



**ANFUSINA: JOURNAL OF PSYCHOLOGY**

<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/anfusina>

DOI: // [dx.doi.org/10.24042/ajp.v4i2.13343](https://doi.org/10.24042/ajp.v4i2.13343)

Volume 4, Nomor 2, Oktober 2021

---

**Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Beragama Pada Siswa SMA Negeri X Pontianak**

---

**Dwi Surya Purwanti**

Institut Agama Islam Negeri Pontianak

*dwidsppsikolog@gmail.com*

**Istiqomah**

Magister Profesi Psikologi Universitas Mercu Buana Yogyakarta

*istiqomahk49@gmail.com*

---

**Article Information:**

*Received: 19 July 2021*

*Revised: 10 August 2021*

*Accepted: 4 September 2021*

**Abstract**

*This research is motivated by the phenomenon where all behaviors seen through gadgets would be likely imitated by children. The purpose of this study was to analyze: (1) the use of gadgets in students of SMA Negeri X Pontianak. (2) Religious behavior in SMA Negeri X Pontianak students. (3) The effect of using gadgets on religious behavior in SMA Negeri X Pontianak students. This study is a quantitative study with a student population of SMAN X Pontianak. The sampling technique used refers to the Slovin formula and a sample of 60 students is obtained. Data collection techniques using interviews, observation, documentation and questionnaires. While the data analysis techniques used are instrumental analysis, descriptive analysis, and causal relationship analysis. The results of data analysis show that the use of gadgets by students of SMA Negeri X Pontianak is in the high category with an average score of 92.5. Moreover, it is known that the religious behavior of the students of SMA Negeri X Pontianak is in the low category with an average score of 45.32. Finally, it is known that the contribution of gadget use to religious behavior in SMA Negeri X Pontianak*

*students is 12.8%, while the rest is influenced by other variables outside this study.*

**Keywords:** *Use of gadgets, Religious Behavior*

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fenomena dimana semua perilaku yang dilihat melalui *gadget* akan ditiru anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis: (1) Penggunaan *gadget* pada siswa SMA Negeri X Pontianak. (2) Perilaku beragama pada siswa SMA Negeri X Pontianak. (3) Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama pada siswa SMA Negeri X Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan populasi siswa SMAN X Pontianak. Teknik sampling yang dilakukan mengacu pada rumus Slovin dan didapatkan sampel sebanyak 60 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi dan angket (kuesioner). Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis instrumen, analisis deskriptif, dan analisis hubungan sebab akibat. Hasil analisis data menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* oleh pada siswa SMA Negeri X Pontianak berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor 92,5. Selanjutnya, diketahui bahwa perilaku beragama pada siswa SMA Negeri X Pontianak termasuk dalam kategori rendah dengan skor rata-rata 45,32. Terakhir, diketahui bahwa kontribusi penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama pada siswa SMA Negeri X Pontianak sebesar 12,8%, sedangkan sisanya dipengaruhi variabel lain diluar penelitian ini.

**Kata Kunci:** Penggunaan *gadget*, Perilaku Beragama

### **Pendahuluan**

Perkembangan teknologi di era globalisasi dapat dirasakan dalam berbagai lini kehidupan. Kemajuan teknologi dan komunikasi berkembang begitu pesat memberikan dampak besar untuk kehidupan, salah satunya penggunaan *gadget*. Meningkatnya penggunaan *gadget* atau alat yang dapat terhubung dengan internet merupakan salah satu dampak dari penggunaan teknologi.

*Gadget* tidak hanya digunakan untuk berkirim pesan singkat ataupun telepon, melainkan dapat digunakan untuk mengakses beragam aplikasi menarik seperti *WhatsApp*, *facebook*, *twitter*, dan aplikasi lain yang mempermudah untuk saling terhubung. Aplikasi *e-commerce* seperti *shopee*, *Lazada*, dan lain-lain yang juga dapat dengan mudah diakses melalui *gadget* untuk mempermudah transaksi belanja *online*. *Gadget* menjadi media yang memungkinkan untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun. Berbagai hal positif didapat oleh individu dengan adanya *gadget*, meskipun di

sisi lain *gadget* berdampak negatif bagi penggunanya. Menurut (Sudarsono, 2005) berkembangnya pengetahuan dan teknologi memiliki dampak buruk, salah satunya bagi perkembangan remaja yang sedang mencari identitas dan jati diri.

