

DAMPAK *SMARTPHONE* TERHADAP RELIGIOSITAS ANAK DI DESA BANYUWANGI MANYAR GRESIK

Ana Safitri

Universitas Muhammadiyah Gresik
safitrie1703@gmail.com

Ode Moh. Man Arfa Ladamay

Universitas Muhammadiyah Gresik
ode_arfa@umg.ac.id

Muyasaroh

Universitas Muhammadiyah Gresik
muyas@umg.ac.id

Mohammad Ahyan Yusuf Sya'bani

Universitas Muhammadiyah Gresik
ahyanyusuf@umg.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak *smartphone* terhadap religiositas anak di Desa Banyuwangi Manyar Gresik. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini sebanyak 25 anak. Sampel yang digunakan pada penelitian semua jumlah populasi karena kurang dari 100 dengan penarikan sampel menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik pengumpulan data ialah dengan observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data ialah *product moment*. Hasil dari penelitian ini, dilihat dari hasil analisis korelasi menggunakan SPSS didapatkan hasil 0,566 sama dengan hasil manual *product moment*. Korelasi sebesar 0,566 mempunyai maksud hubungan antara variabel *smartphone* dan religiositas berkorelasi cukup/sedang. Korelasi kedua variabel signifikan karena angka signifikansi sebesar $0,03 < 0,05$. Hal ini berdasarkan hasil “t” penelitian sebesar $3,296 >$ dari “t” tabel sebesar 2,068 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

Kata Kunci: *smartphone, religiositas*

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi di era modern semakin pesat dalam kehidupan masyarakat. Internet merupakan media teknologi informasi tersebut memiliki perkembangan tercepat dari teknologi yang lainnya. Menurut karangan Henry Pandia dalam buku Teknologi Informasi dan Komunikasi menyebutkan bahwa internet adalah kumpulan komputer yang dihubungkan dalam sebuah jaringan ke hubungan satu dengan yang lainnya. Dikatakan jaringan yang saling dihubungkan karena internet menghubungkan komputer-komputer dan jaringan komputer yang ada di seluruh dunia dijadikan sebuah jaringan komputer yang sangat besar (Henry Pandia, 2004).

Kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, aktivitas anak pada saat ini tidak melepaskan dari media internet bahkan kehidupan kita sendiri juga seperti itu, baik akan digunakan untuk meningkatkan pembelajaran, bersosialisasi dan berkomunikasi maupun hanya untuk sekedar menghibur diri atau *me-refresh* pikiran.

Intensitas penggunaan media teknologi di kehidupan anak atau remaja terlihat makin tinggi dari waktu ke waktu. Hal ini dicerminkan dari perilaku anak tersebut di mana di setiap hari, waktu, bahkan setiap menit tidak ada yang namanya terlepas dari penggunaan internet. Internet baik yang

diakses melalui komputer atau laptop maupun *smartphone* tanpa mengenal waktu dan tempat, bahkan di sekolah sekalipun sering terlihat anak sedang asik mengakses internet. Apalagi waktu hari libur banyak yang sering menggunakan *smartphone* sampai tidak mengenal waktu ibadah. Perilaku tersebut dapat memberikan dampak positif bagi anak atau remaja namun berdasarkan pengamatan peneliti, fenomena tersebut juga telah memberikan dampak yang negatif dicerminkan dari sikap, sopan santun, dan semangat beribadah anak yang mulai menurun.

Perkembangan integritas keagamaan pada seseorang yang terjadi melalui pengetahuan dalam sekolah, keluarga, dan masyarakat. Semakin meningkat pengalaman yang bersifat agama akan semakin banyak juga unsur keagamaan yang diterima, seperti sikap, tindakan, dan semua hal yang berjalan sesuai ajaran agama. Seperti kata Van Der Leeuw dalam A Sudiarja (Kanisius: 2006), paraminiatur jalan dari keahlian mereka sendiri menuju dominasi dunia secara teoritis. Bentuk kematangan seseorang dalam hal beragama adalah berkarakter baik sesuai ajaran agama.

