

**PENGARUH GADGET TERHADAP MORALITAS DAN PENGAMALAN
KEAGAMAAN REMAJA DI KAMPUNG BUKIT RATA
KEJURUAN MUDA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

LENI ASTUTI
NIM. 1012017090

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM



**KEMENTERIAN AGAMA ISLAM REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA**

2022 M / 1443 H

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Leni Astuti
Tempat/Tanggal Lahir : Bukit Rata, 12 Maret 1998
Nim : 1012017090
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Dusun Melati, Desa Bukit Rata, Kec. Kejuruan
Muda, Kab. Aceh Tamiang

Dengan ini menyatakan menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "**Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas dan Pengalaman Keagamaan Remaja Di Kampong Bukit Rata Kejuruan Muda**". Adalah benar hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari ternyata/terbukti hasil plagiasi karya orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar - benarnya.

Langsa, 16 November 2021
Hormat saya



Leni Astuti

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Institut Agama Islam Negeri Langsa (IAIN) Langsa
Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1) Tarbiyah/PAI**

Diajukan oleh:

LENI ASTUTI

Mahasiswa Institut Agama Islam Negeri Langsa

Jurusan/prodi : Tarbiyah/ PAI

Nim : 1012017090

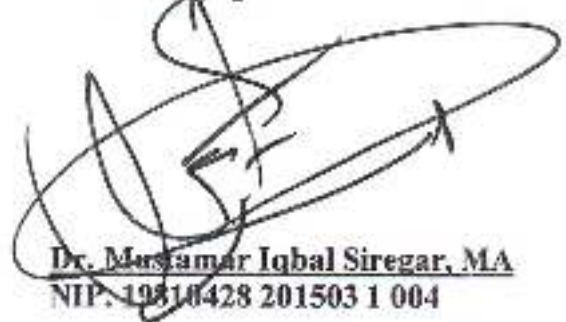
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603 200801 1 009

Pembimbing II



Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA
NIP. 19810428 201503 1 004

**PENGARUH GADGET TERHADAP MORALITAS DAN PENGAMALAN
KEAGAMAAN REMAJA DI KAMPUNG BUKIT RATA KEJURUAN
MUDA**

SKRIPSI

Telah di Uji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan
Pada Hari / Tanggal

Kamis, 10 Februari 2022 M
15 Rajab 1443 H

Ketua


Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 19750603 200801 1 009

Sekretaris


Dr. Mustamar Iqbal Siregar, MA
NIP. 198110428 201503 1 004

Anggota


Nazliati, M.Ed
NIP. 19820709 201503 2 003

Anggota


Khairul Amri, M.Pd.
NIDN. 2018088402

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa


Dr. Zainal Abidin, MA
NIP. 197506032008011009

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT. atas berkat rahmat dan karunia-Nyalah penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas dan Pengamalan Kegamaan Remaja Di Kampong Bukit Rata Kejuruan Muda”. Shalawat dan salam semoga dilimpahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW, Nabi yang merupakan revolusioner bagi segenap alam, Nabi yang merupakan suri tauladan bagi umatnya dan Nabi yang terakhir yang menjadi penutup segala risalah kebenaran sampai akhir zaman.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengalami tantangan dan hambatan, akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu dapat teratasi. Bantuan tersebut dapat berupa doa, dukungan, bimbingan dan motivasi. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya dan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada :

1. Dr. Basri Ibrahim, MA selaku Rektor (IAIN) Langsa.
2. DR. Zainal Abidin, MA selaku Dekan Fakultas Syari’ah Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa beserta Dr. Zulfitri, MA Wakil Dekan I, M. Fadli, M.Pd Wakil Dekan II Dan Dr Mahyiddin, MA Wakil Dekan III IAIN Langsa.
3. Nazliati, M.Ed dan Nur Hanifah, S.Pd.i, MA selaku Ketua dan Sekretaris Prodi Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. Zainal Abidin, MA dan Bapak Mustamar Iqbal Siregar, MA Selaku sebagai pembimbing I dan pembimbing II yang telah memberikan

arahan, koreksi dan pengetahuan baru dalam penyusunan skripsi ini, serta membimbing penulis sampai pada tahap penyelesaian skripsi ini.

5. Nani Endri Santi, MA sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa yang telah memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada peneliti sehingga dapat peneliti gunakan sebagai ilmu penunjang dalam menulis skripsi ini.
7. Staf administrasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Langsa yang telah memberikan bantuannya dalam pengurusan surat penelitian dan sebagainya untuk kelengkapan skripsi Penulis.
8. Pendidik yaitu bernama Bapak Arman selaku Datok penghulu Desa Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda yang telah memberikan ruang untuk peneliti melakukan penelitian.
9. Ayah Suradi dan Ibu Zuraidah penulis yang telah membiayai, memotivasi, dan senantiasa memberikan doa kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Abang dan Kakak penulis yang telah memberikan motivasi dan senantiasa memberikan doa kepada penulis hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat dan teman seperjuangan PAI yang telah memberikan motivasi dan semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini serta membantu menyumbangkan idenya selama penyusunan skripsi ini.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya, semoga semua pihak yang membantu penulis mendapat pahala di sisi Allah SWT. Penulis

menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan. Saran dan kritik dari pembaca sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. *Amiinyarabbal'alamin.*

Langsa, 16 November 2021
Penulis

Leni Astuti
Nim. 1012017090

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR..... i

DAFTAR ISI..... iv

ABSTRAKS v

BAB I PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Batasan Masalah 5

C. Rumusan Masalah..... 6

D. Tujuan Masalah 6

E. Manfaat Penelitian 7

F. Penjelasan Istilah..... 8

G. Kajian Terdahulu 11

H. Sistematika Pembahasan 13

BAB II KAJIAN TEORITIS..... 13

A. Pengertian Gadget 8

B. Moralitas 15

C. Pengamalan Keagamaan..... 31

D. Pengertian Remaja..... 33

BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis dan pendekatan Penelitian	37
B. Subjek Penelitian	37
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	37
D. Sumber Data.....	37
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	42
1. Sejarah Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda.....	42
2. Letak Geografis	42
B. Pengaruh Gadget terhadap Moralitas Dan Pengamalan Keagamaan Remaja Di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda.....	43
1. Pengaruh Gadget terhadap Moralitas Remaja	43
2. Pengaruh Gadget terhadap Pengamalan Keagamaan Remaja.....	47
C. Upaya Orang Tua Dalam Menertibkan Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda.....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Saran	55
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

