun responden yang akan diteliti menurut kriteria yang sudah ditentukan adalah siswa dan siswi MAN 02 Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uji Normalitas

Tabel 4.1

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
--	-------------------------

⁸QS al-Ahzab /33 : 41-42

⁹QS Al Hijr : 9

N		60
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.70536726
Most Extreme Differences	Absolute	.068
	Positive	.058
	Negative	-.068
Kolmogorov-Smirnov Z		.528
Asymp. Sig. (2-tailed)		.943

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan table diatas, dapat diketahui bahwasannya nilai Sig adalah 0,943. Maka dapat dikatakan data yang dimiliki seluruhnya adalah berdistribusi normal, karena Sig lebih besar dari 0,05. Oleh karena itu dapat dilanjutkan penelitian uji regresi linear sederhana dan uji persial.

b. Uji Regresi Linear Sederhana

Tabel 4.2

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.491 ^a	.241	.228	4.746

a. Predictors: (Constant), EfekPenggunaan Gadget

Berdasarkan tabel diatas, hasil besaran koefisien determinasi (R Square) adalah sebesar 0,241 atau 24.1%. Hal ini berarti variabel dependen (efek penggunaan gadget) dijelaskan sebesar 24.1% oleh variabel independen (perilaku sosial keagamaan). Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Intensitas penggunaan gadget memiliki

variabel independen berpengaruh dengan variabel dependen sebesar 24.1% sedangkan sisahnya yaitu dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian yang tidak termasuk regresi.

c. Uji Parsial (Uji t)

Uji t dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh variabel bebas dengan variabel terikat secara parsial. Pengolahan data pada penelitian ini dibantu menggunakan SPSS. Berdasarkan 60 responden, peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4.3

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	15.299	4.312		3.548	.001
	Efek Penggunaan Gadget	.364	.085	.491	4.288	.000

a. Dependent Variable: Perilaku Keagamaan

Dari tabel diatas, dapat diketahui hasil analisis regresi diperoleh koefisien untuk variabel Pengaruh Intensitas penggunaan gadget sebesar 0,364 dengan konstanta sebesar 15.299 sehingga model persamaan regresi yang diperoleh adalah:

$$Y : 15.299 + 0,364 X$$

Hasil uji empiris Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta menunjukkan nilai t hitung 4.288 dan p value (Sig) sebesar 0,000 yang diibawah alpha 5%. Hal itu berarti terdapat pengaruh antara Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta. Hasil penelitian dapat menerima hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh antara Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta, jadi H_a diterima dan H_o ditolak.

Nilai beta dalam Standardized Coefficients variabel perilaku keagamaan menunjukkan angka sebesar 0,491 yang artinya ada besaran koefisien efek penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta adalah sebesar 49.1%.

Pengaruh masing-masing Dependen (Intensitas penggunaan gadget) dan variabel Independen (perilaku keagamaan) dapat dijelaskan sebagai berikut :

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa efek penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta ($p \text{ value} < 0,05$). Efek penggunaan gadget merupakan factor yang perlu diperhitungkan dalam perilaku keagamaan di MAN 02 Yogyakarta. Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa Pengaruh Intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta. Hasil ini ditunjukkan dengan jawaban responden pada masing-masing item pertanyaan.

Pengaruh Intensitas penggunaan gadget memberikan pengaruh terhadap perilaku keagamaan bagi siswa MAN 02 Yogyakarta. Dengan adanya kondisi tersebut, pihak sekolah maupun orangtua haruslah lebih mengawasi anaknya dalam menggunakan gadget di setiap harinya.

Kemudian pada uji hipotesis berdasarkan analisis data, nilai koefisien beta (β) = 0,491 dan menunjukkan t hitung sebesar 4,288 dan nilai Sig t = 0,000 dimana $< 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan bahwa variabel dari efek penggunaan gadget. Hasil penelitian dapat menerima hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh antara Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta, jadi H_a diterima dan H_o ditolak. Nilai signifikan t dapat dilihat sebesar 0.00 atau $< 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel independen secara persial berpengaruh negative. Hal ini berarti Pengaruh Intensitas penggunaan gadget berpengaruh negatif terhadap perilaku keagamaan Siswa MAN 02 Yogyakarta.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner oleh peneliti mengenai variabel Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta yang digunakan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa :

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa Pengaruh Intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta (p value < 0,05). Pengaruh Intensitas penggunaan gadget merupakan factor yang perlu diperhitungkan dalam perilaku keagamaan di MAN 02 Yogyakarta. Dari hasil pengujian yang dilakukan oleh peneliti terbukti bahwa Pengaruh Intensitas penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta. Hasil ini ditunjukkan dengan jawaban responden pada masing-masing item pertanyaan.

SARAN

Berdasarkan dari hasil kesimpulan dari penelitian ini, ada pula saran-saran yang diberikan kepada penelitian selanjutnya yang sekiranya dapat berguna untuk beberapa pihak, yaitu :

1. Bagi MAN 02 Yogyakarta agar lebih diperketat pengawasannya lagi bagi siswa dan siswinya dalam menggunakan gadget, hal ini dilakukan untuk setidaknya para siswa dan siswi yang berada di lingkungan sekolah tetap fokus terhadap pelajaran atau kegiatan yang ada di sekolahnya, bukan malah fokus terhadap gadget saja.
2. Bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tentang Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan kedepannya bisa menambah

variabel-variabel lainnya yang dapat berpengaruh pada intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan remaja. Serta memperbanyak objek penelitian dan sampel yang akan di ambil, agar hasil penelitian selanjutnya dapat meningkatkan pemahaman bagi peneliti, lembaga Sekolah dan pihak lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Gifary, S. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sosioteknologi*, 14(2).
- Misbah, M. M. (2013). *Pengaruh Lingkungan Pergaulan terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Saptamarga II RW 04 Kelurahan Kembangarum Semarang* (Doctoral dissertation, IAIN Walisongo).hal. 26
- Syafira, A. (2017). *Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap kecanduan gadget pada siswa di madrasah tsanawiyah al-ishlahiyah binjai* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara).Hal.13 .
- Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Lampung: Universitas Lampung*.
- Sarwono W.S, Psikologi Remaja (Jakarta.2016). hal.109.