

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dikemukakan laporan hasil penelitian tentang dampak *social mediadan mobile games* pada perilaku keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala. Untuk mempermudah memahami dan mempelajari hasil-hasil penelitian penyajian pada bab ini akan dibagi menjadi dua bagian, yaitu (1) Gambaran lokasi penelitian, (2) Paparan data penelitian dan (3) Analisis data. Dua bagian dimaksud diuraikan satu persatu, sebagai berikut.

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Desa Jelapat I

Desa Jelapat I adalah salah satu desa di Kecamatan Tamban, Kabupaten Barito Kuala, Provinsi Kalimantan Selatan. Desa Jelapat I juga sering disebut Soebarjo karena bantaran sungai besar yang ada di Desa Jelapat I adalah sungai buatan yang di keruk pada zaman pimpinan gubernur Soebarjo tahun 1970.

Berdasarkan data penduduk desa tahun 2020, Desa Jelapat I berpenduduk 6.842 jiwa dengan kepadatan penduduk 3,8 jiwa per km<sup>2</sup> yang terdiri dari 3.461 jiwa penduduk laki-laki dan 3.381 jiwa penduduk perempuan dengan total Kepala Keluarga yang ada yakni 2.144 Kepala Keluarga.

Jumlah penduduk di wilayah ini dapat diperincikan sebagai berikut :

No.	Wilayah RT	Nama Ketua RT	Jumlah Penduduk
1.	RT. 01	BASUNI BAHDI	257
2	RT. 02	M. SUBLI	135

3.	RT. 03	HANAFIAH	184
4.	RT. 04	SUWARNO	167
5.	RT. 05	ZAINUDIN	180
6.	RT. 06	RUSPANDI	165
7.	RT. 07	MIYADI	220
8.	RT. 08	CACAH	475
9.	RT. 09	RUDIANSYAH ALONG	287
10.	RT. 10	ABDUL KHOLIK	266
11.	RT. 11	NANANG JASLAN	558
12.	RT. 12	ABD. RAHMAN	221
13.	RT. 13	SURIADI	383
14.	RT. 14 A	AHMAD SYARKANI	198
15.	RT. 14 B	MUHTAR	253
16.	RT. 15	SADERI	231
17.	RT. 16	HUSNUL FUAD	361
18.	RT. 17	ARBAIN	298
19.	RT. 18	R. ABDULLAH	257
20.	RT. 19	MADRANSYAH	232
21.	RT. 20	H. MADIANSYAH	280
22.	RT. 21	NURUL	350
23.	RT. 22 A	ALI SUBASRI	283
24.	RT. 22 B	SYAHRUDIN	251
25.	RT. 23	SAKRAN	350

Pada awalnya Desa Jelapat I hanya di sebut Desa Jelapat yang didirikan pada tahun 1950 oleh Kepala Desa pertama yakni H. BUAHMAD, lalu pada tahun 1977 dimasa kepemimpinan Kepala Desa H. BUAHMAD karena cakupan wilayah Desa Jelapat sangat luas dilaksanakanlah pemekeran Desa Jelapat saat itu dan dibagi menjadi tiga wilayah Desa, yakni Desa Jelapat I dengan Kepala Desanya H. BUAHMAD, Desa Jelapat II dengan Kepala Desanya RAFI'I, dan Desa Jelapat Baru dengan Kepala Desa pertamanya yaitu HAMSII. Yang mana kemudian Desa Jelapat II dimasukkan ke wilayah Kecamatan Mekarsari pada tahun 1987.

Desa Jelapat I memiliki luas wilayah 1.800 Ha dengan topografi 99,63% wilayah rawa yang mana Desa Jelapat I merupakan jenis wilayah dataran rendah. Desa Jelapat I terletak di LU/LS -3,265736 dan BB/BT 114,541415 berbatasan dengan Desa Jelapat Baru di utara, Desa Tinggiran Baru di selatan, Desa Jelapat II di Barat dan bantaran sungai barito di sisi timur Desa.

Dari seluruh luas wilayah Desa Jelapat I bahwa peruntukan tanah saat sekarang adalah tanah pemukiman 120 Ha, pertanian 400 Ha, perkantoran 0,75 Ha, pendidikan 4 Ha, industri 120 Ha. Perubahan dan perkembangan wilayah terus terjadi seiring dengan penambahan kepadatan penduduk dan kemajuan tingkat pendidikan serta penguasaan ilmu pengetahuan teknologi.

Desa Jelapat I termasuk wilayah yang beriklim tropis. Angin Muson dari arah Barat yang bertiup akibat tekanan tinggi di daratan Benua Asia melewati Samudera Hindia menyebabkan terjadinya musim hujan, sedangkan tekanan tinggi di Benua Australia yang bertiup dari arah Timur adalah angin kering pada musim kemarau. Hujan lokal turun pada musim penghujan, yaitu pada bulan-bulan November–April. Dalam musim kemarau sering terjadi masa kering yang panjang. Curah hujan tahunan rata-rata sampai 2.628 mm dari hujan per tahun 156 hari. Suhu udara rata-rata sekitar 25 °C - 38 °C dengan sedikit variasi musiman. Fluktuasi suhu harian berkisar antara 74-91%, sedangkan pada musim kemarau kelembabannya rendah, yaitu sekitar 52% yang terjadi pada bulan-bulan Agustus, September dan Oktober.

Desa Jelapat I yang merupakan daerah rawa oleh karena itu sebagian besar penduduk bermata pencaharian sebagai petani, dan komoditas tani pun menjadi komoditas utama di Desa Jelapat I. maka banyak terdapat aliran sungai kecil atau handil yang setiap sungai kecil itu menyorok langsung ke sungai besar yakni sungai Soebarjo, fungsinya mengaliri air ke lahan-lahan pertanian penduduk. Ada 5 handil yang ada Desa Jelapat I yang setiap handil memiliki panjang berbeda-beda.

Berikut adalah nama-nama sungai kecil atau handil yang ada di Desa Jelapat I

No.	Nama Sungai	Nama Handil	Panjang
1.	Sungai Handil Jelapat	Handil Jelapat	3.321 Meter
2.	Sungai Handil Purun	Handil Purun	3.069 Meter
3.	Sungai Handil Pinang	Handil Pinang	2.392 Meter
4.	Sungai Handil Rawa	Handil Rawa	1.924 Meter
5.	Sungai Handil Ijas	Handil Ijas	1.600 Meter

Mayoritas penduduk Desa Jelapat I berasal dari etnis Banjar. Penduduk asli yang mendiami Desa Jelapat I adalah orang Banjar Kuala yang memiliki hubungan langsung dengan masyarakat Banjar yang ada di Kota Banjarmasin sekarang, yang mana masyarakatnya memiliki budaya sungai dengan interaksi masyarakat yang sangat kuat terhadap sungai baik dalam kegiatan sosial maupun ekonomi.

Islam adalah agama mayoritas yang dianut sekitar 99,78% masyarakat Desa Jelapat I. Agama Islam memberi pengaruh kuat pada kebudayaan

masyarakat Desa. Perkembangan Islam di Desa Jelapat I dimulai seiring dengan sejarah pembentukan entitas Banjar di Tanah Banjar itu sendiri. Kerajaan Banjar menjadi tonggak sejarah pertama perkembangan Islam di wilayah selatan pulau Kalimantan yang masuk ke pelosok-pelosok wilayah Banjar pada waktu itu termasuk Desa Jelapat I. Agama lain yang dianut masyarakat Jelapat I, yaitu Kristen, Katolik dan Buddha yang rata-rata dianut masyarakat keturunan Tionghoa dan pendatang.

Berikut jumlah penduduk di Desa Jelapat I menurut agama yang dianut

No	Agama	Jumlah	Konsentrasi
1.	Islam	6827	99,78 %
2.	Budha	1	0,01 %
3.	Hindu	4	0,05 %
4.	Katolik	6	0,08 %
5.	Kristen	4	0,05 %

## 2. Pemerintahan

Berikut adalah daftar Kepala Desa Jelapat I dari masa ke masa

No.	Kepala Desa	Awal Menjabat	Akhir Menjabat	Sekretaris Desa
1.	H. BUAHMAD	1950	1983	NURDIN
2.	H. MUHAMMAD DANI	1983	1991	MASRANI
3.	H. MUHAMMAD DANI	1991	1993	H. HANAFI
4.	PJS – H. HANAFI	1993	1994	-
5.	H. ABDUL HAMID	1994	1998	SUBSIDI
6.	H. KAMBRANI. HMD	2000	2008	Drs. GAZALI. A
7.	H. HANAFI	2008	2014	SAHRIANI
8.	PJS – ABDUL HALIM, S.Ap	2014	2015	SAHRIANI
9.	H. HANAFI	2015	2021	SAHRIANI

## 3. Visi Kepala Desa

Visi Kepala desa adalah suatu gambaran tentang kondisi desa Jelapat

I yang diinginkan pada akhir periode perencanaan pembangunan desa Jelapat I yang direpresentasikan dalam sejumlah sasaran hasil pembangunan yang dicapai melalui berbagai strategi, kebijakan, program, dan kegiatan pembangunan desa dengan melihat potensi dan kebutuhan desa. Penetapan visi pembangunan desa, sebagai bagian dari perencanaan strategis pembangunan desa, merupakan suatu langkah penting dalam perjalanan pembangunan suatu desa mencapai kondisi yang diharapkan.

Visi Kepala Desa Jelapat I Tahun 2015-2021 disusun berdasarkan pada sumber utama dari visi Kepala Desa Jelapat I yang telah terpilih melalui proses Pemilihan Kepala Desa secara langsung yang saat ini sedang menjabat. Mengingat bahwa Kepala Desa terpilih dalam Pemilihan Kepala Desa Tahun 2015 belum menyusun RPJMDesa, maka Visi dan Misi dalam RPJM-Desa ini ditetapkan untuk Tahun 2015 s.d 2021, yang dilakukan dengan pendekatan partisipatif, melibatkan pihak-pihak yang berkepentingan di Desa Jelapat I seperti Pemerintah Desa, BPD, LPM, tokoh masyarakat, tokoh agama, dan masyarakat desa pada umumnya. Serta pertimbangan kondisi eksternal di desa seperti satuan kerja wilayah pembangunan di kecamatan. Namun demikian dapat dimungkinkan apabila Kepala Desa terpilih dalam Pemilihan Kepala Desa yang akan dilaksanakan dalam kurun waktu tahun 2015 s.d 2021 akan merubah Visi dan Misi yang disesuaikan dengan Visi dan Misi yang bersangkutan.

Maka berdasarkan pertimbangan diatas Visi Kepala Desa Jelapat I Tahun 2015-2021 adalah “ **MELAYANI MASYARAKAT DESA**

**JELAPAT I SECARA MENYELURUH DEMI TERWUJUDNYA DESA  
JELAPAT I YANG MAJU, MANDIRI, SEHAT DAN SEJAHTERA “**

Secara khusus, dijabarkan makna dari visi Kepala Desa yang sangat diperlukan untuk membangun kesamaan persepsi, sikap (komitmen), dan perilaku (partisipasi) segenap pemangku kepentingan (*stakeholders*) dalam setiap tahapan proses pembangunan selama enam tahun kedepan.

Religius Adalah menciptakan suatu kondisi masyarakat yang senantiasa berpegang teguh pada keyakinan beragama. Karena di Desa Jelapat I sebagian besar penduduknya beragama Islam maka sangat diharapkan semua tindakan yang dilakukan senantiasa berpedoman pada Al-Quran dan sunnah Rosul Sholallahu ‘alaihi Wasalam, sehingga akan terciptanya masyarakat yang mempunyai solidaritas yang tinggi dan kepedulian yang tinggi terhadap sesamanya. Islam mengajarkan untuk hidup saling menghargai saling tolong-menolong dalam kebaikan dan mencegah pada kemungkaran setelah keadaan itu tercapai maka tidak akan ada suatu masalah pun yang tidak dapat diselesaikan.

Beberapa indikator yang dapat dijadikan ukuran tercapainya kehidupan yang agamis adalah: Terciptanya suatu kebersamaan dalam kebaikan dan terciptanya ukhuwah islamiyah, terbentuknya kepedulian dan rasa sosial yang tinggi terhadap sesama, terpenuhinya langgar – langgar dan masjid sebagai tempat peribadatan dan kegiatan keagamaan, TPA-TPQ senantiasa dipenuhi siswa-siswi belajar agama. Untuk mencapai hal tersebut maka Pemerintah Desa Jelapat I mengupayakan pembangunan yang

difokuskan pada :

- a. Peningkatan pembangunan sarana dan prasarana keagamaan seperti :  
Pembangunan langgar dan masjid, pembangunan TPA, TPQ sebagai sarana anak-anak mengenal dan belajar agama lebih dini.
- b. Pemanfaatan dan pengelolaan masjid sebagai tempat diskusi - diskusi agama dan pendalaman ilmu agama.

Sejahtera Konsep sejahtera menunjukkan kondisi kemakmuran suatu masyarakat, yaitu masyarakat yang terpenuhi kebutuhan ekonomi (materiil) maupun sosial (spirituil); dengan kata lain kebutuhan dasar masyarakat telah terpenuhi secara lahir bathin secara adil dan merata dengan menitik beratkan pada peningkatan kualitas sumber daya manusia yang berdaya saing dan berdaya guna dan meningkatkan pembangunan yang difokuskan pada pembangunan perekonomian desa yang berbasis pada potensi desa yang berdaya jual dan berdaya saing.

Adapun indikator secara ilmiah adalah tercapainya pertumbuhan ekonomi yang berkualitas dan berkesinambungan sehingga meningkatkan pendapatan perkapita pada tingkat yang tinggi, menurunnya tingkat pengangguran, menurunnya jumlah penduduk miskin; terbangunnya struktur perekonomian yang kokoh berlandaskan keunggulan kompetitif; meningkatnya kualitas sumber daya manusia yang ditandai terpenuhinya hak sosial masyarakat mencakup akses pada pelayanan dasar sehingga mampu meningkatkan indeks pembangunan manusia (IPM), meningkatkan perlindungan dan kesejahteraan sosial, keluarga kecil berkualitas, pemuda



dan olah raga serta meningkatkan kualitas kehidupan beragama; meningkatnya peranan perempuan dalam pembangunan; tersedianya infrastruktur yang memadai; meningkatnya profesionalisme aparatur pemerintah untuk mewujudkan tata pemerintahan yang baik, bersih, berwi bawa dan bertanggung jawab yang mampu mendukung pembangunan desa.

#### **4. Misi Kepala Desa**

Misi Kepala Desa adalah sesuatu yang diemban atau dilaksanakan oleh pemerintah desa, sesuai Visi Kepala Desa yang telah ditetapkan, agar tujuan pembangunan desa dapat terlaksana dan berhasil dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Dalam rangka memberikan kemudahan bagi penyelenggaraan pembangunan dan pemerintahan, maka Misi Kepala Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala Tahun 2015-2021 yang dapat dirumuskan menjadi 4 (empat) bidang yaitu sebagai berikut :

##### **a. Bidang Penyelenggaraan Pemerintahan Desa**

- 1) Menciptakan system Pemerintahan yang Baik dan Demokrasi.
- 2) Mengaktifkan Aparat Desa dengan 5 hari kerja

##### **b. Bidang Pelaksanaan Pembangunan Desa**

- 1) Meningkatkan pembangunan infrastruktur desa, meningkatkan sumber daya alam yang ada
- 2) Meningkatkan peranaktif BPD, LPM, RT/RW, dan tokoh masyarakat dalam pembangunan desa

- 3) Meningkatkan peran serta masyarakat dalam berswadaya membangun desa

**c. Bidang Pembinaan Kemasyarakatan**

- 1) Meningkatkan kualitas sumber daya manusia,
- 2) Meningkatkan pengetahuan, dan pemahaman masyarakat terhadap agama.