ABSTRAK

Menyalahgunakan perkembangan teknologi gadget/ponsel merupakan salah satu pemicu kemerosotan moral generasi muda dan pengalaman keagamaan remaja. Fenomena yang terjadi di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang, terdapat anak-anak remaja usia SD, SMP, SMA hampir setiap harinya berkumpul disuatu tempat (warung, balai desa, dan sebagainya) yang memang sudah tersedia wifi. Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh gadget terhadap moralitas dan pengalaman keagamaan remaja serta upaya orang tua dalam menertibkan penggunaan gadget dikalangan remaja. Penelitian ini merupakan kualitatif deskriptif, dan menggunakan teknik pengumpulan data metode observasi, wawancara yang berjumlah 4 orang remaja, 3 orang tua, 3 orang masyarakat serta melampirkan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan gadget memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap perilaku moralitas serta pengalaman keagamaan remaja. Hal ini terlihat dari perilaku remaja yang hanya terfokus kepada handphone, sehingga terjadinya dekadensi moral remaja seperti rendahnya adab, dan rendahnya keimanan remaja dalam melakukan perintah Allah swt. Jadi jika para remaja ini mau mempunyai akhlak yang baik serta terhindar dari pelanggaran moral, diperlukan kerjasama antar keluarga serta dukungan dari sekolah dan masyarakat. Sulit untuk remaja saat ini memiliki akhlak yang baik dengan bantuan orang tua dan sekolah. dan masyarakat kita bisa berubah sekaligus mencegah pemuda, agar pemuda bisa berakhlak baik, agar pemuda bisa berinteraksi dengan masyarakat karena berawal dari rasa toleransi yang sangat kuat kemudian lahirlah akhlak yang baik kepada pemuda lainnya.

Kata Kunci : Remaja, Gadget, Moralitas, dan Pengalaman Keagamaan

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gadget merupakan alat atau benda canggih yang mempunyai berbagai macam jenis seperti handphon, tablet, laptop, computer, dan lain sebagainya bahkan Gadget yang berkembang di era globalisasi ini menjadi salah satu fasilitas komunikasi yang dikemas dalam bentuk yang semakin kecil. Dahulunya harga gadget relatif mahal dan hanya bisa digunakan oleh kalangan atas kini mulai dapat dimiliki oleh siapa saja dikarenakan harga gadget mulai beragam, tak sedikit pula yang menggunakan gadget ini mulai dari anak-anak usia dini, orang tua, guru dan bahkan sebagian besar penggunaan dari gadget ini adalah remaja.

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget pada remaja ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu misalnya rasa keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam bermain gadget, rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah dan kurangnya self control dalam diri remaja. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang gadget seperti iklan yang merajalela di dunia pertelevisian dan media sosial yang sering kali mempengaruhi anak untuk mengikuti perkembangan zaman masa kini. Oleh karena itu peran orang tua lah yang nomor satu dalam membimbing anak-anak mereka dirumah. Karena orang tua adalah madrasah utama yang mencontohkan anak-anak mereka untuk bersikap yang baik serta orang tua juga

dapat memberikan ilmu tentang agama Islam, seperti sholat, puasa, zakat, dan sebagainya.

Pada masa sekarang ini sering dijumpai sekelompok anak muda berkumpul namun tidak berinteraksi satu sama lain. Mereka sibuk dengan ponsel masing-masing. Seperti kata psikologi anak, Vera Itabiliana, dalam acara Ground breaking Sampoerna Academy di Sentul, Jawa Barat, juma, 29 September 2017, beliau mengatakan *“Teknologi merupakan hasil pikiran dari manusia. Jangan sampai teknologi yang memperbudak kita, tapi gunakan teknologi untuk menunjang hidup kita”*.

Secara umum, banyak anak remaja yang menjadi korban terhadap pengaruh negatif gadget khususnya pada moralitas dan pengamalan keagamaan remaja, karena pada dasarnya bermoral mengacu pada bagaimana suatu masyarakat yang berbudaya berperilaku. Jika perilaku siswa yang menggunakan gadget semacam itu dibiarkan terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial yang baru bagi siswa yakni sikap acuh tak acuh terhadap lingkungan sosial masyarakat, baik interaksi antar teman, orang tua maupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti diantaranya adalah pada tanggal 2 maret hari selasa dan tanggal 15 maret hari senin 2021, fenomena yang terjadi di kampung bukit rata kejuruan muda kabupaten aceh tamiang, bahwasannya terdapat anak-anak remaja usia SD, SMP, SMA hampir setiap harinya berkumpul disuatu tempat (warung, balai desa, dan sebagainya) yang memang sudah tersedia wifi. Mereka bisa berkumpul dari pagi sampai maghrib

dan bahkan sampai larut malam. Banyaknya jumlah remaja yang setiap malam berkumpul untuk bermain gadget yang didukung dengan fasilitas wifi kurang lebih 10-15 baik itu anak SD, SMP, maupun SMA. Bahkan peneliti juga melihat dimana remaja apabila terlalu asik bermain mereka lupa dengan keadaan sekitarnya, ketika teman sebaya mengganggu mereka sontak mengeluarkan kata-kata yang tidak baik, bukan hanya dengan teman sebaya tetapi dengan orang yang lebih tua pun mereka kurang menghargai dalam segi berbicara dan berperilaku. Bahkan ketika azan berkumandang banyak diantara mereka acuh tak acuh terhadap panggilan Allah dan tetap dengan gadget di tangan mereka.

Hal ini diperkuat oleh kajian Bukhori, jurnal tentang pengaruh Penggunaan Handphone terhadap perilaku keagamaan remaja desa kuang dalam kecamatan rambang kuang kabupaten ogan ilir, Bukhori menjelaskan terdapat pengaruh yang sangat besar antara gadget dengan moralitas dan pengamalan keagamaan remaja, apabila tidak dikontrol dengan baik oleh orang tua mereka sesering mungkin, karena para remaja pada saat ini benar-benar terfokus menggunakan gadget, sehingga mengubah perilaku keagamaan remaja.

Akibatnya mereka sedikit demi sedikit mulai meninggalkan sopan santun yang menimbulkan sifat tercela, terlebih lagi para remaja masih dalam peralihan untuk dapat mengetahui mana yang baik dan buruk dalam bersikap maupun dalam hal lainnya. Saat disuruh untuk melakukan pekerjaan, anak tersebut mengatakan aah lah, karena fokusnya terhadap penggunaan gadget tersebut anak sudah termasuk kepada rendahnya adab dan sopan santun dalam berakhlak.

