

**DAMPAK *GADGET* TERHADAP AKTIVITAS KEAGAMAAN  
REMAJA DI DESA SADAR KECAMATAN BONE-BONE  
KABUPATEN LUWU UTARA (STUDI KASUS REMAJA  
BERUSIA 16-18 TAHUN)**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas  
Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

**DAMPAK GADGET TERHADAP AKTIVITAS KEAGAMAAN  
REMAJA DI DESA SADAR KECAMATAN BONE-BONE  
KABUPATEN LUWU UTARA (STUDI KASUS REMAJA  
BERUSIA 16-18 TAHUN)**

*Skripsi*

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
Sosial (S.Sos) pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas  
Ushuluddin, Adab dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo*



**Pembimbing :**

1. Dr. Efendi P, M.Sos.I.
2. Dr. Amrullah Harun, S.Th.I., M.Hum.

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING ISLAM  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Husniati  
Nim : 18 0103 0059  
Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggungjawab saya.

Bilamana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Palopo, 23 Februari 2023**

Pembuat pernyataan,



Husniati  
NIM 18 0103 0059

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Berusia 16-18 Tahun)” yang ditulis oleh Husniati, NIM 18 0103 0059, mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Senin, tanggal 4 September 2023 M bertepatan dengan 18 Shaffar 1445 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Sosial (S.Sos).

Palopo, 11 September 2023

### TIM PENGUJI

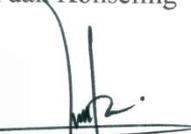
1. Abdul Mutakabbir, S.Q., M.Ag. Ketua Sidang
2. Dr. H. Rokman A.R Said, Lc., M.Th.I. Sekretaris Sidang
3. Dr. Hj. Muryani, M.A. Penguji I
4. Muhammad Ilyas, S.Ag., M.A. Penguji II
5. Dr. Efendi P. M.Sos. Pembimbing I
6. Dr. Amrullah Harun, S. Th.I., M.Hum Pembimbing II

Mengetahui

Rektor IAIN Palopo  
Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah  
Islam

  
**Dr. Abdain, S.Ag., M.HI**  
NIP. 19710512 199903 1 002

Ketua Program Studi  
Bimbingan dan Konseling

  
**Abdul Mutakabbir, S.O., M.Ag**  
NIP. 19900727 201903 1 013

## PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

إِنَّ الْحَمْدَ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ، وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا  
وَمِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا، مَنْ يَهْدِهِ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يَضِلَّ فَلَا هَادِيَ لَهُ  
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا عَبْدُهُ وَرَسُولُهُ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah swt. Yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “peran teman sebaya terhadap emosional Mahasiswa akhir yang sedang menyusun skripsi di institut Agama Islam Negeri Palopo” setelah melalui proses panjang.

Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad saw. Kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya. Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus di selesaikan, guna memperoleh gelar Sarjana Sosial Pada Prodi Bimbingan Dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan penuh ketulusan hati dan keikhlasan. Terkhusus kepada kedua orang tua ku tercinta, ayahanda Darman dan ibunda Watia yang telah melahirkan dan mendidik penulis dengan kasih sayang hingga sekarang, dan segala yang telah diberikan kepada anaknya, serta saudaraku dan semua keluarga yang selama ini membantu memberikan dukungan serta doanya. Mudah-mudahan Allah swt. Mengumpulkan kita semua dalam syurga-nya kelak.

1. Prof. Dr. Abdul Pirol, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, beserta wakil rektor I,II, dan III IAIN Palopo pada periode 2015-2019 dan periode 2019-2023, serta Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Selaku Rektor IAIN Palopo, beserta wakil rektor I,II, dan III IAIN Palopo pada periode 2023-2027.
2. Dr. Masmuddin, M.Ag. selaku dekan fakultas Ushuluddin adab dan dakwah IAIN Palopo beserta Bapak Wakil Dekan I, II, III Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Palopo pada periode sebelumnya dan Dr. Abdain, S.Ag., M.H.I. Selaku dekan fakultas Ushuluddin adab dan dakwah IAIN Palopo beserta Bapak Wakil Dekan I, II, III Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah IAIN Palopo pada periode saat ini.
3. Dr. Subekti Masri, M.Sos.I. dan Amrul Aysar Ahsan, SPd. I., M.Si selaku ketua dan sekretaris program studi Bimbingan dan Konseling Islam pada periode sebelumnya dan Abdul Mutakabbir, S.Q., M.Ag. dan Harun Nihaya, S.Pd., M.Pd. Selaku ketua dan sekretaris program studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo beserta staf pada periode saat ini yang telah membantu dan mengarahkan penulis dalam penyelesaian skripsi.
4. Dr. Efendi P, M.Sos.I. dan Dr. Amrullah Harun, S.Th., M.Hum. Selaku pembimbing I dan pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Hj. Nuryani, M.A. dan Muhammad Ilyas, S.Ag., M.A. Selaku penguji I dan penguji II yang telah membantu membimbing, memberi masukan dan mengarahkan penulis dalam rangka penyelesaian skripsi ini.

6. Dr. Amrul Aysar Ahsan, SPd.I., M.Si. Selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Seluruh Dosen Dan Staf Pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik penulis selama berada di IAIN palopo dan memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
8. Abu Bakar, S.Pd.I., M.Pd. Selaku kepala unit perpustakaan beserta karyawan dan karyawan dalam lingkup IAIN palopo, yang telah membantu, khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi ini.
9. Bapak Asrianto, A.Md. Selaku Kepala Desa Sadar beserta staf jajarannya yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian.
10. Remaja beserta masyarakat desa sadar yang telah bekerja sama dengan penulis dalam proses penyelesaian ini.
11. Kepada sahabat seperjuangan Azizah Nurul Izzah, Rosnawati Syamsuddin, Rahmania Kadondo, Siti Aisyah, Hastuti, Fatimah Azzahrah, Nur Hafsa, Muh. Iksan, Amaran, dan Fitrah Rahman yang telah banyak membantu penulis, yang selalu memberikan semangat, motivasi, solusi, kebahagiaan dalam lika-liku perkuliahan hingga sampai ditahap penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas semua kebaikan kalian, terimakasih telah menjadi sahabat terbaik selama perkuliahan ini.
12. Kepada sahabat saya Ade Fatimah Febrian dan Indahsari terimakasih atas bantuan, dorongan dan semangat bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Kepada saudara sepupu saya Nur Wilda Widya Sari dan Nur Afni Safitri

terimakasih atas semua kebaikan kalian, terimakasih karena selalu mendengarkan cerita dan keluh kesah penulis dan selalu memberikan motivasi serta memberi semangat dalam penulisan skripsi ini.

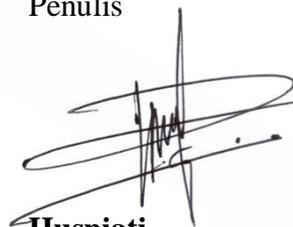
14. Kepada teman seperjuangan, mahasiswa program Studi Bimbingan dan Konseling Islam IAIN Palopo angkatan 2018 (khususnya kelas B) yang selama ini membantu dan selalu memberikan dukungan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.

15. Kepada semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesullitan dengan ini penulis berharap saran dan kritik demi kebaikan karya ini di masa mendatang. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah swt. Amin Yaa Rabbal Aalamiin.

Palopo, 25 Agustus 2023

Penulis



**Husniati**

NIM. 18 0103 0059

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN

### A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

#### 1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ha	h	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	šad	š	s (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ta	t	te (dengan titik di bawah)
ظ	za	z	zet ( dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

## 2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vocal bahasa Indonesia, terdiri atas vocal tunggal atau monoftong dan vocal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathah dan ya'</i>	ai	a dan i
اُو	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh :

كَيْفَ : *kaifah*

هَوَّلَ : *haulā*

## 3. Maddah

*Maddah* atau vocal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya z berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ...   اِ...   اُ...	<i>fathah dan alif' atau ya'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan ya'</i>	ī	i dan garis di atas
وُ	<i>dammah dan wau</i>	ū	u dan garis di atas

رَمَى : *ramā*

قِيلَ : qīla  
 يَمُوتُ : yamūtu

#### 4. Tāmarbūtah

Transliterasi untuk tā' marbūtah adadua, yaitu tā' marbūtah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dammah, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan tā' marbūtah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan tā' marbūtah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al- serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka tā' marbūtah itu ditransliterasikan dengan ha [h].

#### 5. Syaddah (Tasydīd)

Syaddah atau tasydīd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydīd, dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Contoh:

رَبَّنَا : rabbanā  
 نَجَّيْنَا : najjainā  
 الْحَقُّ : al-haqq  
 نُعِمٌ : nu'ima  
 عُدُوٌّ : 'aduwwun

Jika huruf *ى* ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didalui oleh huruf kasrah, maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Jika huruf *ى* ber-tasydid di akhir sebuah kata dan didalui oleh huruf kasrah, maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

عَلِيٌّ : 'alī (bukan 'aliyy atau a'ly)  
 عَرَبِيٌّ : 'arabī (bukan 'arabiyy atau 'araby)

#### 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf *Al* (*alif lam ma'rifah*). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf *syamsi yah*

maupu huruf *qamariyah*. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

الشَّمْسُ	: <i>al-syamsu</i> (bukan <i>asy-syamsu</i> )
الزَّلْزَلَةُ	: <i>al-zalzalah</i> (bukan <i>az-zalzalah</i> )
الفَلْسَفَةُ	: <i>al-falsafah</i>
الْبِلَادُ	: <i>al-bilādu</i>

### 7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

Contoh:

الْمُرُونَ	: <i>ta'murūnna</i>
النَّوْعُ	: <i>al-naū</i>
شَيْءٌ	: <i>syai'ur</i>
أُمِرْتُ	: <i>umirtu</i>

### 8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasikan adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'ān*), alhamdulillah, dan muaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasikan secara utuh.

Contoh:

*Syarḥ al-Arba 'īn al-Nawāwī*  
*Risālah fi Ri'āyah al-maṣlahah*

### 9. Lafz al-Jalājah

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau bekedudukan sebagai *mudāfilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Contoh:

دِينُ اللَّهِ : *dīnullāh*

بِاللَّهِ : *billāh*

Adapun *tā' marbūtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalājah*, ditransliterasikan dengan huruf [t]. Contoh:

هُمْ فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fī rahmatillāh*

## 10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*all caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri sendiri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

*Wa mā Muhammadun illā rasūl*

*Inna awwala baitin wudi'a linnāsi lallazī bi Bakkata mubārakan*

*Syahrū Ramadān al-lazī unzila fihī al-Qurān*

Nasīr al-Dīn al-Tūsī

Nasr Hāmid Abū Zayd

Al-Tūfī

Al-Maslahah fi al-Tasyrī' al-Islāmī

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abū (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

### Contoh

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan, Zaīd Naṣr Ḥāmid Abū)

### B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

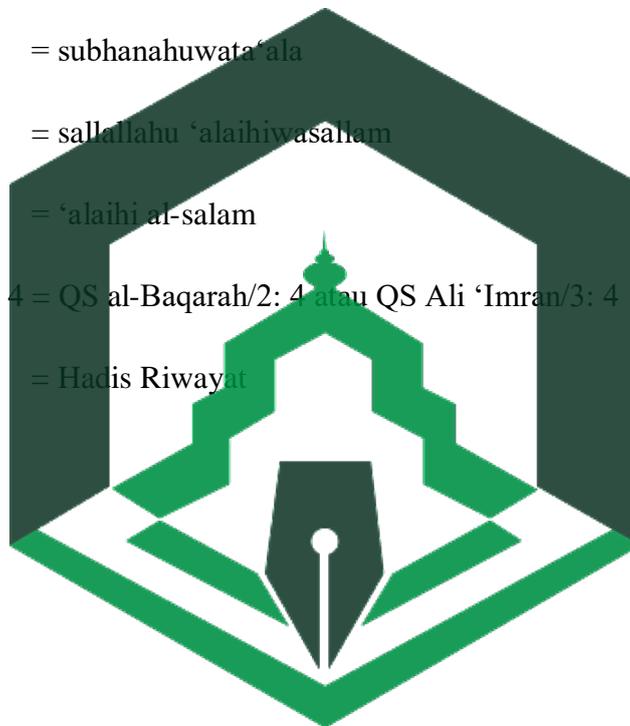
swt. = subhanahuwata'ala

saw. = sallallahu 'alaihiwasallam

as = 'alaihi al-salam

QS .../...: 4 = QS al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali 'Imran/3: 4

HR = Hadis Riwayat



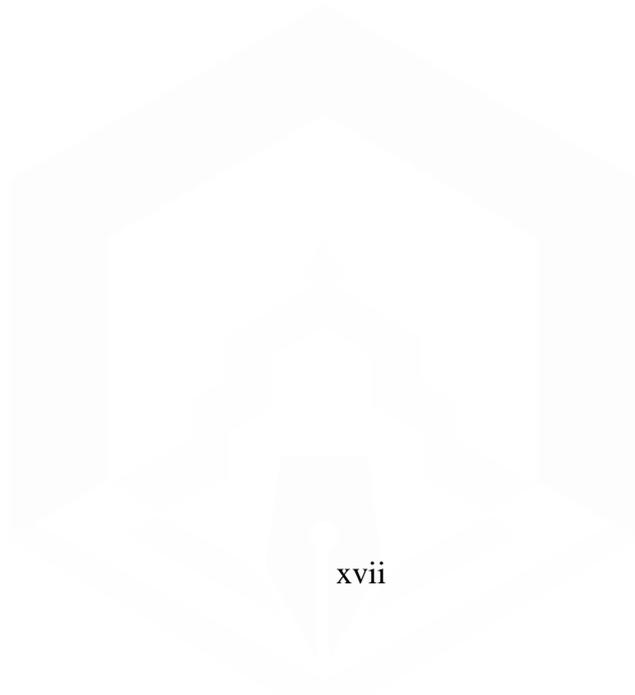
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PRAKATA .....	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB DAN SINGKATAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR AYAT .....	xvi
DAFTAR HADIS .....	xvii
DAFTAR TABEL .....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
ABSTRAK.....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan Masalah.....	p6
E. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	7
B. Deskripsi Teori.....	9
1. Dampak Penggunaan Gadget .....	9
2. Aktivitas Keagamaan Reamaja .....	13
3. Remaja Usia 16, 17, 18 Tahun .....	18
C. Kerangka Pikir .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....	24
B. Fokus Penelitian.....	25

C. Definisi Istilah.....	26
D. Desain Penelitian.....	28
E. Subjek dan Objek Penelitian.....	29
F. Data dan Sumber Data.....	29
G. Teknik Pengumpulan Data .....	30
H. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	31
I. Teknik Analisis Data.....	32
<b>BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>34</b>
A. Sejarah Singkat Desa Sadar .....	34
B. Relevansi.....	37
C. Hasil Penelitian .....	37
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>61</b>
A. Kesimpulan .....	61
B. Saran.....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR INFORMAN</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

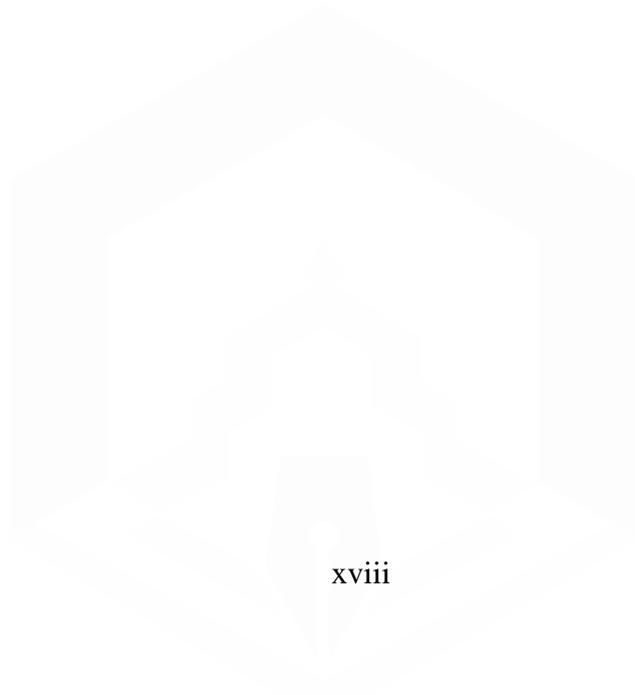
## DAFTAR AYAT

Kutipan Ayat 1 QS Maryam/19:59.....	3
Kutipan Ayat 2 QS Al-Ma'un ayat/107:4-5.....	39



## DAFTAR HADIS

Kutipan Hadist 1 ..... 13



## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Data Usia Masyarakat.....	35
Tabel 4.2 Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari.....	36
Tabel 4.3 Tingkat Pendidikan.....	36



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kerangka Pikir..... 23



## ABSTRAK

**Husniati,2023.** “Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja Di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun) ”. Skripsi Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam Fakultas Ushuluddin, Adab, dan Dakwah Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Efendi P dan Amrullah Harun.

Skripsi ini membahas tentang dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan pada remaja yang berusia 16, 17, 18 tahun di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara dan untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan fokus penelitian pada dampak dari penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja. Subjek penelitiannya adalah remaja serta masyarakat di Desa Sadar adapun objek penelitiannya adalah remaja yang berusia 16, 17, 18 tahun yang mengalami dampak dari penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaannya. Sumber data pada penelitian ini yaitu sumber data primer yang diperoleh dari remaja yang berusia 16-18 tahun, sedangkan sumber data sekunder berasal dari hasil bacaan yang berupa buku, penelitian terdahulu yang relevan, serta artikel dan jurnal. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi, wawancara dengan menggunakan teknik *purposive sampling* untuk pengambilan sampel, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan berupa reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatif dari masing-masing penggunaannya, jika *gadget* digunakan secara berlebihan akan mengakibatkan rasa malas untuk beraktivitas dan melakukan ibadah, kurangnya konsentrasi belajar yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* secara berlebihan, merosotnya moral dan ahlak remaja, berkurangnya rasa empati. Namun dibalik dampak negatif *gadget*, *gadget* juga memiliki dampak positif jika digunakan dengan bijak yaitu dapat menambah wawasan, mempermudah komunikasi dan meningkatkan nilai-nilai keagamaan melalui sosial media, sehingga dapat diterapkan dalam kehidupan dan mampu memberikan manfaat bagi kehidupan yang lebih baik lagi. Implikasi dari penelitian ini diharapkan agar para pengguna *gadget* terkhusus pada remaja agar lebih bijak menggunakan *gadget*, sehingga dapat menimbulkan dampak positif bagi kehidupan masing-masing.