**d. Bidang Pemberdayaan Masyarakat**

- 1) Peningkatan dan pengembangan usaha kecil dan menengah
- 2) Menjaga dan memelihara ketentraman, ketertiban, dan kerukunan warga
- 3) Mewujudkan keluarga sehat sejahtera melalui peranan aktif ibu-ibu PKK, Posyandu, dan organisasi lainnya.

**B. Paparan Data**

**1. Dampak *Social Media* pada Perilaku Keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala**

**a) Silaturahmi Menjadi Mudah**

Heni mengatakan,

“Yang yatanya tooh yaman behubungan lawan keluarga yang jauh lawan bejualan online tooh yaman banar ka ai kada kaya dahulu lagi yang yamn tooh kaya buhan mama too nah kawa jua vidio call lawan dinsanak dinsak sidin”.<sup>1</sup>

Artinya: yang pastinya itu lebih mudah berhubungan dengan keluarga yang jauh, dan juga berjualan online mudah sekali, tidak

---

<sup>1</sup>Wawancara dengan Heni, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

seperti dulu, dan pastinya juga sangat mudah dan nyaman sekali bisa video call dengan saudara-saudara mama.

Maksudnya dari pernyataan henri ini adalah bahwa dengan adanya sosial media menjadi lebih mudah untuk bersilaturahmi, mudah menghubungi saudara maupun teman yang temparnya jauh.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh reza, Ia mengatakan bahwa, "*mendakatkan yang jauh jaar mengan ada wa nihh*",<sup>2</sup> maksudnya adalah bahwa sosial media atau WA bisa mendekatkan yang jauh.

Media sosial juga sebagai tempat silaturahmi, bisa berkumpul dan bertemu dengan adanya WA, teman mulai sd sampai smp bisa menyambung lagi, setelah sekian lama berpisah. Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Muzib, Ia mengatakan bahwa,

"yangnyata itu adanya WA nihh tempat silatrahmi pang kakawanan tekumpul gara gara wa ini pang kakawanan sd kakawan smp jadi adanya fb, instagram tetamu plang".<sup>3</sup>

Artinya: yang pastinya itu dengan adanya WA ini sebagai tempat silaturahmi dengan teman-teman sd sampai smp bisa berkumpul, berkat adanya wa, fb dan instragram bisa bertemu kembali.

Senada yang diungkapkan oleh Akhmad noorahim, Ia mengatakan bahwa, "*bisa mehubungi orang yang jauh lawan bisa meulah grub*".<sup>4</sup>

Juita sari juga menegaskan bahwa dengan adanya sosial media memiliki dampak yang bagus, terutama bersilaturahmi, menjadi lebih mudah berhubungan dengan yang jauh, bisa merasa dekat meskipun jauh,

---

<sup>2</sup>Wawancara dengan Reza, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.50 di Desa Jelapat I

<sup>3</sup>Wawancara dengan Muzib, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat I

<sup>4</sup>Wawancara dengan Ahmad Noorahim, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 15.40 di Desa Jelapat I

bisa melihat wajahnya secara langsung dengan video call. Sebagaimana Ia mengatakan bahwa,

“Dampaknya menurut ulun too bagus pang soalnya lebih berasa dekat pang silaturahmi ini kanteknologinya mudah jadi kawa langsung meliahati vidio call betelponan jadi apa biasanya jar orang toooh kontak secara langsung, secara anu tooh jar orang intinya apa you yaman belihatan”.<sup>5</sup>

Artinya: menurut saya dampaknya itu sangat bagus, soalnya lebih mudah dan merasa lebih dekat dengan bersilaturahmi, teknologinya sangat mudah, dengan begitu bisa bertelponan dengan melihat secara langsung melalui video call, dan intinya mudah dan nyaman untuk bisa saling melihat melalui video call.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial memberikan dampak positif bagi perilaku keagamaan yaitu memudahkan silaturahmi.

#### **b) Saling Membantu Sesama Manusia**

Mawarti mengatakan bahwa,

“nyaman banar ikam adanya wa nihh kaya semalam adanya kebakaran yaman banar behabaran lawn keluarga kawa jua kita memvido kool kalo dahulu kan seraba pulsa wayah ini kan kawa vidi call”.<sup>6</sup>

Artinya: nyaman sekali dengan adanya wa, seperti kemaren pas ada kebakaran mudah sekali mengabari keluarga bisa juga, memvideo call, kalau dahulu kan serba pulsa, dan sekaran lebih hemat pulsa dengan video call.

Penyataan tersebut dapat dipahami bahwa dengan adanya WA, lebih mudah dan nyaman, apalagi ketika ada musibah seperti kebakaran, dengan adanya WA sehingga mudah memberikan kabar atau meminta

---

<sup>5</sup> Wawan Wawancara dengan Julita Sari, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

<sup>6</sup>Wawancara dengan Mawarti, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 16.00 di Desa Jelapat I

bantuan kepada orang lain, selain itu juga mudah berhubungan dengan keluarga jauh.

Senada juga yang dikatakan oleh Mama gapur, Ia mengatakan bahwa dengan adanya WA mudah untuk pergi ke majlis, karena dihubungi dengan temannya melalui WA, sehingga yang awalnya tidak bisa berangkat, pada akhirnya ada yang memberikan bantuan yaitu dengan membawanya pergi bersama ke majlis. Hal ini sebagaimana yang Ia katakan bahwa *“misalnya leeh kaya adanya media sosial ini tulakan kah ke majlis jaar kaya itu aku niih handak kai tulak tulak kaya itu tapi kadd yang membawanya”*.<sup>7</sup>

Dengan adanya media sosial juga memudahkan ketika izin kepada dosen bahwa tidak bisa mengikuti perkuliahan, sebagaimana yang diungkapkan oleh Akhmad Rahim, Ia mengatakan bahwa,

*“Bisanya kuliah kada kawa masuk bisa ijin memadah akan kedosen kawa mamadah akan memberikan inpormasi kedosen lewat hp loo ka”*.<sup>8</sup>

Artinya: biasanya kalau tidak masuk kuliah bisa izin untuk menyampaikan kepada dosen, dengan meminta keringan dengan melalui hp.

Dengan adanya media sosial juga bisa membantu orang lain dalam hal pekerjaan, seperti adanya informasi tentang lowongan pekerjaan yang kemudian dibagikan kepada orang lain yang membutuhkan, dengan

---

<sup>7</sup>Wawancara dengan Mama Gapur, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 16.45 di Desa Jelapat I

<sup>8</sup>Wawancara dengan Akhmad Rahim, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 17.00 di Desa Jelapat I

bagitu bisa saling membantu sesama manusia, sebagaimana yang dikatakan oleh Juita sari, Ia mengatakan bahwa,

“Suah jua kita misalnya ada orang handak mencari inpo handak begawi misalnya kita tahu ada lowongan dimana mana kaya itu jadi kita member tahu iya disini disini ada kaya itu naah bisa jua ulun sher”.<sup>9</sup>

Artinya: pernah juga kita misalnya orang mau mencari info untuk bekerja misalnya kita mengetahui ada lowongan dimana-mana, jadi kita menjadi member, jadi serba tahu dimana ada info loker, dengan begitu bisa saya bagikan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media sosial dapat memberikan dampak positif perilaku keagamaan yaitu saling membantu dan tolong menolong terhadap sesama manusia.

### **c) Semakin Semangat untuk Rajin Beribadah**

Seri mengatakan bahwa,

“Alhamdulillah ka karna umpat grub sekumpul semakin tahu ulun lawan agama ceramah ceramah disitu kadang guru juhdi kadang guru sekumpul jadi semngat kita baibadah”.<sup>10</sup>

Artinya: Alhamdulillah kak, karena mengikuti grub sekumpul maka saya semakin tahu dengan agama, ceramah-ceramah disitu terkadang guru zuhdi, kadang guru sekumpul, dengan begitu semakin semangat kita dalam beribadah.

Maksudnya adalah dengan adanya media sosial menjadi mudah belajar ilmu agama, apalagi bergabung dengan grup sekumpul dan kadang juga guru zuhdi, dengan mendengarkan ceramah-ceramah beliu menjadi semangat beribadah.

---

<sup>9</sup>Wawan Wawancara dengan Julita Sari, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

<sup>10</sup>Wawan Wawancara dengan Seri, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 17.40 di Desa Jelapat I

Bahkan dengan adanya media sosial juga bisa lebih mudah mendapatkan ilmu Agama dan membuatnya sadar akan kehidupan di dunia tidak selamanya dan akhirat selamanya, sehingga setelah mendengarkan ceramah-ceramah di media sosial yang isinya ceramah agama yang sangat menyentuh dan membuat mereka selalu ingat shalat dan rajin beribadah. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Heni, Ia mengatakan bahwa,

“Dari kalimat-kalimat itu akhirnya kita sadar ka ai Alhamdulillah menjaga sudah waktu sholat karna ulun sadar kita kada selamanya hidup ingat kita wan mati”.

Artinya: dari kalimat-kalimat itu akhirnya kita sadar, Alhamdulillah menjaga sudah waktu shalat karena saya sadar kita tidak selamanya hidup dan ingat kita terhadap kematian.

Pendapat ini dipertegas lagi sebagaimana yang dikatakan oleh Akhmad noorrahim, Ia mengatakan bahwa,

“Biasanya melihat anu too nah sekilas melihat ceramah, ceramah dokter zakir naik jadi kita semangat lo dalam menadalami agama masalahnya kan sidin loo anu apa nihh membahas masalah ibadah dan menambah wawasan islam jua itu biasanya di you toub pang meihat pembahsan sidin”.<sup>11</sup>

Artinya: biasanya melihat sekilas ceramag, ceramah dr. zakir naik jadi kita semangat untuk mendalami agama, masalahnya kan beliau dr. zakir naik membahas masalah ibadah dan menambah wawasan islam juga itu biasanya di youtube melihat pembahasan beliau.

Dari pernyataan ini dapat dipahami bahwa dengan melihat ceramah-ceramah di media sosial seperti debat dr. Zakir Naik, sehingga kita menjadi semangat untuk mendalami ilmu Agama, selain wawasan beliau luas juga ahli

---

<sup>11</sup>Wawancara dengan Ahmad Noorrahim, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 15.40 di Desa Jelapat I

dalam bidang debat, bahkan membuat semangat beribadah dan terus menambah wawasan ilmu Agama.

Sama halnya yang dikatakan oleh Julita sari, Ia mengatakan bahwa dengan adanya media sosial seperti youtube atau di status WA tentang ceramah agama oleh ustadz, dan setelah mendengarkan ceramah-ceramah tersebut menjadi sadar untuk semakin giat beribadah dan menjadi lebih baik. Sebagai berikut,

“Iih ada soalnya kan di media sosial tooh ada you ttobe ada jua orang meandak di intagram ada jua di SW (setatus Wa) too nah rajin ttooh ada ceramah ceramah ustaz ini ustaz ini ada merasa sadar imbahnya”.<sup>12</sup>

Artinya: iya ada soalnya kan di media sosiak itu ada youtube, ada juga orang menaruh di instragram ada juga di sw (setatus WA), nah biasanya ada ceramah-ceramah ust A, ust B ada merasakan sadar setelah mendengarkan ceramah-ceramah tersebut.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dampak positif media sosial pada perilaku keagamaan yaitu semakin semangat beribadah.

#### **d) Semakin Semangat untuk Rajin Belajar**

Heni mengatakan bahwa,

“Biasanya too lah dari kata kata situ too jadi ulun kaya belajar tooh meatur waktu waktu sekolahan kaan kakawan menyuruh coba buka ig ini jaar jadi rasa termotivasi tooh ka aii ada jua kita melihat di beranda beranda toonahh”.<sup>13</sup>

Artinya: biasanya itu lah, dari kata-kata ceramah-ceramah itu jadi seperti belajar mengatur waktu, waktu disekolahan menyuruh teman-teman untuk membuka ig yang ini, jadi rasanya termotivasi, dan juga biasanya sering melihat diberanda-beranda.

Dari pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dengan media sosial yang berisi ceramah maupun kata-kata motivasi, sehingga membuatnya menjadi lebih

---

<sup>12</sup>Wawan Wawancara dengan Julita Sari, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

<sup>13</sup>Wawancara dengan Heni, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I



giat belajar, mengatur waktu, dan semakin termotivasi untuk menjadi lebih baik lagi.

Selain itu juga, dengan adanya media sosial memudahkan belajar ilmu Agama dan menjadi rajin mendengarkan dan belajar melalui media sosial seperti ceramah-ceramah di grup sekumpul, karena dengan begitu yang awalnya tidak tahu menjadi tahu banyak hal tentang ilmu Agama, sebagaimana yang tegaskan oleh Seri bahwa,

“Alhamdulillah ka ai ulun berajin belajar ilmu agama mendagar ceramah ceramah di grub sekumpul too karna ulun masih banyak yang kada tahu”.<sup>14</sup>

Artinya: Alhamdulillah kak, saya semakin rajin belajar ilmu agama dengan mendengar ceramah-ceramah di grup sekumpul, karena saya merasa masih banyak tidak tahu.

Bahkan dengan adanya media sosial yang isinya konten bermanfaat dan berfaedah bisa membuatnya lebih yakin akan agama yang selama ini dianutnya, semakin mantap dan yakin bahwa Agama Islam adalah agama yang benar, seperti yang telah dijelaskan oleh dr. Zakir Naik tentang debat-debat dengan agama lain sebagaimana yang dikatakan oleh Akhmad nor Rahim bahwa,

“Dari melihat dokter zakir naik too akhirnya kita ketuju ka ai belajar wawasan islam tentang debat debat berartikan bujur haja agama yang kita anut niih kaya itu pang biasanya melihat yang di you tobe tooh”

Artinya: dari melihat dr. zakir naik itu akhirnya kita senang kak, belajar wawasan islam tentang debat-debat berartikan benar saja agama yang kita anut ini, seperti itulah biasanya kalau melihat di youtube.

Sedangkan Safitri mengatakan bahwa, semakin termotivasi untuk menjadi orang yang sukses, karena isi konten yang ada di media sosial membuatnya termotivasi dan merubah pola pikirnya tentang kesuksesan, sebagai berikut,

---

<sup>14</sup>Wawancara dengan Heni, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

“Jadi kadang bisa jua ka ai kita termotivasi dari kata katanya tooh jadi kita taahuu ooh itu pang motivasinya jadiiya tooh sukses jadi mempengaruhi pola pikir kita ka ai”.<sup>15</sup>

Artinya: jadi kadang bisa juga kak, kira termotivasi dari kata-katanya itu, jadi kita tahu tentang motivasi-motivasi bahwa hal tersebut bisa mempengaruhi pola pikir kita.

Adapaun Julita sari mengatakan bahwa, “*Dalam belajar baisanya di goggle ada jua biasanya aplikasi di ruang guru jadi kita dapat disitu rajin tooh jadi lebih semangat belajar*”.<sup>16</sup>

Dengan media sosial memudahkan untuk belajar secara online, seperti aplikasi ruang guru yang didapatkannya sehingga menjadi lebih semangat dalam belajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dampak positif media sosial pada perilaku keagamaan adalah semakin semangat belajar, baik belajar untuk lebih baik, sukses dan belajar ilmu-ilmu Agama yang sangat bermanfaat bagi kehidupan mereka di dunia maupun kehidupan di akhirat.

#### **e) Semakin Semangat untuk Membantu Orang Tua**

Heni mengatakan bahwa,

“Dengan media online kan ka kita bisa bejualan jua bukan sekedar beramaian haja tooh jadi biayay kuitan kan tekurangi jua sidin kasian jua sidin”.<sup>17</sup>

Artinya: dengan media online kan kita bisa berjualan online bukan hanya sekedar beramaian saja, jadi biaya orang tua sedikit berkurang, karena kasin juga beliau.