Selanjutnya Jurnal Wandistra yang membahas tentang dampak teknologi komunikasi terhadap moral kaum muda Kecamatan Kota Agung Kabupaten Tanggamus, hasil tersebut mengatakan bahwa Remaja masa kini memiliki moral yang baik dan terhindar dari cedera moral. Kerja sama antara keluarga sangat penting tanpa dukungan sekolah dan masyarakat masyarakat, Sulit bagi remaja saat ini untuk memperoleh akhlak yang baik dengan bantuan orang tua mereka, karena berawal dari rasa toleransi, rasa saling peduli, yaitu ketika rasa toleransi sangat kuat maka terciptalah akhlak yang baik terhadap remaja yang lainnya.

Dalam komisioner komisi pengawasan dan perlindungan anak Aceh (KPPAA) mencatat terbongkarnya pesta seks dikalangan remaja yang terjadi dilangsa bulan agustus 2020 lalu. Dimana polisi menggerebek pesta seks di Aceh yang melibatkan anak di bawah umur di kecamatan kembang Tanjong, kabupaten Pidie, provinsi Aceh. Yang berjumlah tiga laki-laki dan 3 perempuan dalam pengakuan mereka, mereka sering melakukan layaknya suami istri. Menurut Firdaus yang berperan di dalamnya mengatakan hal ini disebabkan oleh dua faktor umum yang menyebabkan anak-anak memanfaatkan waktu untuk sesuatu yang tidak baik. Faktor pertama karena pengaruh gadget yang semakin bebas dan intens digunakan oleh anak dan remaja namun jauh dari pengawasan orang tua maupun orang dewasa. Termasuk karena tidak adanya pengawasan pihak sekolah ketika anak didiknya mengikuti proses pembelajaran daring atau diluar sekolah, kemudian faktor kelalaian, menurutnya mekanisme pendidikan masa pandemic ini tidak optimal dan terkesan apa adanya. Namun tidak dibarengi dengan upaya memperkuat mekanisme pendidikan di luar sekolah baik online maupun offline.

Kedua faktor tersebut mendorong anak mengakses informasi yang tidak layak dari gadget, dan memanfaatkan waktu luang untuk mempraktikkan nilai-nilai buruk yang diakses dari gadget mereka.

Jika kita tinjau kembali dari berbagai informasi berupa berita, surat kabar, sosial media, seperti halnya dengan hasil pengamatan peneliti di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda, bahwasannya gadget sangat berpengaruh terhadap moralitas dan pengamalan keagamaan remaja. Karena adanya gadget yang disalah gunakan justru akan semakin memanjakan remaja untuk tidak melakukan tugas-tugas sekolah, selain itu penyalahgunaan terhadap gadget juga dapat menjadikan remaja yang acuh terhadap lingkungan sekitar baik di keluarga ataupun di masyarakatnya dan bahkan juga bisa berpengaruh pada sikap remaja yang akan cenderung menjadi pemalas. Remaja yang terbiasa menggunakan gadget hanya untuk games atau online saja misalnya, di dalam diri mereka hanya akan tertanam jiwa pemalas dan sulit untuk berkembang.

Berdasarkan fenomena di atas, peneliti ingin mengupas masalah *“Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Dan Pengamalan Keagamaan Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda”* karena dikhawatirkan masalah pengaruh gadget akan memberikan dampak yang negatif terhadap moralitas dan pengamalan remaja, sehingga diperlukan solusi untuk mengatasi masalah tersebut.

B. Batasan Masalah

Masalah dalam penelitian ini ialah Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas dan Pengamalan Keagamaan Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda. Dan peneliti membatasi pada gadget ini pada Handphone, sedangkan subjek dalam

penelitian ini adalah remaja yang berumur 11-21 tahun yang sering duduk di warung-warung dan di balai desa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka selanjutnya peneliti merumuskan ada dua permasalahan yang akan dikembangkan dalam penulisan penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda ?
2. Bagaimana Pengaruh Gadget Terhadap Pengamalan Keagamaan Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda ?
3. Bagaimana Upaya Orang Tua Dalam Menertibkan Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian ini yang terkait dengan “Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Dan Pengamalan Keagamaan Remaja Di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda. Maka peneliti mempunyai beberapa tujuan yang berhubungan dengan diadakannya penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda
2. Untuk Mengetahui Bagaimana Pengaruh Gadget Terhadap Pengamalan Keagamaan Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda
3. Untuk Mengetahui Bagaimana Upaya Orang Tua Dalam Menertibkan Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda

E. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang telah dilakukan adalah :

1. Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya bisa digunakan sebagai referensi untuk penelitian dengan tema yang sama. Khususnya bagi mahasiswa pendidikan PAI diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan lebih kritis dalam menghadapi persoalan tentang Moralitas dan Pengamalan Keagamaan Remaja Terhadap Pengaruh Gadget.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan peneliti dapat mengaplikasikan ilmu yang dimilikinya dengan mencoba memberikan solusi terhadap permasalahan yang tengah dihadapi. Khususnya mengenai Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas dan Pengamalan Keagamaan Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

b. Bagi Mahasiswa

Melalui Penelitian ini diharapkan hasilnya bisa menambah wawasan dalam persoalan terhadap moralitas dan pengamalan keagamaan. Khususnya mengenai remaja dan gadget serta pengaruhnya dalam berperilaku terhadap keluarga, teman dan masyarakat lain.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini dapat memberikan informasi dan pengetahuan bagaimana pengaruh gadget terhadap moralitas dan pengamalan keagamaan dalam keluarga,

teman, dan masyarakat. Khususnya bagi orang tua yang mempunyai anak yang masih remaja, sehingga dapat lebih berhati-hati terhadap pengaruh negatif gadget.

F. Penjelasan Istilah

Menurut kamus besar bahasa Indonesia pengaruh adalah kekuatan yang ada atau yang timbul dari sesuatu, seperti orang, benda yang turut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang. Dalam hal ini pengaruh lebih condong ke dalam sesuatu yang dapat membawa perubahan pada diri seseorang atau lebih tepatnya pada remaja untuk menuju arah yang lebih positif. Bila pengaruh ini adalah pengaruh yang positif maka, seseorang akan berubah menjadi lebih baik, yang memiliki visi jauh kedepan.¹

Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengaruh adalah sesuatu hal yang berupa kekuatan yang dapat mempengaruhi moralitas dan pengamalan keagamaan remaja agar tidak terjerumus yang tidak baik.

1. Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget (Bahasa Indonesia) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris merujuk pada suatu peranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. Gadget dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer,

¹Dapartemen Pendidikan dan kebudayaan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2017), hlm. 747.

handphon, game, dan lainnya.² Namun gadget yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah Handphone.