**Kata Kunci :** Dampak *Gadget*, Aktifitas Keagamaan, Remaja

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada generasi saat ini perkembangan teknologi sangat berkembang pesat dan semakin canggih sehingga menimbulkan dampak berbeda pada setiap penggunanya, perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan yang sangat pesat ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi.<sup>1</sup> Teknologi komunikasi dan informasi yang semakin canggih menarik daya tarik tersendiri bagi penggunanya. Fitur-fitur yang disediakan ada beragam baik visual, audio, maupun verbal membuat manusia mendapatkan informasi dengan cepat tanpa perlu mengeluarkan usaha ekstra, manusia dimanjakan dengan berbagai hiburan yang disukainya.

Teknologi saat ini menciptakan peluang dan tantangan bagi agama. Peluangnya adalah bagaimana teknologi memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi agama. Tantangannya dapat menjadi celah bagi manusia untuk berbuat dzalim. Games yang sering dipermasalahkan seketika mempergunakannya melebihi batas waktu, dan mengorbankan ibadah seseorang.<sup>2</sup>

Teknologi komunikasi dapat digunakan untuk berkomunikasi antar individu atau kelompok orang yang tidak bertemu secara fisik di lokasi yang

---

<sup>1</sup>Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan," *Jurnal Kopasta* 5, no. 2 (2018): 56, <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/1107>

<sup>2</sup>Muhammad Taslim, "*Metode Bimbingan Penyuluhan Islam Dalam Meningkatkan Spiritual Remaja Pengguna Gadget di Desa Awo Kecamatan Tammerodo Sendana Kabupaten Majene*", Skripsi, UIN Alauddin Makassar 2019.

sama. Teknologi komunikasi dapat berupa *gadget* atau telepon, radio, televisi, audio, video, *email*, *facebook*, dan *twitter*.<sup>3</sup>

*Gadget* merupakan salah satu teknologi yang memiliki beberapa fungsi serta fitur khusus. Zaman sekarang ini *gadget* dirancang dengan fitur menarik yang membuat remaja menjadi tertarik dalam menggunakannya. Remaja menjadi konsumen terbanyak dalam penggunaan *gadget* yang membuat mereka menjadi kecanduan.<sup>4</sup> Tidak jarang saat ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*, kemungkinan hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti kebutuhan hidup, mengikuti zaman dan pergaulan.

Perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi". Penggunaan *gadget* mudah ditemukan di semua golongan masyarakat yang ada, baik di kalangan orang dewasa, remaja, anak-anak dan orang tua. Fenomena tersebut dapat dengan mudah ditemukan di fasilitas-fasilitas publik, seperti rumah, sekolah, kampus, pasar, jalan raya, masjid dan fasilitas lainnya. Permasalahan yang timbul dari fenomena penggunaan *gadget* sebenarnya berasal dari bagaimana masyarakat dapat memanfaatkan fitur-fitur canggih tersebut dengan baik dan benar. Khususnya bagi anak remaja, karena pada masa usia sekolah peningkatan penggunaan waktu

---

<sup>3</sup>In In Supianti, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika", *Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran* 4, no. 1 (Februari 24, 2018): 65, <http://jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/44/38>

<sup>4</sup>Lydia Mardison Putri, Cory Febriana & Rina Mariyana, "Kesehatan Mental Remaja dalam Penggunaan *Gadget*", *Real In Nursing Journal*, 5, no. 1 (2022): [https:// ojs.fdk.ac.id/ index .php/Nursing/articel/view/1689](https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/articel/view/1689)

yang dilewati remaja menjadi salah satu pendorong terjadinya perubahan pada perilaku keagamaan remaja.<sup>5</sup>

Dampak *gadget* dapat menjadikan remaja bermalas-malasan dalam hal yang menyangkut keagamaan. Diantaranya, salat 5 waktu yang sering ditinggalkan, salat tidak khushyu disebabkan karena ingin cepat selesai dalam mengerjakan salat.

Sebagaimana yang terdapat dalam QS Maryam/19:59 Yakni:

فَخَلَفَ مِنْ بَعْدِهِمْ خَلْفٌ أَضَاعُوا الصَّلَاةَ وَاتَّبَعُوا الشَّهْوَاتِ فَسُوفَ يَلْقَوْنَ  
عَذَابًا ...

Terjemahnya:

“Maka datanglah sesudah mereka, pengganti (yang jelek) yang menyia-nyiakan salat dan memperturutkan hawa nafsunya, maka mereka kelak akan menemui kesesatan”.<sup>6</sup>

Karena *gadget* juga remaja dibuat malas untuk mengikuti aktivitas keagamaan di masjid, misalnya kajian keagamaan yang diselenggarakan oleh remaja masjid setempat.

Remaja juga bermalas-malasan dalam mengaji yang sebagaimana mestinya bahkan sering membantah perkataan orang tua dan tidak sopan dengan yang lebih tua darinya.<sup>7</sup>

<sup>5</sup>Ummahatul Mukminiati, Duski Ibrahim, K.A Bukhori, Ari Sandi, "Analisis Penggunaan *Gadget*; Studi Kasus Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", *Al;Wijdan;Journal of IslamicEducation Studies*, 5, no. 2 (2020): 181, <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/alwijdan/article/view/504/428>

<sup>6</sup>Kementerian Agama RI, *Al-qur'an dan terjemahnya*, 2019

<sup>7</sup>A.daniansyah, “*Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja Di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran*”, Skripsi UIN Raden Intan Lampung 2019. 62

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tanpa adanya pengawasan dari orang tua, dapat berpengaruh terhadap aktivitas keagamaan remaja, dan juga mempengaruhi kesehatan pada tubuh manusia.

*Gadget* merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda atau alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, *gadget* menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak.<sup>8</sup>

Adapun yang mendasari peneliti memilih judul ini adalah dari penjelasan di atas penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat berpengaruh terhadap aktivitas keagamaan remaja di Desa Sadar. Aktivitas keagamaan yang biasa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari di setiap diri seseorang akan berpengaruh besar dalam kesiapan menjalani hidup di masa yang akan datang apalagi bagi seorang remaja sebagai penerus generasi masa depan. *Gadget* memiliki dampak yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia baik secara individual maupun sosial terlebih khusus bagi remaja yang sedang mengalami pertumbuhan baik secara fisik maupun psikis, mereka juga menggunakan *gadget* untuk kehidupan sehari-hari, bahkan para remaja masa kini identik dengan *gadget* yang terkadang hampir 24 jam digunakan.

Perlunya usaha untuk menyadarkan masyarakat tentang melibatkan remaja dalam berbagai aktivitas kemasyarakatan baik berupa kegiatan sosial maupun

---

<sup>8</sup>Jenny Gabriella, Belinda Mau, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini", *Jurnal exclusiv Deo* 5, no. 1 (2021) 102 <https://www.e-journal.sttexcelsius.ac.id/index.php/excelsisdeo/article/view/70>

keagamaan. Oleh karena itu penting pemahaman tentang dampak *gadget* terutama bagi remaja dan orang tuanya agar anak dapat diawasi penggunaannya sehingga anak dapat berkembang dengan baik.

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul dalam penelitian ini adalah suatu penelitian yang secara intensif menjelaskan segala dampak *gadget* yang mempengaruhi aktivitas keagamaan remaja, baik itu dampak positif maupun dampak negatif, di mana penelitian ini mengkhususkan pada remaja pengguna *gadget* yang berusia 16-18 tahun yang ada di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.

#### **A. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang dikaji dalam penelitian adalah: Dampak *gadget* bagi aktivitas keagamaan remaja, yang berusia 16, 17, 18 tahun yang ada di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.

#### **B. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis menyimpulkan rumusan masalah yang dapat diambil yaitu:

1. Bagaimana dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan pada remaja yang berusia 16, 17, 18 tahun di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara?
2. Apa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja?

### C. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mengetahui dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan pada remaja yang berusia 16, 17, 18 tahun di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja.

### D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis memberikan kontribusi ilmiah bagi pengembangan ilmu dakwah, dengan memahami dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja menjadi penting sebagai bahan penambah keilmuan bagi diri sendiri dan bagi para pembaca.
2. Manfaat praktisnya yaitu, untuk menjadi bahan rujukan bagi peneliti berikutnya dengan objek yang sama dalam perspektif dan lokasi yang berbeda. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis tentang masalah yang dikaji.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Sebelum penelitian serupa telah beberapa kali dilakukan dengan faktor dan variabel yang berbeda. Peneliti mengambil 5 contoh penelitian terdahulu yang memiliki arah penelitian yang hampir sama yaitu:

1. Judul Penelitian “*Gadget dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran*” diteliti oleh A.Daniansyah, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung 2019. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan bersifat Deskriptif peneliti berusaha mencari tahu bagaimana bahayanya bermain *Gadget*.<sup>1</sup> Perbedaan penelitian A.Daniansyah dengan penelitian saat ini yaitu, penelitian A. Daniansyah subjeknya tertokus kepada remaja yang bermain game online, jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) serta analisis data yang digunakan analisis kualitatif deskriptif menggunakan analisis deduktif.
2. Judul Penelitian “Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Sikap Keagamaan Remaja di SMPN 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi” penelitian ini menggunakan metode kuantitatif peneliti berusaha mencari tahu pengaruh pemakaian *gadget* terhadap sikap keagamaan remaja. Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitian dan objek penelitian, di mana penelitian

---

<sup>1</sup>A.daniansyah, “*Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja Di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran*”, Skripsi UIN Raden Intan Lampung 2019.

terdahulu menggunakan metode kuantitatif dan memfokuskan objeknya pada siswa kelas VIII SMP.<sup>1</sup>

3. Judul Penelitian “Pengaruh Penggunaan *Gadget* (Smartphone, Laptop, Tablet PC, Video Game) Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Lingkungan RT.29 RW.08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang” Penelitian ini menggunakan metode kualitatif peneliti berusaha mencari tahu bagaimana pengaruh penggunaan *gadget*. Persamaan penelitian Rini Sundari yakni sama-sama meneliti tentang pengaruh *gadget* terhadap keagamaan remaja. Dan perbedaannya terletak pada teknik pengumpulan data, yang salah satunya menggunakan triangulasi yang diartikan sebagai teknik pengumpulan data mengembangkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.<sup>2</sup>
4. Judul Penelitian “Metode Bimbingan Penyuluhan Islam Dalam Meningkatkan Spiritual Remaja Pengguna *Gadget* di Desa Awo Kecamatan Tammerodo Sendana Kabupaten Majene” persamaan pada penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini adalah dari metode yang digunakan yaitu, metode kualitatif deskriptif, penelitian terdahulu juga sama-sam membahas tentang penggunaan *gadget*, dan perbedaannya terletak pada fokus penelitian, yang di mana peneliti terdahulu memfokuskan penelitiannya pada upaya-upaya yang dilakukan penyuluh agama Islam dalam meningkatkan Spiritual Remaja Pengguna *Gadget* di Desa Awo Kecamatan Tammerodo Sendana Kabupaten

---

<sup>1</sup>Riski Alfarizi, “Pengaruh Pemakaian *Gadget* Terhadap Sikap Keagamaan Di SMPN 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi”, Skripsi, UIN Suska Riau 2021.

<sup>2</sup>Rini Sundari, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* (Smartphone, Laptop, Tablet PC, Video Game) Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Lingkungan RT.29 RW.08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang”, Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang 2020.

Majene. Peneliti juga menggunakan metode Bimbingan Penyuluhan Islam dalam meningkatkan Spiritual terhadap Remaja Pengguna *Gadget*.<sup>3</sup>

5. judul Penelitian "Pengaruh *Gadget* Terhadap Akhlak Remaja". Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, yang membahas tentang seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja. Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada metode penelitian di mana penelitian terdahulu menggunakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode korelasional.<sup>4</sup> Serta fokus penelitiannya hanya pada remaja.

## B. Deskripsi Teori

### 1. Dampak Penggunaan *Gadget*

Menurut Derry, *gadget* merupakan sebuah perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>5</sup> Dampak penggunaan *gadget* pada remaja yaitu remaja yang menggunakan media sosial di *gadget* menimbulkan banyaknya waktu yang tersita hanya digunakan untuk bermain *gadget*. Remaja menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan hingga mengakibatkan mereka sering lupa waktu dan melakukan aktivitas penggunaan *gadget* hingga larut malam, misalnya mereka terus menerus

<sup>3</sup>Muhammad Taslim, "Metode Bimbingan Penyuluhan Islam Dalam Meningkatkan Spiritual Remaja Pengguna *Gadget* di Desa Awo Kecamatan Tammerodo Sendana Kabupaten Majene", Skripsi, UIN Alauddin Makassar 2019.

<sup>4</sup>Nur Hapipa Siregar, Rahmi Wiza, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Akhlak Remaja", *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 3 (2021): 152 [http:// annuha.pjj.unp.ac.id /index.php/annuha/article/view/36](http://annuha.pjj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/view/36)

<sup>5</sup>Derry, *Bila Sikecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget* (Jakarta: Dapatkimia, 2013), 7.

memeriksa *gadget* agar tidak ketinggalan percakapan antara orang lain di facebook atau instagram.<sup>6</sup>

Dengan adanya kebebasan pers, media massa dengan bebasnya menayangkan sesuatu yang dapat memberi rangsangan negatif bagi perilaku remaja saat ini. Media seperti televisi, *gadget*, internet dan lainnya merupakan media yang memberi akses besar terhadap remaja sekarang.<sup>7</sup>

Dengan adanya *gadget* remaja sekarang ini banyak membuang-buang waktu dengan bermain *gadget* untuk hal yang tidak bermanfaat seperti, bermain game, *streaming youtube*, bermain *instagram*, *twitter*, *whatsApp* dan lain-lain sebagainya.

Dari banyaknya fungsi dan manfaat *gadget* juga terdapat berbagai macam dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Antara lain sebagai berikut:

- 1) Dampak Positif
  - a) Mempermudah dalam pencarian informasi
  - b) Mempermudah Komunikasi, dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jauh dengan cara mengirim pesan atau telepon, melalui fitur-fitur aplikasi yang ada dalam *gadget*.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup>Umi Romayati Keswara, Novrita Syuhada, Wahid Tri Wahyudi, "Perilaku Penggunaan *Gadget* dengan Kualitas Tidur Pada Remaja", *Holistik Jurnal Kesehatan* 13, no. 3 (2019): 253 <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/67298183/pdf-with-cover-page-v2>.

<sup>7</sup>Lalu Parhan, "*Peranan Bimbingan dan Konseling dalam Penanggulangan Kenakalan Remaja di SMA Negeri 4 Palopo*", Skripsi IAIN Palopo 2014. 1.

<sup>8</sup>Sitti Khadijah, "*Hubungan Peran Orang Tua dengan Ketergantungan Anak terhadap Penggunaan *Gadget**", *Jurnal Kesehatan Karya Husada*"

- c) Membangun Pengetahuan, dalam hal pengetahuan dapat mempermudah untuk mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang ada di *gadget*.
- d) Menambah Teman, dengan banyaknya media sosial yang bermunculan akhir-akhir ini sangat memudahkan untuk menambah teman melalui aplikasi media sosial yang ada di *gadget*.
- e) Munculnya Metode-Metode Pembelajaran Yang Baru, dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi tercipta metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak dengan bantuan teknologi tersebut.<sup>9</sup>

## 2) Dampak Negatif

Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* secara berlebihan yaitu:

- a) Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama.<sup>10</sup> Fitur pada *gadget* seperti akses internet adalah hal yang paling rentan menimbulkan dampak negatif pada remaja, banyak konten-konten yang tidak diberi filter sehingga dapat berdampak buruk bagi remaja dan dapat mengakibatkan perubahan perilaku yang condong kepada hal-hal negatif.

<sup>9</sup>Muhammad Taslim, "*Metode Bimbingan Penyuluhan Islam Dalam Meningkatkan Spiritual Remaja Pengguna Gadget di Desa Awo Kecamatan Tammerodo Sendana Kabupaten Majene*". Skripsi UIN Alauddin Makassar. 2019. 41

<sup>10</sup>Jenny Gabriella, Belinda Mau, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini", *Jurnal eksklusiv Deo* 5, no. 1 (2021) 103 <https://www.e-journal.sttexcelsius.ac.id/index.php/excelsisdeo/article/view/70>

- b) Ketidak stabilan emosi, terlalu lama bermain *gadget* dan melihat konten-konten video maupun game yang menonjolkan sisi kekerasan sehingga mengakibatkan pengguna *gadget* menjadi terbiasa meluapkan ketidak stabilan emosi dengan mengucapkan kata-kata kasar.<sup>11</sup>
- c) Ketergantungan, Menghabiskan waktu terlalu lama di depan *gadget* dapat menyebabkan ketergantungan. Apabila tidak segera diatasi, kecanduan *gadget* akan memicu timbulnya dampak negatif lain seperti, emosi yang tidak stabil, gangguan kesehatan mental, gangguan kesehatan tubuh, dan lain-lain.<sup>12</sup>
- d) Obesitas, merupakan salah satu dampak negatif dari *gadget* yang dilihat dari sisi kesehatan. Terlalu banyak berdiam diri dan memainkan perangkat kecil setiap waktu, akan membuat tubuh menjadi malas bergerak. Rasa malas ini akan berakibat buruk pada lemak yang ada di dalam tubuh. Lemak yang masuk ke dalam tubuh melalui makanan seharusnya terbakar melalui gerakan maupun aktivitas yang melibatkan gerak tubuh. Selanjutnya lemak yang berhasil dibakar akan diubah menjadi energi yang diperlukan untuk tubuh dalam menyelesaikan berbagai aktivitas. Namun apabila lemak tersebut tidak berhasil dibakar dan diubah menjadi energi, maka lemak kemudian akan diendapkan di dalam tubuh. Menumpuknya lemak yang ada di dalam tubuh akan

---

<sup>11</sup>Rezky Graha Pratiwi, Rosyidah Umpu Malwa, “Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja”, *Jurnal Ilmiah PSYCHE* 15, no 2 (2021) 107 <https://journal.binadarma.ac.id/index.php/jurnalpsyche/article/view/1550>

<sup>12</sup>Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan”, *Jurnal Kopasta* 5, no. 2 (2018): 62, [https:// www.journal.unrika.ac.id/index.php/ kopastajournal/ article / view/1521/1107](https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/1107)

mengakibatkan berat badan menjadi naik drastis dan mengalami obesitas. Orang yang menggunakan *gadget* sepanjang waktu untuk bekerja maupun bermain, tidak ada salahnya mengatur jadwal olahraga dan menambah aktivitas yang melibatkan gerak tubuh.<sup>13</sup>

- e) Gangguan Interaksi Sosial, salah satu dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan yang tanpa disadari remaja yaitu, kurangnya interaksi para remaja terhadap lingkungan tempat tinggalnya terutama orang terdekatnya seperti keluarga ataupun sanak saudara yang lainnya. Remaja yang asik terhadap *gadget* menyebabkan tingkat kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya berkurang bahkan mampu menyebabkan remaja tidak memiliki kemampuan dalam berinteraksi hingga mengakibatkan remaja merasa enggan untuk beranjak dari zona nyamannya.