Contoh salah satu ayat yang menjelaskan tentang perkembangan teknologi informasi yaitu dalam Q.S. Yunus: 101. Yang berbunyi:

لُظُّوا مَآ تَوَا صَوِّمُوا
اِنَّ لَظُّوَا فِي رَوَا
اَل س ر
ا ت و م ل و ي و م و ن
و وَالزُّن
ل ذُّ ر ع
ا

Artinya: "Katakanlah: "Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi." Tidaklah bermanfaat tanda- tanda (kebesaran Allah) dan Rasul-Rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman."

Menurut segi ibadah anak dilatih untuk mengetahui banyak hal tentang agama. Berdasarkan pengamatan dan wawancara awal penulis terhadap dampak *smartphone* terhadap religiositas anak di Desa Banyuwangi Manyar Gresik, diperoleh dari pengetahuan peneliti bahwa masih banyak anak yang memainkan *smartphone* dari waktu ke waktu. Hal ini tercermin dari perilaku anak tersebut, di mana setiap hari, jam bahkan menit tidak terlepas dari penggunaan *smartphone*, entah itu untuk berkomunikasi, main game, mencari informasi, ataupun bermain media sosial tanpa mengenal waktu dan tempat. Perilaku tersebut dapat membuat dampak positif dan negatif. Sejauh ini peneliti melihat fenomena tersebut banyak berdampak negatif. Hal tersebut bisa dilihat dari sikap, sopan santun, dan semangat beribadah anak yang mulai menurun.

Religiositas ini sangat penting dimiliki mereka. Karena bentuk penghayatan ter-

merupakan suatu bentuk penghayatan yang

dilanjutkan dengan bentuk aplikatif dari

hadap nilai-nilai agama yang nantinya akan berimbas pada perilaku serta kesehariannya.

Bisa dikatakan, bahwa religiositas ini

norma-norma serta nilai-nilai yang terdapat dalam agama. Religiositas anak mampu menjadi benteng terhadap pengaruh negatif globalisasi yang saat ini dapat dirasakan. Termasuk bagaimana menghadapi dengan bijak perkembangan teknologi saat ini. Karena teknologi layaknya internet sering kali melekat dalam dunia anak, tentunya ini juga dapat menjadi pengaruh dari tingkat religiositasnya.

Berdasarkan dari perhatian peneliti pada dampak *smartphone* terhadap religiositas anak, khususnya di Desa Banyuwangi Manyar Gresik. Sebagai anak yang erat dikaitkan dengan berbagai agama, peneliti ingin mengetahui bagaimana dampak *smartphone* terhadap religiositas. Sehingga peneliti mengambil penelitian dengan judul “Dampak *Smartphone* Terhadap Religio- sitas Anak Di Desa Banyuwangi ManyarGresik”.

LANDASAN TEORI

Teknologi adalah semacam gabungan tangan manusia di manfaatkan untuk alam dan sesuatu yang ada di sekitarnya secara lebih maksimum. Dengan demikian, secara sederhana teknologi ini bertujuan untuk memudahkan pemenuhan kebutuhan manusia. Sedangkan Informasi adalah suatu

fenomena yang diamati, atau fenomena yang bisa juga berupa keputusan-keputusan yang dibuat. Tidak mudah untuk mendeskripsikan konsep informasi karena istilah satu ini mempunyai macam-macam aspek, ciri, dan manfaat yang satu dengan yang lainnya terkadang sangat berbeda. Informasi juga bisa berupa bakat pikiran seseorang atau mungkin juga berupa data yang di susun rapi dan telah terolah (Pawit M. Yusup).

Teknologi Informasi menurut Richard Weiner dalam Webster New Word Dictionary and Communication disebutkan bahwa teknologi informasi yaitu memproses, pengolahan, dan pengedaran data oleh kombinasi komputer dan telekomunikasi (Udin Sefudin Sa'ud, 2008). Teknologi Informasi menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo adalah suatu teknologi yang tujuannya untuk mengolah, mengoperasikan, memperoleh, menyusun, menyimpan, memalsukan data dalam berbagai macam cara untuk menghasilkan informasi yang bermakna, yaitu informasi yang relevan, saksama dan tepat waktu (Dimiyati & Mudjiono, 1999).

Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem aplikasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat melakukan bebas dengan menambahkan aplikasi, menambahkan fungsi-fungsi atau mengubah sesuai

keinginan pengguna. Telepon cerdas juga merupakan komputer mini yang mempunyai keahlian sebuah telepon (Zaki Baridwan, 2010). *Smartphone* merupakan salah satu alat komunikasi yang sering dipakai saat ini, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pada awalnya *handphone* hanya untuk berkomunikasi saja, dengan seiring perkembangan zaman teknologi hingga bisa mengirim data dan menambah aplikasi yang diinginkan. Dewasa ini penggunaan media komunikasi merupakan kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, maupun organisasi. Peranan *handphone* pada saat ini, sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari.

Menurut Ghufron & Risnawita Religiositas adalah aturan yang memikat suatu agama sebagai suatu tanggung jawab yang harus dilaksanakan oleh penganutnya di mana seluruh aturan agama tersebut dimaksudkan untuk memikat sekelompok orang dalam hubungannya dengan tuhan, sesama manusia dan alam sekitarnya. (Gufon, M. N & Risnawati S, 2010).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Metode kuantitatif penelitian ilmiah yang logis terhadap bagian dan fenomena serta hubungannya. Tujuan penelitian kuan-

titatif adalah mengembangkan dan mempergunakan model matematis, teori-teori dan/atau hipotesis yang berkaitan dengan fenomena alam. Variabel dalam penelitian ini yaitu *smartphone* sebagai variabel independen (X) dan religiositas anak sebagai variabel dependen (Y).

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Banyuwangi Manyar Gresik dengan populasi seluruh anak yang berumur 10-12 tahun, RT: 6-9 RW:03 Desa Banyuwangi Manyar Gresik dengan jumlah 25 anak. Pengambilan atau penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian dapat dilakukan dengan teknik *Sampling Jenuh* yang artinya teknik menentukan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil yakni kurang dari 30 orang. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Wawancara

Upaya ibu mengalihkan perhatian anak yang telah kecanduan bermain *smartphone* yaitu menyuruh anak untuk mengerjakan tugas rumah dan memberikan hadiah agar mereka lebih bersemangat dalam mengerjakannya. Orang tua juga memberikan batasan waktu saat menggunakan *smartphone* antara

lain; pada saat waktu salat, dan pada saat waktu belajar berlangsung.

Aktivitas anak yang dilakukan saat menggunakan *smartphone* yaitu untuk bermain game, melihat video di Youtube, dan membuka media sosial sesuai dengan hasil pantauan orang tua. Dampak *smartphone* terhadap anak cukup besar, untuk itu sebagai orang tua selalu mengawasi anak-anak ketika bermain *smartphone*. Dampak positif pada anak-anak bisa belajar dari apa yang mereka akses di luar batas pengetahuan orang tua, dan bisa berkomunikasi agar tetap terhubung dengan teman ataupun keluarga. Sedangkan dampak negatifnya, jika anak terlalu banyak bermain *smartphone* bisa saja bandel, suka membantu, mudah emosi, karena dia merasa bahwa waktunya bermain terganggu.

Kepribadian anak yang cenderung terus-terusan bermain *smartphone*/ kecanduan bermain *smartphone* akan mengakibatkan anak menjadi cuek, pendiam, susah untuk diatur, dan pembangkang.

2. Angket

- 1) Adapun hasil pengolahan angket pada teknik deskriptif persentase menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Kebiasaan Menggunakan Smartpone

| No | Alternatif jawaban | Nilai | N | F | Skor | Persentase |
|--------|--------------------|-------|----|----|------|------------|
| 1 | Selalu | 4 | 25 | 16 | 64 | 64% |
| | Sering | 3 | | 4 | 12 | 16% |
| | Kadang-kadang | 2 | | 5 | 10 | 20% |
| | Tidak Pernah | 1 | | 0 | 0 | 0% |
| Jumlah | | | | 25 | 86 | 100% |

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa sebagian besar (64%) anak menjawab selalu kebiasaan menggunakan *smartphone*, sebagian lagi (20%) anak yang menjawab kadang-kadang kebiasaan menggunakan *smartphone*, sebagian lagi (16%) menjawab sering kebiasaan menggunakan *smartphone*, dan sebagian (0%) tidak pernah kebiasaan menggunakan *smartphone*. Maka menurut penulis anak berumur 10-12 tahun di Desa Banyuwangi Manyar Gresik RT: 6-9, RW: 03 selalu kebiasaan menggunakan *smartphone*.