2. Moralitas

Moral yang diambil dari bahasa latin *mos* (jamak, *mores*) yang berarti kebiasaan, adat. Sementara moralitas secara lughowi juga berasal dari kata *mos* bahasa Latin (jamak, *mores*) yang berarti kebiasaan, adat istiadat. Kata bermoral mengacu pada bagaimana suatu masyarakat yang berbudaya berperilaku. Dan kata moralitas juga merupakan kata sifat latin *moralis*, yang mempunyai arti yang sama, maka dalam pengertiannya lebih ditekankan pada penggunaan moralitas, karena sifatnya yang abstrak.³

Namun moralitas yang dimaksud peneliti ialah mencangkup pada religious, jujur, disiplin, peduli terhadap lingkungan dan bertanggung jawab.

3. Pengamalan Keagamaan

Praktek Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktek adalah proses, cara berlatih, melakukan, melaksanakan dan menerapkan.

Sedangkan, Pengertian keagamaan berasal dari kata dasar “agama” yang mendapat awalan “ke” dan akhiran “an”. Agama itu sendiri mempunyai arti kepercayaan kepada Tuhan, ajaran kebaikan yang berkaitan dengan kepercayaan. Agama bukan hanya sebagai satu kepercayaan dan pengakuan terhadap Tuhan melalui upacara-upacara ritual yang lebih menitikberatkan terhadap hubungan

²Puji Asmaul Chusna, “*Pengaruh Media Gadget pada perkembangan karakter anak*”.. Jurnal. Vol, 17 No, 2. (2017), hlm. 318.

<http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/download/842/586/0>.

³Kartika Rinakit Adhe, “*Guru Pembentuk Anak Berkualitas*”. Jurnal Care Edisi Khusus Temu Ilmiah. Vol, 3 No, 3. (2016), hlm. 43-44.

<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPAUD/article/view/602>.

manusia sebagai individu terhadap Tuhannya, akan tetapi melalui seluruh tata kehidupan manusia.⁴

Adapun pengamalan keagamaan yang dimaksudkan peneliti ialah bagaimana penerapan remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda dalam mengamalkan agama serta untuk mencari tau tingkat keyakinannya tentang agama.

4. Masa Remaja

Remaja adalah seorang individu yang baru beranjak selangkah dewasa dan baru mengenal mana yang benar dan mana yang salah, mengenal lawan jenis, memahami peran dalam dunia sosial, menerima jati diri apa yang telah dianugerahkan Allah *Subhanahu wa Ta'ala* pada dirinya, dan mampu mengembangkan seluruh potensi yang ada dalam diri individu.⁵ Remaja yang dimaksud peneliti ialah remaja yang berumur 11-21 tahun.

G. Kajian Terdahulu

Dalam pembahasan skripsi yang berjudul “Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Dan Pengamalan Keagamaan Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda” berdasarkan survey yang telah dilakukan penulis beberapa diantaranya:

Skripsi karya Bukhori dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir)*” yang diselenggarakan pada

⁴Rois Mahfud, *Al-Islam*, (Palangka Raya: Erlangga, 2011), hlm. 1.

⁵Miftahul Jannah, “*Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam*”. Jurnal. Vol, 1 No, 1 (2016). hlm. 244-245.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/download/1493/1091>.

tahun 2018.⁶ Persamaan yang ada dalam skripsi peneliti dengan skripsi Bukhori, adalah sama-sama membahas tentang pengaruh gadget dengan subjeknya yakni remaja dan juga menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaan skripsi peneliti dengan skripsi Bukhori adalah objek penelitiannya dimana penelitian Bukhori ini di Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir sedangkan skripsi peneliti di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda”.

Dalam Penelitian Skripsi Muhari yang berjudul, “*Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap Moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang*” yang diselenggarakan pada tahun 2018.⁷ Persamaan yang ada dalam skripsi peneliti dengan skripsi Muhari ini adalah sama-sama membahas tentang teknologi berbentuk gadget. Sedangkan perbedaan skripsi peneliti dengan skripsi Muhari adalah objek, subjek dan metode penelitian dimana penelitian Muhari ini subjeknya itu siswa sedangkan peneliti remaja, dan objek penelitian dalam penelitian Muhari adalah di MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang sedangkan objek penulis di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda” dan metode penelitian ini menggunakan kuantitatif dimana penelitian Muhari ini ingin melihat seberapa tinggi pengaruh penggunaan teknologi handphone terhadap moral siswa nya saja, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif dan ingin

⁶Bukhori, “*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Kasus Desa Kuang Dalam Kecamatan Rambang Kuang Kabupaten Ogan Ilir)*” Skripsi, (Palembang: Universitas Islam Negeri, 2018). <http://respository.radenfatah.ac.id/5263/2>

⁷Muhari, “*Pengaruh Penggunaan Teknologi Handphone Terhadap Moral Siswa MI Muhammadiyah Gondang Mungkid Magelang*” Skripsi, (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018). <https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/6066/Buku%20MUHAIRI.pdf?sequence=1>

melihat pengaruhnya saja apakah itu positif atau negatif serta upaya orang tua dalam mengatasi pengaruh dari dampak gadget tersebut terhadap remaja.

Dalam Penelitian Skripsi yang berjudul Aisyah Anggraeni, 2018. “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa*” yang diselenggarakan pada tahun 2018.⁸ Persamaan yang ada dalam skripsi peneliti dengan skripsi Aisyah Anggraeni ini adalah sama-sama membahas tentang gadget. Perbedaan skripsi peneliti dengan skripsi Aisyah Anggraeni adalah Aisyah Anggraeni meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa sedangkan peneliti Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas dan Pengamalan Keagamaan Remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

H. Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika pembahasan dalam skripsi penulis adalah

BAB I :Pendahuluan yang membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penjelasan Istilah, Kajian Terdahulu dan sistematika Pembahasan

BAB II : Landasan Teori yang berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian

BAB III : Metode Penelitian

BAB IV : Hasil Penelitian dan Analisis Data

BAB V : Kesimpulan dan Saran

⁸Aisyah Anggraeni, “*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa*”. Jurnal PPKn & Hukum. Vol, 13 No, 1 (2018), hlm. 56.
<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/download/5149/4827>.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda

Sejarah pembangunan kampung Bukit Rata berawal dari sebuah distrik pemerintahan Belanda yang pada saat itu kepala pemerintahannya langsung ditunjuk oleh pihak Belanda, yang bergelar seorang Datok Penghulu. Pada saat pemerintahan Indonesia merdeka Bukit Rata kemudian menjadi sebuah daerah otonomi yang disebut pemerintahan kampung yang dipimpin oleh kepala kampung, sesuai pemerintahan daerah Aceh Tamiang, Bukit Rata yang dipimpin oleh seorang Datok Penghulu, Luas wilayah Kampung Bukit Rata adalah ±324 Ha, yang terbagi dalam 5 dusun yaitu; Dusun Mawar, Dusun Melur, Dusun Melati, Dusun Cempaka dan Dusun Kamboja. Dengan jumlah penduduk 8.145 jiwa yang penduduknya bermata pencarian sebagai petani, buruh, pedagang, PNS dll.⁵⁶

2. Kondisi geografis dan demografi

Secara umum keadaan topografis Kampung Bukit Rata merupakan daratan yang berbukit, dengan mayoritas lahan sebagai area persawahan masyarakat.