## 2. Aktivitas Keagamaan Remaja

Aktivitas keagamaan remaja adalah setiap kegiatan, perilaku dan tindakan yang dilakukan oleh remaja baik dengan kesadaran, stimulus dan dorongan dari luar yang berhubungan dengan agama, dalam hal ini adalah agama islam. Sebagaimana yang dikatakan dalam sebuah hadis:

حَدَّثَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ عَنْ عُبَيْدِ اللَّهِ أَخْبَرَنِي خُبَيْبُ بْنُ عَبْدِ الرَّحْمَنِ عَنْ حَفْصِ بْنِ عَاصِمٍ عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ سَبْعَةٌ يُظِلُّهُمُ اللَّهُ فِي ظِلِّهِ يَوْمَ لَا ظِلَّ إِلَّا ظِلُّهُ الْإِمَامُ الْعَادِلُ وَشَابٌّ نَشَأَ بِعِبَادَةِ اللَّهِ وَرَجُلٌ قَلْبُهُ مُعَلَّقٌ فِي الْمَسَاجِدِ وَرَجُلَانِ تَحَابَّا فِي اللَّهِ اجْتَمَعَا عَلَيْهِ وَتَفَرَّقَا عَلَيْهِ وَرَجُلٌ دَعَتْهُ امْرَأَةٌ ذَاتُ مَنْصِبٍ وَجَمَالٍ فَقَالَ إِنِّي أَخَافُ

<sup>13</sup>Kusuma Rini, "Relevansi dan Dampak Kecanduan *Gadget* Pada Remaja", *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5, no.1 (2020) 192 <https://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/4609/2772>

اللَّهُ وَرَجُلٌ تَصَدَّقَ بِصَدَقَةٍ فَأَخْفَاهَا حَتَّى لَا تَعْلَمَ يَمِينُهُ مَا تُنْفِقُ شِمَالُهُ  
 وَرَجُلٌ ذَكَرَ اللَّهَ خَالِيًا فَفَاضَتْ عَيْنَاهُ. (رواه مسلم).<sup>14</sup>

Artinya:

“Telah menceritakan kepada kami Yahya bin Sa'id dari Ubaidullah telah mengabarkan kepadaku Khubaib bin Abdurrahman dari Hafsh bin Ashim dari Abu Hurairah dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam, beliau bersabda: "Ada tujuh golongan yang akan mendapatkan naungan Allah, pada hari dimana tidak ada naungan selain naungan-Nya. Yaitu; Seorang imam yang adil, pemuda yang tumbuh dalam ibadah kepada Allah, seorang laki-laki yang hatinya selalu terpaut dengan masjid, dua orang yang saling mencintai karena Allah yang mereka berkumpul karena-Nya dan juga berpisah karena-Nya, seorang laki-laki yang dirayu oleh wanita bangsawan lagi cantik untuk berbuat mesum lalu ia menolak seraya berkata, 'Aku takut kepada Allah.' Dan seorang yang bersedekah dengan diam-diam, sehingga tangan kanannya tidak mengetahui apa yang disedekahkan oleh tangan kirinya. Dan yang terakhir adalah seorang yang menetes air matanya saat berdzikir, mengingat dan menyebut nama Allah dalam kesunyian”. (HR. Muslim).<sup>15</sup>

Dalam hadis di atas, Rasulullah saw. Menjelaskan bahwa golongan orang yang mendapatkan naungan Allah. Pada hari akhir adalah pemuda tumbuh besar dalam beribadah kepada Rabbnya dan seorang laki-laki yang hatinya selalu terpaut dengan masjid. Menurut hadis di atas kedua ibadahnya itu berupa ketekunannya dalam membaca Al-quran dan sebagaimana yang telah diketahui masjid adalah tempat untuk melakukan salat dan berzikir, yang dari situ lahir manusia-manusia suci. Pada hari itu, manusia dikumpulkan dipadang mahsyar matahari didekatkan sedekat satu mil dari mereka, sehingga manusia berkeringat, hingga keringat tersebut menenggelamkan mereka sesuai dengan amalan masing-

<sup>14</sup>Abu Husain Muslim bin Hajjaj Al-Qusyairi An-Naisaburi, *Shahih Muslim*, Kitab. Az-Zakah, Juz. 1, No. 1031, (Beirut-Libanon: Darul Fikri, 1993 M), h. 455.

<sup>15</sup>Lidwa Pusaka i-Software-Kitab 9 Imam Hadits.

masing ketika di dunia. Maka beruntunglah orang-orang yang mendapatkan naungan 'Arsy Allah saat itu.<sup>16</sup>

Dalam pembinaan remaja, fokus perhatian tidak hanya diarahkan pada aktivitas intelektual saja tetapi juga menyangkut aktivitas keagamaannya. Untuk melaksanakan ajaran agama setiap muslim dituntut dapat mengetahui tata cara pelaksanaan ibadah, baik itu ibadah *mahdhah* atau *ghairu mahdhah*.<sup>17</sup>

Ibadah *mahdhah* adalah ibadah yang khusus berbentuk praktek atau perbuatan yang menghubungkan antara hamba Allah melalui cara yang telah ditentukan dan diatur atau dicontohkan oleh Rasulullah saw. Sedangkan ibadah *ghairu mahdhah* adalah ibadah umum berbentuk hubungan sesama manusia dan manusia dengan alam yang memiliki ibadah.<sup>18</sup>

Mengingat arti penting ibadah, maka langkah awal yang perlu dilakukan bagi orang-orang beriman dalam hal ini termasuk para remaja adalah mengetahui, memahami dan melaksanakan ajaran-ajaran agama. Ada banyak aktivitas yang dapat dilakukan oleh remaja di lingkungannya, baik dalam bidang keagamaan maupun kegiatan sosial masyarakat.

Sikap keagamaan merupakan suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertingkah laku sesuai dengan kadar ketaatannya terhadap agama. Oleh sebab itu dalam kehidupan sehari-hari secara tidak langsung, banyak aktivitas yang telah dilakukan baik itu yang berhubungan antara makhluk dengan

<sup>16</sup>Ani Nursalikhah, "Hadits Tujuh Golongan dalam Naungan Allah", 11 April 2022. <https://islamdigest.republika.co.id/berita/ra5qnv366/hadits-tujuh-golongan-dalam-naungan-allah-part1>

<sup>17</sup>Muhammad Mihrab Hidayatullah, "Aktivitas Keagamaan Remaja di Lingkungan Komplek Dharma Praja Banjarmasin", Skripsi, UIN Antasari 2013.

<sup>18</sup>Kementerian Agama, *Fikih-Ushul Fikih*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2014), 12

pencipta, maupun hubungan antara makhluk dengan sesama makhluk, yang pada dasarnya sudah diatur oleh agama.<sup>19</sup>

Adapun macam-macam aktivitas keagamaan yaitu, sebagai berikut:

a. Aktivitas Remaja Terhadap Salat Berjamaah

Salat menurut syariat islam adalah ibadah yang terdiri dari perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbir dan diakhiri dengan salam dengan syarat dan rukun tertentu. Sedangkan menurut para ahli tasawuf, salat merupakan upaya menghadapkan hati kepada Allah hingga menumbuhkan rasa takut dan tunduk kepada-Nya, serta menumbuhkan kesadaran akan keagungan dan kebesaran-Nya, serta kesempurnaan kekuasaannya.<sup>20</sup>

Masjid selain tempat untuk beribadah juga dapat digunakan untuk syiar. Mendatangi masjid untuk salat berjamaah terasa kurang apabila hanya untuk sekedar salat 5 waktu, hendaklah remaja berinisiatif untuk melakukan kegiatan yang menambah aktivitas jamaah masjid. Seperti menyampaikan kajian singkat sehingga selain mendapatkan pahala salat berjamaah juga mendapatkan pahala ilmu.

b. Aktivitas Remaja Pada Bulan Puasa

Pada bulan ramadhan banyak aktivitas-aktivitas keagamaan yang biasa dilakukan hanya pada bulan ramadhan saja, misalnya menyiapkan menu buka puasa bersama di masjid, maupun bagi-bagi takjil di jalan untuk masyarakat

<sup>19</sup>Ummahatul Mukminiati, Duski Ibrahim, K.A Bukhori, Ri Sandi, " Analisis Penggunaan Gadget: Studi Kasus Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", *Al-wijdan; Jurnal Of Islamic education studies* 5, no. 2 (2020): 194 <http://ejournal.unira-malang.ac.id/index.php/alwijdan/articles/view/504>

<sup>20</sup>M.Khailurahman Al-Mahfani, "*Buku Pintar Shalat*", Jakarta Selatan: Pt. Wahyu Media 2008), 47.

setempat, membangunkan warga untuk sahur dilanjutkan dengan salat subuh berjamaah di masjid dan mendengarkan kultum setelah salat subuh.

Pada pertengahan puasa untuk menyambut *Nuzulul Qur'an* biasanya banyak kegiatan yang diadakan misalnya *halalbihalal* yang diselingi berbagai kegiatan keagamaan misalnya tilawah, ceramah dan banyak lagi. Kegiatan lain pada bulan ramadhan juga seperti pesantren kilat yang diadakan oleh sekolah, atau safari ramadhan yang dilaksanakan oleh pemuda setempat untuk mengisi ceramah tarawih maupun kultum di waktu subuh.

#### c. Kegiatan Pengajian

Kajian keagamaan bertujuan untuk memberikan pengetahuan bagi remaja, sehingga remaja mempunyai pengetahuan keagamaan yang lebih baik dan sebagai penambah nilai-nilai kerohanian dalam jiwa mereka. Oleh karena itu pengajian keagamaan ini dapat dilaksanakan dengan anggota masyarakat terkhusus organisasi keagamaan yang ada di desa yaitu remaja masjid dan majelis ta'lim.

#### d. Kegiatan Peringatan Hari Besar Islam

Kegiatan peringatan hari besar Islam dilaksanakan sesuai dengan momentum datangnya hari besar Islam. Pada saat seperti itu remaja banyak dilibatkan dalam kegiatan tersebut mulai dari pembentukan kepanitiaan hingga mengatur mekanisme jalannya kegiatan tersebut. Adapun peringatan hari besar Islam yaitu:

- 1) Peringatan tahun baru hijriyah
- 2) Peringatan maulid Nabi Muhammad saw.
- 3) Peringatan Isra' Mi'raj

#### 4) Peringatan Nuzulul Qur'an

### 3. Remaja Usia 16, 17, 18 Tahun

Remaja berasal dari kata latin *adolescence* yang berarti tumbuh menjadi dewasa.<sup>21</sup>

Periode remaja menurut Santrock yang dikutip dari buku perkembangan peserta didik yaitu periode remaja adalah masa transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa, terentang dari usia sekitar 12/13 tahun sampai usia 19/20 tahun, yang ditandai dengan perubahan dalam aspek biologis, kognitif dan sosioemosional.<sup>22</sup> Remaja mempunyai empat ciri-ciri yaitu:

- a. Remaja mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat
- b. Mudah terpengaruh oleh lingkungan teman sebaya
- c. Pertumbuhan fisik dan mental yang luar biasa
- d. Emosionalnya semakin meningkat dan sulit menerima nasehat dan arahan orang lain.<sup>23</sup>

Kematangan emosi pada remaja adalah bila remaja akhir usia 16 sampai 18 tahun. Individu telah dapat mengendalikan emosinya sehingga dapat berpikir secara matang, baik dan obyektif.

Pada usia 16, 17, 18 tahun remaja sudah memasuki tingkat sekolah menengah atas, seperti yang tercatat pada Peraturan Menteri Pendidikan dan

<sup>21</sup>Muhammad Darwis, Khairul Amri, Hardy Reymond, "Dampak Dari Kecanduan Game di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun", *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5, no. 2 (2020): 228-233, <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/articel/view/2088/pdf>

<sup>22</sup>Nora Agustina, "Perkembangan Peserta Didik", (Yogyakarta: Deepublish, April 2018) 30

<sup>23</sup>Nur Hapipa Siregar, Rahmi Wiza, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja", *Jurnal Pendidikan Agama Islam* 1, no. 3 (2021): 152 [http:// annuha.ppj.unp.ac.id /index.php/annuha/article/view/36](http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/view/36)

Kebudayaan RI no 14 tahun 2018 Pasal 8 tentang, persyaratan calon peserta didik baru kelas 10 (sepuluh) SMA/SMK atau bentuk lain yang sederajat: Berusia paling tinggi 21 (dua puluh satu) tahun; dan pada pasal 9 yang menyatakan syarat usia tersebut dibuktikan dengan akta kelahiran atau surat keterangan lahir yang dikeluarkan oleh pihak yang berwenang dan dilegalisir oleh lurah setempat sesuai dengan domisili calon peserta didik.<sup>24</sup>

Remaja akhir adalah remaja yang berusia 16 sampai 18 tahun yang dalam rentang usia ini terjadi proses penyempurnaan pertumbuhan fisik dan perkembangan aspek-aspek psikis yang arahnya adalah kesempurnaan kematangan. Remaja akhir jarang memperlihatkan kemarahan, kesedihan, dan kecewa sebagaimana terjadi pada remaja awal karena remaja akhir telah memiliki kemampuan pikir dan kemampuan menguasai segala perasaannya dalam menghadapi berbagai kekecewaan atau hal-hal lain yang mengakibatkan kemarahan.<sup>25</sup>

Remaja sering digambarkan sebagai usia di mana manusia dapat ditolerir pada akhirnya tanpa pikir panjang mereka bebas mencoba hal-hal yang melanggar aturan walaupun berdampak negatif.<sup>26</sup> Ada beberapa aspek-aspek Perkembangan.

<sup>24</sup>Pasal 8 Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2018 tentang *Penerimaan peserta Didik Baru Pada Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Kejuruan, atau Bentuk Lain Yang Sederajat*.

<sup>25</sup>Pebby Ayu ramadhan, Triana Noor Edwina, Dewayani Soeharto, Metty Verasari, "Hubungan Antara Persepsi Remaja Terhadap Keberfungsian Keluarga Dengan Kematangan Emosi Pada Remaja", *Jurnal Psikologi Perseptual* 1, no. 1 (2016): 18 <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/perseptual/article/view/1076/782>.

<sup>26</sup>Lalu Parhan, "*Peranan Bimbingan dan Konseling dalam Penanggulangan Kenakalan Remaja di SMA Negeri 4 Palopo*", Skripsi IAIN Palopo 2014. 1

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris dan keterampilan motorik.

Perubahan pada tubuh ditandai dengan penambahan tinggi dan berat tubuh, pertumbuhan tulang dan otot, dan kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi.<sup>27</sup>

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif adalah perubahan kemampuan mental seperti belajar, memori, menalar, berpikir, dan bahasa. Seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Dalam pandangan Piaget, remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka di mana informasi yang tidak didapatkan tidak langsung diterima begitu saja ke dalam skema kognitif mereka. Remaja telah mampu membedakan antara hal-hal atau ide-ide yang lebih penting dibanding ide lainnya, lalu remaja juga mengembangkan ide-ide ini.<sup>28</sup>

c. Perkembangan Emosi

Masa remaja merupakan puncak emosionalitas yaitu puncak perkembangan emosi yang tinggi. Pertumbuhan fisik, terutama organ-organ seksual mempengaruhi perkembangan emosi atau perasaan-perasaan dan dorongan-dorongan baru yang dialami sebelumnya, seperti perasaan cinta, rindu dan keinginan untuk berkenalan lebih intim dengan lawan jenis. Pada usia remaja

---

<sup>27</sup>Desmita, "*Psikologi Perkembangan*", (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2010), 190-193

<sup>28</sup>Yudrik Jahja, "*Psikologi Perkembangan*", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 231-232

awal, perkembangan emosinya menunjukkan sifat yang sensitif dan reaktif yang sangat kuat terhadap berbagai situasi sosial atau peristiwa, emosinya bersifat negatif dan temperamental (mudah tersinggung, marah, atau mudah sedih, murung), sedangkan remaja akhir sudah mampu mengendalikan emosinya.<sup>29</sup>

#### d. Perkembangan Keputusan

Pengambilan keputusan merupakan salah satu bentuk perbuatan berpikir dan hasil dari perbuatan itu disebut keputusan. Ini berarti bahwa dengan melihat bagaimana seorang remaja mengambil suatu keputusan maka dapat diketahui perkembangan pemikirannya.<sup>30</sup>

#### e. Perkembangan dan Kepribadian Sosial

Perkembangan kepribadian adalah perubahan cara individu berhubungan dengan dunia dan menyatakan emosi secara unik, sedangkan perkembangan sosial berarti perubahan dalam berhubungan dengan orang lain. Perkembangan kepribadian yang penting pada masa remaja adalah pencarian identitas diri. Pencarian identitas diri adalah proses menjadi seorang yang unik dengan peran yang penting dalam hidup perkembangan sosial pada masa remaja lebih melibatkan kelompok sebaya dibanding orang tua. Dibanding masa kanak-kanak, remaja lebih banyak menghabiskan waktu di luar rumah, seperti kegiatan sekolah, ekstrakurikuler dan bermain dengan teman. Pengaruh lingkungan cukup kuat dalam membentuk perilaku remaja.<sup>31</sup>

<sup>29</sup>Syamsu Yusuf LN, "*Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2010), 196-197.