Menurut (Sudarsono, 2005) faktor-faktor yang membentuk kenakalan remaja yaitu minimnya akhlak, perilaku beragama, faktor internal, dan faktor eksternal. Terkait faktor internal, pada dasarnya keluarga merupakan fondasi pertama bagi anak dalam penanaman nilai-nilai kehidupan, salah satunya terkait perilaku beragama. Menurut (Asy-Syantut, 2005) perilaku beragama terbentuk dengan meniru, bukan dengan nasihat atau petunjuk. Anak terlahir dengan fitrah yakni merasa kagum kepada orang tuanya, menganggap bahwa sikap dan tingkah laku orang tua adalah yang paling sempurna dan utama. Oleh sebab itu, hendaknya orang tua menyadari bahwa anak yang hatinya masih suci dapat merekam setiap tingkah laku, membangun tingkah laku dan menirunya. Berangkat dari penjelasan di atas, dapat diketahui bahwa keteladanan menjadi faktor penting dalam perkembangan anak, dan tokoh yang paling menentukan dalam menumbuhkan rasa keberagamaan adalah orang tua (Jalaluddin, 2007).

Tidak hanya orang tua di rumah, dibutuhkan pula sinergi dari guru di sekolah dalam pengembangan nilai-nilai perilaku beragama pada anak. Guru menjadi sosok yang ditiru dan teladan bagi muridnya. Apabila guru atau pendidik memiliki dan mencontohkan sifat jujur, dapat dipercaya, berakhlak mulia, berani menjauhkan diri dari perbuatan yang bertentangan dengan agama, maka anak tumbuh dalam kejujuran. Teladan yang diberikan oleh guru dapat membentuk akhlak mulia, keberanian dan sikap yang menjauhkan diri dari perbuatan yang bertentangan dengan agama.

Agama Islam sebagai agama *rahmatan lil' alamin* bagi kehidupan berkaitan dengan usaha manusia untuk mengukur dalamnya makna dari keberadaan diri sendiri dan alam semesta. Selain dengan beragama dapat kebahagiaan batin yang paling sempurna, juga adanya perasaan takut ketika melanggar larangan

dalam agama. Perintah Allah kepada umat Islam adalah dengan menjadi manusia yang sederhana dan apa adanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMAN X Pontianak bahwa pada umumnya siswa menggunakan *gadget* dan pada saat waktu pelajaran berlangsung ada beberapa siswa ditemukan sedang bermain *gadget*. Peneliti melakukan beberapa kali observasi bahwa siswa SMAN X banyak yang tidak sesuai dengan perilaku beragama. Agar tugas dan tanggung jawab dapat diwujudkan secara benar, maka Tuhan mengutus Rasul-Nya sebagai pemberi pelajaran, contoh dan teladan. Dalam estafet berikutnya, risalah kerasulan ini diwariskan kepada para ulama. Tetapi tanggung jawab utamanya dititikberatkan pada kedua orang tuanya.

Berdasarkan hasil observasi SMA Negeri X adalah salah satu SMA di kota Pontianak yang memiliki visi unggul dalam terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri dan berwawasan global. Sebagai bentuk komitmen dalam mewujudkan visi tersebut, SMA Negeri X sangat memperhatikan pendidikan agama Islam. Bahkan siswa dituntut untuk mengikuti beberapa kegiatan yang berhubungan dengan Islam agar mampu membaca Al-Quran dan memahami isinya kemudian mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, sekolah juga aktif melaksanakan Perayaan Hari Besar Islam (PHBI) agar siswa dapat memetik hikmah dari setiap kisah dalam PHBI. Tidak kalah penting, sekolah pun telah menyiapkan fasilitas ibadah yang memadai serta buku-buku bacaan berbasis akidah Islam.

Menurut Agus (2013) *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. *Gadget* bisa berupa telepon genggam atau biasa disebut HP (*handphone*). *Gadget* merupakan produk teknologi yang menjadi bahan pokok pembicaraan sehari-hari disemua kalangan. *Gadget* adalah suatu benda atau barang yang diciptakan khusus di era yang serba maju dengan tujuan untuk membantu segala sesuatu menjadi mudah dan praktis dibandingkan teknologi-teknologi sebelumnya. Beberapa contoh dari *gadget* yaitu laptop, *smartphone*, *ipad*, ataupun *tab* dan lainnya. Menurut

Plimbi (2012) untuk mengetahui pengertian *gadget*, dapat ditelusuri kembali pada abad 19 di mana asal-usul dari kata *gadget* pertama kali muncul. Menurut Kamus Inggris Oxford, terdapat bukti anekdotal penggunaan *gadget* sebagai nama tempat untuk menyimpan item teknis yang mana orang tidak dapat mengingat nama sebenarnya, hal ini berlangsung sejak tahun 1850-an. Pada era globalisasi, teknologi sudah berkembang sangat pesat sehingga memunculkan banyak perangkat baru yang dibuat untuk mempermudah manusia dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah *gadget*.