3. Letak Geografi (Batas Administrasi Kampung, Luas Wilayah) Keadaan Geografis Kampung, Batas wilayah

- Sebelah Utara : Berbatasan dengan Kampung Paya Bedi

⁵⁶Dokumentasi Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda

- Sebelah Timur : Berbatasan dengan Kampung Salahaji
- Sebelah Selatan : Berbatasan dengan Kampung Sei Liput
- Sebelah Barat : Berbatasan dengan Kampung Pangkalan

Luas wilayah

Luas wilayah kampung Bukit Rata secara keseluruhan \pm 324 Ha.

B. Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Dan Pengamalan Keagamaan Remaja Di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda

1. Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Remaja Di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda

Moralitas merupakan suatu kualitas dalam diri perbuatan manusia yang menunjukkan bahwa perbuatan itu benar atau salah, baik atau buruk. Adapun nilai moral dalam penelitian ini, terdapat dalam macam-macam peran nilai moral sebagaimana yang peneliti paparkan di kajian teoritis adalah sebagai berikut :

- a. Jujur, perilaku yang didasarkan pada upaya agar selalu dipercaya dalam perkataan maupun perbuatan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bahwa dalam perilaku kejujuran para remaja sebagian tidak memperdulikan mengenai perihal benar atau salah. Karena yang menjadi tujuan mereka hanyalah *handphone*, sehingga sebagian dari mereka bahwa rela berbuat keburukan demi memuaskan nafsu bermain *handphone* itu sendiri.

Pernyataan di atas terbukti dari hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan remaja bernama Putra Agung, yaitu:

“saya main handphone setiap hari, 24 jam lah bisa dikatakan. Dan kouta internet juga cepat habis, karna kan main game terus. Jadi kalau kouta habis

*sesekali nipu sama mamak bilangny buat keperluan sekolah. Padahal perlu uang untuk beli kouta.*⁵⁷

- b. Disiplin, perilaku disiplin menunjukkan perilaku yang tertib pada berbagai aturan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, perilaku disiplin yang ditunjukkan oleh remaja ialah kebanyakan dari remaja cenderung tidak menerapkan sikap disiplin.

Hal ini di dukung dari hasil wawancara dengan remaja bernama Rafi Aldani yakni:

*“saya sadar saya bisa dibilang tidak disiplin. Mungkin karena keseringan tidur telat, main game sampai lupa waktu sehingga saya mengabaikan semuanya termasuk pergi ke sekolah saja saya sering telat, tidak disiplin.”*⁵⁸

Pernyataan tersebut juga diperkuat oleh argumen orang tuanya, Ibu Hanum:

*“anak saya memang tidak disiplin. Berangkat sekolah telat, padahal saya sudah sering peringati untuk tidur cepat tapi masih ada tidak di perdulikan omongan saya. Saya juga sampai kehabisan kata-kata jadinya.”*⁵⁹

- c. Peduli terhadap lingkungan, sikap dan tindakan yang berupaya mencegah kerusakan lingkungan alam sekitarnya serta mengembangkan upaya untuk memperbaiki kerusakan alam yang telah terjadi.

Berdasarkan wawancara dengan para remaja bernama Fahmi, sebagai berikut:

*“saya peduli lingkungan juga. Tapi saya malas ikut campur aja, lagian saya dan teman-teman kan juga masih anak-anak jadi belum berani ikut campur dalam hal-hal itu.”*⁶⁰

⁵⁷Wawancara remaja Putra Agung, tanggal 22 September 2021. Pukul 14.45, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁵⁸Wawancara remaja Rafi Aldani, tanggal 19 September 2021. Pukul 11.00, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁵⁹Wawancara Ibu Hanum, tanggal 26 September 2021. Pukul 16.12, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

Remaja lainnya bernama Atila juga mengemukakan:

“kalau dikatakan peduli terhadap lingkungan mungkin kurang kali. Soalnya saya sadar, setiap ada kegiatan di kampung saya malas ikut. Ikut remaja mesjid saya pun enggak apalagi organisasi lainnya.”⁶¹

Dapat dikatakan bahwa ketertarikan remaja terhadap lingkungan sangatlah minim sehingga membuat generasi muda di kampung kejuruan muda bahkan lebih banyak tidak mengikuti kegiatan yang dilakukan di kampung tersebut.

d. Bertanggung jawab, yaitu sikap dan perilaku seseorang dalam melaksanakan kewajiban yang seseorang lakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan, negara dan Tuhan yang Maha Esa.

Berdasarkan wawancara dengan para remaja Rafi Aldani, sebagai berikut:

“saya pernah diberikan tanggung jawab untuk berpartisipasi dalam kegiatan remaja mesjid. Tapi saya tidak tertarik, jadi saya tidak pernah menghadiri kegiatan tersebut.”⁶²

Hal serupa juga dikemukakan oleh masyarakat setempat:

“sebenarnya anak-anak remaja di kampung sudah kami upayakan untuk ikut dalam kegiatan-kegiatan yang berfaedah seperti remaja mesjid, melakukan kegiatan gotong royong. Tapi masih ada remaja-remaja ini tanggung jawabnya dalam hal kegiatan tersebut kurang sehingga kami juga tidak bisa percaya sepenuhnya kepada para remaja. Tapi walaupun demikian tetap kami ikut sertakan mereka agar mereka terbiasa.”⁶³

Dalam berbagai macam-macam peran nilai moral dalam masyarakat yang peneliti paparkan menyimpulkan bahwa sangatlah minim moralnya para remaja

⁶⁰Wawancara remaja M. Zulfahmi Chaniago, tanggal 27 September 2021. Pukul 14.30, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁶¹Wawancara Atiza Atilaha, tanggal 15 September 2021. Pukul 14.30, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁶²Wawancara Rafi Aldani, tanggal 19 September 2021. Pukul 11.00, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁶³Wawancara Ibu Ema, tanggal 30 September 2021. Pukul 16.30, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda. Dimana mereka cenderung lebih akrab kepada sosial media (Handphone) sehingga membuat mereka mengabaikan kehidupan dunia nyatanya.

Hal tersebut bisa peneliti temukan berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda menunjukkan bahwa remaja di kampung tersebut sangat ingin bermain game serta membuang waktu di luar seperti di warkop dengan teman-teman sebayanya bukan malah menghabiskan waktu untuk membuat hal-hal yang bermanfaat seperti belajar, mengaji, ke mesjid, dan sebagainya.