<sup>30</sup>Desmita, "*Psikologi Perkembangan*", (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2010), 198

<sup>31</sup>Yudrik Jahja, "*Psikologi Perkembangan*", (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 208

f. Perkembangan Penalaran Moral

Moral merupakan suatu kebutuhan penting bagi remaja terutama sebagai pedoman menemukan identitasnya, mengembangkan hubungan yang harmonis dan menghindari konflik peran yang selalu terjadi dalam masa transisi. Sesuai dengan tahap-tahap perkembangan moral, tingkat penalaran moral remaja berada pada tahap konvensional. Hal ini adalah karena dibandingkan dengan anak-anak tingkat moralitas remaja sudah lebih matang. Mereka sudah mengenal konsep-konsep moralitas seperti kejujuran, keadilan, kesopanan, kedisiplinan dan sebagainya.

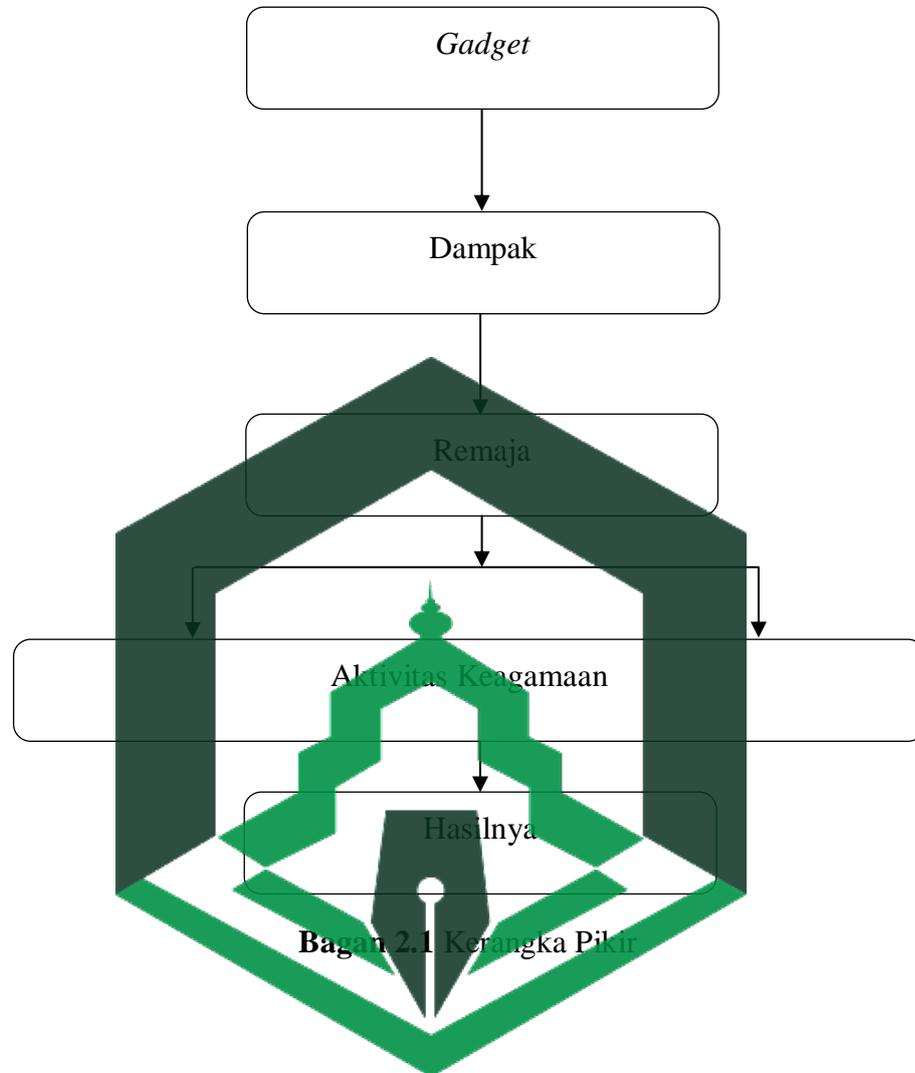
g. Perkembangan pemahaman tentang agama

Bagi remaja agama memiliki arti yang sama pentingnya dengan moral. Agama memberikan sebuah kerangka moral sehingga membuat seorang mampu membandingkan tingkah lakunya dibandingkan dengan masa awal anak-anak. Misalnya, keyakinan agama telah mengalami perkembangan yang cukup berarti. Perkembangan pemahaman remaja terhadap keyakinan agama ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan kognitif.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup>Desmita, "Psikologi Perkembangan", (Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2010), 208

## E. Kerangka Pikir



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

##### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif di mana peneliti mendeskripsikan makna data atau fenomena yang dapat ditangkap peneliti, dengan menunjukkan bukti-buktinya. Pemaknaan terhadap fenomena itu banyak bergantung pada kemampuan dan ketajaman peneliti dalam menganalisisnya.<sup>1</sup>

##### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang hasil penelitiannya berbentuk deskriptif. Penelitian ini sebagai suatu kegiatan yang terorganisir, sistematis, berdasarkan data, dilakukan secara kritis, objektif, ilmiah, untuk mendapatkan jawaban atau pemahaman yang lebih mendalam atas suatu masalah.<sup>2</sup>

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena apa persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Zuhri abdussamad, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1 (Makassar: CV syakir media press, 2021), 31

<sup>2</sup>Raco, *Metode Penelitian Kualitatif jenis, karakteristik dan keunggulannya*, 1 (Jakarta : PT Grasindo,2010), 5

<sup>3</sup>Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya ,2014), 6

## B. Fokus Penelitian dan Lokasi Penelitian

### 1. Fokus Penelitian

Fokus penelitian kualitatif adalah pada deskripsi yang luas dan mendalam, kategori kesamaan dan perbedaan, proses riset dan hubungan terkaitnya, tidak menggunakan analisis statistika dan memakai sampel yang kecil.<sup>1</sup>

Penelitian ini berfokus pada dampak dari penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja, penelitian ini difokuskan pada remaja yang berusia 16, 17, 18 tahun.

2. Lokasi penelitian merupakan suatu tempat di mana peneliti akan melakukan observasi lapangan dan kegiatan penelitian untuk memperoleh berbagai data dan informasi yang diperlukan mengenai objek dan subjek penelitian tersebut. Adapun Lokasi dalam penelitian ini dilakukan di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. Waktu penelitiannya dimulai sejak SK penelitian diterbitkan hingga sebulan setelah diterbitkannya.

## C. Definisi Istilah

### 1. Dampak

Dampak menurut KBBI yaitu pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).<sup>2</sup> Dampak secara sederhana dapat diartikan sebagai pengaruh atau akibat pada setiap keputusan yang diambil, baik itu dampak positif maupun dampak negatif.

<sup>1</sup>Dr Wilhelmus Hary Susilo, "*Penelitian Kualitatif Aplikasi Pada Penelitian Ilmu Kesehatan*", (Surabaya-Jawa Timur: Cv. Garuda Mas Sejahtera). 28

<sup>2</sup>KBBI Daring, "*Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*", Edisi V, 2016.

## 2. *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang praktis dalam penggunaannya dan memiliki banyak fungsi, *gadget* merupakan salah satu benda elektronik yang berukuran kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana dan *gadget* juga merupakan perangkat elektronik portable karena dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan stop kontak beraliran listrik.

*Gadget* merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Dengan kata lain, teknologi adalah bahasa secara umumnya, sedangkan *gadget* adalah bahasa spesifiknya.<sup>3</sup>

*Gadget* merupakan salah satu dari perkembangan teknologi yang memiliki beberapa fungsi serta fitur khusus. Zaman sekarang ini *gadget* dirancang dengan berbagai fitur menarik, yang membuat remaja menjadi konsumen terbanyak dalam penggunaan *gadget* yang membuat mereka menjadi kecanduan, karena kebanyakan dari mereka menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*.

## 3. Aktivitas Keagamaan

Aktivitas adalah giat dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain-main ataupun bekerja. Aktivitas juga dapat diartikan melakukan segala sesuatu yang dibawa ke arah perkembangan jasmani dan rohaninya, jadi aktivitas adalah kesibukan yang dilakukan oleh seseorang dalam kehidupan sehari-hari yang berupa ucapan, perbuatan, ataupun kreativitas di tengah lingkungannya.

---

<sup>3</sup>Fais rawiro, "Pengertian *Gadget*: Arti, Fungsi, dan Jenis-Jenis *Gadget*," September, 16, 2019, <https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-gadget.html>

Keagamaan adalah segenap kepercayaan (kepada Tuhan) serta ajaran kebaikan dan kewajiban-kewajiban yang berkaitan dengan kepercayaan itu.<sup>4</sup>

Agama adalah hubungan praktis yang dirasakan dengan apa yang dipercayai sebagai makhluk atau wujud yang lebih tinggi dari pada manusia<sup>5</sup>.

Agama merupakan sistem yang mencakup cara bertingkah laku dan berperasaan yang bercorak khusus, dan merupakan sistem kepercayaan yang juga bercorak khusus. Dengan hal ini agama dapat diterima untuk suatu aturan yang mencakup cara-cara bertingkah laku, berperasaan dan berkeyakinan secara khusus.

Jadi aktivitas keagamaan adalah kegiatan yang berkaitan dengan bidang keagamaan yang ada dalam kehidupan masyarakat dalam melaksanakan dan menjalankan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. Remaja Usia 16, 17, 18 Tahun

Remaja berasal dari kata latin *adolescence* yang berarti tumbuh menjadi dewasa. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik. Masa remaja adalah peralihan dari masa anak dengan masa dewasa yang mengalami perkembangan semua aspek atau fungsi untuk memasuki masa remaja.<sup>6</sup>

Masa remaja pada usia 16, 17, 18 termasuk pada fase *middle adolescence* atau remaja pertengahan, anak pada usia ini dari segi jasmani dan kecerdasan telah

<sup>4</sup>Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, "*Kamus Besar Bahasa Indonesia*", (Jakarta: Balai Pustaka). 10

<sup>5</sup>Robert H Thoules, "*Pengantar Psikologi Agama*". (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2000). 19

<sup>6</sup>Muhammad Darwis, Khairul Amri, Hardy Reymond, "Dampak Dari Kecanduan Game di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun", *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5, no. 2 (2020): 228-233, <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/articel/view/2088/pdf>

mendekati kesempurnaan. Yang berarti bahwa anggota tubuh telah dapat berfungsi dengan baik, kecerdasan telah dapat dianggap selesai pertumbuhannya.<sup>7</sup>

Di usia 16-17 Pada fase ini pula remaja akan lebih suka menghabiskan waktu bersama teman sebayanya. Sedangkan pada usia 18 tahun pada fase ini, tumbuh kembang remaja dapat dikatakan sudah mencapai batas maksimal. Jika di fase sebelumnya anak cenderung impulsif, di sini sikap itu belum hilang hanya saja umumnya lebih terkendali. Ditambah dia pun mulai memikirkan hukum sebab akibat dari sikap yang diambilnya. Jadi anak cenderung lebih bijak dalam mengambil keputusan.

#### **D. Desain Penelitian**

Pada penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif yang dimana penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses penelitian dan pemanfaatan untuk memberikan gambaran umum tentang latar belakang penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian.<sup>8</sup> Penelitian ini melalui kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Untuk mengembangkan penelitian ini digunakan metode penelitian deskriptif. Penelitian ini dimaksudkan untuk mengangkat fakta, keadaan, variabel, dan fenomena-fenomena yang terjadi saat ini di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. Pada penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yang pertama yaitu observasi dimana proses ini dilakukan dengan pengambilan data secara langsung melalui pengamatan situasi dan kondisi

<sup>7</sup>Noer Rahmah, "*Psikologi Agama*", (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing) , 2020. 115

<sup>8</sup>Rukin, "*Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*", (Surabaya, Cv. Jakad Media Publishing , 2021), 10

di lapangan, lalu dilanjutkan dengan teknik wawancara atau interview dengan memberikan pertanyaan kepada informan atau responden yang dilakukan dengan berbicara tatap muka, dan juga bersifat fleksibel yang pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan tiap-tiap individu. Selanjutnya teknik Dokumentasi sebagai salah satu sumber data yang digunakan dalam penelitian ini berupa foto, rekaman suara maupun video.

Agar penelitian ini lebih sistematis dan terarah, maka penelitian ini dirancang melalui beberapa tahapan, yaitu tahap identifikasi masalah yang diteliti, tahap menyusun proposal, tahap pengumpulan data serta pengurusan surat izin penelitian, tahap analisis data dan penyusunan hasil penelitian.

#### **E. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek penelitian adalah pihak-pihak yang dijadikan sampel dalam sebuah penelitian, yang menjadi subjek dalam penelitian ini yaitu remaja usia 16-18 tahun serta masyarakat Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara dan objek penelitian adalah dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja usia 16-18 tahun di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.

#### **F. Data dan Sumber Data**

Sumber data yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu subjek dari mana data itu diperoleh. Adapun yang dijadikan sumber data adalah :

##### **a. Sumber data primer**

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan, kelompok dan organisasi. Adapun sumber data dalam

penelitian ini adalah remaja yang berusia 16, 17, 18 tahun, keluarganya serta masyarakat di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone, Kabupaten Luwu Utara.

#### b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang didapat dari sumber bacaan dan berbagai macam sumber lainnya yang terdiri dari sumber bacaan lainnya seperti dari buku, penelitian-penelitian terdahulu yang relevan, dan artikel dan jurnal. Data sekunder ini digunakan untuk memperkuat hasil penelitian dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui wawancara langsung dengan remaja di Desa Sadar.

#### G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dalam penelitiannya yaitu:

1. Observasi yaitu proses pengumpulan data di lapangan dengan cara mengamati situasi dan kondisi di lapangan. Tujuan observasi adalah mendeskripsikan *setting* yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas, dan makna kejadian dilihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.<sup>9</sup> Adapun objek observasi dalam penelitian ini adalah sikap dan perilaku yang ditunjukkan remaja pengguna *gadget* yang berusia 16-18 tahun terhadap aktivitas keagamaan remaja di desa sadar kecamatan bone-bone kabupaten luwu utara.

---

<sup>9</sup>Afifuddin, Beni Ahmad Saebani, "Metode Penelitian Kualitatif" (Bandung : Cv Pustaka Setia, 2008). 134

2. Wawancara (Interview), merupakan proses pengambilan data lapangan dengan cara mengadakan interview dengan pihak yang terkait, serta mencatat semua hasil yang diperoleh dari proses wawancara tersebut. Adapun teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dimana teknik ini merupakan pengambilan sampel dengan menentukan kriteria-kriteria tertentu. Yaitu dengan cara memilih sampel di antara populasi sesuai dengan dikehendaki peneliti (tujuan dan masalah dalam penelitian) sehingga sampel dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya.<sup>10</sup> Untuk Pihak yang akan diwawancarai dalam penelitian ini yaitu remaja berusia 16-18 tahun, orang tua remaja serta masyarakat di Desa Sadar.
3. Dokumentasi, merupakan salah satu sumber data yang digunakan dalam penelitian kualitatif, dokumentasi dapat beragam seperti foto, klip suara dan video.

#### H. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pelaksanaan teknik pemeriksaan data didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu. Menurut Bachri ada 4 (empat), yaitu:

1. Derajat Kepercayaan (*Credibility*) Fungsinya untuk melaksanakan inkuiri sehingga tingkat kepercayaan penemuannya dapat dicapai dan menunjukkan derajat kepercayaan hasil-hasil penemuan dengan jalan pembuktian oleh peneliti pada kenyataan ganda yang sedang diteliti.
2. Keteralihan (*Transferability*)

---

<sup>10</sup>Nursalam, "*Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*" (Jakarta: Salemba Medika, 2008). 94

3. Kebergantungan (*Dependability*), merupakan substitusi istilah reliabilitas dalam penelitian non kualitatif, yaitu bila ditiadakan dua atau beberapa kali pengulangan dalam kondisi yang sama dan hasilnya secara esensial sama. Sedangkan dalam penelitian Kualitatif sangat sulit mencari kondisi yang benar-benar sama. Selain itu karena faktor manusia sebagai instrumen, faktor kelelahan dan kejenuhan akan berpengaruh.
4. Kepastian (*Confirmability*). Pada penelitian kualitatif kriteria kepastian atau objektivitas hendaknya harus menekankan pada datanya bukan pada orang atau banyak orang.

#### **I. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan dan bahan-bahan lain sehingga dapat mudah dipahami dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini peneliti menggunakan analisis data yang dilakukan melalui 3 tahap yaitu :

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data diawali dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya sehingga data yang telah direduksi dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang hasil pengamatan. Dalam proses reduksi ini ada data yang terpilih dan ada data yang terbuang.

---

<sup>11</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, (cet. XIII: Bandung: Penerbit Alifbeta, 2011), 244

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, dilanjutkan dengan mendisplay data. Proses mendisplay data yaitu menampilkan data secara sederhana dalam bentuk kata-kata dan kalimat dengan maksud agar data yang telah dikumpulkan dikuasai oleh peneliti sebagai dasar untuk mengambil keputusan.

## 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi (*Conclusion Drawing and Verification*)

Tahap akhir setelah mendisplay data adalah yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Penarikan kesimpulan merupakan proses penarikan intisari dari kata-kata yang terkumpul dalam bentuk pernyataan kalimat yang tepat dan memiliki data yang jelas. Setelah itu kesimpulan diverifikasi untuk mengetahui kebenarannya dengan tujuan mendapatkan kesimpulan akhir yang jelas.