---

<sup>15</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat I

<sup>16</sup>Wawan Wawancara dengan Julita Sari, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

<sup>17</sup>Wawancara dengan Heni, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

Dengan adanya media sosial bisa membantu orangtua dengan berjualan online, sehingga tidak terlalu memberatkan orangtua dan biaya hidup menjadi terbantu dengan adanya media sosial sebagai tempat untuk berjualan online.

Sedangkan Gani mengatakan bahwa, dengan adanya media sosial membuat semangat untuk membantu orangtua, karena nanti akan dibeikan kuota internet, sebagai berikut, *“laju ai kai amunnya di bari duiit gasan nukar koata, semangat benar mambantu kuitan, hehe”*.<sup>18</sup>

Safitri juga mengakan demikian, Ia menjadi semangat dan rajin membantu orangtua, karena bisa untuk membeli kuota, membeli hp, dengan membantu bertani, menanam padi, setelah panen nanti dijual dan hasilnya, orangtua akan memberi uang hasil panen untuk keperluan yang Ia butuhkan, sebagai berikut,

*“Jadi rajin bisa jua ka aii kita nukar paket too kan pake duit jadi mengganii orang tua jadi dapat duit conttohnya haja nukar hp haja gin ka ai kan kuitan behuma jadi bejual banih jadi kita ganii sidin kepehumaan atau bisa jua sidin kepehumaan kita menyimpuni rumah jadi faham sidin jadi bisa di tukar akan sidin hp nukar koata kaa itu jua ganii sidin”*.<sup>19</sup>

Artinya: jadi semakin rajin, karena kira membeli paket merupakan hasil dari membantu kedua orang tua, dengan begitu kita akan mendapatkan uang. Misalnya membeli hp merupakan hasil orang tua bertani, setelah panen padi, nanti padinya dijual, begitu juga untuk memberi kuota paket internet, dengan begitu kita harus membatu mereka ke sawah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media sosial dapat memberikan dampak positif pada perilaku kegaaman anak yaitu semangat membantu orangtua.

#### **f) Mendapatkan Banyak Ilmu Agama dengan Mudah**

Salman mengatakan bahwa,

---

<sup>18</sup>Wawancara dengan Gani, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 15.40 di Desa Jelapat I

<sup>19</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat I

“mendapatkan banyak Ilmu agama biasanya panglah mendengarkan ustaz abdussamad pang, ada jua yang mendengarkan guru wayah ini, dulu guru juhdi kalo wayah ini ustaz rido tapi wayah kada boleh lagi menser vidio sidin sepenggal sepeenggal kan wayah ini oarang ada cenel masing masingnya kalo jadi buhannya kada di boleh lagi harus ada ijin tertulis dari sidin kecuali link ampun sidin diser ke grub bisa”.

Artinya: mendapatkan banyak ilmu agama biasanya lah dengan mendengarkan ceramah ust abdussamad, ada juga mendengarkana guru sekarang ini, kalau dulu guru zuhdi, tapi kalau sekaranag ust rido. Tapi sekarang kan tidak boleh lagi membagikan video sepenggal-penggal, kecuali langsung melihat di channel beliau yang resmi.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa, dengan adanya media sosial banyak mendapatkan ilmu Agama, yang biasanya mendengarkan ceramah-ceramah ustadz abdul samad, tuan guru zuhdi, ustadz ridho, banyak ilmu agama yang mereka dapatkan, selain itu juga mereka juga semakin berhati-hati dalam membagikan ceramah agama, agar tidak membagikan sepotong-potong sehingga mengakibatkan pemahaman yang salah.

Sedangkan Safitri mengatakan bahwa dengan adanya media sosial memudahkan untuk belajar Ilmu Agama terutama pada hal yang berkaitan dengan mandi wajib, sebagai berikut,

“Misalkan kalo ka kita handak tahu bagai mana tata cara mandi wajib yang bujur yang bagus kayapa bacaannya cari di you tobe kaya ini kaya ini udu yang baik kayapa jadi di padahnya kita kita kan di media sosial tooh kawa kita cari apa saja yang kita handak”.<sup>20</sup>

Artinya: misalkan kalau kita mau tahu bagaimana tata cara mandi wajib yang benar yang bagus bagaimana bacaannya, cari youtube seperti ini wudhu yang baik, jadi dijelaskan kepada kita, kan dengan adanya media sosial kita cari apa saja yang kita inginkan.

Senada juga yang dikatakn oleh Juita sari, Ia mengatakan bahwa,

---

<sup>20</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat

“nah rajin tooh ada ceramah ceramah ustaz ini ustaz ini di you tobe atau instagram jadi mudah banar kita mencari ceramah agama wayah ini kada kaya dahulu segalang menunggu jam tanyang di tv kaya waktu di sekolhan dahulu tooh ada kalo ka tuga smendengarkan ceramah selama bulan ramdhann segalang menunggui tarus jam nya kapan mulai wayah ini kada usah lagi tinggal kitanya haja lagi”.

Artinya: nah biasanya itu ceramah-ceramah ust ini ust itu di youtube atau Instagram jadi sangat mudah kita mencari ceramah agama sekarang ini, tidak seperti dulu, yang selalu menunggu jam tayang di tv kaya waktu di sekolahan dulu. Kan ada itu dulu tugas mendengarkan ceramah selama bulan Ramadhan, selalu menunggu terus jamnya kapan mulai. Sedagkan sekarang ini tidak perlu lagi seperti itu, tinggal kitanya lagi.

Maksudnya adalah dengan media sosial menjadi mudah mendengarkan ceramah-ceramah agama, tidak seperti dahulu, kalua mau mendengarkan ceramah agama harus menunggu acara di TV seperti acara bulan ramadhan, namun sekarang lebih mudah diakses di youtube dan banyak mendapatkan ilmu Agama.

Bahkan Iin menegaskan bahwa dengan adanya media sosial menjadi mudah mencari ceramah-ceramah ilmu Agama sesuai yang dikehendakinya, bahkan isinya sesuai dengan yang diinginkan seperti pembahasan tentang menutup aurat, tentang hijrah, sebagai berikut,

“wayah ini kalo ka mencari ceramah too mudah banar jadi tinggal kita cari apa yang kita handaki ceramhnya kaya ustaz abdussamd tentang hukum menutup aurat mencari tentang hijrah”.<sup>21</sup>

Artinya: sekarang ini kalau mencari ceramah agama mudah sekali, jadi kita tinggal mencari apa saja yang kita inginkan ceramahnya. Seperti ceramahnya ust abdussamad tentang hukum menutup aurat, mencari tentang hijrah.

Menurut Akhmad rijal mengatakan bahwa,

“di majlis Banjarmasin di ig ig too ada rajin kaya sidin menyampaikan itu di tulis imbahnya kata katanya yang sidin sambat di andaki foto sidin

---

<sup>21</sup>Wawancara dengan IIn, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 16.00 di Desa Jelapat I

dihiganya jadi ada kesadaran kita jadi tambah baik jadi dapat dapat itu tooh di media sosial biasanya”.<sup>22</sup>

Artinya: di majlis Banjarmasin di ig ig itu biasanya ada beliau menyampaikan itu, setelah itu kata-katanya ditulis yang beliau sampaikan kemudian diberi foto beliau disampingnya. Jadi ada kesadaran kita untuk jadi lebih baik, jadi dapat itu di media sosial biasanya.

Maksudnya adalah biasanya ada konten ceramah di IG yang disiarkan langsung dari majelis Banjarmasin, dengan penyampaian yang menyentuh bahkan sambal ditulis isi dari ceramah-ceramah dan membuatnya semakin sadar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dampak positif media sosial pada perilaku keagamaan yaitu semakin mudah belajar dan mendapatkan ilmu Agama dan memiliki implikasi pada kehidupan mereka sehari-hari.

#### **g) Tingkah Laku Menjadi Lebih Baik**

Salman mengatakan bahwa, dengan adanya media sosial menjadi lebih baik, karena yang didengarkan adalah hal-hal yang bermanfaat tidak hanya hiburan-hiburan saja. Sebagai berikut, “*Ada bagusnya jua pang kita mendangar akan kaya itu kada sia sia to nah bermanfaat kayapa yo amunnya hiburan hiburan aja kurang baik*”.<sup>23</sup>

Senada juga yang dikatakan oleh Safitri bahwa “*Jadi biasanya bisa mengubah pola pikir kita sorang too nah ka Melihat faham tahu jadi mengubah cara pikir kita jadi lebih kedewasaan too naah ka*”,<sup>24</sup> hal ini dapat dipahami bahwa dengan mendengarkan ceramah-ceramah di media sosial membuatnya

---

<sup>22</sup>Wawancara dengan Ahmad Rijal, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 17.00 di Desa Jelapat I

<sup>23</sup>Wawancara dengan Salman, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 17.45 di Desa Jelapat I

<sup>24</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat I

menjadi lebih baik, isi ceramahnya membuat pola pikir menjadi lebih baik dan paham tentang kedewasaan yang mengharuskan berperilaku menjadi lebih baik.

Senada dengan yang dikatakan Juita sari, Ia mengatakan bahwa dengan adanya media sosial bisa mendapatkan video-videoe motivasi yang mengajak kepada kebaikan atau istilahnya dakwah, nah dari siutlah semain semangat untuk menjadi lebih baik lagi. Sebagai berikut,

“Ada bisanya kaya apa tooh vidio motivasi motivasi kaya itu kah biasnaya di istagram atau histori jadi mengajak kita to nah untuk jadi lebih baik lagi kedepannya”.<sup>25</sup>

Artinya: ada biasanya seperti itu, seperti video motivasi-motivasi seperti itu biasanya di Instagram atau histori, jadi mengajak kita untuk menjadi lebih baik lagi kedepannya.

Sedangkan Iin mengatakan bahwa,

“Dari ustaz abdussamad misalnya kalo ka kaya menyuruh berhijrah semangat menutup aurat jadi di jelas akan sidin ayat ayat al qurannya bisa jua dari kata kata yang ada di istagram itu kalo ka ada jua kaya vidio memberi pakir miskin akhirnya kita handk jua menurut”.<sup>26</sup>

Artinya: dari ust Abdussamad misalnya, menyuruh berhijrah semangat menurut aurat, jadi dijelaskan oleh beliau ayat-ayat Alqurannya bisa juga dari kata-kata yang ada di Instagram itu, ada juga seperi video memberi fakir miskin akhirnya kita hendak juga menurutinya.

Maksudnya adalah dengan adanya media sosial untuk berusaha menjadi lebih baik, seperti ceramah ustadz abdul samad yang mengatakan bahwa kita disuruh untuk berhijrah dan menutup aurat, bahkan dijelaskan juga dalil ayat Alquran, dengan begitu timbul semangat untuk menjadi lebih baik lagi.

Senada yang dikatakan oleh Akhmad rijal, Ia mengatakan bahwa dengan mendengarkan ceramah-ceramah yang berasal dari media sosial bisa diambil yang

---

<sup>25</sup>Wawan Wawancara dengan Julita Sari, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

<sup>26</sup>Wawancara dengan Iin, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 16.00 di Desa Jelapat I

baiknya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, agar hidup menjadi lebih baik lagi. Sebagai berikut,

“Kaya tau kaya apa tooh kaya yang baiknya kita ambil gasan kehidupan kita kaya kita nonton vidi di majlis Banjarmasin di ig ig too ada rajin kaya sidin menyampaikan itu di tulis imbahnya kata katanya yang sidin sambat di andaki foto sidin dihiiganya jadi ada kesadaran kita jadi tambah baik”.<sup>27</sup>

Artinya: kita bisa mengambil hal yang baiknya untuk bekal kehidupan kita, seperti kita nonton video di majlis Banjarmasin di ig ig itu ada biasanya beliau menyampaikan itu di tulis setelahnya kata-katanya yang beliau sampaikan di beri foto beliau di sampingnya, jadi ada kesadaran kita untuk menjadi lebih baik.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, dengan adanya media sosial memiliki dampak positif pada perilaku keagamaan yaitu berusaha untuk menjadi lebih baik lagi.

#### **h) Semangat untuk Memperbaiki Diri dan Menutup Aurat**

Heni mengatakan bahwa,

“Kadang kita melihat postingan postingan too loo kaa naah di bagi bagi akan yang baik,ulun merasa pang bisa dulu tooh memposting posting yang kada menutup tooh wayah ini sadar meliahat ceramah too di media sosial eeh kadanya ceramah pang tapi kaya kata kata kaya itu kaa yang di instgram nama ignya toooh resa yuhana nah disitu banyak kalo ka kata kata tooh yang positif naah sadar”.<sup>28</sup>

Artinya: kadang kita melihat postingan itu nah, dibagikan yang baik-baik, saya merasa biasanya dulu sering memposting-posting yang tidak menutup aurat. nah sekarang sadar setelah melihat ceramah itu di media sosial. Tidak hanya ceramah terkadang juga kata-kata di Instagram nama ignya yuhana kalau tidak salah, nah disitu banyak sekalu kata-kata yang positif dan bikin sadar.

Maksudnya adalah dengan ada media sosial yang berisi konten ceramah yang bagus sehingga bisa mendapat pengetahuan terutama tentang mengunggah

---

<sup>27</sup>Wawancara dengan Ahmad Rijal, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 17.00 di Desa Jelapat I

<sup>28</sup>Wawancara dengan Heni, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I



foto yang tidak menutup aurat di media sosial, setelah mengetahui hal itu adalah tidak baik, dan setelah itu sadar bahwa hal itu adalah sesuatu yang tidak baik.

Begitujuga yang dikatakan oleh Safitri bahwa dengan adanya media sosial menjadi semangat untuk membaca Alquran, karena semua di handpone sudah ada lengkap, tinggal menggunakannya dengan sebaik mungkin, sebagai berikut,

“Kan biasanya kita melihat di istgram atau you tobe satu langkah dari anu jar anu abah yang masuk anu jaar ulun kan ketuju brosing brosing kaya itu kalo ka ulun kan biasanya make aplikasi muslim pro jadi disitu kita melihat arah kiblat bacaan bacaan ada kalimat motivasi ada al quran nya jua”.<sup>29</sup>

Artinya: kan biasanya kita melihat di Instagram atau youtube satu langkah dari anu kataya abah, yang mausuk anu, kata saya kan suka brosing-brosing seperti itu kalau saya biasanya pakai apk muslim pro. Jadi disitu kita melihat arah kiblat bacaan-bacaan ada kalimat motivasi ada Alqurannya juga.

Bahkan yang diungkapkan Juita sari juga demikian, bahwa dalam isi ceramah yang mengatakan bahwa menutup aurat itu seperti manisan yang dibungkus dan tetap enak dimakan, sedangkan yang dibuka akan dimakan sebut, demikianlah apabila tidak menutup aurat, nah darisitulah menjadikan mereka untuk berhijrah dengan menutup aurat sesuai syariat. Sebagai berikut,

“Pengalamannya waktu mendengarkan ceramah kan adakan kaya gulaan kaya itu naah baik yang babungkus kalo kada di hurungi samut naah dari situ mulai membiasa akan ka ai menutup aurat”.<sup>30</sup>

Artinya: pengalamannya waktu mendengarkan ceramah kan adakan seperti permen yang baik itu yang masih ada bungkusnya tidak dikerumuni oleh semut, nah dari situ kita membiasakan menutup aurat.