Sama halnya seperti yang dikemukakan oleh remaja bernama Fahmi, yaitu:

*“kami kalau ya emang duduk-duduk di warkop aja. Main wifi, main game. Kadang juga kawan ajak mabar (main bareng) mana sempat lagi kami belajar lagi.”*⁶⁴

Hal senada juga dikemukakan oleh remaja lainnya yang bernama Atila, yaitu:

*“Duduk di warkop ya main game, wifi-an, lihat-lihat tiktok, lihat ig, ya gitu-gitu aja. Kalau belajar kan udah di sekolah”*⁶⁵

Pernyataan tersebut juga di dukung oleh remaja bernama Putra Agung, mereka mengatakan bahwa:

*“Belajar cukup di sekolah aja. Kalau di rumah belajar lagi, kemana-mana belajar ya stres juga kepalanya. Kami main game ini kan untuk penghilang stress aja.”*⁶⁶

⁶⁴Wawancara remaja M. Zulfahmi Chaniago, tanggal 27 September 2021. Pukul 14.00, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁶⁵Wawancara Atiza Atilaha, tanggal 15 September 2021. Pukul 14.30, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁶⁶Wawancara Putra Agung, tanggal 22 September 2021. Pukul 14.45, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

Menurut masyarakat di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda mengatakan bahwa “memang benar, remaja di di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda selalu menghabiskan waktu di warung kopi (warkop), tidak menghiraukan nasihat-nasihat masyarakat, tidak pernah mau ikut serta dalam kegiatan-kegiatan yang diadakan di di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda, seperti gotong royong, remaja mesjid, dan sebagainya.”

Dari hasil wawancara dengan para remaja dan masyarakat, peneliti menyimpulkan bahwa remaja saat ini sangat berbeda dengan remaja masa dulu. Dimana kebiasaan remaja dahulu yang terbiasa membantu orang tua, belajar sepulang sekolah, dan melakukan hal positif lainnya sudah jarang diterapkan oleh remaja saat ini. Bukan hanya itu, bahkan ketergantungan remaja saat ini akan gadget/handphone membuat mereka tidak memedulikan lingkungan sekitar. Dan ditambah lagi, mereka suka tak menghiraukan panggilan orang tua, nasihat-nasihat masyarakat. Maka demikian, hal ini tidak dapat dibiarkan. Karena akan mendapatkan hal negative bagi orang tua dan yang lainnya.

2. Pengaruh Gadget Terhadap Pengamalan Keagamaan Remaja Di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dari para remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda yang bernama Ibu Hanum mengemukakan bahwa,

“penggunaan gadget/handphone pada remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda, sebenarnya gadget/handphone itu tergantung dengan penggunaannya. Jika penggunaannya menggunakan dengan baik maka akan berpengaruh juga dengan perilaku keagamaannya. Begitupun sebaliknya, jika pengguna gadget/handphone tidak menggunakannya dengan baik maka juga akan

berpengaruh terhadap perilaku keagamaannya, akhlak, sopan santun, tata krama, sikap dan tindakan remaja dalam aktivitas sehari-harinya.”⁶⁷

Hal ini senada dari hasil wawancara dengan masyarakat sekitar lainnya selaku orang tua dari para remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda yang bernama Ibu Nina mengatakan bahwa:

“pemakaian gadget/handphone ini kan sesuai orangnya. Kalau dipakai buat kebaikan tentu hasilnya baik. Ya, kalau di pakai untuk hal yang buruk pasti hasilnya ya pasti buruk. Itu semua tergantung kita, bagaimana kita menggunakan gadget/handphone itu sendiri.”⁶⁸

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti menyimpulkan penggunaan *gadget/handphone* itu tergantung dengan penggunaannya. Jika penggunaannya menggunakan dengan baik maka akan berpengaruh juga dengan perilaku keagamaannya. Begitupun sebaliknya, jika remaja tidak menggunakan *gadget/handphone* dengan baik maka juga akan berpengaruh terhadap perilaku keagamaannya, akhlak, sopan santun, tata krama, sikap dan tindakan remaja dalam aktivitas sehari-harinya.

Sedangkan berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda, peneliti menemukan ternyata masih banyak remaja yang menggunakan *gadget/handphone* untuk hal-hal yang tidak bermanfaat, seperti main game tanpa istirahat sedikitpun. Dan bahkan mereka lalai mengerjakan shalat, lupa makan dan tidur pula. Hal ini juga di dukung dengan hasil wawancara beberapa remaja yang peneliti lakukan yang bernama Fahmi:

⁶⁷Wawancara Ibu Hanum, tanggal 09 Oktober 2021. Pukul 17.11, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁶⁸Wawancara Ibu Yusliana, tanggal 15 Oktober 2021. Pukul 17.20, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

“pengaruh main handphome mungkin lalai aja, kadang shalat, makan suka lupa karena udah keenakan main game. Cuman kadang ada shalat sekali-kali ya shalat tapi jarang sih. Kan kalau duduk di warkop sini suka lupa waktu pulangnye.”⁶⁹

Hal ini juga di dukung oleh Atila dan Putra Agung selaku remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda juga mengatakan:

“kami sadar sih. Main handphome suka buat kami menunda-nunda melaksanakan shalat, karena terlalu berlebihan main handphome. Kadang juga emang gak dengar suara azan aja gitu. Kami juga suka gak peduli dengan lingkungan sekitar, kemana-mana fokusnya ke handphome. Banyak juga teman-teman kami juga seperti saya dan agus, jadi ya kami biasa aja jadinya.”⁷⁰

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget/handphone* sangat berpengaruh bagi remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda. Dimana para remaja hanya terfokus kepada *gadget/handphone* sehingga lupa akan kewajibannya kepada Allah dan orang tuanya. Para remaja cenderung menyia-nyiakan waktunya hanya untuk memuaskan hawa nafsunya dalam bermain *handphone* saja.