## BAB IV

### DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

#### A. Sejarah Singkat Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara

Penelitian ini bertempat di Desa sadar. Desa sadar Kecamatan Bone-Bone merupakan hasil pemekaran dari Desa Tamuku pada tanggal 11 Juli 2012. Rencana pembangunan jangka menengah Desa Sadar (RPJM Daerah) adalah untuk menumbuhkan partisipasi aktif masyarakat dalam setiap proses pengembangan di Desa, sebagai penjabaran visi, misi dan program desa berpedoman pada rencana pembangunan jangka panjang daerah (RPJP Daerah) dan rencana pembangunan jangka menengah daerah (RPJM Daerah) Kabupaten Luwu Utara. Sehingga ketika partisipasi masyarakat itu muncul maka akan melahirkan perasaan "turut merasa memiliki" terhadap pembangunan di desanya. Selanjutnya masyarakat juga akan turut bertanggung jawab terhadap hasil-hasil pembangunan tersebut untuk selalu menjaga, merawat, memelihara dan melestarikan.

Sesuai keadaan penduduknya serta kondisi geografis wilayahnya untuk memenuhi kebutuhan hidup dengan cara mengelolah tambak, bertani di kebun kelapa sawit dan juga sawah serta beberapa lahan pertanian lainnya. Selain itu masyarakat juga mempunyai keterampilan mebelo, dan juga ada yang berdagang sampai sekarang. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa Desa Sadar adalah desa yang sangat berpotensi sekali, sehingga nama desa Sadar ini diangkat

statusnya menjadi sebuah desa hasil dari pemekaran desa induk sebelumnya Desa tamuku.

## 1. Visi dan Misi Desa Sadar

### a. Visi

Bekerja melayani masyarakat desa sadar, dilandasi dengan niat Ibadah adah demi tercapainya Desa Sadar yang maju, tumbuh, aman, sejahtera dan berakhlak mulia

### b. Misi

- 1) Mewujudkan pemerintahan desa yang transparan.
- 2) Meningkatkan sumber daya manusia.
- 3) Mengoptimalkan tata kelola pemerintahan dan pelayanan publik.
- 4) Mewujudkan masyarakat desa sadar yang harmonis.
- 5) Mewujudkan masyarakat desa sadar yang nyaman dan bermartabat.

## 2. Batas Wilayah

Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone, seluas 10 km<sup>2</sup> dengan batas wilayah meliputi sebelah Utara Desa Tamuku, Sebelah Timur Desa Tamuku, sebelah Selatan Desa Batang Tongka, dan sebelah Barat Desa Sukaraya dan Sungai Kanjiro. Adapun data penduduk di Desa Sadar yaitu:

**Tabel 4.1** Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari 2023

Usia	Jumlah Jiwa
Umur 0 sampai 5 tahun	88
Umur 6 sampai 18 tahun	342
Usia 19 sampai 50 tahun	160
Usia lebih dari 50 tahun	277

Sumber: Laporan Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari 2023

**Tabel 4.2** Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari 2023

Usia	Jumlah Jiwa
16 Tahun	22 orang
17 Tahun	32 orang
18 Tahun	35 orang

Sumber: Laporan Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari 2023

### 1. Penyebaran Jumlah Penduduk

Jumlah penduduk Desa Sadar Kec. Bone-Bone Kab. Luwu Utara adalah sekitar 1.611 jiwa yang terdiri dari pria dan wanita dari seluruh masyarakat disetiap dusunnya.

**Tabel 4.2** Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari 2023

Nama Dusun	Jumlah KK	Jumlah Jiwa
Dusun Sadar	179	546
Dusun Waelaro	85	321
Dusun Tetelangka	106	335
Dusun Sappa	120	409

Sumber: Laporan Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari 2023

### 2. Tingkat Pendidikan

**Tabel 4.3** Tingkat Pendidikan

Tingkat Pendidikan	Jumlah
Usia 7-18 tahun yang sedang sekolah	214
Usia 18-56 tahun pernah SD tapi tidak tamat	24
Usia 18-56 tahun yang tidak pernah sekolah	6
Tamat SD/ sederajat	458
Tamat SMP/ sederajat	240
Tamat SMA/ sederajat	190
Usia 18-56 tahun tamat Perguruan Tinggi	32

Sumber: Laporan Data Penduduk Desa Sadar Bulan Januari 2023

Dari data di atas dapat diketahui bahwa masyarakat Desa Sadar memperhatikan tentang pentingnya pendidikan, dapat dilihat dari tabel di atas jumlah masyarakat yang memiliki pendidikan lebih banyak dari pada jumlah yang tidak pernah sekolah sama sekali. Di Desa Sadar juga memiliki dua sarana pendidikan yaitu Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Taman Kanak-Kanak (TK).

## B. Relevansi

Penelitian ini relevan dengan visi misi Desa, visinya yaitu bekerja melayani masyarakat Desa Sadar, dilandasi dengan niat ibadah demi tercapainya Desa Sadar yang maju, tumbuh, aman, sejahtera dan brakhlak mulia. Begitu juga dengan salah satu misinya yaitu meningkatkan sumber daya manusia yang bertujuan untuk membangun mental positif mulai dari usia dini sampai dengan dewasa dalam bentuk pendidikan, keagamaan dan kesenian, serta membangun potensi diri generasi muda untuk berkarya dan memiliki mental positif. Jadi walaupun dampak *gadget* berpengaruh negatif pada para remaja, namun tidak serta merta membuat visi misi Desa itu gagal, karena hanya beberapa yang mengalami hal tersebut, namun dibalik remaja yang mengalami dampak negatif mereka juga merasakan dampak positif dari *gadget* tersebut.

Relevansi data desa dengan penelitian ini yang bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam mengumpulkan sampel yang berdasarkan dari jumlah masyarakat berupa data usia penduduk, data penduduk yang terbagi dari beberapa dusun, dan data tingkat pendidikan di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.

## C. Hasil Penelitian

### 1. Deskripsi Wawancara

Penelitian ini menggunakan delapan informan, lima dari remaja yang berusia 16-18 tahun, dan tiga yang terdiri dari salah satu orang tua informan dan

juga masyarakat di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara. Nama informan dan keterangan informan menggunakan nama samaran, ini dimaksudkan agar identitas informan terjaga keamanannya.

## **2. Dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan pada remaja yang berusia 16,17,18 thun di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara.**

Sebenarnya pada usia remaja peranan orang tua dan keluarga sangat penting bagi perkembangan remaja, fungsi keluarga yang berhubungan dengan pendidikan anak khususnya serta pembinaan anggota keluarga pada umumnya. Peranan orang tua dalam membimbing anak menghadapi masalah ini sangat penting, pendidikan dan bimbingan yang diberikan harus dapat membantu anak memantangkan pribadinya, agar anak dapat mengatasi masalah yang dihadapi. Anak perlu dilengkapi dengan norma-norma dan pandangan hidup yang baik.<sup>1</sup>

Selanjutnya dari hasil wawancara terhadap seluruh subjek dapat diketahui bahwa *gadget* memiliki dampak negatif dan dampak positif:

- a. Dampak negatif *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja desa sadar
  - 1) Lalai dalam melaksanakan ibadah, salah satu dampak negatif dari *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja adalah lalai dalam melaksanakan

---

<sup>1</sup>Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga" *Jurnal Psikologi* 5, no 2 (2020). 190. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/view/7898>

beribadah salah satunya yaitu salat. Sebagaimana yang terdapat dalam QS.

Al-Ma'un/107- 4-5 yakni:

فَوَيْلٌ لِّلْمُصَلِّينَ الَّذِينَ هُمْ عَنْ صَلَاتِهِمْ سَاهُونَ ...

Terjemahnya:

“Celakalah orang-orang yang melaksanakan salat, (yaitu) yang lalai terhadap salatnya.”<sup>2</sup>

Salat merupakan bagian dari keimanan dan merupakan salah satu rukun islam.<sup>3</sup> Sebagaimana yang dikatakan oleh Ibu. Rismawati

"Kebetulan rumah saya berhadapan dengan masjid, biasanya remaja disini sering ikut salat berjamaah di masjid terutama salat magrib dan isya, namun setelah jaringan internet disini mulai lancar saya lihat anak remaja sudah jarang-jarang lagi ikut salat berjamaah."<sup>4</sup>

Namun tidak semua remaja, akan tetapi hampir semua remaja mulai terpengaruh oleh *gadget* yang mereka gunakan. Hal ini berawal pada saat pandemi covid, yang mengharuskan semuanya dilakukan di rumah bahkan ibadah juga dilakukan di rumah, semenjak itu anak-anak mulai jarang ke masjid hingga saat ini, dan karena itu pula anak-anak ataupun remaja lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*.

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada kak. Wilda selaku pengurus remaja masjid di Desa Sadar sebagai berikut:

"Perilaku beragama terhadap remaja menurut saya terkadang sangat kuat sekali, namun terkadang juga berkurang. Hal ini dipengaruhi oleh *gadget*,

<sup>2</sup>Kementrian Agama RI, *Al-qur'an dan Terjemahnya*, 2019

<sup>3</sup>Durrotul Yatima, "*Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017*", Skripsi UIN Walisongo Semarang 2017. 21

<sup>4</sup>Ibu Rismawati sebagai informan, Hasil Wawancara pada tanggal 28 Januari 2023

dapat dilihat dari cara beribadah remaja saat ini yang terkadang sangat rajin dan terkadang malas. Perasaan remaja tersebut tergantung kepada perubahan emosi yang sedang dia alami."<sup>5</sup>

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Doni selaku remaja sebagai berikut:

"Sebelumnya saya rajin mengerjakan salat, saya juga selalu ke masjid untuk salat berjamaah biasanya pada waktu salat magrib dan isya. Tetapi setelah saya aktif bermain *gadget*, saya semakin lalai dalam beribadah sehingga membawa dampak buruk bagi saya."<sup>6</sup>

Penggunaan *gadget* membuat remaja melalaikan kewajibannya sebagai seorang muslim yaitu dalam hal salat. Pada saat azan telah berkumandang mereka tidak langsung bergegas, hingga mereka tidak salat tepat waktu karena mereka sedang asik memainkan *gadget* mereka.

Seperti hasil wawancara bersama Aulia Safira selaku remaja Desa Sadar:

"Saya sulit sekali mengontrol diri saya ketika bermain *gadget*, selain saya sering menunda pekerjaan saya juga sering menunda salat bahkan kadang saya tidak salat duhur atau ashar ketika saya asik bermain *gadget* hingga ketiduran."<sup>7</sup>

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi remaja, remaja lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Bahkan sering dijumpai orang-orang membawa *gadget* saat salat, setelah salat yang dilakukan pertama kali bukan zikir, tapi langsung membuka *gadget*, seakan

<sup>5</sup>Kak.wilda sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 29 Januari 2023.

<sup>6</sup>Doni sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023.

<sup>7</sup>Aulia Safira sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023

*gadget* menjadi adiktif tiada hari tanpa *gadget*,<sup>8</sup> dan hal ini juga mempengaruhi akhlak remaja.

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Verayanti selaku remaja sebagai berikut:

"Saya sering membawa *gadget* ketika salat tarawih, saya menggunakannya ketika orang sedang membawakan ceramah tarawih. Saya membawa *gadget* ke masjid karena saya merasa bosan, jadi saya gunakan *gadget* untuk membuka sosial media saya, saya chating dengan teman-teman saya di WhatsApp biasanya jugadi Instagram."<sup>9</sup>

Seperti hasil wawancara bersama Nurul Khafifah selaku remaja Desa Sadar:

"Kalau ke masjid untuk salat tarwih saya tidak pernah membawa *gadget*, tapi saya sering kali terburu-buru pada saat salat."<sup>10</sup>

Sama halnya yang dirasakan oleh Muh.Fausan selaku remaja desa sadar:

"Kalau saya tidak sampai dengan meninggalkan salat, tapi saya dapatnya tidak tepat waktu ketika salat, saya kadang menunda melaksanakan salat pada saat saya sedang asik bermain game, padahal rumah saya berhadapan dengan masjid."<sup>11</sup>

Begitu juga dengan Tiarah selaku remaja Desa Sadar:

"Ketika saya sedang asik nonton atau scroll sosial media saya selalu lalai untuk melaksanakan salat, bahkan saya biasanya baru salat di akhir waktu hingga saya terburu-buru saat melakukan salat."<sup>12</sup>

## 2) Menimbulkan rasa malas

Dampak negatif *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja selain

<sup>8</sup>Azhar Aziz "Membawa HP Saat Salat Berjamaah" 19 Desember 2019, <https://www.google.com/amp/s/indonesiainside.id/risalah/2019/12/19/membawa-hp-saat-salat-berjamaah/amp>.

<sup>9</sup>Verayanti sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 januari 2023

<sup>10</sup>Verayanti sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 januari 2023

<sup>11</sup>Muh.Fausan sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 28 Januari 2023.

<sup>12</sup>Tiarah sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 januari 2023.

menjadikan remaja malas dalam melakukan ibadah remaja juga malas dalam belajar.

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Syahril selaku remaja sebagai berikut:

"Semenjak saya aktif menggunakan *gadget*, saya merasa kurang konsentrasi saat belajar, karena saya lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* dan saya lebih sering bermain game hingga jarang mengulang pelajaran di rumah, bahkan nilai saya sekarang sudah menurun padahal dulu nilai saya selalu bagus."<sup>13</sup>

*Gadget* memiliki dampak negatif dari berbagai aspek, mulai dari konsentrasi belajar menjadi berkurang, hingga remaja lebih tertarik dengan *gadgetnya* dari pada belajar.

Begitu juga dengan pernyataan Aulia Safira yang mengatakan:

"Terkadang saya lebih suka bermain *gadget* dari pada belajar, saya jarang bermain game tapi saya lebih sering main sosial media seperti Tiktok, Instagram, Facebook, WhatsApp, biasanya saya chatting atau sekedar menonton vidio dan itu sangat menyenangkan sekali."<sup>14</sup>

### 3) Merosotnya Akhlak Remaja

Dengan kebebasan bermedia sosial saat ini kita sudah tidak lazim lagi melihat remaja yang dengan santainya mengucapkan kata-kata kasar atau kata-kata kotor yang tidak pantas untuk diucapkan, semua itu terjadi karena kebebasan mereka mengakses tontonan dan game online di *gadget* mereka.

Hasil wawancara dengan Ibu.Inda selaku Masyarakat di Desa Sadar:

<sup>13</sup>Syahril sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 15 januari 2023.

<sup>14</sup>Aulia Safira sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 januari 2023

"Sebenarnya dampak *gadget* itu tidak dirasakan oleh remaja saja, kamipun para orang tua juga merasakan dampak dari *gadget* itu, salah satunya biasanya yang saya lihat ketika anak-anak bermain sosial media terkadang mereka gunakan untuk memposting status yang sembarangan yang terkadang dapat membuat orang tersinggung dari postingannya, karena biasanya anak muda itu membuat status di sosial media dengan kata-kata yang dapat dibilang kasar, namun mereka beranggapan bahwa itu adalah bahasa gaul."<sup>15</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara dengan kak. Israyanti selaku masyarakat Desa Sadar:

"Remaja saat ini sangat berbeda dengan kita waktu dulu, saya rasa *gadget* sangat berdampak pada akhlak remaja, karena sopan santun didiri mereka itu seolah sudah hilang, mereka sering sekali berkata kasar bahkan berkata kotor sekalipun dan itu semua menjadi tren di kalangan remaja saat ini, menurut mereka itu adalah bahasa gaul."<sup>16</sup>

#### 4) Rasa Empati Berkurang

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat dilihat bahwa remaja laki-laki lebih banyak menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* di rumah maupun di luar rumah. Bahkan mereka tidak menghiraukan keadaan di sekitarnya karena terlalu asik bermain game online di *gadget* nya.<sup>17</sup>

Seperti halnya Fais yang lebih suka di rumah bermain *gadget* dari pada keluar rumah untuk berbaur dengan lingkungan sekitarnya ini dapat dilihat dari hasil wawancara bersama berikut:

"Saya lebih suka tinggal di rumah seharian dengan bermain *gadget*, saya tidak terlalu suka dengan keramaian, saya lebih suka memainkan game online di rumah dari pada berkumpul dengan teman saya, tapi kadang saya

<sup>15</sup>Ibu.Inda sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 20 januari 2023

<sup>16</sup>Israyanti sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 20 januari 2023

<sup>17</sup>Hasil Observasi di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara pada tanggal 7 Januari 2023

juga bergabung dengan teman saya ketika mereka datang menjemput saya untuk sekedar nongkrong dengan mereka."<sup>18</sup>

Begitu juga dengan Rijal Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara sebagai berikut:

"Terkadang saya merasa waktu saya dengan orang lain sangat sedikit, bahkan saya jarang berkumpul dengan keluarga saya lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* untuk bermain game ataupun bermain sosial media."<sup>19</sup>

Begitu juga pada saat momentum peringatan hari besar Islam, seperti tahun baru Hijriyah, peringatan *Maulid* Nabi Muhammad saw. Peringatan *Isra'Mi'raj*, dan peringatan *Nuzulul Qur'an*. Pada momentum seperti itu biasanya remaja banyak dilibatkan dalam kegiatan tersebut mulai dari pembentukan kepanitiaan hingga mengatur mekanisme kegiatan ataupun hanya sekedar bergabung untuk berpartisipasi.