---

<sup>29</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat I

<sup>30</sup>Wawan Wawancara dengan Julita Sari, pada Jumat, 25 Desember 2020, pukul 14.36 di Desa Jelapat I

Sedangkan Iin mengatakan bahwa, media sosial tidak selamanya negative, namun banyak juga sisi positifnya dan itu tergantung kita yang menggunakannya, apalagi yang isinya ceramah tentang pentingnya menutup aurat, dengan begitu menjadi sadar untuk mengikuti apa yang telah disampaikan pada isi ceramah itu, dan berusaha untuk hijrah menjadi lebih baik lagi. Sebagai berikut,

“Kebanyakan ada yang loo kan di dalam sosial media too ada jua yang baik ada jua yang buruk tergantung diri kita jua naah didalalmnya tooh ada kalo ceramah ustaz ini ustaz ini akhirnya kita sadar bahwa membuka aurat too kada baik biasanya ulun melihat di you tobe akhirnya kita sadar”.<sup>31</sup>

Artinya: kebanyakan adalah di dalam media sosial itu ada juga yang baik ada juga yang buruk tergantung diri kita juga. Di dalamnya itu ada ceramah-ceramah ust ini ust itu akhirnya kita sadar bahwa membuka aurat itu tidak baik, biasanya saya melihat di youtube akhirnya kita sadar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya social media dapat memberikan dampak positif pada perilaku keagamaan yaitu semangat untuk berhijrah menjadi lebih baik.

Namun, selain sebagian besar memiliki dampak positif social media juga memiliki sebagian kecil dampak negative yaitu

#### **i) Tingkah laku kurang sopan.**

Hal ini berdasarkan hasil wawancara sebagai berikut:

Ibu safitri mengatakan bahwa, “*Sering goyang goyang ompati kaya tiktok itu sama temen temnnya di pelataran ini biasanya goyang goyang kayapakah itu om mai kurang ngerti juga* “. <sup>32</sup> Maksudnya adalah anak-anak ketika bermain media sosial sering bergoyang-goyang mengikuti tiktok bersama teman-temannya, menurutnya bahwa hal itu kurang pantas dan seperti tidak jelas.

<sup>31</sup>Wawancara dengan Iin, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 16.00 di Desa Jelapat I

<sup>32</sup>Wawancara dengan Ibu Safitri, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 19.30 di Desa Jelapat I

Senada juga yang dikatakan oleh Iin, Ia mengatakan bahwa, hal itu dilakukan agar ikut-ikutan menjadi viral, dengan bergoyang rame-rame bersama teman-temannya. Sebagai berikut. *“Bisa jua ka aiii kita ikut ikut goyang viral kaya goyang doyong yang gerakan gerakan kaya itu rame biasanya lawan kekawanan di kelas imbanya di aplod”*.<sup>33</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian kecil social media dapat memberikan dampak negative pada perilaku keagamaan yaitu tingkah laku yang tidak sopan.

## **2. Dampak *Mobile Games* pada Perilaku Keagamaan di Desa Jelapat I**

### **Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala**

#### **1) Sering Marah-Marah dan Berkata Kotor**

Ibu Fitri mengatakan bahwa,

*“Yaa kadang marah marah om apalagikan dia lagi fokus kalo main game yang tersambung sama temen temennya itu kita tegur ya marah marah gak jelas tapi jarang juga om yaa mungkin khilaf aja iya gak dek”*.<sup>34</sup>

Maksudnya adalah anaknya kalau sedang main game tidak bisa diganggu dan kalau ditegur bisa marah-marah tidak jelas.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Mama gapur, bahwa anaknya sering marah-marah meminta kuota internet dan apabila tidak ditukarkan menjadi semakin agresif. Sebagai berikut, *“oooh rancak manyarik yarik kehabisan koata*

---

<sup>33</sup>Wawancara dengan Iin, pada Sabtu, 26 Desember 2020, pukul 16.00 di Desa Jelapat I

<sup>34</sup>Wawancara dengan Ibu Fitri, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 08.00 di Desa Jelapat I

*gasan nukar online online toooh mehamuk kena kada di tukar akan ngalih palng kita”*.<sup>35</sup>

Senada yang dikatakan oleh Safitri, *“Kalo kaya kakawan lakian pang ka lah lagi asik asik main too kalah beeh pian sarik sarik kada jelas too pang”*,<sup>36</sup> maksudnya adalah ketika main game dengan teman-temannya sering marah-marah tidak jelas, dan apalagi ketika kalah dalam permainan.

Hamid mengatakan bahwa,

*“Beh banyak banar munya main game ini ada haja to yang mewarahi apalagi munnya kada bisa main di sambati buahnya to pang dah nob iya orang kada tahu jua siapa kita jadii kada papa ai ka ai biasa haja sudah kaya itu”*.<sup>37</sup>

Artinya: banyak sekali kalaunya main game ini ada saja yang mengatai apalabi kalau tidak bisa main di kata-katain kawan yang lainnya.

Maksudnya adalah mereka ketika main game sering berkata kotor dengan menyebut-nyebut hal yang tidak baik.

Sedangkan Rio mengatakan bahwa,

*“apalagi haratan kada bisanya ka ai anak anjing laahhh, bapak lo pelacur laah disambati bebuanya amunnya kita kada bisa main atau kada bujr bujr, disambatinya too lewat chat pang iya ka aii di game to ada obrolan atau chat chtan”*.<sup>38</sup>

Artinya: apalagi kalau biasanya tidak bisanya mengatain anak anjing lah, bapak pelacur lah, dikatain seperti itu kalau kita tidak bisa bermain atau tidak benar-benar, dikatain itu lewat chat karena game sekarang ada chat atau obrolan.

---

<sup>35</sup>Wawancara dengan Mama Gapur, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 08.40 di Desa Jelapat I

<sup>36</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 09.30 di Desa Jelapat I

<sup>37</sup>Wawancara dengan Hamid, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 10.00 di Desa Jelapat I

<sup>38</sup>Wawancara dengan Rio, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 11.20 di Desa Jelapat I

Maksudnya adalah mereka juga sering berkata-kata kotor seperti anjing, bapak kamu pelajur dan mereka saling mengatakan demikian yang kurang baik dan kotor.

Senada juga yang dikatakan oleh Safitri bahwa, perkataan mereka akibat dari bermain media sosial dan game menjadi kurang sopan terutama perkataan yang kotor seperti kamu bodoh, anjing, pelacur. Sebagai berikut,

“Kalo kaya kakawan lakian pang ka lah lagi asik asik main too kalah beeh pian sarik sarik kada jelas too pang kaya sambatan nya toooh bongol banar ini jaar asu asu anjing anjing jaar kalo kalah toooh ka ai kata kata kasar too pang yang keluar kalo kalah too kaai tapi imbah mengeluarkan akan too rasa plong pang sudah”.<sup>39</sup>

Artinya: kalau seperti teman-teman kan lagi asik-asik bermain itu kalah bisa marah-marah, tidak jelas, seperti mengatakan bodoh sekali, anjing, nah itu yang keluar ketika main game, kata-kata kasar dan kotor yang keluar.

Bahkan Akhmad rijal mengatakan hal demikian, yaitu ketika mereka bermain game biasanya suka marah-marah dan saling menjelekan dengan berkata-kata kasar dan kurang baik, sebagai berikut,

“Yata ada besambatan toooh kaya kata kata kasar aaai kaya anak anjing laah biasanya di mobi legends setiap kali main pasti kaya itu pasti ada apalagi kada baik mainnya di sambati musuh dissambatnya kada harat bisa jua ,kada bisa main atau nob nob jaar kaya itu kalo selain mobil games kada suah pang ka lah”.<sup>40</sup>

Artinya: yaa ada yang mengatain kata-kata kasar kayak anak anjing lah biasanya, di mobile legends setiap kali main pasti seperti itu pasti apalagi tidak baik mainnya bisa dikatain oleh musuh.

---

<sup>39</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 11.40 di Desa Jelapat I

<sup>40</sup>Wawancara dengan Ahmad Rijal, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 14.30 di Desa Jelapat I

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial dan games memiliki dampak negative pada perilaku keagamaan yaitu sering marah-marah dan berkata-kata kotor.

## 2) Sering Meninggalkan Shalat

Tamjid mengatakan bahwa,

“Munnya main game niii munya sampai ajan sembayang to orang orangnya haja ka ai kada jua menyariki mepaa menyariki yaaa kesadarann masing masing haja lah”.<sup>41</sup>

Artinya: kalau main game ini kalaunya sudah sampai azan sembahyang itu orang-orangnya saja, tidak ada yang memarahi karena hal itu merupakan kesadaran diri sendiri.

Maksudanya adalah akibat bermain game sampai-sampai shalat hanya dilakukan oleh orang-orangnya saja yang memang ingat akan waktu shalat, sedangkan yang lain tidak melaksanakan, kecuali dengan kesadarannya sendiri.

Senada yang diungkapkan oleh Mama gapur, Ia mengatakan bahwa terlalu asiknya main media sosial dan main game, menjadikan lupa akan waktu shalat, jadi ketika waktunya shalat zuhur sampai masuk waktu asar, waktu asar sampai waktu magrib dan seterusnya dan bahkan sering begadang sampai larut malam, sebagai berikut, “*suah ai sampai iya kada sembayang saking ramenya pang lawn online to sholat juhur biasanya ada yang begadang sampai tengah malam ummaaa aku kayapa you*”.<sup>42</sup>

Sama halnya yang dikatakan oleh Akhmad noorahim “*naah rajin bisa jua kada ingat sembayang jadi jaar rancak tooh lawas jua lagi jaar waktunya*

---

<sup>41</sup>Wawancara dengan Tamjid, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat I

<sup>42</sup>Wawancara dengan Mama Gapur, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 15.45 di Desa Jelapat I

*biasanya waktu asar ujung ujungnya ta ka magrib sudah “, maksudnya adalah biasanya ketika sudah main game tidak ingat lagi waktu shalat, dengan mengundur-ngundur waktunya shalat dan pada akhirnya masuk ke waktu shalat berikutnya.*

Sedangkan Juita sari mengatakan bahwa, *“Biasanya ka ai waktu isa bisa kada ingat di sembahyang biasanya kan main waktu magrib sampai isa sekalinya teguring”*, maksudnya adalah biasanya shalat isya sering tidak ingat, biasanya main waktu magrib dan sampai isya, setelah itu ketiduran sampai subuh.

Senada yang diungkapkan oleh Iin bahwa terkadang ketika main media sosial dan main game tidak ingat waktu shalat, dan kebanyakan bersantai-santai tidak segera mengerjakan shalat sambil tiduran melihat media sosial seperti WA, dan pada akhirnya tidak shalat, sebagai berikut,

*“Terkadang bisa jua kita kada ingat di sembahyang biasanya waktu juhur timbul timbul tengah hari kebayakan nya juhur pas asar tooh pas parak kadap kadap hanyar sadar iya waktu juhur too kita handak berabah rabah too kalo ka jadi sambil berabah sambil buka sosial media instagram atau wa meliahat setatus kekawanan di wa”.*<sup>43</sup>

Artinya: terkadang bisa juga kita tidak ingat di waktu shalat biasanya waktu zuhur timbul-timbul nya sampai asar, asar sampai magrib, magrib di waktu isya, kita tidur-tiduran sebentar tidak terasa tertidur dan waktu shalat tidak dikerjakan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial dan game memberikan dampak negative yaitu sering melupakan waktu shalat.

### **3) Sering Tidak Mengaji**

Mama Gapur mengatakan bahwa, *“Dahulu too katuju mengaji wayah ini ngaliih hakun tapi lambat aku kada melindungi anak pang lah dasar kenyataan*

---

<sup>43</sup>Wawancara dengan Iin, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 16.30 di Desa Jelapat I

*gara gara online to pang*”,<sup>44</sup> maksudnya adalah dahulu sebelum bermain media sosial dan games, rajin mengaji, sedangkan setelah bermain media sosial dan game menjadi sulit untuk mengaji dan bahkan cenderung malas mengaji.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa game dapat memberikan dampak negative pada perilaku kegamaan yaitu malas dan sering melupakan waktu mengaji.

#### 4) Malas Untuk Membantu Orangtua

Mama Gapur mengatakan bahwa,

“Gara gara game online to soal soal online to di kebelakang akannya dlu Sudahnya kota qm.termasuk untung to pang bisa guring jam 11 too masuk untung sudah ada nang jam 1 jam2 umaa ai gara gara mainan yang ini Jarang menganii mana mau lakas lagi eeh mau aai tapi kada lakas lagi pokonya napakah mandi kah tuntung akan dulu nang ini mamanya yang bajalan”.<sup>45</sup>

Artinya: Gara-gara main game online itu asalnya bersembunyi kebelakang rumah sampai jam 1 dan jam 2 gara-gara mainan yang ini, jarang membantui, mandi saja tidak selesai.

Maksudnya adalah gara-gara game online menjadi lambat tidur, dan jarang lagi membantu orangtua, karena setelah main game bersembunyi kebelakang sampai berjam-jam dan bahkan tengah malam juga masih main game.

Senada juga yang dikatakn oleh Ibu Fitri, bahwa “*yang paling terasa too yaa om malesnya itu koleernya itu kita suruh di gak yaut yaut*”,<sup>46</sup> maksudanya adalah kalua sudah main game itu mereka malas banget kalua disuruh-suruh dan bahkan cenderung tidak menyahuti dan berdiam tetap fokus main game.

---

<sup>44</sup>Wawancara dengan Rio, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 11.20 di Desa Jelapat I

<sup>45</sup>Wawancara dengan Mama Gapur, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 15.45 di Desa Jelapat I

<sup>46</sup>Wawancara dengan Ibu Fitri, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 17.00 di Desa Jelapat I



Sedangkan Safitri mengatakan alasannya, karena kalau keluar dari game maka akan kalah dari permainan itu, daripada kalah baik fokus tetap main, tidak mau meninggalkan permainannya sampai benar-benar menang, dan disitulah jadi lambat untuk membantu orangtua, berlambat-lambat untuk membantu mereka, sebagai berikut,

“kalo main game ini kada kawa di kuluar akan pang ka ai kalo di keluar akan kita bisa kalah jadi kalo main itu too harus sampai tuntung pang jadi bisa hanyal tahan haja menahani kada makan dulu tuntung akan dulu iya kan yang di cari di permainan toooh kaya naik lepel too namanya tooh renk renknya tooh kadang naik kadang turun naah disitu pang jadi kada handk meninggal akan tooh sayang hilang bintang jadi biasanya kuitan meyuruh tooh hadang dulu tung tung akan ini dulu atau hadangi dul ma aiii kaya itu”.<sup>47</sup>

Artinya: masalahnya adalah kalau main game ini tidak bisa dikeluarkan, kalau dikeluarkan bisa kalah. Jadinya kalau orang tua menyuruh tu menunggu sampai selesai dulu permainannya.

Sedangkan menurut Juita sari mengatakan bahwa, semakin bertambah pemalas dengan media sosial ini, sebagaimana Ia mengatakan, “*Perasa ulun betambah koler pang ka ai adanya media sosial ini*”.

Begitujuga Iin mengatakan bahwa, “*Biasanya kalo di suruh kuitan too kaya ina dulu kaya ina dlu pasti too pang ka ai*”, maksudnya adalah biasanya kalau disuruh orangtua nanti-nanti dan tidak segera berangkat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, media sosial dan game memberikan dampak negative pada perilaku keagamaan yaitu malas untuk membantu orangtua.

## **5) Tidak Perduli Terhadap Teman**

---

<sup>47</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 11.40 di Desa Jelapat I

Rio mengatakan bahwa, “*Kalonya sdah main game kwan ulun too beeh pian kada harapan hiran hiran to pang sudah kiau kiau kawan kada mendengar to pang asiiiik to pang dah*”,<sup>48</sup> maksudnya adalah kalaunya temannya sedang main game tidak mau lagi menghiraukan dan tidak peduli lagi dengan temannya, meskipun sudah dipanggil-panggil tetap saja tidak mendengar dan tidak peduli kepada kawannya.