Dalam hal ini, peneliti hanya berfokus kepada dasar-dasar atau pokok-pokok ajaran Islam yang dapat diklarifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu:

c. Aqidah,

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja bernama Rafi Aldani di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda sebagai berikut:

“Agama kami islam, kami percaya Allah, Nabi dan rasul Allah, kewajiban mengerjakan shalat kami tau itu wajib.”⁷¹

⁶⁹Wawancara remaja M. Zulfahmi Chaniago, tanggal 27 September 2021. Pukul 14.00, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁷⁰Wawancara Atiza Atilaha dan Putra Agung, tanggal 10 Oktober 2021. Pukul 17.35, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁷¹Wawancara Rafi Aldani, tanggal 19 September 2021. Pukul 11.00, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

Adapun remaja lainnya bernama Putra Agung juga mengatakan:

*“keyakinan kami Islam, kami agama Islam semua kok. Ya pasti kami percaya Allah, Rasul, Nabi-Nabi Allah. Kami percaya semua itu, kan itu rukun Iman bagi umat Islam.”*⁷²

Hal ini terbukti berdasarkan melalui observasi yang peneliti lakukan bahwa memang benar anak-anak remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda paham akan agama. Kepahaman mereka terhadap agama cukuplah baik.

d. Ibadah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Atila selaku remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda sebagai berikut:

*“kepercayaan saya terhadap Allah kuat sekali, tapi saya suka lupa beribadah. Mau sholat suka saya tunda-tunda dulu, karena takut kalah main game. Saya sadar atas kesalahan saya, seharusnya saya mengerjakan sholat baru main lagi. Karena saya terlalu terbawa suasana dalam main handphome sehingga membuat ibadah saya juga ikut saya sampingkan.”*⁷³

Pernyataan tersebut bisa kita lihat dari observasi remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda dimana mereka lebih bermain *handphone*. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget/handphone* dapat memberikan pengaruh buruk bagi si pengguna jika mereka tidak dapat mengontrolnya.

e. Akhlak

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa remaja bernama Rafi Aldani di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda sebagai berikut:

“Akhlak remaja terhadap Allah, orang tua, maupun sesama, menurut kami sebenarnya sangat baik, tetapi kadang-kadang kurang ajar (kurang sopan)

⁷²Wawancara remaja Putra Agung, tanggal 22 September 2021. Pukul 14.45, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁷³Wawancara Atiza Atilaha, tanggal 15 September 2021. Pukul 14.30, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

*karena suka di ganggu waktu kami sedang bermain handphone. Kami juga sadar ini pengaruh dari penggunaan handphone.*⁷⁴

Hal tersebut jelas nampak dari aktivitas cara bersikap para remaja yang peneliti temukan dari observasi, cara berbicara remaja yang tidak sopan kepada orang yang lebih tua. Bahkan mereka kerap sekali tidak menghiraukan teguran dari orang tua.

Setelah melakukan observasi, dokumentasi, dan wawancara secara mendalam, peneliti menyimpulkan bahwa kehidupan remaja seperti saat ini yang sangat ketergantungan akan *gadget/handphone*. Bahkan saat mereka berkumpul dengan teman-temannya. Banyak dari mereka yang sibuk dengan gawai/ponsel masing-masing meski secara fisik bersama. Dengan kata lain, masing-masing dari mereka juga terlibat dalam bisnisnya sendiri .

Ketika mereka berjalan bersama, mereka masih terkait erat dengan benda yang disebut ponsel. Mereka tertawa, tersenyum, menunjukkan ekspresi sedih mereka sendiri dan lain-lain. Seolah dalam kesendirian, mereka menemukannya. Ini disebut *nomophobia* (bukan fobia ponsel).⁷⁵ apabila ketergantungan yang sangat tinggi terhadap *gadget/handphone* membuat masyarakat menjadi cemas, resah dan tidak bisa tenang jika *handphone* ditinggal di rumah misalnya. Mereka lebih suka kehilangan dompet mereka daripada ponsel mereka . Maka demikian, pentinglah bagi remaja untuk dapat bisa mengontrol penggunaan *gadget/handphone*. Jika remaja tidak menggunakan *gadget/handphone* dengan

⁷⁴Wawancara remaja Rafi Aldani, tanggal 19 September 2021. Pukul 11.00, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁷⁵Zaenal Arifin, *Perilaku Remaja Pengguna Gadget: Analisa Teori Sosiologi Pendidikan*, (Kediri: IAIT, 2015), hlm. 290.

baik maka juga akan berpengaruh terhadap perilaku keagamaannya, akhlak, sopan santun, tata krama, sikap dan tindakan remaja dalam aktivitas sehari-harinya.

C. Upaya Orang Tua Dalam Menertibkan Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda

Pengaruhnya *gadget/handphone* bagi kalangan remaja di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda sangatlah berefek sehingga diperlukan upaya orang tua untuk meminimalisir implikasi penggunaan *gadget/handphone* terhadap moralitas dan pengamalan keagamaan remaja. Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, peneliti melihat bahwa diketahui para orang tua serta masyarakat menyadari akan pengaruh *handphone* terhadap anak-anaknya. Akan tetapi mereka berpendapat bahwa mau tidak mau harus memberikan izin dalam menggunakan *handphone*. Hal tersebut akhirnya memicu terjadinya dekadensi moral remaja serta pengamalan keagamaan remaja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Suherni dan Ibu Yusliana sebagai orang tua mengatakan:

“Gadget/handphone bukan berpengaruh bagi anak remaja saja ya, untuk saya sendiri pribadi juga suka terpengaruh. Saya juga sebenarnya tidak suka main handphone ini, tapi mungkin kebutuhan dunia sekarang mau tidak mau saya harus memberikan izin dalam menggunakan handphone. Pengaruh handphone terhadap anak mungkin banyak pengaruhnya, ada positif dan negatif. Positifnya mungkin saya lebih bisa dapat wawasan ilmu pengetahuan dari anak saya, misalnya kayak ceramah-ceramah. Anak-anak ini kan lebih update, jadi saya kalau ada berita-berita atau informasi saya bisa tau dari anak saya. Di sisi negatifnya, anak-anak jadi malas, jarang melakukan pekerjaan rumah, sering begadang, suka gak jaga shalat, bahkan suka lupa makan juga. Makanya cara saya sebagai orang tua dan saya pasti batasi, tetap saya kontrol, saya ingatin juga biar gak terlalu lalai ke handphone, kadang-kadang saya marahin juga, saya sita hp nya, tapi mau macam mana lagi udh segala cara saya lakuin tapi tetap aja

*gk mumpun, palingan cuman sehari dua hari saja didengar selebihnya ya tetap saja di langgar lagi”.*⁷⁶

Hal senada juga di kemukakan oleh ibu Yusliana:

*“Sejujurnya saya juga sering tegur anak saya, tapi tetap aja seperti itu lagi. Tetap fokus handphone sampai saya sendiri juga bingung. Mau saya sita handphone tapi anak saya butuh untuk sekolah. Walaupun gitu saya tetap kontrol anak-anak ini setidaknya tetap sholat udah alhamdulillah saya. Masalah dia main game saya pasti tegur, saya ingatkan supaya dibatasi jadwal mainnya. Harus belajar, istirahat yang cukup, sholat jangan lupa dan saya juga pakai batasan waktu untuk anak-anak saya, saya wajibkan anak-anak saya jam 22.00 sudah harus tidur, handphone nya saya ambil.”*⁷⁷

Pernyataan tersebut sama halnya dengan yang peneliti lakukan di lapangan, peneliti menyimpulkan bahwa diketahui *Gadget/handphone* memiliki banyak sekali manfaatnya. Namun dibalik manfaat tersebut, *Gadget/handphone* memberikan pengaruh buruk membuat siapa saja dapat ketergantungan kepada *Gadget/handphone*. Penyelewengan penggunaan *Gadget/handphone*, ialah termasuk dalam penyalahan moral remaja serta pengamalan keagamaan remaja di kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda.