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Verayanti selaku remaja sebagai berikut:

"Saya sangat antusias pada saat kegiatan peringatan hari besar itu, dan saya selalu berpartisipasi didalamnya. Saya merasa empati ketika saya melihat kurangnya remaja berpartisipasi pada kegiatan seperti itu"<sup>20</sup>

Begitu juga dengan Muh.Fausan pada wawancara berikut:

"Saya juga termasuk salah satu pengurus remaja masjid jadi setiap ada peringatan hari besar Islam, kami selalu usahakan untuk mengadakan

<sup>18</sup>Fasis sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023

<sup>19</sup>Rijal sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 21 Januari 2023

<sup>20</sup>Verayanti sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023

kegiatan tersebut, dan kami biasanya bekerja sama dengan pengurus masjid dan majelis taklim yang ada di desa."<sup>21</sup>

Namun berbeda dengan tanggapan Aulia safira pada wawancara berikut:

"Saya jarang berpartisipasi dengan kegiatan seperti itu, saya merasa malas bertemu banyak orang, saya lebih memilih tinggal di rumah main *gadget* dari pada bergabung dengan kegiatan tersebut, dan saya juga merasa kurang nyaman jika banyak orang."<sup>22</sup>

Penggunaan *gadget* pada remaja dapat menimbulkan rasa malas untuk bersosialisasi dengan orang-orang disekitarnya. Begitu juga yang dialami oleh Nurul Khafifah selaku remaja di Desa Sadar:

"Saya juga lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain *gadget* dari pada berkumpul dengan keluarga, dan ketika saya berkumpul dengan keluarga atau teman saya, saya lebih fokus pada *gadget* saya sehingga saya mengabaikan orang yang ada disekitar saya."<sup>23</sup>

Begitu juga yang dialami oleh Nur Rahmadillah selaku remaja di Desa Sadar:

"Ketika saya berkumpul dengan teman-teman saya, dan kami hanya sibuk dengan *gadget* masing-masing."<sup>24</sup>

##### 5) Berkurangnya kepatuhan dan akhlak kepada orang tua

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Ibu.Rismawati selaku

Ibu dari Muh. Fausan:

"Saya sering kali dibuat marah oleh anak saya, karna dia selalu menunda-nunda pekerjaannya pada saat bermain *gadget*, ketika saya meminta tolong dia hanya katakan nanti atau tunggu sebentar lagi."<sup>25</sup>

<sup>21</sup>Muh.Fausan sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 28 Januari 2023

<sup>22</sup>Aulia Safira sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023

<sup>23</sup>Nurul Khafifah sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023.

<sup>24</sup>Nur Rahmadillah sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023

<sup>25</sup>Ibu Rismawati sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 28 Januari 2023

Remaja saat ini sangat dimanjakan oleh fitur-fitur yang ada di *gadget* sering kali mereka sampai lupa waktu ketika asik bermain *gadget*. Biasanya mereka ketagihan dengan bermain game online serta sosial media lainnya, sehingga aktivitas lainnya terlupakan begitu saja.<sup>26</sup>

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara bersama Tiarah selaku remaja sebagai berikut:

"Saya sering sekali menunda pekerjaan ketika sedang asik bermain *gadget*, misalnya ketika saya disuruh orang tua, saya selalu mengatakan nanti saya kerjakan atau sebentar setelah game saya selesai baru saya lakukan."<sup>27</sup>

Orang tua di Desa Sadar selalu mengeluh karena perubahan yang terjadi pada anak-anak mereka setelah menggunakan *gadget*. Perubahan terhadap akhlak dan sikapnya kepada orang tua yang mulai tidak patuh pada perintahnya. Sering mengabaikan perintah orang tuanya, tidak mendengar omongan orang tua dan bahkan membantah omongan orang tua. Hal ini terlihat dari wawancara dengan salah satu orang tua di Desa Sadar:

"Kalau saya memanggil atau menyuruh anak saya terkadang dia hanya menjawab, tapi dia tidak beranjak dari tempatnya karena terlalu asik dengan *gadget*nya. Bahkan anak saya kadang menggerutu ketika saya menyurunya."<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>Satria Maku, "*Gaya Hidup Gadget Di Kalangan Remaja (Studi Kasus di Desa Toto Selatan Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango)*", Skripsi Universitas Negeri Gorontalo 2017.

<sup>27</sup>Tiarah sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 28 januari 2023

<sup>28</sup>Ibu.Inda Sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 20 januari 2023

Dari wawancara tersebut menunjukkan bahwa akhlak anak terhadap orang tuanya menjadi berkurang karena mereka tidak patuh kepada orang tua bahkan mereka juga selalu menunda maupun melalaikan perintah orang tuanya.

"Saya juga selalu menunda pekerjaan rumah pada saat saya sedang asik *chat* atau nonton tiktok, misalnya ketika ibu saya menyuruh saya membereskan pekerjaan rumah saya tidak langsung mengerjakannya, saya hanya mengatakan nanti saya kerjakan."<sup>29</sup>

Sebenarnya penggunaan *gadget* itu tergantung dengan penggunaannya. Jika *gadget* digunakan dengan baik maka akan berpengaruh juga dengan perilaku keagamaannya.<sup>30</sup> Namun jika tidak dapat mengontrol penggunaan *gadget* maka hal itu juga akan berpengaruh pada aktivitas keagamaannya.

#### 6) Menyia-nyikan waktu

Salah satu dampak negatif dari *gadget* adalah banyaknya waktu yang terbuang sia-sia, bermain *gadget* sepanjang hari yang hanya digunakan untuk bermain game dan membuka sosial media.

Pada ajaran Islam disampaikan bahwa ciri-ciri seorang muslim yang diharapkan adalah pribadi yang menghargai waktu.<sup>31</sup> Sayangnya beberapa remaja di Desa Sadar mengabaikan hal tersebut

<sup>29</sup>Verayanti sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 januari 2023

<sup>30</sup>Ummahatul Mukminiati, Duski Ibrahim, K.A Bukhori, Ri Sandi, " Analisis Penggunaan *Gadget*: Studi Kasus Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", *Al-wijdan: Jurnal Of Islamic education studies* 5, no. 2 (2020): 190 <http://ejournal.unira.malang.ac.id/index.php/alwijdan/article/view/504>

<sup>31</sup>Hasnun Jauhari Ritonga, "Manajemen Waktu Dalam Islam", *Al-Idarah: Jurnal Pengkajian Dakwah dan Manajemen* 7, no. 1 (2019): 52 <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/idarrah/article/view/7548>

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Fais selaku remaja sebagai berikut:

"Pada saat libur saya menghabiskan waktu sepanjang hari hanya dengan bermain *gadget*, dan saya lepas dari *gadget* hanya ketika saya tidur atau mandi, setelah itu saya lanjut menggunakan *gadget* lagi bahkan pada saat makan pun saya menggunakan *gadget* untuk menonton. Dan karena terus menerus bermain *gadget* terkadang saya lalai dalam beribadah terkhususnya salat. Ketika magrib dan isya saya ke masjid namun untuk salat subuh, duhur dan ashar saya terkadang tidak melaksanakannya."<sup>32</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara bersama Verayanti selaku remaja di Desa

Sadar:

"Kebetulan di Sekolah kami di izinkan untuk membawa *gadget*, namun tidak boleh digunakan pada saat jam pelajaran berlangsung kecuali pelajaran yang mengharuskan siswa menggunakan *gadget*. Tapi saya kadang melanggar aturan itu, pada saat jam pelajaran berlangsung terkadang saya merasa bosan dalam kelas, jadi saya biasanya memainkan *gadget* secara sembunyi-sembunyi."

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Syahril selaku remaja sebagai berikut:

"Saya bermain *gadget* kurang lebih 8 sampai 10 jam dalam sehari"<sup>33</sup>

Dari hasil wawancara Muh.Fausan juga merasakan dampak dari terlalu

lama bermain *gadget* seperti berikut:

"Selain dampak *gadget* terhadap aktifitas keagamaan saya, saya juga merasakan dampak nya terhadap kesehatan saya yang di sebabkan terlalu lama menggunakan *gadget* dan dari paparan radiasi *gadget* itu saya merasa pengelihatan saya sekarang mulai kabur, dan saya juga sering merasa pusing jika terlalu lama menggunakan *gadget*."<sup>34</sup>

<sup>32</sup>Fais sebagai informan , hasil wawancara pada tanggal 17 Janauri 2023

<sup>33</sup>Syahril sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 15 januari 2023.

<sup>34</sup>Muh.Fausan sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 28 Januari 2023

Begitu juga yang di katakan ibu fausan bahwa, "fausan sering mengeluh pusing setelah bermain *gadget*, dan saya juga biasa menegurnya ketika sudah terlalu lama bermain game."<sup>35</sup>

Terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan penurunan ketajaman penglihatan pada remaja. Hal ini disebabkan bermain *gadget* yang buruk seperti tidak memperhatikan durasi penggunaan, frekuensi dan jarak pandang menimbulkan resiko mata mudah lelah. Saat tubuh tidak dapat relaks karena otot mata akan menarik bola mata ke arah bawah, mengikuti letak *gadget* yang sedang dimainkan. Gangguan mata pada anak akibat gadget semakin bertambah, dan akan menimbulkan penurunan ketajaman penglihatan pada remaja.<sup>36</sup>

#### b. Dampak Positif *Gadget*

Diera Globalisasi pada saat ini teknologi komunikasi berkembang sangat pesat terkhususnya pada *gadget* yang memudahkan aktifitas dengan fitur aplikasi yang terdapat di *gadget*. Penggunaan *gadget* di era sekarang ini sangat mempengaruhi interaksi sosial pada remaja. *Gadget* saat ini sangat dibutuhkan dari berbagai kalangan, terkadang *gadget* digunakan untuk pekerjaan ataupun digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas yang memerlukan akses internet.

#### 1) Menambah wawasan dan memudahkan dalam mencari informasi

<sup>35</sup>Ibu.Rismawati sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 28 Januari 2023

<sup>36</sup>Qonita, Zahrah Maulidia Septimar, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Tahun 2020", *Nusantara Hasan Journal*, 1, no. 4 (September 2021): 100, <https://jurnal.stikespamenang.ac.id/index.php/jip/article/view/79>

Penggunaan *gadget* dengan bijak dan baik akan memberikan dampak positif bagi penggunanya. Remaja yang menggunakan *gadget* dengan baik dan bijak akan membawa manfaat dalam hidupnya.

Pendidikan seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun melalui *gadget* seseorang dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang seseorang perlukan. Ilmu tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum dan ilmu agama tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.<sup>37</sup>

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada tiarah selaku remaja bahwa:

“Bagi saya *gadget* itu mempunyai banyak manfaat dan sangat berguna dalam kehidupan saya, *gadget* sangat memudahkan saya untuk menemukan tugas-tugas yang diberikan oleh guru di sekolah”<sup>38</sup>

Begitu juga dengan syahril yang menyatakan bahwa:

“*Gadget* sangat membantu saya dalam mengerjakan tugas, dan dengan *gadget* saya dapat menemukan informasi terbaru dengan mudah, saya banyak menemukan ilmu baru dengan fitur-fitur yang ada di *gadget*. Ketika menggunakan *gadget* selain saya gunakan untuk bermain game saya juga menonton video *life hack* di youtube yang biasanya memberi solusi dari kesulitan yang di alami.”<sup>39</sup>

Begitu juga dengan pernyataan dari Fais selaku remaja desa sadar mengatakan bahwa:

---

<sup>37</sup>Jennie Gabriella, Belinda Mau, “Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini”, *Jurnal Exclisive Deo* 5. No. 1 (1 Juni 2021). 102. <https://www.researchgate.net/publication/352943664>

<sup>38</sup>Tiarah sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 januari 2023.

<sup>36</sup>Syahril sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 15 januari 2023.

“*Gadget* sangat membantu saya dalam mengembangkan hoby saya, saya sangat hoby menggambar, dengan adanya *gadget* yang menyediakan aplikasi-aplikasi yang memudahkan saya menggambar secara digital, sehingga saya tidak perlu lagi menggambar di kertas. Saya suka menggambar anime ada beberapa aplikasi yang saya gunakan untuk menggambar di *gadget*.”<sup>40</sup>

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa remaja di Desa Sadar menggunakan *gadget* untuk hal yang bermanfaat sehingga memberikan dampak positif bagi mereka, dan juga untuk menambah wawasan pengetahuan serta mempermudah dalam aktifitas, keperluan sekolah, bahkan merka juga menggunakan *gadget* untuk mengembangkan bakat mereka. Remaja di Desa Sadar menjawab dengan jawaban yang sama. Hal ini juga lah yang menjadi alasan orang tua remaja membelikan *gadget* untuk anaknya. Seperti hasil wawancara dengan Ibu.Rismawati :

“Saya membelikan *gadget* untuk anak saya agar mempermudah mereka dalam mencari tugasnya di internet, agar mereka semakin rajin mengerjakan tugas dan tidak kesulitan lagi.”<sup>41</sup>

Dari pernyataan diatas dapat di simpulkan bahwa *gadget* memberikan dampak positif bagi remaja, *gadget* sangat membantu dalam menambah wawasan dan mengembangkan bakat yang dimiliki remaja.

## 2) Memudahkan untuk berkomunikasi,

Ini adalah fungsi utama *gadget*, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Malalui fitur *video call* dari berbagai aplikasi

<sup>40</sup>Fais sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023.

<sup>41</sup>Ibu.Rismawati sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023

yang ada saat ini, kita dapat tersambung dengan keluarga, dan teman seperti bertatap muka secara langsung<sup>42</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan remaja yang bernama Nurul Khafifah mengatakan:

“*Gadget* sangat memudahkan saya untuk berkomunikasi jarak jauh, misalnya ketika mamak saya ingin berbicara dengan kakak saya yang sedang bekerja di Makassar, jadi saya menelfon kakak saya dengan *gadget*, biasanya dia juga melakukan *video call* melalui *WhatsApp*. Sehingga keluarga saya menjadi lebih mudah untuk berkomunikasi jarak jauh dengan saudara yang lainnya.”

Dalam hal ini orang tua juga dapat merasakan dampak positif dari *gadget* tersebut, *gadget* sangat memudahkan mereka dalam berkomunikasi dengan keluarga mereka yang jauh. Mereka mengatakan bahwa dengan adanya *gadget* dapat memberikan kemudahan untuk berkomunikasi dengan keluarga yang jauh.

Jadi seperti yang telah dikatakan di atas bahwa penggunaan *gadget* pada remaja di Desa Sadar sangat memudahkan mereka dalam berkomunikasi baik dengan teman maupun saudara yang jauh.

### 3) *Gadget* dapat meningkatkan nilai-nilai keagamaan

Perkembangan teknologi saat ini semakin canggih hingga membuat manusia makin erat dengan dunia digital. Ternyata hal ini memberikan dampak tersendiri bagi remaja zaman sekarang yang kehidupannya tidak lepas dari sebuah

---

<sup>42</sup>Adilla Zenera Nafisa, “Dampak Positif dan Negatif Penggunaan *Gadget*”, 10 Juni 2017. <https://bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>

*gadget*.<sup>43</sup> *Gadget* dapat bermanfaat jika digunakan secara bijak. Sekarang ini banyak sekali *platform* yang telah tersedia dan dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah, seperti *FaceBook, Twitter, Instagram, YouTube* sampai aplikasi yang diminati anak muda saat ini yaitu *Tiktok*.

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada kak. Wilda selaku pengurus remaja masjid di Desa Sadar sebagai berikut:

“Sebenarnya penggunaan *gadget* itu tergantung pada diri sendiri, bagaimana kita mengontrol penggunaan *gadget* agar tidak berlebihan, terkhusus pada saat mengakses media sosial.”<sup>44</sup>

Hal ini juga dilihat dari hasil wawancara bersama Muh. Fausan:

“Saya biasanya membuat konten dakwah di *instagram story* berupa potongan ayat yang berisi nasehat, motivasi ataupun video ceramah singkat yang saya *download* di *tiktok* lalu saya *repost* kembali di akun media sosial saya”<sup>45</sup>

Begitu juga dengan hasil wawancara bersama Nurul Khafifah sebagai berikut:

“Hampir setiap hari saya melihat konten *tiktok*, dan terkadang ada beberapa video dakwah yang lewat di *fyp tiktok* saya, jadi secara tidak langsung saya mendapatkan pengetahuan agama baru di video itu.”<sup>46</sup>

Dari hasil wawancara tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* dikalangan remaja Desa Sadar dapat memudahkan mereka untuk mengakses informasi tentang hal yang berkaitan dengan ilmu keagamaan yang mereka

<sup>43</sup>Indi Azizi Hayi Lana, “Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Sarana Dakwah di Era Digital”, 16 Desember 2021. <https://kumparan.com/indiazizihaylana/pemanfaatan-sosial-media-sebagai-sarana-dakwah-di-era-digital-1x25okk9ZPc>

<sup>44</sup>Kak.wilda sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 29 Januari 2023.

<sup>45</sup>Muh.Fausan sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 28 Januari 2023.

<sup>46</sup>Nurul Khafifah sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 25 Januari 2023.

ketahui. Sebenarnya *gadget* juga dapat memudahkan pengguna untuk melaksanakan ibadah seperti membaca Al-qur'an.

Begitu juga yang dialami oleh Nur Rahmadillah selaku remaja di Desa Sadar:

“*Gadget* sangat memudahkan saya dalam hal ibadah dengan menggunakan salah satu aplikasi yang ada di *gadget*, yaitu aplikasi Al-Qur'an digital yang sangat mudah digunakan dimanapun dan kapanpun, dan dengan aplikasi Al-Qur'an digital ini memudahkan saya untuk membaca Al-Qur'an di perjalanan atau sedang di luar rumah.”<sup>47</sup>

Dari hasil penelitian ini dapat dikatakan bahwa secara umum penggunaan *gadget* dikalangan remaja Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara Memberi banyak manfaat bagi kehidupan mereka, dan itu semua tergantung dari bagaimana cara mereka mengontrol diri dan bijak dalam menggunakan *gadget* hingga media sosial yang akan ber dampak terhadap aktifitas keagamaannya.