Senada juga yang diungkapkan oleh Safitri, bahwa

“Bisa jua ka aii gara gara misalkan kita kalah gara gara kawan kawan too kita sariki qm nihh kada bisa lalu main kaya itu pang biasanya ka ai, Bisa jua lagi haratan di kelas loo kaa biasanya di sekolah too haratan 17 san atau hari hari besar lainnya bisa membawa hp kalo ka lagi haratan main too bisa kada ingat lagi di kawan biasanya kawan lo ka mandiri apakah kita nihh iih iih padahal kada faham gin kada biasanya kaya itu pang ka ai”.<sup>49</sup>

Artinya: biasanya kalau sudah masin itu saling menojolkan kepandaian dalam permainan, apalagi kalau ke sekolah membawa hp, mereka saling bermain dan saling fokus pada permainannya, sampai-sampai teman yang mengajak bicara tidak diperdulikan lagi.

Maksudnya adalah kalua sudah main game, tidak perduli lagi dengan teman ketika diajak berbicara juga tidak menghiraukan teman yang lainnya. Samahalnya yang dikatakan oleh Julita sari bahwa, “*Biasnya ada jua keasikan main ini kalo ka kakawan memandiri kita kada merespon*”,<sup>50</sup> maksudany adalah biasanya kalua sudah keasikan main game, teman yang mengajak berbicara tidak lagi dihiraukan sama sekali.

---

<sup>48</sup>Wawancara dengan Rio, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 11.20 di Desa Jelapat I

<sup>49</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 11.40 di Desa Jelapat I

<sup>50</sup>Wawancara dengan Julita Sari, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 17.30 di Desa Jelapat I

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa game dapat memberikan dampak negative pada perilaku keagamaan yaitu tidak peduli dengan orang lain.

### 6) Tidak Peduli dengan Diri Sendiri

Amelia Safitri mengatakan bahwa,

“Bisa hanyal ka ai kaasikan main fb to pang dah apa apalagi munnya lawan kakawan bechatan ada yang di sambati kah atau yang di warah akan ada yang kada ingat dimakan”.<sup>51</sup>

Artinya: biasanya kalau keasikan main f, keasikan chatan denngan teman-temannya sampai-sampai tidak ingat lagi makan.

Maksudnya adalah kalua biasanya keasikan bermain fb, asik chatan dengan kawannya sampai-sampai tidak ingat makan, tidak memperhatikan diri sendiri.

Senada juga yang dikatakan oleh Ibu Fitri bahwa sampai-sampai beliau menyuapi anaknya yang tidak mau lagi makan karena keasikan media sosial dan game, sebagai berikut,

“Ada yang sampai saya suapin om saking ramenya dengan itu, sama gitu juga kakanya dulu untung kakanya itu sudah kerja jadi bisa udah ngontrol kan sekarang ada istrinya jadi istrinya yang tegur”.<sup>52</sup>

Sedangkan Hamid mengatakan bahwa,

“kami disini ka ai bulik paling sungsung jam 11 paling landung jam 12 bekawanan main gam nii ka ai kada kerasaan rami to pang apalagi mainnya beelompok tapi jarang buhannya nih main bekelompok iya asing asingnya tapi tetap aai rame, kalo hari minggu lain lagi kisahny”.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup>Wawancara dengan Amelia Safitri, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 08.00 di Desa Jelapat I

<sup>52</sup>Wawancara dengan Ibu Fitri, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 08.40 di Desa Jelapat I

<sup>53</sup>Wawancara dengan Hamid, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 09.30 di Desa Jelapat I

Artinya: kami disini ka, biasanya pulang paling cepat jam 11 paling lambat jam 12 berteman main gam ini kak, tidak terasa ramai apalagi mainnya berkelompok tapi jarang yang lainnya main berkelompok, apalagi kalau hari minggu ramai sekali.

Maksudnya adalah terkadang kalua sudah main game tidak ingat waktu laigi, bahkan sampai jam 12 malam bermain game bersama dengan teman-temannya.

Sedangkan Ibunya Ahim mengatakan bahwa *“inggih racak toh kada ingat di makan kena dulu maa aiii setuat lagi”*,<sup>54</sup> maksudnya adalah anaknya sering tidak ingat lagi makan, bahkan ketika disuruh makan, maka jawabnya nanti-nati.

Adapun Akhmad noorrahim mengatakan bahwa, asik main media sosial tidak lagi diwaktu, tidak ingat makan, hal ini merupakan tidak peduli lagi dengan dirinya sendiri, karena terlalu keasikan media sosial, sebagai berikut,

*“eem dampak negatifnya too katuju begadang dahulu too kada wayah ini ketuju begadang rajin ketuju nonton vidio main bola, vidio kisah kisah mahaberata bisa di you tobe bisa jua di telegram anu bisa jua rajin timbul kada ingat di makan keramian kisah kisah india too nah kaya kisah mahaberata kan juda akbar jadi ada kada ingat makan haan keramian niih sebuting episode lagi tanggung jadi melihati aai tarus sekalinya lewat jam makan too nah ada jua”*.<sup>55</sup>

Artinya: dampak negatifnya itu suka begadang, kalau dulu tu suka nonton bola, bisa juga nonton film mahabarata bisa di youtube bisa juga di telegram, bisa juga nanti tidak ingat makan terlalu asik kisah-kisah india, kisah mahabarata, joda akbar, ada yang tidak ingat makan, sambal nunggu-nunggu episode berikutnya, sampai-sampai lewat jam makan.

Begitujuga Safitri mengatakan bahwa,

---

<sup>54</sup>Wawancara dengan Ibunya Ahim, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 10.00 di Desa Jelapat I

<sup>55</sup>Wawancara dengan Akhmad Noorrahim, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 10.30 di Desa Jelapat I

“kalo main game ini kada kawa di kuluar akan pang ka ai kalo di keluar akan kita bisa kalah jadi kalo main itu too harus sampai tuntung pang jadi bisa hanya tahan haja menahani kada makan dulu”.<sup>56</sup>

Artinya: kalau main game ini tidak bisa di keluarkan kak, kalau di keluarkan kita bisa kalah jadi kalau main itu harus sampai tuntung, jadi bisa sampai menahani tidak makan.

Maksudnya adalah Ia rela tidak makan dan tidak memperhatikan kesehatan dirinya daripada kalah dalam permainan game. Senada juga yang dikatakan oleh Julita sari bahwa “Biasanya kita keasikan melihat ini jadi sorang toh kada ingat lagi dimakan jadi timbul kayang too nah jadii gara keasikan”,<sup>57</sup> hal ini dapat dipahami bahwa sering lupa makan dan terlalu asik dengan media sosial dan game.

Dari uraian di atas dapat dipahami bahwa media sosial dan game memberikan dampak negative pada perilaku keagamaan yaitu tidak perduli dengan diri sendiri.

## 7) Tidak Perduli dengan Keluarga

Ibu Hazanah mengatakan bahwa,

“Iih iya toh munnya keluarganya datang iya toooh di kamar to pang micik hp apakah kada tahu jua kita kada faham pang aku disuruh keluar hakun nai setumat imbahnya masuk pulaanggg disanaknya kah datang kada hiran hiran”.<sup>58</sup>

Artinya: iya itu kalau keluarga datang, iya di kamar bermain hp, tidak tahu apakah yang dimainkan tidak paham juga aku, paling-paling keluar sebentar habis itu masuk lagi, saudaranya kah datang tidak mau perduli.

---

<sup>56</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 11.00 di Desa Jelapat I

<sup>57</sup>Wawancara dengan Julita Sari, pada Rabu, 23 Desember 2020, pukul 17.30 di Desa Jelapat I

<sup>58</sup>Wawancara dengan Ibu Hazanah, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 14.00 di Desa Jelapat I

Maksudnya adalah ketika keluarganya datang anaknya tidak mau keluar dan berdiam diri di kamar main hp, disuruh keluar tidak mau, meskipun keluar tapi hanya sebentar, dan cenderung tidak peduli apabila ada keluarganya datang.

Senada yang diungkapkan oleh Gani bahwa, meskipun keluarganya datang ia tetap main game, dan menurutnya itu adalah hal yang biasa dan wajar, sebagai berikut, *“munnya keluarga ulun datang tetap aai ulun main game kada papa aai di pelataran nai ulun kecuali mengiaui hanyar ulun datangi”*.<sup>59</sup>

Bahkan Iin mengatakan hal itu biasa saja, ketika keluarga ada yang datang dia tetap menyelesaikan media sosialnya, dan tidak cepat-cepat menyambutnya, sebagai berikut,

*“Kadang bisa jua ka ai kita kaya itu menuntung akan satu vidio dulu jadi kada mengeluari dulu pas datang keluarga bisa jua kaya itu imbahnya tuntung vidio nya hayar kita mendatangi keluarga yang beilang ada haja pang mama wan abah beadahulu mengeluari”*.<sup>60</sup>

Artinya: kadang bisa juga kak, kita seperti itu menyelesaikan satu video dulu jadi tidak keluar dulu pas datang keluarga, nah biasanya mama dan abah yang keluar menemui keluarga.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media sosial dan game memberikan dampak negative pada perilaku keagamaan yaitu tidak peduli dengan keluarga.

Selain sebagian besar memiliki mobile games memiliki dampak negative. terdapat juga sisi positif yaitu saling membantu dalam dan tolong menolong, jadi apabila kawan tidak bisa main dan kalah, maka teman yang lainnya membantunya, sebagaimana yang dikatakan oleh Safitri,

---

<sup>59</sup>Wawancara dengan Gani, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 15.00 di Desa Jelapat I

<sup>60</sup>Wawancara dengan Iin, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 15.40 di Desa Jelapat I

“Iya biasanya main tooh mabar bisa jua ka aii jadi apa bila satu tim too ka aii ada yang hayar bisa kita bantu jua ka ai kan di situ ada kaya tombol menyuruh berkumpul naah dari situ ka ai kita datangi naah kalo ada tombol itu naah berarti kawan tooh sudah handak mati ka ai dalam game tooh jadi kita tolong , jadi biasaya jadi ulun bisa main ini di lajari jua oleh kawan kawan cobia jaar iya rame iya picik picik ini tembak tembak haja jaar naah dari situ kalo ka pas kita beisi hp naah dari situ kalo kaa kisa kadada gawian cuba am di dinwlod”.<sup>61</sup>

Artinya: iya biasanya kalau main itu mabar, bisa juga bertim, nah kalau ada yang kalah nanti berkumpul kemudian teman yang mau kalah itu dibantu, jadi kita tolong menolong, bisa juga teman yang tidak bisa main diajari agar bisa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar mobile games memiliki dampak negative. Selain itu juga sebagian kecil mobile games memiliki dampak positif yaitu saling membantu dan tolong menolong.

### C. Analisis Data

#### 1. Dampak *Social Media* pada Perilaku Keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala

##### a. Silaturahmi Menjadi Mudah

Bagi kita yang beragama Islam, silaturahmi tidak hanya untuk menjaga hubungan antara sesama manusia, tetapi juga untuk mendapatkan pahala dari Allah swt. Allah swt berjanji bagi siapa saja di antara hamba-hamba-Nya yang suka menyambungkan tali silaturahmi, mak Dia akan memberikan banyak keberkahan dalam hidup hamba tersebut. Allah swt akan melapangkan dan menambahkan rezekinya, memanjangkan umurnya, memudahkan segala urusannya, memberinya kebahagiaan di dunia, mengampuni dosanya, dan menempatkannya di surga.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup>Wawancara dengan Safitri, pada Rabu, 24 Desember 2020, pukul 11.00 di Desa Jelapat I

<sup>62</sup>Anna Mariana dan Milah Nurmilah, *Inilah Pesan Penting di Balik Berkah & Manfaat Silaturahmi* (Ruang Kata, 2012), h. 2.

Silaturahmi tidak hanya melalui kehidupan nyata, namun juga bisa dilakukan melalui media sosial. Teknologi informasi khususnya internet, dewasa ini hampir tidak bisa dipisahkan dari sendi kehidupan sehari-hari. Bagi sebagian masyarakat yang rutinitas kehidupannya terbantu dengan internet, internet merupakan sesuatu yang melancarkan aktifitas kesehariannya. Internet boleh jadi menjadi bagian peradaban manusia. Tidak peduli siapapun orangnya, kenyataan ini tidak dapat diabaikan begitu saja.<sup>63</sup>

Kebenaran ini seiring dengan terjawabnya sebagai pertanyaan, alasan, dan sanggahan-sanggahan yang beragam, sehingga membuka lebar cakrawala pengetahuan yang kita miliki. Era informasi merupakan masa percepatan dalam setiap kebutuhan manusia. Banyak sekali manfaat yang bisa diambil dengan adanya media sosial sekarang ini, seperti halnya telepon dan chatting.<sup>64</sup>

Dalam hal ini, penggunaan telepon sebagai sarana komunikasi sangatlah penting dalam mempererat tali silaturahmi setiap saat. Sebab pembicaraan lewat telepon dapat diartikan pula sebagai pembicaraan langsung tatap muka dan dapat mewakili diri pribadi atau yang lainnya. Sedangkan chatting atau Internet Relay Chat (IRC) adalah fasilitas internet yang memungkinkan komunikasi antar pengguna secara langsung melalui media teks. Pengguna yang ingin melakukan aktivitas chatting harus menghubungkan diri pada telepon yang berisi aplikasi misalnya WA, Mesenger dan lain sebagainya dan tersambung dengan internet yang berperan sebagai pusat jalannya hubungan antar pengguna telepon.<sup>65</sup>

Hal ini sebagaimana yang diungkapkan oleh Heni mengatakan,

---

<sup>63</sup>Mariana dan Nurmilah, h. 95.

<sup>64</sup>Mariana dan Nurmilah, h. 96.

<sup>65</sup>Mariana dan Nurmilah, h. 96.



“Yang yatanya tooh yaman behubungan lawan keluarga yang jauh lawan bejualan online tooh yaman banar ka ai kada kaya dahulu lagi yang yamn tooh kaya buhan mama too nah kawa jua vidio call lawan dinsanak dinsak sidin”.

Maksudnya adalah dengan adanya media sosial menjadikan mudah untuk menghubungi dan menyambung silaturrahi dengan keluarga dekat, teman dan yang jauh akan menjadi dekat, sehingga mudah untuk menanyakan kabar dan bertemu melalui video call.

Carolyn mengatakan bahwa media sosial memiliki dampak positif yang timbul dari penggunaan situs jejaring sosial adalah sebagai berikut: Pertama adalah semakin mudahnya berinteraksi dengan orang lain. Karena dapat berkomunikasi secara livetime, Para pengguna jejaring sosial dapat dengan mudah berinteraksi dengan orang lain. Bahkan tak lagi terpengaruh oleh jarak yang sangat jauh. Selain itu, dengan adanya situs jejaring sosial, penyebaran informasi dapat berlangsung secara cepat.<sup>66</sup> Dampak positif berikutnya adalah sebagai sarana promosi, keunggulan lainnya media ini dapat digunakan sebagai sarana promosi suatu barang, komunitas, band dan lain-lain.