Penggunaan *gadget* dapat diklasifikasikan secara global menurut Kamanto (dalam Muzakki, 2020) yaitu: a. *gadget* dipakai untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat dan bisa memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi; b). *gadget* memberikan kebebasan untuk membahas pesan pada waktu yang diinginkan ataupun menolak pesan yang tidak disukai; c). *gadget* menghidupkan tali persaudaraan dengan berkirim pesan dan *gadget* dapat membantu komunikasi dengan orang lain; d). *gadget* memberikan dampak kecanduan; e). *gadget* dipergunakan untuk mengejutkan orang lain, menteror, menghina, dan menyia-nyiakan waktu pemakainya.

Menurut teori kehadiran sosial, komunikasi akan efektif jika memiliki media yang sesuai untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti. Sementara itu media yang ditulis (teks) dianggap yang paling rendah. Saat ini, fenomena komunikasi melalui *gadget* (*smartphone*) lebih menarik daripada berkomunikasi secara langsung (tatap muka).

Perilaku keagamaan menurut pandangan behaviorisme erat kaitannya dengan prinsip *reinforcement reward and punishment*. Manusia berperilaku agama karena didorong oleh rangsangan hukuman (siksaan) dan hadiah (pahala). Manusia hanyalah sebuah robot yang bergerak secara mekanis menurut asas pemberian hukuman dan hadiah. Keagamaan berasal dari kata agama, mendapat awalan “ke” dan akhiran “an”, yang memiliki arti sesuatu (segala tindakan) yang berhubungan dengan agama (Retnoningsih, 2011).

Agama berarti kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban-kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama pada siswa SMA Negeri X Pontianak”.

## Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan populasi siswa SMAN “X” di kota Pontianak. Teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan kriteria: a). siswa aktif SMAN “X”; b). telah terhitung mengikuti pembelajaran minimal 3 semester; c). memiliki dan aktif menggunakan *gadget*; 4). *gadget* digunakan untuk menunjang pembelajaran. Metode pengumpulan data menggunakan skala likert. Variabel penggunaan *gadget* diukur menggunakan Skala Intensitas Penggunaan *Gadget* yang dikembangkan oleh Tubbs dan Moss (1983). Variabel perilaku beragama diukur menggunakan Skala Perilaku Beragama yang disusun oleh peneliti dan telah melalui uji validitas dan reliabilitas. Setiap skala mengandung dua skala pernyataan yakni *favorable* dan *unfavorable*.

Terdapat empat kategori jawaban pada pernyataan *favorable*, mulai dari Sangat Sesuai (SS) dengan skor 4, Sesuai (S) dengan skor 3, Tidak Sesuai (TS) dengan skor 2 dan Sangat Tidak Sesuai (STS) memiliki skor 1. Pada pernyataan *unfavorable* jawaban Sangat Sesuai (SS) memiliki skor 1, Sesuai (S) memiliki skor 2, Tidak Sesuai (TS) memiliki skor 3 dan Sangat Tidak Sesuai (STS) memiliki skor 4. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi dengan bantuan *software SPSS 25.0 for windows*.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil analisis distribusi frekuensi intensitas penggunaan *gadget* pada siswa dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini:

**Tabel 1.**  
**Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan *gadget***

	N	Mean	Min	Maks	SD
Penggunaan <i>Gadget</i>	60	92.58	70	112	9.269

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa skor tertinggi penggunaan *gadget* adalah 112 dan skor terendah penggunaan *gadget* adalah 70. Selanjutnya, diketahui rata-rata penggunaan *gadget* diketahui 92,58 (tinggi). Sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada siswa SMAN X Pontianak masuk dalam kategori tinggi.

Selanjutnya, distribusi frekuensi skor perilaku beragama secara umum dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini:

**Tabel 2.**  
**Distribusi Frekuensi Perilaku Beragama Siswa**

	N	Mean	Min	Max	SD
Perilaku Beragama	60	45.32	27	84	12.035

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa skor tertinggi 84 (sedang) dan skor terendah 27 (rendah) perilaku beragama ada siswa SMAN X Pontianak dengan tingkat sebaran datanya adalah 12,035. Kemudian jarak antara skor tertinggi dan terendah 57 (rendah), nilai tengah dari skor perilaku beragama 42 (rendah). Kemudian rata-rata perilaku beragama diketahui 45,32 (rendah).