### **B. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja**

Kemampuan teknologi informasi dan multimedia dalam menyampaikan pesan dinilai sangat besar. Di era modern saat ini, generasi muda Indonesia pun sudah akrab dengan yang mengalami proses *diferensiasi*, ditandai dengan kemampuan untuk bekerja sesuai fungsi masing-masing dan didalamnya terdapat perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan

---

<sup>47</sup>Nur Rahmadillah sebagai informan, hasil informan pada tanggal 25 Januari 2023

lingkungannya. Pada setiap individu seseorang terdapat dua faktor utama yang sangat menentukan kehidupannya, yaitu fisik dan ruh. Pemahaman terhadap kedua faktor ini memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap bagaimana seseorang berperilaku dalam realitas kehidupannya. Kedua faktor ini memiliki ruang dan dimensi yang berbeda. Jika yang pertama adalah sesuatu yang sangat mudah untuk diindra, tampak dalam bentuk perilaku, namun pada faktor yang kedua hanya dapat dirasakan dan menentukan terhadap baik buruknya suatu perilaku.<sup>48</sup>

Pada dasarnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *gadget*, baik sebagai alat komunikasi maupun sebagai alat penelusuran sumber informasi. Namun yang terjadi adalah penggunaan *gadget*. Adapun faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas remaja, faktor-faktor tersebut meliputi:

1) Faktor internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan yang berasal dari dirinya. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu.<sup>49</sup> Faktor internal menjadi penyebab utama remaja kecanduan *gadget*, karena faktor kontrol diri yang rendah dan intensitas penggunaan *gadget* yang lama sehingga dapat mempengaruhi aktivitas keagamaan remaja.

<sup>48</sup>Jenny Gabriella, Belinda Mau, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini", *Jurnal exclusiv Deo* 5, no. 1 (2021) 106. <https://www.e-journal.sttxcelsius.ac.id/index.php/excelsisdeo/article/view/70>

<sup>49</sup>Ahmad Syafi'I, Trio Marfianto, Siti Kholidatur Rodiyah, "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, no. 2, <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114>

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Tasya selaku remaja sebagai berikut:

“Tidak tau kenapa rasanya saya sulit sekali mengontrol diri saya untuk tidak selalu menggunakan *gadget*, saya selalu menghabiskan waktu berjam-jam dengan bermain *gadget*, saya selalu bersama *gadget* saya sepanjang waktu, saya juga membawa *gadget* disekolah.”<sup>50</sup>

*Self control* yang merupakan kemampuan seseorang dalam mengendalikan tingkah laku dengan cara menahan, mengatur atau mengarahkan dorongan keinginan dengan berbagai pertimbangan agar pengambilan keputusan yang salah dapat dihindari.<sup>51</sup>

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara kepada Syahril selaku remaja sebagai berikut:

“ketika penggunaan *gadget* saya terkadang agak susah dalam mengontrol diri untuk tidak berlebihan menggunakan *gadget*, namun saya mengusahakan untuk mengatur waktu penggunaan *gadget* agar tidak kecanduan dengan *gadget* yang juga akan berdampak terhadap aktivitas keagamaan saya.”<sup>52</sup>

Fenomena penggunaan *gadget* seperti ini banyak terjadi dikalangan remaja di desa Sadar. Hubungan kontrol diri dengan perilaku keagamaan pada remaja terkait dengan menyianyikan waktu dengan hal yang tidak berguna hingga lalai dalam melaksanakan ibadah karena remaja yang memiliki kontrol diri yang rendah dalam menggunakan *gadget*, hingga remaja akan kesulitan dalam

<sup>50</sup>Tasya sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 15 januari 2023.

<sup>51</sup>Irfan Malik A, “Kontrol Diri (Self Control): Pengertian Ciri-cir, Faktro-Faktor dan Prinsip-Prinsip Kontrol Diri,” 22 Maret 2022, <https://www.pengetahuanku13.net/2022/03/kontrol-diri-self-control-pengertian.html>

<sup>52</sup>Syahril sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 15 januari 2023.

mengarahkan bentuk perilakunya saat dilingkungan keluga, masyarakat, maupunsekolah,<sup>53</sup> maka dari itu faktor internal ini juga berdampak terhadap perilaku sosialnya juga akan rendahdan mempengaruhi kedisiplinan peserta didik tersebut.

## 2) Faktor interaksi sosial

Pada awalnya *gadget* yang berfungsi untuk memudahkan upaya interaksi antar individu kini mulai berdampak sebaliknya. Pengguna *gadget* kini lebih sering menghabiskan waktunya dengan *gadgetnya* dari pada bercengkrama atau sekedar menghabiskan waktu untuk mengobrol bersama keluarga.

Hal ini para pengguna *gadget* lebih memilih *gadget* untuk berinteraksi dan cenderung malas untuk berinteraksi secara langsung.

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara Bersama Fais berikut:

“Saya lebih suka tinggal di 38rumah dengan bermain *gadget*, saya kadang merasa malas untuk berinteraksi langsung dengan orang lain, saya merasa kurang nyaman jika berada di tengah keramaian.”<sup>54</sup>

Hal ini juga disebabkan karena kurangnya komunikasi dalam keluarga terutama interaksi pada orang tua dan anak, sehingga anak lebih memilih bermain *gadget* untuk berinteraksi dimedia sosial. Hal ini juga berdampak terhadap aktivitas keagamaan pada remaja, karena sulitnya berinteraksi hingga mereka

<sup>53</sup>Sinta Nur Asiah, Budi Adjar Pranoto, Diah Sunarsih, Dedi Romli Triputra, “Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 17 (2022): 468 <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>

<sup>54</sup>Fais sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 17 Januari 2023

lebih memilih bermain *gadget* di rumah dibanding bergabung dengan teman-temannya terutama ketika ada kegiatan keagamaan yang diadakan di desa.

Peran keluarga sangat penting pada faktor interaksi sosial ini karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak dan remaja.

### 3) Faktor eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya. Semakin tinggi paparan media tentang iklan telepon genggam maka makin besar kemungkinan menyebabkan *mobile phone addict*.<sup>55</sup> Fasilitas dari *gadget* itu sendiri diantaranya aplikasi-aplikasi seperti *game online*, *tiktok*, *WhatsApp*, dan sebagainya. Selain itu faktor eksternal juga berasal dari faktor sosial yang meliputi keluarga dan lingkungan (masyarakat, teman sebaya, dan kemajuan teknologi), dan peran keluarga terutama orang tua sangat penting pada faktor sosial ini karena keluarga sebagai acuan dari perilaku remaja.

Salah satu faktor eksternal pada remaja yang aktif bermain *gadget* yaitu karena kurangnya pengawasan dari orang tua. Faktor eksternal orang tua dalam dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja yang berkaitan dengan perilaku sosialnya yaitu pada perilaku remaja terhadap kesopanannya kepada

---

<sup>55</sup>Rahmy Lestari, Ilwatyb Sulian, "Faktor-Faktro Penyebab Siswa Kecanduan Hanphone Studi Dekskriptif Pada Siswa DI SMP Negeri 13 Kota Bengkulu," *Jurnal Ilmiah BK*. 3, no. 2020, [https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j\\_consilia/article/view/9473](https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia/article/view/9473)

orang lain terutama pada yang lebih tua. Seperti hasil wawancara sebelumnya bersama kak. Isra yang mengatakan

“Remaja saat ini sangat mudah terpengaruh dengan hal-hal yang negatif dari *gadget* salah satunya yaitu sangat mudah berkata kasar bahkan menjadikan trend dikalangannya.”<sup>56</sup>

a. Penggunaan aplikasi

Berkembangnya teknologi komunikasi saat ini memudahkan manusia untuk selalu *keep in touch* (berhubungan) dengan orang lain tanpa memperdulikan ruang dan waktu. Tidak dapat dipungkiri kehadiran *gadget* dapat mempermudah kehidupan manusia di zaman sekarang.<sup>57</sup> Kecanggihan *gadget* ini dapat memudahkan semua kegiatan dan kebutuhan remaja mulai dari belajar, bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanjapun semua dilakukan secara online. Karena banyaknya fitur-fitur yang ada pada *gadget* ketertarikan pada remaja dan hal itu pula yang membuat remaja penasaran untuk menggunakan *gadget*, dengan adanya aplikasi pada *gadget* ini membuat remaja merasa senang sampai menggunakan *gadget* berjam-jam. Hal ini juga yang menjadi pengaruh buruk yang disebabkan oleh penggunaan aplikasi-aplikasi pada *gadget* secara berlebihan.<sup>58</sup>

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara Rijal sabagai berikut:

<sup>56</sup>Israyanti sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 20 januari 2023

<sup>57</sup>Junierissa Marpaung, “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dalam Kehidupan,” *Jurnal Kopast a5*, no. 2 (2018): 63, [https:// www.journal.unrika.ac.id/index.php/ kopastajournal/article/view/1521 /1107](https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/1107)

<sup>58</sup>Sinta Nur Asiah, Budi Adjar Pranoto, Diah Sunarsih, Dedi Romli Triputra, “Faktor Kecanduan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 2022, 8. no 17 (2022) 470, [https:// jurnal. peneliti.net /index.php /JIWP/article /download/2276/1908](https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/download/2276/1908).

“karena banyaknya Aplikasi digadget, saya biasanya sampe lupa untuk segera salat ketika sedang asik bermain game ataupun nonton.”<sup>59</sup>

Dengan demikian penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja dipengaruhi oleh beberapa faktor, dan penggunaan *gadget* juga tergantung pada individu masing-masing bagaimana mereka memanfaatkan *gadget* tersebut.



---

<sup>59</sup>Ferdiansyah sebagai informan, hasil wawancara pada tanggal 21 Januari 2023

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pemaparan data dan analisis data yang mengacu pada rumusan masalah dari skripsi yang berjudul Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 tahun). Berikut kesimpulan dari hasil penelitian Dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja yang berusia 16-18 tahun

1. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* telah memberikan dampak positif dan negatif terhadap aktivitas keagamaan remaja di Desa Sadar.

a. Dampak positif

Dampak positif yang terlihat di antaranya adalah menambah wawasan dan memudahkan dalam mencari informasi, memudahkan untuk berkomunikasi, dan *gadget* dapat meningkatkan nilai-nilai keagamaan

b. Dampak negatif

Dampak negatif dari *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja di Desa Sadar yaitu: lalai dalam beribadah, membuang-buang waktu dengan hal-hal yang tidak berguna, timbulnya rasa malas untuk melakukan ibadah maupun belajar, berkurangnya konsentrasi belajar, merosotnya moral dan ahlak remaja, berkurangnya rasa empati hingga tidak lagi berpartisipasi dalam aktivitas keagamaan yang di adakan di desa , berkurangnya kepatuhan dan akhlak kepada orang tua.

2. Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas keagamaan remaja.

Pada dasarnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi seseorang untuk menggunakan *gadget*, baik sebagai alat komunikasi maupun sebagai alat penelusuran sumber informasi. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* terhadap aktivitas remaja, faktor-faktor tersebut meliputi:

- a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang mempengaruhi perkembangan yang berasal dari dirinya. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor internal menjadi penyebab utama remaja kecanduan *gadget*, karena faktor kontrol diri yang rendah dan intensitas penggunaan *gadget* yang lama sehingga dapat mempengaruhi aktivitas keagamaan remaja.

- b. Faktor Interaksi Sosial

*Gadget* yang berfungsi untuk memudahkan upaya interaksi antar individu kini mulai berdampak sebaliknya. Pengguna *gadget* kini lebih sering menghabiskan waktunya dengan *gadgetnya* dari pada bercengkrama atau sekedar menghabiskan waktu untuk mengobrol bersama keluarga. kurangnya komunikasi dalam keluarga terutama interaksi pada orang tua dan anak, sehingga anak lebih memilih bermain *gadget* untuk berinteraksi di media sosial, hal ini juga berdampak terhadap aktivitas keagamaan pada remaja, karena sulitnya berinteraksi hingga mereka lebih memilih bermain *gadget* di rumah dibanding bergabung dengan teman-temannya terutama ketika ada kegiatan keagamaan yang diadakan di desa.

Peran keluarga sangat penting pada faktor interaksi sosial ini karena keluarga sebagai acuan utama dalam perilaku anak-anak dan remaja.

c. Faktor Eksternal

1) Orang Tua

Kurangnya komunikasi dalam keluarga terutama interaksi pada orang tua dan anak, sehingga menyebabkan anak lebih memilih bermain *gadget* untuk berinteraksi di media sosial. Hal ini juga berdampak terhadap aktivitas keagamaan pada remaja, karena sulitnya berinteraksi hingga mereka lebih memilih bermain *gadget* di rumah dibanding bergabung dengan teman-temannya terutama ketika ada kegiatan keagamaan yang diadakan di desa.

2) Penggunaan Aplikasi

Kecanggihan *gadget* ini dapat memudahkan semua kegiatan dengan berbagai macam jenis aplikasi yang telah disediakan *gadget* memenuhi semua kebutuhan remaja mulai dari belajar, bermain game, sosial media bahkan sampai berbelanja semua dilakukan secara online. Karena banyaknya fitur-fitur yang ada pada *gadget* ketertarikan pada remaja dan hal itu pula yang membuat remaja penasaran untuk menggunakan *gadget*, dengan adanya aplikasi pada *gadget* ini membuat remaja merasa senang sampai menggunakan *gadget* berjam-jam. Hal ini juga yang menjadi pengaruh buruk yang disebabkan oleh penggunaan aplikasi-aplikasi pada *gadget* secara berlebihan.

*Gadget* merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda atau alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, *gadget*

menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi penggunanya begitu juga sebaliknya.

### **B. Saran**

Dari pemaparan hasil penelitian yang penulis paparkan mengenai dampak *gadget* terhadap aktivitas keagamaan Remaja di Desa Sadar (Studi kasus Remaja usia 16-18 tahun). Maka saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut:

- a. Remaja merupakan generasi penerus bangsa kedepannya, khususnya di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara, harus dapat mengontrol diri dalam menggunakan *gadget* agar tidak disalah gunakan untuk hal-hal yang tidak baik, sehingga dapat merusak akhlak bagi remaja kedepannya dan harus dapat mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* agar tidak menyia-nyikan waktu hanya untuk bermain *gadget*, gunakanlah waktu luang untuk hal-hal yang positif.
- b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian yang lebih mendalam terkait penggunaan *gadget* dalam aspek kehidupan, yang mempengaruhi aktivitas keagamaan remaja maupun masyarakat lainnya, dengan menggunakan metode penelitian yang baru. Selain itu peneliti selanjutnya diharapkan mampu memperkaya hasil penelitiannya dan memperluas daerah-daerah yang sekiranya juga mengalami dampak dari *gadget* tersebut, tidak hanya di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara tetapi juga di daerah lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Al-qur'an dan terjemahnya, Kementerian Agama RI, 2019.
- Abdussamad Zuhri, *Metode Penelitian Kualitatif*, 1 Makassar: CV syakir media press, 2021.
- A,Irfan Malik, "Kontrol Diri (Self Control): Pengertian Ciri-cir, Faktro-Faktor dan Prinsip-Prinsip Kontrol Diri," 22 Maret 2022, <https://www.pengetahuanku13.net/2022/03/kontrol-diri-self-control-pengertian.html>
- Agustina Nora, "Perkembangan Peserta Didik", (Yogyakarta: Deepublish, April 2018)
- Alfarizi Riski, "Pengaruh Pemakaian Gadget Terhadap Sikap Keagamaan Di SMPN 3 Teluk Kuantan Kabupaten Kuantan Singingi", Skripsi, UIN Suska Riau 2021.
- Ayu ramadhan, Pebby, Triana Noor Edwina, Dewayani Soeharto, Metty Verasari, "Hubungan Antara Persepsi Remaja Terhadap Keberfungsian Keluarga Dengan Kematangan Emosi Pada Remaja", *Jurnal Psikologi Perseptual* 1, no. 1 (2016): <https://jurnal.unk.ac.id/index.php/perseptual/article/view/1076/782>
- Aziz, Azhar "Membawa HP Saat Salat Berjamaah" 19 Desember 20219, <https://www.google.com/amp/s/indonesiainside.id/risalah/2019/12/19/membawa-hp-saat-salat-berjamaah/amp>.
- Beni Ahmad Saebani, Afifuddin, "Metode Penelitian Kualitatif" Bandung : CV Pustaka Setia, 2008.
- Daniansyah A, "Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja Di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran", Skripsi UIN Raden Intan Lampung 2019.

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", Jakarta: Balai Pustaka.

Derry, Bila Sikecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget (Jakarta: Dapatkimia, 2013).

Desmita, "Psikologi Perkembangan", Bandung : Pt Remaja Rosdakarya, 2010.

Duski Ibrahim, Ummahatul Mukminiati, K.A Bukhori, Ari Sandi, "Analisis Penggunaan Gadget; Studi Kasus Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", Al;Wijdan;Journal of Islamic Education Studies, 5, no. 2 (2020): <https://ejournal.uniramalang.ac.id/index.php/Alwijdan/Article/View/504/428>

Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga" Jurnal Psikologi 5, no 2 (2020): <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/Psikoislam/article/view/7898>

Gabriella Jenny, Belinda Mau, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini", Jurnal exclusiv Deo 5, no. 1 (2021) [https://www.e-journal.sttexcelsius.ac.id/index.php/excelsis deo/article/view/70](https://www.e-journal.sttexcelsius.ac.id/index.php/excelsis_deo/article/view/70)

Hary Wilhelmus Susilo, "Penelitian Kualitatif Aplikasi Pada Penelitian Ilmu Kesehatan", (Surabaya-Jawa Timur: CV. Garuda Mas Sejahtera).

In In Supianti, "Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Mtematika", Mendidik: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pengajaran 4, no. 1 (Februari 24, 2018): <http://jm.ejournal.id//index.php/mendidik/article/view/44/38>

Jahja Yudrik , "Psikologi Perkembangan", Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012.