Masyarakat sekitar berpendapat bahwa:

*“kita orang tua ini suka serba salah. Gak dikasih gadget/handphone tapi mereka butuh untuk sekolahnya. Dikasih juga kadang kelewatan juga. Yang pasti sebagai orang tua yang selalu ingetin anak-anak untuk belajar, jangan fokus ke handphone terus.”*⁷⁸

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa upaya orang tua dalam menertibkan penggunaan gadget kepada anak-anaknya seperti membatasi mereka bermain, sering mengontrol hp mereka, dan pastinya lagi orang tua selalu mengingatkan agar

⁷⁶Wawancara Ibu Yusliana, tanggal 06 Oktober 2021. Pukul 17.20, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁷⁷Wawancara Ibu Yusliana, tanggal 06 Oktober 2021. Pukul 17.20, di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda.

⁷⁸Wawancara dengan masyarakat pada tanggal 15 Oktober 2021 di Kampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda.

tidak terlalu lalai ke *handphone*, dan menyita *hp* mereka apabila mereka tidak mendengar nasehat orang tuanya. Walaupun tidak sepenuhnya berhasil tetapi orang tua tetap tidak henti selalu menggunakan cara tersebut untuk menertibkan penggunaan gadget kepada anak-anak mereka. Tetapi walaupun begitu kebutuhan penggunaan *gadget/handphone* bagi kalangan remaja dan pelajar sangat penting untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi remaja tersebut. Perkembangan teknologi menambah wawasan anak. Dengan teknologi anak dapat mengakses informasi dan menjalin relasi tanpa batas jarak dan waktu. Beberapa program pengetahuan dasar membaca, menulis, dan berhitung, sejarah dan geografi dibuat dengan memadukan hiburan dan materi pelajaran.

Akan tetapi, jika remaja menggunakan *gadget/handphone* tidak bijak dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua, maka berdampak buruk terhadap perilaku keagamaan remaja seperti melalaikan shalat, rendah dalam berakhlak, dan bahkan mungkin melakukan perbuatan zina melalui chattingan yang tidak senonoh. Seperti dapat kita lihat pada zaman sekarang ini banyak di temukan kasus perzinaan di kalangan remaja. Maka dari itu, dibalik kebutuhan remaja dalam menggunakan *gadget/handphone* tetap perlu pengawasan dari orang tua serta membatasi penggunaan *gadget/handphone* itu sendiri.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh tentang Pengaruh Gadget Terhadap Moralitas Dan Pengamalan Keagamaan Remaja Dikampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap Moralitas dan pengamalan keagamaan Remaja Dikampung Bukit Rata Kecamatan Kejuruan Muda tentulah memiliki positif dan negatifnya. Salah satu bentuk positifnya yakni remaja tersebut menggunakan gadget ini sebagai penghilang stress dengan bermain game, dan mereka juga memanfaatkan gadget ini untuk mempermudah mencari materi pelajaran disekolah, namun hal negatifnya lebih besar dibandingkan yang positifnya, mereka sudah sangat ketergantungan oleh gadget, dan bahkan saat main game mereka tidak ada istirahat sedikitpun. Bukan hanya itu, bahkan ketergantungan remaja saat ini akan gadget membuat mereka lalai mengerjakan shalat, lupa makan dan tidur pula sehingga lupa akan kewajibannya kepada Allah dan orang tuanya. Para remaja cenderung menyia-nyiakan waktunya hanya untuk memuaskan hawa nafsunya dalam bermain handphone saja, serta tidak meerdulikan lingkungan sekitar. Dan ditambah lagi, mereka suka tak menghiraukan panggilan orang tua, nasihat-nasihat masyarakat. Maka demikian, hal ini tidak dapat dibiarkan, karena jika dibiarkan akan mendatangkan banyak keburukan baik remaja maupun orang tua dan lingkungan sekitar.

2. Upaya Orang Tua Dalam Menertibkan Penggunaan Gadget dikalangan remaja di Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda memang berperan sangat penting dalam hal tersebut. Salah satu upaya orang tua di kampung bukit rata ialah seperti membatasi mereka bermain, sering mengontrol hp mereka, dan pastinya lagi orang tua selalu mengingatkan agar tidak terlalu lalai ke handphone, dan menyita hp mereka apabila mereka tidak mendengar nasehat orang tuanya. Walaupun tidak sepenuhnya berhasil tetapi orang tua tetap tidak henti selalu menggunakan cara tersebut untuk menertibkan penggunaan gadget kepada anak-anak mereka. Tetapi walaupun begitu kebutuhan penggunaan *gadget/handphone* bagi kalangan remaja dan pelajar sangat penting untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan bagi remaja tersebut. Perkembangan teknologi menambah wawasan anak. Dengan teknologi anak dapat mengakses informasi dan menjalin silaturahmi.

B. Saran

1. Bagi Orang tua, hendaknya orang tua tetap mengontrol dan membatasi para remaja dalam penggunaan *gadget* sehingga para remaja mengetahui batasannya.
2. Selain upaya orang tua diperlukan juga kesadaran masyarakat dalam menertibkan penggunaan gadget dikalangan remaja Kampung Bukit Rata Kejuruan Muda. Agar kesadaran masyarakat terhadap dampak negatif teknologi dapat tumbuh dengan baik, maka harus diimbangi dengan tingkat pendidikannya. Jika tingkat pendidikannya baik dan maju, tentu

ada kesadaran yang tinggi akan reaksi terhadap hal-hal yang negatif. Oleh karena itu, lingkungan anak muda harus memiliki efek perkembangan moral yang baik untuk meningkatkan moral anak muda ketika lingkungan anak muda itu harmonis, peduli, maka tingkat kesadaran moral tinggi serta pengamalan keagamaan yang terjaga dengan baik dan benar tentu akan berefek baik pula terhadap generasi remaja sekitar.

3. Bagi masyarakat, hendaknya masyarakat memberikan efek perkembangan lingkungan yang baik dalam mendidik moral serta pengamalan keagamaan yang terjaga dengan baik dan benar tentu akan berefek baik pula terhadap generasi remaja sekitar.