Berikutnya akan disajikan data hasil analisis regresi pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama pada siswa SMAN X Pontianak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan satu variabel bebas (penggunaan *gadget*) dan satu variabel terikat (perilaku beragama). Data dari kedua variable tersebut kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis regresi sederhana dengan bantuan *software* SPSS 24.0. Berikut merupakan hasil dari analisis yang telah dilakukan :

**Tabel 3**  
**Persamaan Regresi**

Model	Unstandardized	
	B	Standard Error
H1 (Constant)	88.262	14.815
Penggunaan <i>Gadget</i>	-.464	.159

Dependent Variable: perilaku\_beragama

Berdasarkan tampilan tabel di atas diketahui persamaan regresinya adalah  $y = 88,262 - 0,464 X$ . Hal tersebut berarti semakin tinggi penggunaan *gadget* maka semakin rendah perilaku beragama pada siswa.

Setelah diketahui persamaan regresi kedua variabel, langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui besarnya variabel independent (penggunaan *gadget*) dalam menjelaskan variasi dari variabel dependent (perilaku beragama) secara terpisah. Untuk memudahkan perhitungan peneliti menggunakan bantuan *software* SPSS 25.0 for windows dan didapatkan hasil sebagai berikut:

**Tabel 4**  
**Uji Signifikansi Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized	
	<i>t</i>	Sig. ( <i>p</i> )
H1 (Constant)	5.957	.000
Penggunaan <i>Gadget</i>	-2.913	.005

Hasil output di atas diketahui nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,005 lebih kecil dari probabilitas 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti bahwa “Ada hubungan penggunaan *dadget* (X) terhadap perilaku beragama (Y). Koefisien determinasi ( $r^2$ ) dalam penelitian ini pada intinya mengukur seberapa jauh variabel X mempengaruhi variabel Y. Hasil uji indeks determinasi ( $r^2$ ) tersebut dapat dilihat pada tabel 5 dibawah ini:

**Tabel 5**  
**Uji Determinasi**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
H1	.357 <sup>a</sup>	.128	.113	11.337

Predictors: (Constant), penggunaan\_Gadget

Berdasarkan tabel di atas didapatkan nilai  $r^2$  sebesar 0,128. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa besar hubungan sebab-akibat dari penggunaan *Gadget* terhadap perilaku beragama pada siswa SMAN 8 Pontianak sebesar 12,8% dan 87,2% lainnya disebabkan oleh faktor-faktor lain diluar variabel

Berdasarkan uji hipotesis menggunakan analisis regresi untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab-akibat variabel *dependent* dan variabel *independent*, maka diperoleh koefisien pada taraf signifikan 5% dan pengujian dilakukan dengan menggunakan program *SPSS 25.00 for windows* diperoleh nilai diketahui  $p = 0,005$  ( $p < 0,05$ ). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Wulandari (2016) yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* memberikan akibat buruk pada perilaku beragama peserta didik, seperti antisosial, tidak memperhatikan guru ketika kegiatan belajar berlangsung dan kurang menghargai waktu. Hasil penelitian ini juga selaras dengan teori yang mengemukakan bahwa *gadget* dapat digunakan untuk mengumumkan pelajaran, kemajuan, undangan dan sebagai alat pengingat serta memberikan efektifitas terhadap kesulitan waktu dan ekonomi.

Sehingga, kesimpulan hasil uji indeks determinasi di atas adalah penggunaan *gadget* memiliki kontribusi terhadap perilaku beragama pada SMAN X Pontianak sebesar 12,8%. Sisanya disebabkan variabel lain di luar penelitian ini. Akan tetapi dalam pengaruhnya penggunaan *gadget* memiliki pengaruh yang sangat lemah terhadap perilaku beragama pada siswa SMAN X Pontianak

## Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama pada siswa SMAN X Pontianak. Kontribusi penggunaan *gadget* terhadap perilaku beragama pada siswa SMAN X Pontianak sebesar 12,8%, sisanya dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini.

## Daftar Pustaka

- Agus, E. (2013). *Revolusi Kecerdasan Abad 21*. Bandung: Alfabeta.
- Asy-Syantut. (2005). *Pilar Utama Pendidikan Anak*. Jakarta: Robbani Press.
- Jalaluddin, H. (2007). *Psikologi agama*. Rja Grapindo Persada.
- Muzakki, M. A. (2020). *PENGGUNAAN GADGET DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS IPNU IPPNU KRAMAT JEGU TAMAN SIDOARJO*.  
[https://digilib.uinsby.ac.id/38805/2/Muhammad Alfi Muzakki\\_D01215027.pdf](https://digilib.uinsby.ac.id/38805/2/Muhammad%20Alfi%20Muzakki_D01215027.pdf)
- Plimbi. (2012). *Tahukah Anda Apa itu Pengertian Gadget*.
- Retnoningsih, S. dan A. (2011). *Kamus besar bahasa indonesia*.
- Sudarsono. (2005). *Etika Islam tentang kenakalan remaja*.