- Jannah Miftahul, "Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangan Dalam Islam", *Jurnal Psikoislamedia*, 1, no. 1 (2017): <http://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/psikoislam/articel/view/149>
- Jauhari, Hasnun Ritonga, "Manajemen Waktu Dalam Islam", *Al-Idarah: Jurnal Pengkajian Dakwah dan Manajemen* 7, no. 1 (2019): <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/idarah/articel/view/7548>
- Khaerani Netrawati, Yeni Karneli, "Upaya Guru BK untuk Mengentaskan Maslah-Masalah Perkembangan Remaja dengan Pendekatan Konseling Analisis Transaksional", *Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 2, no. 1 (2018): <https://saungliterasihati.com/wp-content/uploads/2022/04/463-2010-1-PB.pdf>.
- Khairul Amri, Muhammad Darwis, Hardy Reymond, "Dampak Dari Kecanduan Game di Kalangan Remaja Usia 15-18 Tahun di Kelurahan Kayuombun", *Jurnal Bimbingan Konseling*, 5, no. 2 (2020): <http://jurnal.um-tapsel.ac.id/index.php/Ristekdik/articel/view/2088/pdf>
- Lana, Indi Azizi Hayi, "Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Sarana Dakwah di Era Digital", 16 Desember 2021, <https://kumparan.com/indiazizihayilana/pemanfaatan-sosial-media-sebagai-sarana-dakwah-di-era-digital1x25okk9ZPc>
- Lestari Indah, Agus Wahyudi Riana, Budi M. Taftazani, "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga", *Jurnal Unpad* 2, no. 2 (2088): <http://journal.unpad.ac.id/prosiding/article/view/13280>
- Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mardison Lydia Putri, Cory Febriana & Rina Mariayana, "Kesehatan Mental Remaja dalam Penggunaan Gadget", *Real In Nursing Journal*, 5, no. 1 (2022): <https://ojs.fdk.ac.id/index.php/Nursing/articel/view/1689>.

- Marpaung Juniersa, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," Jurnal Kopasta 4, no. 2 (2018): <https://www.Journal.Unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/1107>
- Maku Satria, "Gaya Hidup Gadget Di Kalangan Remaja (Studi Kasus di Desa Toto Selatan Kecamatan Kabila Kabupaten Bone Bolango), Skripsi Universitas Negeri Gorontalo 2017.
- Mihrab Muhammad Hidayatullah, "Aktivitas Keagamaan Remaja di Lingkungan Komplek Dharma Praja Banjarmasin", Skripsi, UIN Antasari 2013.
- Misra, Metode Dakwah Majelis Taklim Desa Buntu Sarek Kecamatan Latimojong (Telaah Dakwah Al-Mauizah Al-Hasanah), "Skripsi", IAIN Palopo, 2018.
- Mukminiati, Ummahatul, Duski Ibrahim, K.A Bukhori, ri Sandi, " Analisis Penggunaan Gadget: Studi Kasus Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja", Al-wijdan: Jurnal Of Islamic education studies 5, no. 2 (2020): <http://ejournal.unira-malang.ac.id/index.php/alwijdan/article/view/504>.
- Nafisa, Adilla Zenera, "Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget", 10 Juni 2017. <https://bangsaonline.com/berita/34453/dampak-positif-dan-negatif-penggunaan-gadget>
- Novrita Syuhada, Umi Romayati Keswara, Wahid Tri Wahyudi, "Perilaku Penggunaan Gadget dengan Kualitas Tidur Pada Remaja", Holistik Jurnal Kesehatan 13, no. 3 (2019), <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/67298183/pdf-with-cover-page-v2>
- Nursalikh Ani, "Hadits Tujuh Golongan dalam Naungan Allah", 11 April 2022. <https://islamdigest.republika.co.id/berita/ra5qnv366/hadits-tujuhgolongan-dalam-naungan-allah-part1>
- Nur Sinta Syafi, Budi Adjar Pranoto, Diah Sunarsih, Dedi Romli Triputra, "Faktor Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Peserta Didik Kelas V", Jurnal

Ilmiah Wahana Pendidikan, 7, no. 1 (2022): <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP>

Parhan Lalu, "Peranan Bimbingan dan Konseling dalam Penanggulangan Kenakalan Remaja di SMA Negeri 4 Palopo", Skripsi IAIN Palopo 2014.

Raco, Metode Penelitian Kualitatif jenis, karakteristik dan keunggulannya, 1 Jakarta: PT Grasindo, 2010.

Rahmi Wiza, Nur Hapipa Siregar, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Ahlak Remaja", Jurnal Pendidikan Agama Islam 1, no. 3 (2021): <http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/article/view/36>.

Rukin, "Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi", Surabaya, CV. Jakad Media Publishing, 2021.

Robert H Thoules, "Pengantar Psikologi Agama". Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000.

Saprillah, "Metode Dakwah dalam Menanggulangi Kenakalan Remaja (Studi Kasus di Kel. Surutanga' Kec. Wara Timur Kota Palopo)", Skripsi, IAIN Palopo 2011.

Septimar, Qonita, Zahrah Maulidia "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Penurunan Ketajaman Penglihatan Pada Remaja Tahun 2020", Nusantara Hasan Journal, 1, no. 4 (September 2021): <https://jurnal.stikespamenang.ac.id/index.php/jip/article/view/79>

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, cet. XIII: Bandung: Penerbit Alifbeta, 2011.

Sundari Rini, "Pengaruh Penggunaan Gadget (Smartphone, Laptop, Tablet PC, Vidio Game) Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Lingkungan RT.29 RW.08 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Palembang", Skripsi, UIN Raden Fatah Palembang 2020.

Syafi'I, Ahmad, Trio Marfianto, Siti Kholidatur Rodiyah, "Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor Yang Mempengaruhi," *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2, no. 2, [http:// journal. univetbantara.ac.id /index.php/komdik/article/view/114](http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/114)

Taslim Muhammad, "Metode Bimbingan Penyuluhan Islam Dalam Meningkatkan Spiritual Remaja Pengguna Gadget di Desa Awo Kecamatan Tammerodo Senda na Kabupaten Majene", Skripsi, UIN Alauddin Makassar 2019.

Veronika, "10 Dampak Negatif Gadget." Agustus, 31, 2017, [https:// klubwanita. com/dampak-negatif](https://klubwanita.com/dampak-negatif).

Yusuf Syamsu I.N, "Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja", (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya 2010).

Yatima, Durnotul "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Semarang Tahun Ajaran 2016/2017", Skripsi, UIN Walisongo Semarang 2017.



## DAFTAR INFORMAN

Hasil Observasi di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara pada tanggal 7 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Aulia Safira sebagai informan pada tanggal 25 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Doni sebagai informan pada tanggal 17 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Rijal sebagai informan pada tanggal 21 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Ibu.Rismawati sebagai informan pada tanggal 28 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Ibu.Inda sebagai informan pada tanggal 20 Januari 2023

Hasil wawancara dengan Kak. Israyanti sebagai informan pada tanggal 20 Januari 2023

Hasil wawancara dengan kak.wilda sebagai informan pada tanggal 29 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Muh.Fausan sebagai informan pada tanggal 28 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Fais sebagai informan pada tanggal 17 Januari 2023

Hasil Wawancara dengan Nur Rahmadillah sebagai informan pada tanggal 25 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Nurul Khafifah sebagai informan pada tanggal 25 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Syahril sebagai informan pada tanggal 15 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Tiarah sebagai informan pada tanggal 25 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Verayanti sebagai informan pada tanggal 25 Januari 2023.

Hasil wawancara dengan Tasya sebagai informan pada tanggal 15 Januari 2023.

**L**

**A**

**M**

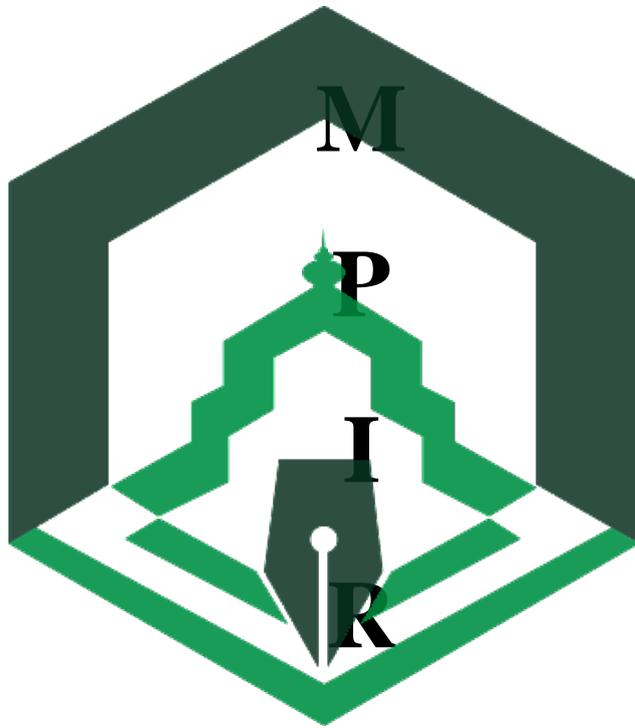
**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



## 1. Surat izin meneliti



# PEMERINTAH KABUPATEN LUWU UTARA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU (DPMPTSP)

Jalan Simpursiang Kantor Gabungan Dinas No.27 Telp/Fax 0473-21536 Kode Pos 92961 Masamba

### SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 00005/00010/SKP/DPMPSTSP/XII/2022

- Membaca : Permohonan Surat Keterangan Penelitian an. Husniati beserta lampirannya.  
Menimbang : Rekomendasi Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Luwu Utara Nomor 070/925/XII/Bakesbangpol/2022, Tanggal 19 Desember 2022  
Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2009 tentang Kementerian Negara;  
2. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah;  
3. Peraturan Pemerintah Nomor 12 Tahun 2017 tentang Pembinaan dan Pengawasan Penyelenggaraan Pemerintah Daerah;  
4. Peraturan Presiden Nomor 97 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;  
5. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2018 tentang Penetapan Surat Keterangan Penelitian;  
6. Peraturan Bupati Luwu Utara Nomor 27 Tahun 2022 tentang Pendelegasian Wewenang Penyelenggaraan Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Risiko dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu.

### MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Memberikan Surat Keterangan Penelitian kepada  
Nama : Husniati  
Nomor Telepon : 0  
Alamat : Dsn. Widiaru, Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan  
Sekolah / : Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo  
Instansi  
Judul Penelitian : Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keselamatan Remaja Di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Berusia 16-18 Tahun)  
Lokasi Penelitian : Desa Sadar, Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone, Kab. Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Surat Keterangan Penelitian ini mulai berlaku pada tanggal 20 Desember 2022 s.d 20 Februari 2023.
2. Mematuhi semua peraturan Perundang-undangan yang berlaku.
3. Surat Keterangan Penelitian ini dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku apabila pemegang surat ini tidak mematuhi ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Surat Keterangan Penelitian ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya dan batal dengan sendirinya jika bertentangan dengan tujuan dan atau ketentuan berlaku.

Diterbitkan di : Masamba

Pada Tanggal : 23 Desember 2022

KEPALA DINAS

AHMADJANI SE

NIP. 196604151998031007

Retribusi : Rp. 0,00

No. Seri : 00005

## 2. Pedoman Wawancara

NO	Pertanyaan
1	Identitas diri: 1. Nama samaran: 2. Tempat dan tanggal lahir: Jenis kelamin:
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejak kapan anda menggunakan gadeget?</li> <li>2. Adakah perubahan aktivitas keagamaan yang anda rasakan sebelum dan setelah aktif menggunakan gadget?</li> <li>3. Bagaimana perubahan spiritual keagamaan selama anda aktif menggunakan gadget?</li> <li>4. Adakah larangan dari orang tua anda ketika menggunakan gadget?</li> <li>5. Bagaimana anda mengontrol diri anda dalam penggunaan gadeget?</li> <li>6. Apakah anda lebih sering menghabiskan waktu dengan bermain gadget atau berkumpul dengan keluarga?</li> <li>7. Apakah anda ikut dalam kegiatan keagamaan yang biasa di lakukan didesa atau anda hanya memilih tinggal di rumah untuk bermain gadget dibanding ikut berpartisipasi dengan kegiatan keagamaan yang sedang dilaksanakan?</li> <li>8. Apakah anda membawa gadget kemasjid ketika salat tarwih?</li> <li>9. Apa yang anda lakukan dengan gadget anda di masjid?</li> <li>10. Berapa lama anda menggunakan gadget dalam sehari?</li> <li>11. Apa saja yang anda lakukan dengan gadget anda?</li> <li>12. Selama penggunaan gadget adakah dampak yang anda rasakan? Baik itu dampak positif maupun dampak negatif dalam kehidupan sehari-hari.?</li> <li>13. Apakah gadget mempengaruhi aktivitas keagamaan anda.?</li> <li>14. Apakah anda pernah bermain gadgdet sampai lupa waktu salat?</li> <li>15. Apakah anda sering menunda pekerjaan lain saat bermain gadget?</li> <li>16. Apakah gadget berdampak terhadap aktivitas keagamaan anda, apakah itu dampak positif atau dampak negatif? Berikan contohnya.</li> <li>17. Apakah anda memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget?</li> <li>18. Adakah pengaruh penggunaan gadget dalam aktivitas keagamaan anda?</li> <li>19. Apakah orang tua anda mengontrol waktu anda dalam menggunakan gadget?</li> <li>20. Bagaimana tanggapan anda ketika melihat anak remaja saat ini yang bisa dikatakan tidak lepas dari gadget setiap harinya, apa lagi yang suka menunda-nunda dalam melaksanakan ibadah?</li> </ol>

### 3. Dokumentasi Wawancara



Dokumentasi Wawancara Bersama Muh. Fausan. (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Ibu.Rismawati (Orang tua remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Kk. Isra (Masyarakat Desa Sadar)



Dokumentasi Wawancara Bersama Verayanti (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Tiara (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Nur Rahmadillah(Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Kk.Wilda (Masyarakat Desa Sadar)



Dokumentasi Wawancara Bersama Syahril (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Nurul Khafifah (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Aulia safira (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Rijal (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Tasya (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Fais (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama Doni (Remaja)



Dokumentasi Wawancara Bersama ibu. Inda (Masyarakat Desa Sadar)



#### 4. Keterangan Wawancara

##### KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Aunna Safira*  
Alamat : *Dusun Teterangka*  
Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati  
NIM : 18.0103.0059  
Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : *Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).*

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, ~~25~~ Januari 2023  
Yang Membuat Pernyataan

*Aunna Safira*

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Tasya*  
Alamat : *Desa Sadar*  
Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

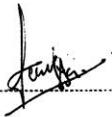
Nama : *Husniati*  
NIM : *18 0103 0059*  
Fakultas : *Ushuluddin, Adabdan Dakwah*  
Prodi : *Bimbingan Konseling Islam*

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Sadar, 15 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Doni*  
Alamat : *Desa Sadar*  
Pekerjaan : *Tidak Bekerja.*

Menerangkan Bahwa:

Nama : *Husniati*  
NIM : *18 0103 0059*  
Fakultas : *Ushuluddin, Adabdan Dakwah*  
Prodi : *Bimbingan Konseling Islam*

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul: "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 12 Januari 2023  
Yang Membuat Pernyataan

*Doni*



KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : RIJAL

Alamat :

Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati

NIM : 18 0103 0059

Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul: "Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 21 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



.....

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MUHAMMAD FAMSAN

Alamat : SADAR

Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati

NIM : 18 0103 0059

Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 26 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



.....

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : NUR RAHMADILLAH

Alamat : SADAR

Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati

NIM : 18 0103 0059

Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 26 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



.....

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : TIARAH  
Alamat : Dusun Wajiro Desa Sadar  
Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati  
NIM : 18 0103 0059  
Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul: "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 28 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SYAMRIL

Alamat : SADAR

Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati

NIM : 18 0103 0059

Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 16 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



.....

KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **NURUL KHAFIFAH**  
Alamat : **Dusun Sappa, Desa Sadar**  
Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : **Husniati**  
NIM : **18 0103 0059**  
Fakultas : **Ushuluddin, Adabdan Dakwah**  
Prodi : **Bimbingan Konseling Islam**

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Sadar, 05 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Faiz  
Alamat : Dusun Waelaro, Desa Sadar  
Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati  
NIM : 18 0103 0059  
Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja Ji Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Sadar, 12 Januari 2023  
Yang Membuat Pernyataan



## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : VERAYANTI

Alamat : Dusun waciaru. Desa Sadar

Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati

NIM : 18 0103 0059

Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 31 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nur Wilda Widya Sari

Alamat : Desa Sadar

Pekerjaan : -

Menerangkan Bahwa:

Nama : Husniati

NIM : 18 0103 0059

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul: "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Nur Wilda Widya Sari

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *RISMAWATI*  
Alamat : *Dusun Sadar, Desa Sadar*  
Pekerjaan : *IRT*

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husnati  
NIM : 18 0103 0059  
Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 18 Januari 2023  
Yang Membuat Pernyataan



.....

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Israyanti  
Alamat : Dusun Waelaro desa sadar  
Pekerjaan :

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati  
NIM : 18 0103 0059  
Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak Gadget Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupater Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 20 Januari 2023  
Yang Membuat Pernyataan



.....

## KETERANGAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Indah  
Alamat : Desa Sadar  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Menerangkan Bahwa :

Nama : Husniati  
NIM : 18 0103 0059  
Fakultas : Ushuluddin, Adabdan Dakwah  
Prodi : Bimbingan Konseling Islam

Yang bersangkutan diatas telah mengadakan wawancara dalam rangka penelitian skripsi dengan judul : "Dampak *Gadget* Terhadap Aktivitas Keagamaan Remaja di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara (Studi Kasus Remaja Usia 16-18 Tahun).

Demikian Keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sadar, 28 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



## RIWAYAT HIDUP



**Husniati** lahir di Desa Sadar, 05 Januari 2001 yang merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan darman dan watia bertempat tinggal di Jl. Tupai Kelurahan Balandai Kecamatan Bara Kota Palopo. Adapun alamat asal bertempat di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten

Luwu Utara.

Penulis terdaftar sebagai peserta didik di MI NO 12 DDI SADAR, di Desa Sadar Kecamatan Bone-Bone Kabupaten Luwu Utara pada tahun 2007-2012. Kemudian ditahun yang sama menempuh pendidikan di Mts Al-Ikhlas Tamuku hingga tahun 2015. Pada tahun 2015 melanjutkan pendidikan di MA As'adiyah Putri Pusat Sengkang dan menyelesaikan pendidikan tahun 2018. Ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo dan memilih jurusan Bimbingan dan Konseling Islam, selama perkuliahan penulis juga aktif dalam Organisasi Kesatuan Aksi Mahasiswa Muslim Indonesia, dan Rumah Peduli Sosial Kammi Luwu Raya.

Kontak Penulis : [husniati0059\\_mhs18@iainpalopo.ac.id](mailto:husniati0059_mhs18@iainpalopo.ac.id)