

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Gadget selain alat untuk mempermudah dan membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya, gadget juga dapat menjadi penyebab dari penyimpangan perilaku terhadap penggunaannya, terutama pada kaum remaja yang masih dalam keadaan labil mentalnya dan mencari jati dirinya. Karena banyak sekali perilaku remaja yang cenderung mengalami perubahan yang sangat signifikan setelah terbiasa menggunakan gadget.²

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

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.

²Arifin, Z. (2016). *perilaku remaja pengguna gadget*; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, 26(2), hal. 267.

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.

Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat bukan hanya setiap bulan perkembangan teknologi, akan tetapi teknologi setiap harinya mengalami perkembangan. Perkembangan kebutuhan gadget saat ini sangatlah beragam. Maka tidaklah heran jika banyak orang yang berbondong-bondong untuk membeli gadget. Karena disetiap harinya gadget dan perangkat lainnya selalu habis terjual. Pada era teknologi seperti sekarang ini, kebutuhan gadget adalah salah satu kebutuhan yang utama. Mulai dari anak sekolah, pengusaha dan lainnya.

Semakin canggih zaman maka semakin banyak pula gadget yang akan digunakan. Apalagi sekarang ini telah banyak aplikasi yang berkembang dan terus berkembang dengan pesat. Maka tak heran jika semakin banyak orang yang ingin memiliki dan menggunakannya untuk kebutuhan sehari-hari, karena gadget adalah salah satu hal yang mampu membantu untuk mempercepat pekerjaan sehingga gadget menjadi salah satu alat untuk penyelesaian sebuah masalah dalam pekerjaan ataupun tugas.

Selain membantu memudahkan kebutuhan manusia, gadget juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu gadget yang hampir setiap orang memilikinya adalah *handphone* ber-*smartphone*. Karena *hanphone* adalah salah satu gadget dengan kemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *hanphone* juga berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat. Teknologi dari *handphone* ini dari tahun ketahun mengalami perkembangan yang cukup pesat, yang sejalan dengan perkembangan

teknologi. Saat ini handphone dilengkapi dengan beberapa fitur seperti, game, radio, Mp3, kamera, *video* dan layanan internet. *Handphone* terbaru saat ini telah menggunakan processor dan Os (*Operating System*) sehingga kemampuannya sudah seperti *computer*. Dengan fitur ini sehingga orang bisa dengan mudah menyelesaikan pekerjaannya.

Penggunaan gadget dikalangan siswa Menengah Atas belakangan ini terlihat kurang efektif. Sebab, siswa dikalangan Sekolah Menengah Atas adalah anak usia dibawah 20 tahun dan mereka cenderung belum bisa memisahkan antara mana yang penting dan tidak. Mereka lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game dan hal-hal lainnya yang tidak mendukung kegiatan keagamaan. Oleh karena itu, banyak dari siswa Sekolah Menengah Atas yang kurang memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru mereka karena pikiran mereka bercabang ke keinginan mereka untuk bermain game dari gadget tersebut. Pengawasan dari orang tua juga menjadi hal yang penting untuk mengontrol penggunaan gadget dikalangan siswa Sekolah Menengah Atas.

Perilaku tersebut jika berlangsung dalam jangka waktu yang lama akan berakibat pada meningkatnya sifat malas, menginginkan hal-hal yang bersifat instan, dan kurangnya jiwa sosial didalam diri siswa seperti tidak peduli terhadap sekitarnya, indikasi sifat apatis, kurang bisa menghargai orang lain yang berada disekitarnya. Dengan demikian generasi muda sekarang ini akan tumbuh menjadi pecandu gadget, kecanduan yang dialami ini tidak berbeda jauh dengan pecandu alcohol, dengan adanya paparan layar gadget yang melepaskan zat kimia yang akan membuat system otak menjadi ketergantungan atau kecanduan.