Selain itu juga sebagai sarana sosialisasi program pemerintah. Di negara Indonesia, pemerintah banyak melakukan sosialisasi dalam berbagai hal pendidikan, kesehatan, politik, penanggulangan bencana, ekonomi, dan informasi yang lain. Selain menggunakan media cetak, pemerintah mensosialisasikan programnya melalui situs jejaring sosial. Salah satu contohnya yaitu kampanye dalam pemilu 2009. Tidak hanya itu, media sosial juga menurutnya sebagai sarana

---

<sup>66</sup>Carolyn A Lin dan David A. Atkin, *Communication Technology and Society* (Cresskill: NJ: Hampton Press, Inc, 2002), h. 183.

silaturahmi, tak dapat dipungkiri jika jejaring sosial merupakan sarana paling efektif untuk menjalin Komunikasi dan Silaturahmi dengan teman, sahabat maupun keluarga. Tanpa lagi dibatasi jarak, tempat dan waktu, anda bisa terus menjalin silaturahmi dengan mereka, berbagi pengalaman bahkan anda bisa merencanakan sebuah acara pertemuan keluarga dengan mereka.<sup>67</sup>

Adapun yang terakhir adalah sebagai sarana hiburan, para pengguna bisa bersenang-senang dan bergaul dengan orang dari seluruh penjuru dunia. Dengan perkembangan pesat dunia internet, maka sarana dan prasarana untuk bisa bersenang-senang dan bergaul di online social networking pun semakin banyak pilihan. Dari mulai maen game dengan teman virtual anda, sampai kepada saling kirim kartu ucapan.<sup>68</sup>

Menurut Solihin, Silaturahmi adalah menjaga hubungan yang telah terjalin dan menyambung hubungan yang telah terputus. Silaturahmi melalui media sosial dan aplikasi *chatting* merupakan alternatif menjalin hubungan silaturahmi bagi mereka yang terhalang oleh jarak. Namun, silaturahmi dengan mengunjungi langsung kepada kerabat, keluarga, saudara memiliki keutamaan yang sangat tinggi. Niat bersilaturahmi karena Allah SWT dan berjabat tangan ketika bertemu bahkan hendak berpisah, terkandung nilai *Sunnah Rasul*, merupakan keutamaan yang tidak akan didapati oleh mereka yang bersilaturahmi *online* melalui sosial media. Media sosial, memang mendekatkan yang jauh, tetapi saat kita bersilaturahmi, jangan sampai menjauhkan yang dekat. Maksudnya, ketika

---

<sup>67</sup>Ahmad Mukhlason dan Abdillah Yafi Aljawi, "Jejaring Sosial dan Dampak bagi Penggunaanya," *TEKNOLOGI: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi* 1, no. 1 (2012).

<sup>68</sup>Mukhlason dan Aljawi.

bersilaturahmi dan bercengkrama dengan keluarga dan para kerabat, media sosial sebaiknya tidak dipergunakan untuk sementara waktu.<sup>69</sup>

### **b. Saling Membantu Sesama Manusia**

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, memudahkan dan menjadikan akses informasi tanpa batas ruang dan waktu. Masyarakat informasi menemukan kemudahan berlimpah sejak memasuki era internet. Masyarakat pun semakin mudah terhubung untuk saling berinteraksi. Mereka berkomunikasi, berperilaku, bekerja, dan berpikir sebagai masyarakat digital (*digital native*).<sup>70</sup> Masyarakat hidup dalam sebuah dunia maya dengan memenuhi berbagai kebutuhan dengan memanfaatkan fasilitas internet, tidak terkecuali aktifitas dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari. Masyarakat kini tidak perlu lagi berdesak-desakkan, mengantri ditempat-tempat perbelanjaan. Berbagai fasilitas belanja online, mulai dari *market place* yang khusus untuk jual beli hingga memanfaatkan media sosial sebagai media komunikasi bisnisonline.<sup>71</sup>

Banyak manfaat yang kita dapat dari jejaring sosial. Selain jangkauannya tidak terbatas sehingga kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja di mana saja, jejaring sosial juga biasa dimanfaatkan saling membantu antar sesama manusia yang ada di dalam masyarakat.<sup>72</sup>

Sebagaimana yang dikatakan oleh Mawarti, bahwa,

---

<sup>69</sup>Endang Solihin, "Silaturahmi Online: Kecanggihan Teknologi Versus Berjabat Tangan," *TRENMA: JURNAL PESANTREN DAN MADRASAH* 1, no. 1 (2018).

<sup>70</sup>Lucy Pujasari Supratman, "Penggunaan Media Sosial oleh Gigital Native," 2018.

<sup>71</sup>Wa Ode Iska Fariana Azis, Siti Harmin, dan Wa Ode Lusianai, "Pemetaan Media Sosial sebagai Sarana Komunikasi Bisnis di Kalangan Mahasiswa Fisip UHO," *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi* 4, no. 3 (2020): 100–108.

<sup>72</sup>Mukhlason dan Aljawi, "Jejaring Sosial dan Dampak bagi Penggunaanya."

“nyaman banar ikam adanya wa nihh kaya semalam adanya kebakaran yaman banar behabaran lawn keluarga kawa jua kita memvido kool kalo dahulu kan seraba pulsa wayah ini kan kawa vidi call”

Penyataan tersebut dapat dipahami bahwa dengan adanya WA, lebih mudah dan nyaman, apalagi ketika ada musibah seperti kebakaran, dengan adanya WA sehingga mudah memberikan kabar atau meminta bantuan kepada orang lain, selain itu juga mudah berhubungan dengan keluarga jauh.

Senada juga yang dikatakan oleh Mama gapur, Ia mengatakan bahwa dengan adanya WA mudah untuk pergi ke majlis, karena dihubungi dengan temannya melalui WA, sehingga yang awalnya tidak bisa berangkat, pada akhirnya ada yang memberikan bantuan yaitu dengan membawanya pergi bersama ke majlis. Hal ini sebagaimana yang Ia katakana bahwa, “*misalnya leeh kaya adanya media sosial ini tulakan kah ke majlis jaar kaya itu aku nihh handak kai tulak tulak kaya itu tapi kadd yang membawanya*”.

Dengan adanya media sosial juga bisa membantu orang lain dalam hal pekerjaan, seperti adanya informasi tentang lowongan pekerjaan yang kemudian dibagikan kepada orang lain yang membutuhkan, dengan begitu bisa saling membantu sesama manusia, sebagaimana yang dikatakan oleh Juita sari, Ia mengatakan bahwa,

“Suah jua kita misalnya ada orang handak mencari inpo handak begawi misalnya kita tahu ada lowongan dimana mana kaya itu jadi kita member tahu iya disini disini ada kaya itu naah bisa jua ulun sher”.

Perilaku menolong (*helping behavior*) menurut Wrightsman & Deaux adalah setiap tindakan yang lebih memberikan keuntungan bagi orang lain daripada terhadap diri sendiri. Sedangkan perilaku menolong dalam islam dikenal

dengan istilah *ta'awun*. *Ta'awun* sendiri berasal dari bahasa arab yang artinya berbuat baik sedangkan menurut istilah adalah suatu pekerjaan atau perbuatan yang didasari pada hati nurani dan semata-mata mencari ridho Allah SWT. *Ta'awun* bisa dilakukan dengan apa saja tanpa ada aturan persyaratan, semua bisa melakukannya, baik yang masih kecil, muda ataupun tua, dalam mengerjakan kebaikan dan kebajikan. *Taawun* juga dapat diartikan sebagai sikap kebersamaan dan rasa saling memiliki dan saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya, sehingga dapat mewujudkan suatu pergaulan yang harmonis dan rukun.<sup>73</sup>

Al-quran menyebutkan bahwa ta'awun merupakan hal yang esensial bagi setiap muslim. Umat islam diperintahkan untuk saling tolong menolong terhadap sesama terutama tolong menolong dalam perbuatan yang terpuji. Seperti yang tercantum dalam surat al maidah ayat 2 yang berbunyi:

*Artinya: "Dan tolong menolonglah kalian dalam kebaikan dan takwa dan janganlah kalian tolong menolong dalam perbuatan dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksaan-Nya". (departemen agama:106)*

Dari ayat tersebut dapat diketahui bahwa Islam menganjurkan untuk menolong sesama terutama yang mengarah pada suatu hal yang positif dan baik yang dalam ayat diatas disebut dengan al-birr yang berarti kebajikan, dan mengecah bentuk pertolongan apapun yang mengarah pada suatu hal negatif yang menyangkut masalah dosa, permusuhan, serta perkara yang dilarang oleh agama yang dalam ayat diatas disebut dengan al-itsmu.<sup>74</sup>

---

<sup>73</sup>Ainur Rohmah, "Perilaku Menolong (Helping Behavior) Ditinjau dari Latar Belakang Jenis Kelamin dan Bias Kelompok Agama pada Siswa SMA A. Wahid Hasyim Tebuireng," 2014, h. 24.

<sup>74</sup>Rohmah, h. 25.

Kata *al-birr* dan kata *attaqwa* mempunyai makna yang sangat erat kaitannya, karena masing-masing menjadi bagian dari yang lainnya. Kata *al-birr* berarti kebaikan, kebaikan dalam hal ini adalah kebaikan secara menyeluruh, mencakup segala macam dan ragam yang dianjurkan oleh agama, seperti memberi sedekah, dan lain sebagainya. Lawan dari kata *al-birr* adalah *al-itsm* yang berarti dosa, yang maknanya adalah satu ungkapan yang mencakup segala bentuk kejelekan dan aib yang menjadi sebab seorang hamba menjadi tercela bila melakukannya, seperti halnya mencuri.<sup>75</sup>

Al-Qawaid al-Hisan mengatakan bahwa penggabungan kata *al-birr* dan *attaqwa* dalam satu tempat seperti ayat diatas mengandung pengertian yang berbeda, *al-birr* bermakna semua hal yang dicintai Allah dan di ridhoi-Nya, baik berupa ucapan maupun perbuatan, lahir dan batin. Sementara *attaqwa* mengarah pada tindakan menjauhi segala yang diharamkan.<sup>76</sup>

### c. Semakin Semangat untuk Rajin Beribadah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Seri mengatakan bahwa,

“Alhamdulillah ka karna umpat grub sekumpul semakin tahu ulun lawan agama ceramah ceramah disitu kadang guru juhdi kadang guru sekumpul jadi semngat kita baibadah”.

Senada juga yang diungkapkan oleh Heni bahwa,

“dari kalimat kalimat itu akhirnya kita sadar ka ai Alhamdulillah manjaga sudah waktu sholat karna ulun sadar kita kada selamanya hidup ingat kita wan mati”.

Media Sosial adalah sebuah media online tempat para pengguna bisadengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi

---

<sup>75</sup>Rohmah, h. 25.

<sup>76</sup>Rohmah, h. 25.

blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.<sup>77</sup> Menurut Mandibergh, media sosial adalah media yang mewadahi kerjasama di antara pengguna yang menghasilkan konten (*user generated content*).

Konten yang bermanfaat dan berisikan dakwah yang mudah dipahami oleh masyarakat akan memudahkan masyarakat untuk mendapatkan ilmu Agama dan akan semakin rajin dalam menjalankan ibadah, sebagaimana yang diungkapkan oleh Akhmad noorrahim, Ia mengatakan bahwa,

“Biasanya melihat anu too nah sekilas melihat ceramah, ceramah dokter zakir naik jadi kita semangat lo dalam menadalami agama masalahnya kan sidin loo anu apa nihh membahas masalah ibadah dan menambah wawasan islam jua itu biasanya di you toub pang meihat pembahsan sidin “

Senada yang diungkapkan oleh Juita sari,

“Iih ada soalnya kan di media sosial tooh ada you ttobe ada jua orang meandak di intagram ada jua di SW (setatus Wa) too nah rajin ttooh ada ceramah ceramah ustaz ini ustaz ini ada merasa sadar imbahnya”

Boyd menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media Sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) di mana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.

Meike dan Young (2012) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi di

---

<sup>77</sup>Asep Syamsul M Romli, *Jurnalistik online: Panduan Mengelola Media Online* (Nuansa Cendekia, 2018), h. 104.

antaraindividu (*to be share one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapapun tanpa ada kekhususan individu.<sup>78</sup>

Dari definisi di atas, dapat dipahami bahwa media sosial adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya (internet) dimana para pengguna (user) media sosial bisa saling berkomunikasi, berinteraksi, saling kirim pesan, dan saling berbagi (*sharing*), dan membangun jaringan (*networking*) meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan lain sebagainya.

Media sosial memiliki berbagai macam jenis sesuai dengan fungsi dan konten apa yang disebarkannya, ada yang berbentuk tulisan pribadi, foto, video, dll. Namun Kaplan dan Haenlein membagi jenis media sosial menjadi enam, yaitu:<sup>79</sup>

Pertama adalah proyek kolaborasi. Proyek kolaborasi ialah jenis media sosial ini bisa memungkinkan penggunanya untuk membuat konten secara bersama-sama. Contohnya Wikipedia, dimana setiap penggunanya bisa membuat konten, atau bisa mengubah, dan menghapus konten yang sudah ada. Berikutnya adalah Blog. Blog merupakan jenis dari media sosial yang di dalamnya pengguna bisa mengunggah tulisan pribadinya. Blog ini bentuknya situs pribadi yang berisikan kumpulan konten yang dianggap menarik seperti tulisan keseharian dari pengguna.

---

<sup>78</sup>Rulli Nasrullah, "Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi," *Bandung: Simbiosis Rekatama Media* 2016 (2015): h. 11.

<sup>79</sup>Rizki Hakiki, "Dakwah di Media Sosial (Etnografi Virtual pada Fanpage Facebook KH. Abdullah Gymnastiar)," 2016, h. 63-64.



Selanjutnya adalah komunitas konten yang merupakan jenis media sosial yang membuat penggunaannya bisa membagikan konten baik berupa tulisan, gambar, atau pun video. Contohnya Youtube yang membuat penggunaannya bisa membagikan konten berupa video. Tidak hanya itu, situs jejaring sosial juga merupakan jenis media sosial yang memungkinkan penggunaannya untuk berhubungan dengan pengguna lain dengan cara saling berinteraksi, seperti mengirimkan pesan, gambar, atau pun video. Contohnya Facebook, Instagram, Path, dan lain sebagainya.

Virtual game world ialah jenis media sosial yang membuat penggunaannya untuk saling berinteraksi dengan menggunakan avatar pribadi. Setiap penggunaannya bisa muncul dalam bentuk avatar dan saling berinteraksi seperti dalam dunia nyata. Contohnya game online. Dan yang terakhir adalah Virtual Sosial World merupakan jenis media sosial yang mana penggunaannya bisa mensimulasikan kehidupan nyata melalui internet, dan penggunaannya merasa hidup dalam dunia virtual, dan merasakan nuansa tiga dimensi.

Sebagaimana yang hasil penelitian yang dilakukan oleh Tania, yang mengatakan bahwa pesan dakwah adalah materi ajaran Islam yang menyangkut segala aspek kehidupan dari segi akidah, syariat dan akhlak yang bersumber dari Alquran dan As-Sunnah, yang disampaikan oleh *da'i* (komunikator) kepada *mad'u* (komunikan) atau khalayak dan disalurkan melalui media elektronik maupun media cetak bisa menjadi motivasi dan penggerak seseorang untuk

semakin giat beribadah sesuai isi konten yang ada dalam kajian dakwah online tersebut.<sup>80</sup>

Di era perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin erat pula kaitannya manusia dengan dunia digital, ternyata hal ini turut berpengaruh terhadap cara penyampaian dakwah. Sejumlah *da'i* tampak mulai menyampaikan ajaran agama Islam dengan memanfaatkan teknologi yang ada misalnya media sosial instagram. Media sosial instagram tidak hanya menjadi media untuk meningkatkan eksistensi diri. Namun bisa juga digunakan sebagai media dakwah. Salah satu *da'i* yang eksis dalam menggunakan media instagram adalah ustadz Hanan Attaki pada akunnya bernama @hanan\_attaki.<sup>81</sup>

Beliau mulai berdakwah pada tahun 2010. Dikenal sebagai salah satu *da'i* kondang di Indonesia dengan gaya ceramah Ustadz Hanan Attaki yang ringan dan santai mampu merangkul semua kalangan dan mudah diterima bagi semua kalangan khususnya remaja. Ceramahnya dalam versi pendek, ditonton dan juga diminati oleh puluhan hingga ratusan ribu orang. Menurut Nanang Martono, analisis isi merupakan sebuah metode penelitian yang tidak menggunakan manusia sebagai objek penelitian, yakni menggunakan simbol atau teks yang ada dalam media tertentu untuk kemudian diolah dan dianalisis. Data dalam penelitian ini menggunakan dokumentasi berupa video yang diunggah pada akun @hanan\_attaki pada perodesasi 1 Februari- 17 Juli 2019 dengan jumlah sampel sebanyak 17 video.<sup>82</sup>

---

<sup>80</sup>Guesty Tania, "Analisis Isi Pesan Dakwah Ustadz Hanan Attaki Di Media Sosial Instagram," 2019.