2) Hasil Product Moment

Tabel perhitungan angka indeks korelasi antara variabel X dan variabel Y diperoleh $N = 25$, $\sum X = 857$, $\sum Y = 640$, $\sum XY = 22200$, $\sum X^2 = 29741$, $\sum Y^2 = 16968$, maka dapat dicari angka korelasi (r_{xy}) dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{25.22200 - 857.640}{\sqrt{[25.29741 - 857^2][25.16968 - 640^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{555000 - 548480}{\sqrt{[743525 - 734449][424200 - 409600]}}$$

$$r_{xy} = \frac{6520}{\sqrt{[9076][14600]}}$$

$$r_{xy} = \frac{6520}{\sqrt{132509600}}$$

$$r_{xy} = \frac{6520}{11511}$$

$$r_{xy} = 0,566$$

Dari hasil koefisien korelasi di atas dapat dilihat bahwa antara *smartphone* dan religiositas (akhlak) anak terjadi hubungan atau korelasi yang sedang/cukup dengan nilai 0,566 yang terletak di antara 0,40 – 0,60 dengan korelasi sedang/cukup.

3) Pengujian Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh program literasi

sekolah (variabel x) terhadap minat baca (variabel y). Perlu diketahui bahwa hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|--------------|-----------------------------|------------|---------------------------|-------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 22.848 | 3.530 | | 6.473 | .000 |
| Religiositas | .447 | .135 | .566 | 3.296 | .003 |

a: Dependent Variable: smartphone

Ha = Terdapat dampak antara *smartphone* dan religiositas (akhlak) anak di Desa Banyuwangi Manyar Gresik.

Ho = Tidak terdapat dampak antara *smartphone* dan religiositas (akhlak) anak di Desa Banyuwangi Manyar Gresik.

Untuk menguji hipotesis tersebut, maka diperlukan untuk mencari hasil uji t, dengan

terlebih dahulu mencari derajat bebasnya (db) atau degrees of freedom (df), dengan menggunakan rumus:

$$Df = N - nr$$

$$Df = 25 - 2$$

$$Df = 23$$

Nilai “t” Tabel

| df | Pr | 0.25 | 0.10 | 0.05 | 0.025 | 0.01 | 0.005 | 0.001 |
|----|---------|---------|---------|----------|----------|----------|-----------|-------|
| | | 0.50 | 0.20 | 0.10 | 0.050 | 0.02 | 0.010 | 0.002 |
| 1 | 1.00000 | 3.07768 | 6.31375 | 12.70620 | 31.82052 | 63.65674 | 318.30884 | |
| 2 | 0.81650 | 1.88562 | 2.91999 | 4.30265 | 6.96456 | 9.92484 | 22.32712 | |
| 3 | 0.76489 | 1.63774 | 2.35336 | 3.18245 | 4.54070 | 5.84091 | 10.21453 | |
| 4 | 0.74070 | 1.53321 | 2.13185 | 2.77645 | 3.74695 | 4.60409 | 7.17318 | |
| 5 | 0.72669 | 1.47588 | 2.01505 | 2.57058 | 3.36493 | 4.03214 | 5.89343 | |
| 6 | 0.71756 | 1.43976 | 1.94318 | 2.44691 | 3.14267 | 3.70743 | 5.20763 | |
| 7 | 0.71114 | 1.41492 | 1.89458 | 2.36462 | 2.99795 | 3.49948 | 4.78529 | |
| 8 | 0.70639 | 1.39682 | 1.85955 | 2.30600 | 2.89646 | 3.35539 | 4.50079 | |
| 9 | 0.70272 | 1.38303 | 1.83311 | 2.26216 | 2.82144 | 3.24984 | 4.29681 | |
| 10 | 0.69981 | 1.37218 | 1.81246 | 2.22814 | 2.76377 | 3.16927 | 4.14370 | |
| 11 | 0.69745 | 1.36343 | 1.79588 | 2.20099 | 2.71808 | 3.10581 | 4.02470 | |
| 12 | 0.69548 | 1.35622 | 1.78229 | 2.17881 | 2.68100 | 3.05454 | 3.92963 | |
| 13 | 0.69383 | 1.35017 | 1.77093 | 2.16037 | 2.65031 | 3.01228 | 3.85198 | |
| 14 | 0.69242 | 1.34503 | 1.76131 | 2.14479 | 2.62449 | 2.97684 | 3.78739 | |
| 15 | 0.69120 | 1.34061 | 1.75305 | 2.13145 | 2.60248 | 2.94671 | 3.73283 | |
| 16 | 0.69013 | 1.33676 | 1.74588 | 2.11991 | 2.58349 | 2.92078 | 3.68615 | |
| 17 | 0.68920 | 1.33338 | 1.73961 | 2.10982 | 2.56693 | 2.89823 | 3.64577 | |
| 18 | 0.68836 | 1.33039 | 1.73406 | 2.10092 | 2.55238 | 2.87844 | 3.61048 | |
| 19 | 0.68762 | 1.32773 | 1.72913 | 2.09302 | 2.53948 | 2.86093 | 3.57940 | |
| 20 | 0.68695 | 1.32534 | 1.72472 | 2.08596 | 2.52798 | 2.84534 | 3.55181 | |
| 21 | 0.68635 | 1.32319 | 1.72074 | 2.07961 | 2.51765 | 2.83136 | 3.52715 | |
| 22 | 0.68581 | 1.32124 | 1.71714 | 2.07387 | 2.50832 | 2.81876 | 3.50499 | |
| 23 | 0.68531 | 1.31946 | 1.71387 | 2.06866 | 2.49987 | 2.80734 | 3.48496 | |
| 24 | 0.68485 | 1.31784 | 1.71088 | 2.06390 | 2.49216 | 2.79694 | 3.46678 | |
| 25 | 0.68443 | 1.31635 | 1.70814 | 2.05954 | 2.48511 | 2.78744 | 3.45019 | |

Berdasarkan perhitungan uji t dengan menggunakan SPSS dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Berdasarkan data di atas, pengambilan keputusan dengan cara yaitu membandingkan nilai “t” Penelitian dengan nilai “t” tabel: Nilai t diketahui “t” penelitian 3,296 > “t” tabel 2,068, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat dampak antara *smartphone* dan religiusitas (akhlak) anak Di Desa Banyuwangi Manyar Gresik.

SIMPULAN

Kondisi penggunaan *smartphone* pada anak di Desa Banyuwangi Manyar Gresik, adalah sebagian besar selalu menggunakan *smartphone* dengan persentase sebesar 64% sejumlah 16 anak, sebagian lagi sering menggunakan *smartphone* dengan persentase sebesar 16% sejumlah 4 anak, sebagian lagi kadang-kadang menggunakan *smartphone* dengan persentase 20% sejumlah 5 anak, sebagian lagi tidak pernah menggunakan *smartphone* dengan persentase sebesar 0% sejumlah 0 anak.

Dampak *smartphone* terhadap religiusitas (akhlak) anak di Desa Banyuwangi Manyar Gresik tergolong sedang/cukup; yakni berdampak pada akhlak anak dalam hal melaksanakan salat, membaca al-Qur'an, dan juga sikap anak terhadap orang tua

maupun temannya sendiri. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis menggunakan product moment dan SPSS yang menghasilkan nilai 0,566 yang terletak di antara 0,40 - 0,60 dengan korelasi cukup. Terdapat angka “t” penelitian sebesar 3,296 > dari “t” tabel sebesar 2,068 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

DAFTAR RUJUKAN

- Baridwan, Zaki. (2010). *Intermediate Accounting*. Yogyakarta: Universitas Gajah Mada.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Gufron, M. N & Risnawati S. (2010). *Teori-teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Pandia, Henry. (2004). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Erlangga.
- Sa'ud, Udin Sefudin. (2009). *Inovasi Pendidikan*. Bandung: AlfaBeta.
- Sudiarja, A. (2006). *Agama di Zaman yang Berubah*. Yogyakarta: Kanisius.
- Yusup, Pawit M. *Pedoman Praktis Mencari Informasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.