Di Indonesia menurut pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung (ITB) Dimitri Mahayana, sekitar 5-10% gadget mania terbiasa menyentuh perangkatnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau

960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkat itu 4,8 menit sekali.³

Tanpa adanya gadget mereka seperti merasakan kekosongan, mereka tidak focus untuk melakukan kegiatan sehingga banyak pekerjaan yang tidak tertuntaskan. Dilihat dari perkembangannya saat ini, gadget mulai mempengaruhi perkembangan dari remaja itu sendiri. Remaja yang harusnya aktif jadi lebih pasif dengan hadirnya gadget. Dan mereka lebih memilih berlama-lama memainkan gadget.

Bukan hanya untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah yang berkaitan dengan mata pelajaran di sekolah, namun kebanyakan waktu yang digunakan oleh remaja adalah sekedar untuk melihat-lihat media social yang mereka miliki, melakukan komunikasi dengan teman-teman mereka saja. Salah satu dari kekurangan gadget yang sarat dengan teknologi canggih ini adalah terdapatnya konten pornografi yang dapat dengan mudah diunggah dan dilihat oleh remaja.

Dampak yang sangat terasa dari hadirnya gadget ini adalah bahwa gadget dapat pula menjadi berbahaya bagi remaja. Ketika “kecanduan” sudah masuk kedalam pikiran para remaja hingga mencapai tahap yang tidak lazim, penggunaan gadget yang berlebihan dalam beberapa kasus bahkan menyebabkan kematian. Seperti yang telah disampaikan, kebanyakan remaja kehilangan dunianya disebabkan terlalu asyiknya mereka menggunakan gadget disetiap harinya. Fenomena ini tidak hanya terjadi di lingkungan rumah dan pergaulan remaja itu sendiri, namun hal ini bisa terjadi di mana saja.

Sampai ketika disekolahpun penyakit ini masih juga terbawa. Dimana sekolah yang menjadi sarana untuk mendapatkan pendidikan malah dijadikan sebagai area atau tempat bergedgetria dan sudah menjadi bagian dari gaya hidup, dimana gadget sudah menjadi

³Syafira, 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 .

sesuatu yang wajib dimiliki oleh para siswa, yang mana mereka saling beradu gadget mana yang paling canggih di antara lainnya. Di sekolah kini bukan lagi menjadi ajang untuk mencari pendidikan, namun malah dijadikan ajang untuk berselfie ria dan bermain game, sehingga apa-apa yang telah disampaikan oleh guru-guru mereka tidak menangkapnya lagi.

Karena sejauh ini keberadaan gadget yang mulanya ditunjukkan agar mempermudah manusia dalam melakukan tugas sehari-harinya, malah berbalik keadaan dengan dimana gadget malah menjadi media yang buruk bagi tumbuh kembang dari para remaja. Walaupun telah diberlakukannya peraturan di sekolah yang melarang siswanya untuk membawa handphone tetapi tetap saja hal ini kadang tidak dihiraukan, karena beberapa siswa sembunyi-sembunyi tetap membawa gadget mereka ke dalam lingkungan sekolah, tidak jarang juga mereka menggunakannya pada waktu jam pelajaran juga.

Penelitian ini akan meneliti mengenai Pengaruh Intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan di kalangan siswa Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku siswa sekolah Menengah Atas dan seberapa berpengaruhnya penggunaan gadget dalam bidang keagamaan. Selain itu, untuk mengetahui apakah ada feedback dari perkembangan teknologi di masa sekarang ini. Bagaimana pula hubungannya dengan komunikasi yang terjalin antara pengguna gadget dengan nilai agama yang mereka peroleh.

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 gaded.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana intensitas penggunaan gaded di kalangan siswa MAN 02 Yogyakarta?
2. Bagaimana Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan intensitas penggunaan gaded di kalangan siswa MAN 02 Yogyakarta.
2. Menjelaskan Pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa MAN 02 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang seberapa berpengaruhnya penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan siswa dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh gurunya.

2. Manfaat praktis

Adapun secara praktis hasil penelitian ini dapat bermanfaat dalam mengembangkan penggunaan gadget dengan lebih baik lagi.