<sup>81</sup>Tania.

<sup>82</sup>Tania.

Unit analisis yang digunakan adalah membuat kategorisasi pesan dakwah meliputi pesan, aqidah, syariah serta akhlak yang terdapat pada setiap postingan ustadz Hanan Attaki melalui video yang berdurasi 60 detik atau sering disebut vidgram. Temuan dari penelitian ini dapat diketahui bahwa: pesan dakwah yang disampaikan oleh ustadz Hanan Attaki dalam akun instagram @hanan\_attaki secara keseluruhan mengandung tiga kategori pesan dakwah, yakni: pesan aqidah meliputi kepercayaan atas ketentuan Allah, pesan syariah meliputi sholat, zikir dan doa, serta pesan akhlak meliputi sabar, ikhlas, tawakal, rendah hati, husnudzon, dan bersyukur. Dengan pesan akhlak yang paling dominan. Seperti akhlak terhadap diri sendiri, terhadap keluarga (berbakti kepada orang tua), serta menjaga dan memelihara kesucian diri dan selalu berbaik sangka kepada Allah maupun umat manusia.<sup>83</sup>

#### **d. Semakin Semangat untuk Rajin Belajar**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Heni, Ia mengatakan bahwa,

“Biasanya too lah dari kata kata situ too jadi ulun kaya belajar tooh meatur waktu waktu sekolahan kaan kakawan menyuruh coba buka ig ini jaar jadi rasa termotivasi tooh ka aii ada jua kita melihat di beranda beranda toonahh”

Dari pernyataan itu dapat dipahami bahwa dengan adanya media sosial bisa semakin semangat untuk belajar dan mencari pengetahuan dari media sosial, baik mendengar maupun membaca.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Seri, bahwa “*alhamdulillah ka ai ulun berajin belajar ilmu agama mendagar ceramah ceramh di grub sekompol too karna ulun masih banyak yang kada tahu*”. Dengan bergabung di grup ceramah agama guru sekumpul sehingga rajin belajar, karena masih banyak yang

---

<sup>83</sup>Tania.

belum paham dan belum tahu terhadap ilmu Agama. Selain itu juga, dengan adanya media sosial media menjadi menambah wawasan ilmu yang luas tentang debat dengan agama lain, sebagaimana yang diungkapkan oleh, Akhmad nor Rahim. Ia mengatakan bahwa:

“Dari melihat dokter zakir naik too akhirnya kita ketuju ka ai belajar wawasan islam tentang debat debat berartikan bujur haji agama yang kita anut niih kaya itu pang biasanya melihat yang di you tobe tooh”.

Selain ilmu agama dan ilmu debat, juga menjadi termotivasi untuk semakin giat belajar dan menjadi orang sukses, dengan merubah pola pikir menjadi lebih baik.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Safitri,

“Jadi kadang bisa jua ka ai kita termotivasi dari kata katanya tooh jadi kita taahu ooh itu pang motivasinya jadiiya tooh sukses jadi mempengaruhi pola pikir kita ka ai“

Bahkan dengan adanya media sosial bisa mengikuti pembelajaran dengan ruang guru, yang membuatnya semakin semangat belajar. Sebagaimana yang ditegaskan oleh Juita sari, Ia mengatakan bahwa: *“Dalam belajar baisanya di goggle ada jua biasanya aplikasi di ruang guru jadi kita dapat disitu rajin tooh jadi lebih semangat belajar “.*

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memudahkan manusia untuk memperoleh suatu informasi dengan cepat. Perkembangan tersebut secara tidak langsung menuntut masyarakat yang gemar mencari informasi dan berupaya agar tidak ketinggalan zaman. Salah satu

proses mencari informasi yang efektif dan paling mudah dilakukan melalui kegiatan membaca.<sup>84</sup>

Kegiatan utama seseorang manusia paling utama dan diutamakan dalam dunia pendidikan terutama ilmu pengetahuan adalah membaca. Membaca adalah proses penafsiran atau pengalaman yang dilakukan berulang-ulang kali dan pemberian makna terhadapnya. Kegiatan membaca tersebut merupakan kemampuan pokok bagi setiap individu, karena dengan membaca dapat membuka wawasan dan pengetahuan. Memang tidak ada sanksi bagi individu yang malas membaca, akan tetapi salah satu dampak bagi individu yang malas membaca maka akan tertinggal dari peradaban modern atau dengan kata lain akan ketinggalan zaman, mengingat Lembata merupakan salah satu Kabupaten yang berkembang masih perlu wawasan yang lebih luas untuk meningkatkan kualitas masyarakat. Untuk memperoleh kemampuan membaca yang baik, seseorang diharapkan sering melakukan kegiatan membaca sehingga dibutuhkan minat baca.<sup>85</sup>

Media Sosial memudahkan orang untuk berbagi dan mendapatkan Informasi secara langsung atau instan. Fasilitas yang ada khususnya Media Sosial menjadi lahan baru yang efektif untuk melakukan kegiatan yang berdampak pada Metode pembelajaran baik secara langsung atau tidak langsung, baik dari Metode *Internet*. Pembelajaran secara Personal, maupun Metode Pembelajaran ataupun proses pembelajaran yang dilakukan di Sekolah oleh Guru maupun Siswa itu sendiri.<sup>86</sup>

---

<sup>84</sup>Nasri Uba, "Dampak Media Sosial Terhadap Minat Baca Siswa Sma Negeri 1 Ile Ape Di Kabupaten Lembata," 2018, h. 2.

<sup>85</sup>Uba, h. 2.

<sup>86</sup>Uba, h. 3.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Media Sosial itu sendiri yang telah ditetapkan oleh dunia Pendidikan bahkan sudah ditetapkan ataupun masih dalam proses penerapan merupakan sebuah proses Inovasi atau Gagasan baru yang mempunyai Kontribusi sangat besar berdampak pada Perubahan dan proses Pembelajaran, dimana proses belajar itu tidak lagi hanya mendengarkan uraian materi dari Guru bahkan Siswa melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, bertindak, mendemonstrasikan dan masih banyak hal lain yang harus dilakukan.<sup>87</sup>

Perkembangan Teknologi atau Media Sosial dapat memicu dan bertindak dalam sebuah kegiatan yang dapat mendorong orang atau bahkan dapat meninjau suatu Ilmu Pengetahuan dalam Pendidikan formal. Seperti, materi bahan ajar yang mampu divisualisasikan dalam berbagai format yang lebih dinamis dan interaktif sehingga siswa akan termotivasi atau terlibat lebih jauh dalam proses pembelajaran tersebut. Disini biasa yang dilakukan oleh Guru, bahkan tempat lain biasanya media pembelajaran yang standar adalah Powerpoint atau alat bantu lainnya atau tanpa Media Pembelajaran atau bahkan menjelaskan dengan apa yang ada dan terbatas dengan kemampuan yang dimiliki oleh Guru itu sendiri. Disitu keterbatasan minat belajar atau baca siswa rendah.<sup>88</sup>

Sebagai media penyebaran informasi yang up to date yang sangat mudah menyebar melalui situs jejaring sosial. Hanya dalam tempo beberapa menit setelah kejadian, kita telah bisa menikmati informasi tersebut. Ini sangatlah bermanfaat bagi kita sebagai manusia yang hidup di era digital seperti sekarang

---

<sup>87</sup>Uba, h. 4.

<sup>88</sup>Uba, h. 4.

ini. Cakrawala dunia serasa berada dalam sentuhan jari kita. Sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan dan sosial, mengasah keterampilan teknis dan sosial merupakan kebutuhan yang wajib dipenuhi agar bisa bertahan hidup dan berada dalam neracapersaingan di era modern seperti sekarang ini. Hal ini sangatlah penting, tidak ada batasan usia, semua orang butuh untuk berkembang, memperluas jaringan pertemanan.<sup>89</sup>

Menggunakan jejaring sosial, kita bisa berkomunikasi dengan siapa saja, bahkan dengan orang yang belum kita kenal sekalipun dari berbagai penjuru dunia. Kelebihan ini bisa kita manfaatkan untuk menambah wawasan, bertukar pikiran, saling mengenal budaya dan ciri khas daerah masing-masing. Hal ini dapat pula mengasah kemampuan berbahasa seseorang. Misalnya, belajar bahasa Inggris dengan memanfaatkan fasilitas call atau video call yang disediakan di situs jejaring sosial. Semenjak situs jejaring sosial seperti yang disebutkan di atas sangat menyedot perhatian publik. Sebagian besar menghabiskan waktu berjam-jam untuk mengunjungi situs tersebut.

Oleh karena itu diperlukan cara untuk mengatasi kecanduan jaringan sosial ini seperti dengan membatasi waktu penggunaan internet, terutama situs jaringan sosial. Kita juga perlu belajar menggunakan jaringan internet secara bijak sehingga kita tidak menjadi orang yang mencandu akan jejaring sosial. Sebaiknya para pengguna situs jejaring sosial ini tidak harus berhenti total untuk tidak menikmati situs tersebut, namun lebih bijak kalau secara perlahan untuk menguranginya yaitu

---

<sup>89</sup>Uba, h. 44.

dengan mengurangi jam bermain Facebook, Twitter, dan lain – lain:Mempermudah kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah tentang tugas (mencari informasi), mencari dan menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik itu temandi sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui jejaring sosial lain, menghilangkan kepenatan pelajar, itu bisa menjadi obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya: mengomentari status orang lain yang terkadang lucudan menggelitik, bermain game, dan lain sebagainya. Selain dampak positif sosial media juga memiliki dampak negatif terhadap pendidikan anak.<sup>90</sup>

Menurut Jariswandana Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat dikatakan sebagai suatu perubahan energi dari dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Menurut Uno, motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku.<sup>91</sup> Belajar menurut Saekhan Muchith adalah suatu proses yang menitikberatkan proses penggunaan ingatan, retensi, pengolahan informasi dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya.

Menurut Uno (2015) Indikator dari motivasi belajar adalah Adanya hasrat dan keinginan berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, adanya

---

<sup>90</sup>Uba, h. 44.

<sup>91</sup>Ladeni Jariswandana, “Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Talk Write,” *Jurnal Pendidikan Matematika* 1, no. 1 (2012).



harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.<sup>92</sup>

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai dampak variabel media sosial (*facebook*) dan *gadget* terhadap motivasi belajar dengan menggunakan regresi linear berganda, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut : Pertama, Media Sosial (*facebook*) berdampak secara parsial terhadap motivasi belajar siswa di MTsAL-Makmur Parungpanjang. Selanjutnya adalah *Gadget* berdampak secara parsial terhadap motivasi belajar siswa di MTs- Al-Makmur Parungpanjang. Selain itu juga media Sosial dan *gadget* berdampak secara simultan terhadap motivasi belajar siswa di MTs-Al-Makmur Parungpanjang.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini dan rumusan kesimpulan diatas, maka penulis menyarankan bahwa media sosial (*facebook*) dan *gadget* berdampak terhadap motivasi belajar siswa dan ada beberapa faktor yang harus diperhatikan bagi orang tua dan tenaga pengajar diantaranya penggunaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* yang diluar pengawasan orang tua akan mengarahkan siswa ke resiko penggunaan secara berlebihan yang akan menimbulkan sifat kecanduan atau *addicted*. Akan tetapi jika keberadaan media sosial (*facebook*) dan *gadget* dapat dihadapi dengan penggunaan yang bijak oleh siswa maka media sosial (*facebook*) dan *gadget* dapat memberikan dampak positif

---

<sup>92</sup>Hajime Uno dkk., "Alternatives to Hazard Ratios for Comparing the Efficacy or Safety of Therapies in Noninferiority Studies," *Annals of internal medicine* 163, no. 2 (2015): 127–34.

guna meningkatkan kreativitas sertamemberi kemudahan untuk memperoleh informasi.<sup>93</sup>

#### e. Semakin Semangat untuk Membantu Orang Tua

Heni mengatakan bahwa “*Dengan media online kan ka kita bisa berjualan jua bukan sekedar beramian haja tooh jadi biayay kuitan kan tekurangi jua sidin kasian jua sidin*”, maksudany adalah dengan adanya media sosial bisa membantu orang tua berjualan online, dengan begitu bisa membantu meringankan beban pemenuhan kebutuhan dan biaya sekolah, Karena melihat orang tua kasihan selalu bekerja keras, dengan adanya media sosial anak bisa semangat membantu berjualan online.

Sedangkan Gani mengatakan bahwa Ia semangat membantu orangtua, apalagi beri uang untuk membeli kuota internet, Ia mengatakan “*laju ai kai amunnya di bari duiit gasan nukar koata hehe*”.

Begitujuga Safitri mengatakan bahwa

“Jadi rajin bisa jua ka aii kita nukar paket too kan pake duit jadi mengganii orang tua jadi dapat duit conttohnya haja nukar hp haja gin ka ai kan kuitan behuma jadi bejual banih jadi kita ganii sidin kepehumaan atau bisa jua sidin kepehumaan kita menyimpuni rumah jadi faham sidin jadi bisa di tukar akan sidin hp nukar koata kaa itu jua ganii sidin”.

Maksudnya adalah dengan adanya media sosial untuk memenuhi kebutuhan hidup maupun keperluan seperti membeli paket, maka Ia harus semangat dan giat bekerja dengan membantu orang tua bekerja.

Akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer dari setiap orang. Itu dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan,

---

<sup>93</sup>Kartika Mariskhana, “Dampak Media Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar,” *Jurnal Perspektif* 16, no. 1 (2018): 62–67.

pendidikan, dan akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda. Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan “dunia dalam genggaman”.<sup>94</sup>

Tidak mengherankan, kehadiran media sosial menjadi fenomenal. Facebook, Twitter, YouTube, hingga Instagram adalah beberapa jenis dari media sosial yang diminati oleh banyak khalayak. Bahkan, ada sebuah fakta bahwa penggunaan sebuah media sosial jauh lebih banyak dibandingkan jumlah penduduk sebuah negara. Media sosial tersebut tidak hanya digunakan untuk mendistribusikan informasi yang bisa dikreasikan oleh pemilik akun (users) itu sendiri, tetapi juga memiliki dasar sebagai portal untuk membuat jaringan pertemanan secara virtual dan medium untuk berbagi data, seperti audio atau video.<sup>95</sup>

Media sosial menurut Philip Kotler dan Kevin Keller, merupakan sarana bagi konsumen untuk berbagi informasi teks, gambar, audio, dan video dengan satu sama lain dan dengan perusahaan dan sebaliknya. Peran media sosial semakin diakui dalam mendongkrak kinerja bisnis. Media sosial memungkinkan bisnis kecil dapat mengubah cara berkomunikasi dengan pelanggan, memasarkan produk dan jasa serta saling berinteraksi dengan pelanggan yang bertujuan untuk membangun hubungan yang baik.<sup>96</sup>

---

<sup>94</sup>Prasetyo Wahyu Utomo, “Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kreativitas Berwirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo” (Skripsi, Purworejo, Universitas Muhammadiyah Purworejo, 2017).

<sup>95</sup>Utomo.

<sup>96</sup>Kotler dan Kevin Keller, *Marketing Management, 13th Edition, Upper Saddle River* (New Jersey: Pearson Education, 2009), h. 568.

Pendapat lain diungkapkan oleh Shirky dalam Rulli Nasrullah, media sosial dan perangkat lunak sosial merupakan alat untuk meningkatkan kemampuan pengguna untuk berbagi (*to share*), bekerja sama (*to co-operate*) diantara pengguna dan melakukan tindakan secara kolektif yang semuanya berada diluar kerangka institusional maupun organisasi.<sup>97</sup>

Sedangkan menurut Boyd dalam Rulli Nasrullah, menjelaskan media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.<sup>98</sup>

Di era modern saat ini tidak dapat dipungkiri setiap orang memiliki smartphone atau gadget tidak terkecuali para pelajar dan pastinya didalamnya terdapat aplikasi media sosial dan tentu salah satunya instagram. Instagram pastinya memiliki dampak positif dan negatif.

Dampak positif dari adanya instagram meningkatkan aspek ekonomi. Lewat instagram perkembangan online shop sangat pesat. Bagi kaum perempuan dan remaja sangat menyukai dengan kehadiran online shop. Tidak perlu keluar tenaga banyak untuk dapat menemukan barang yang diinginkan. Banyak orang telah membuktikan kemudahan dalam belanja online shop. Untuk masalah fashion, semakin banyak model-model baju. Pengguna instagram juga akan bergaya dengan style baju yang menurutnya keren untuk berfoto dan akhirnya

---

<sup>97</sup>Nasrullah, "Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sioteknologi," h. 11.

<sup>98</sup>Nasrullah, h. 11.

diunggah ke instagram. Selain itu instagram juga banyak memberikan fitur-fitur untuk memudahkan pengguna untuk menemukan teman lama ataupun teman baru. Dengan foto-foto maupun video yang di posting atau di unggah juga akan menginspirasi dan menambah kreativitas seseorang untuk berbuat sesuatu dalam hal positif tentunya.

Dari berbagai definisi atau pernyataan tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah media online yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan sesuatu yang berkembang di dalam masyarakat. Sebagai salah satu media komunikasi, media sosial bukan hanya digunakan untuk berbagi informasi, tetapi juga sebagai salah satu media untuk mengekspresikan diri, pencitraan diri, bisnis online, dan pemasaran online. Oleh karena itu dengan adanya media sosial diharapkan dapat meningkatkan kreativitas berwirausaha, dengan banyaknya jenis-jenis media sosial dapat memudahkan setiap orang untuk melakukan bisnis sejalan dengan kemajuan teknologi di zaman globalisasi ini.<sup>99</sup>

#### **f. Mendapatkan Banyak Ilmu Agama dengan Mudah**

Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya.<sup>100</sup> Secara garis besar mediasosial dapat dikatakan sebagai sebuah media *online*, dimana para penggunanyamelalui aplikasi berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi, dan

---

<sup>99</sup>Utomo, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Lingkungan Keluarga Terhadap Kreativitas Berwirausaha Siswa Kelas XI Jurusan Pemasaran SMK Muhammadiyah 1 Wonosobo."

<sup>100</sup>Wina Sanjaya, "Media komunikasi pembelajaran," 2012, h. 57.

menciptakan konten berupa blog, wiki, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia virtual yang disokong oleh teknologi multimedia yang semakin canggih.<sup>101</sup>

Sebagaimana yang dikatakan oleh Salman, bahwa dengan adanya media sosial mendapatkan banyak pengetahuan tentang ilmu Agama melalui ceramah-ceramah yang ditonton melalui media sosial, Ia menegaskan bahwa,

“mendapatkan banyak Ilmu agama biasanya panglah mendengarkan ustaz abdussamad pang, ada jua yang mendengarkan guru wayah ini, dulu guru juhdid kalo wayah ini ustaz rido tapi wayah kada boleh lagi menser vidio sidin sepeanggal sepeanggal kan wayah ini oarang ada cenel masing masingnya kalo jadi buhannya kada di boleh lagi harus ada ijin tertulis dari sidin kecuali link ampun sidin diser ke grub bisa”.

Bahkan ilmu tentang tata cara mandi wajib yang benar dan sesuai syariat, sebagaimana yang dikatakan oleh Safitri bahwa,

“Misalkan kalo ka kita handak tahu bagai mana tata cara mandi wajib yang bujur yang bagus kayapa bacaannya cari di you tobe kaya ini kaya ini udu yang baik kayapa jadi di padahnya kita kita kan di media sosial tooh kawa kita cari apa haja yang kita handak “  
Senada juga yang diungkapkan oleh Iin, Ia mengatakan bahwa

“wayah ini kalo ka mencari ceramah too mudah banar jadi tinggal kita cari apa yang kita handaki ceramhnya kaya ustaz abdussamad tentang hukum menutup aurat mencari tentang hijrah “

Pernyataan ini dapat dipahami bahwa sekarang sangat mudah ingin mendengarkan ceramah tentang ilmu Agama, apalagi tentang hukum menutup aurat dan mencari tentang hijrah.

Media sosial adalah situs dimana seseorang dapat membuat laman situs pribadi dan dapat terhubung dengan setiap orang yang tergabung dalam media sosial yang sama untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jika media

---

<sup>101</sup>Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI, “Panduan optimalisasi media sosial untuk Kementerian Perdagangan RI,” *Jakarta: Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI*, 2014, h. 25.

tradisional menggunakan media cetak dan media *broadcast*, maka media sosial menggunakan internet ataupun media baru. Media sosial dapat mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberikan *feedback* secara terbuka, memberikan komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tidak terbatas.<sup>102</sup> Para pengguna media sosial dapat melakukan komunikasi atau interaksi, berkirimpesan baik pesan teks, gambar, audio hingga video, saling berbagi dan dapat membangun jaringan atau yang disebut *networking*.

Seperti diketahui, sebelum muncul dan populernya media sosial seperti *Whatsapp*, *facebook*, *BBM*, *Line* dan sebagainya, kebanyakan orang hanya menggunakan sms ataupun berkomunikasi menggunakan telepon ataupun *handphone*. Namun, saat ini sudah banyak kemajuan teknologi seiring berkembang pesatnya pembuatan-pembuatan alat komunikasi untuk menunjang penggunaan media sosial. Arus perkembangan teknologi ini telah membuat beberapa pihak merasa sulit untuk membendung permasalahan-permasalahan yang terjadi akibat efek dari penggunaan media sosial terhadap peserta didik khususnya. Sebagian besar pengguna media sosial berasal dari golongan anak remaja yang pada hakikatnya masih membutuhkan pengawasan khusus dari orang tua. Media sosial menjadi bagian dari aktivitas masyarakat terutama di kalangan peserta didik. Dengan berbagai situs di media sosial seseorang dapat dengan bebas menjalin komunikasi dan pertemanan bukan hanya dengan satu orang melainkan lebih atau banyak orang yang ada di seluruh penjuru dunia.

---

<sup>102</sup>Hana Febriana, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku di kalangan Remaja," *Indonesianyouth.org*, 2017.

Menurut Firdaus, Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa mampu mencari apa saja materi dakwah yang diinginkan maupun dibutuhkan dalam konten-konten video Islami berupa video ceramah Islam yang ada dalam media *youtube*. Dakwah melalui konten video ceramah yang didapat melalui media *youtube* dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari oleh mahasiswa. Kelebihan dakwah melalui media *youtube* menambah wawasan Islam dan pengetahuan lainnya mudah diaksesnya, cukup efisien. Sedangkan Kekurangan dakwah melalui media *youtube* berupa video tidak bisa berinteraksi langsung sehingga tidak jelas sanad ilmunya tidak ada *feedback*, tidak bisa memahami karakteristik penggunanya.<sup>103</sup>

*Media Youtube* juga kerap dimanfaatkan berbagai kalangan sebagai media dakwah. Dengan memberi kemudahan informasi, penyampain kajian Islam dengan memberikan ceramah atau tausiyah sehingga pengguna *Media youtube* bisa mengaksesnya dan melihat agar komunikasi dakwah Islam dapat tersampaikan dengan baik.<sup>104</sup>

Salah satu pengguna *social media* adalah Mahasiswa, mahasiswa adalah orang-orang yang berpendidikan pasti bisa memanfaatkan media dengan baik dan bijak apalagi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri khususnya mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Salatiga dituntut harus bisa memanfaatkan kemajuan teknologi. Teknologi memiliki berbagai macam bentuknya, salah satunya adalah media *youtube*. Mahasiswa bisa memanfaatkan media *youtube*

---

<sup>103</sup>Yogi Ridho Firdaus, "Dakwah Melalui Konten Video Ceramah Dalam Media Youtube (Studi Pada Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Angkatan 2015-2016 Fakultas Dakwah IAIN Salatiga)," 2018, h. xi.

<sup>104</sup>Firdaus, h. 3.



sebagai media informasi yang positif. Mereka bisa mengakses berbagai macam kumpulan video seperti dakwah Islam. Pemanfaatan *youtube* sebagai media dakwah untuk menambah wawasan dan pengetahuan tentang Islam. Karena banyak *da'i* pada era modern menggunakan *youtube* sebagai salah satu sarana dakwah.<sup>105</sup>

Sosial media merupakan dua unsur yang disatukan dalam satu aplikasi yang mendukung sosialisai sekaligus sebagai media informasi, baik sifatnya yang terbatas maupun tak terbatas.<sup>106</sup> Pada era globalisasi seperti ini banyak kalangan masyarakat menggunakan media sosial untuk komunikasi, untuk mencari informasi, dan mendapatkan informasi. Media sosial yang populer dan sering digunakan adalah media sosial seperti *whatsapp*, *instagram*, *facebook*, *path*, *line*, *twitter*, *youtube*, dan lain sebagainya.

Menurut Micheal Cross dalam penjelasan Umi Aflaha bahwa media sosial merupakan suatu *term* yang mendeskripsikan beragam teknologi yang digunakan untuk mengikat orang-orang ke dalam kolaborasi, saling tukar informasi, dan berinteraksi lewat pesan yang berbasis web.<sup>107</sup>

Masyarakat sekarang berkomunikasi tidak hanya dengan tatap mata dan bertemu, namun di zaman modernisasi telah merubah semua gaya hidup masyarakat dengan memberi fasilitas yang mudah. Seperti halnya dulu seseorang kalau mau berkomunikasi dengan orang lain sangat begitu sulit namun sekarang

---

<sup>105</sup>Firdaus, h. 4.

<sup>106</sup>Umi Aflaha, "Kaos Hadis Sebagai Media Dakwah dan Komunikasi Alternatif," *INJECT (Interdisciplinary Journal of Communication)* 2, no. 2 (2017): h. 254.

<sup>107</sup>Aflaha, h. 254.

menjadi lebih mudah berkomunikasi dengan orang lain dan kita juga lebih mudah mendapatkan informasi dunia luar lewat media sosial seperti media *youtube*.

Media dakwah adalah sarana yang digunakan dalam menyampaikan pesan-pesan dakwah. Disebutkan Deddy Mulyana bahwa media bisa merujuk pada alat maupun bentuk pesan, baik verbal maupun nonverbal, seperti cahaya dan suara.<sup>108</sup>

Media *youtube* dimanfaatkan pengguna media untuk melihat berbagai macam konten video, dapat digunakan oleh pengguna untuk *live streaming* media *youtube* juga seperti media televisi. Tetapi media *youtube* lebih mudah diakses dan lebih banyak konten video yang disajikan serta dapat menjadi media dakwah dalam bentuk video ceramah.

Berdasarkan ulasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media *youtube* adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk menyebarkan berbagai macam informasi dan mendapatkan informasi. Media *youtube* juga dapat dimanfaatkan sebagai media dakwah melalui konten video ceramah. dengan menggunakan media *youtube* mempermudah dalam penyampainya dan melihatnya. Disini peneliti menggunakan *Teori Hypodermic Needle Theory* (Teori Peluru) guna membuktikan permasalahan kedalam kenyataan yang ada.

Pesan dakwah adalah isi dari aktivitas dakwah yang disampaikan oleh seorang Da'i (*commucator*) kepada Mad'u (*communican*) dalam proses dakwah.<sup>109</sup> Pesan dakwah juga menggambarkan sejumlah kata atau imajinasi tentang dakwah yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata.

---

<sup>108</sup> Acep Aripudin dan Azyumardi Azra, *Pengembangan Metode Dakwah: Respons Da'i terhadap Dinamika Kehidupan Beragama di Kaki Ciremai* (RajaGrafindo Persada, 2011), h. 13.

<sup>109</sup> Samsul Munir Amin dan Achmad Zirzis, *Ilmu Dakwah* (Amzah, 2009), h. 149.

Pada konteks ini pesan dakwah mengandung dua aspek yaitu isi pesan dan lambang. Isi pesan adalah pikiran, sedangkan lambangnya adalah kata-kata atau bahasa. Tanpa bahasa, pikiran sebagai isi pesan tidak mungkin didakwahkan.<sup>110</sup> Pesan dakwah menurut penulis sendiri ialah sesuatu yang disampaikan secara lisan maupun tulisan baik melalui media massa atau media cetak yang isinya mengajak kita pada ke arah kebajikan berdasarkan Alquran dan Hadis guna dapat diterima oleh masyarakat untuk berada di jalan yang di ridhoi oleh Allah SWT.

Manurut Ma'fiah, urgensi pendidikan agama dalam pembentukan akhlak generasi milenial sangat dibutuhkan, karena pendidikan agama merupakan dasar bagi seseorang melakukan kebajikan, serta menjadi pijakan dalam kehidupan baik di dunia maupun di akhirat. Oleh sebab itu generasi milenial harus terus dibekali pendidikan agama sebagai landasan hidup yang baik untuk masa depannya agar tidak tergerus arus modernisasi dan globalisasi yang cenderung permisif dalam hal-hal yang secara naluri dan keagamaan dibatasi. Sehingga pentingnya pendidikan agama sebagai pembatas agar seseorang dapat mencegah diri dari melakukan keburukan dalam kehidupannya. Tujuan Penelitian kali ini untuk Mengetahui ukuran urgensi Pendidikan Agama bagi pembentukan akhlak generasi Milenial. Metode Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode observasi dan studi pustaka dengan beberapa literatur yang otoritatif baik media cetak seperti buku-buku, majalah-majalah, Koran-koran, dan lain sebagainya, maupun media online seperti website, jurnal, dan lainnya. Manfaat Penelitian

---

<sup>110</sup> Abdul Basit, *Filsafat Dakwah* (Rajawali Pers, 2013), h. 140.

yang diharapkan saat ini agar kelak generasi milenial lebih peduli terhadap pendidikan agamanya serta dapat mengamalkan ajaran agamanya dan tidak tergerus oleh zaman yang serba canggih dalam teknologi, bahkan dapat memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk menggali dan mempelajari nilai-nilai agama yang dianutnya. Sehingga harapannya secara perlahan tetapi pasti akan memperbaiki akhlakunya di kemudian hari.<sup>111</sup>

#### **g. Semangat untuk Memperbaiki Diri dan Menutup Aurat**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Heni, Ia mengatakan bahwa,

“Kadang kita melihat postingan postingan too loo kaa naah di bagi bagi akan yang baik,ulun merasa pang bisa dulu tooh memposting posting yang kada mentup tooh wayah ini sadar meliahat ceramah too di media sosial eeh kadanya ceramah pang tapi kaya kata kata kaya itu kaa yang di instgram nama ignya toooh resa yuhana nah disitu banyak kalo ka kata kata tooh yang positif naah sadar”

Dari pernyataan ini dapat dipahami bahwa dengan melihat postingan-postingan yang kurang baik, setelah mendengar ceramah-ceramah agama bahwa itu tidak baik dan harus ditinggalkan, setelah itu berusaha untuk tidak lagi melakukan hal-hal yang kurang baik itu.

Senada juga yang dikatakan oleh, Safitri bahwa, dengan menggunakan media sosial semangat untuk membaca Alquran. karena semuanya ada tinggal kita lagi yang menggunakan sebaik mungkin. Ia menegaskan bahwa,

“Kan biasanya kita melihat di istgram atau you tobe satu langkah dari anu jar anu abah yang masuk anu jaar ulun kan ketuju brosing brosing kaya itu kalo ka ulun kan biasanya make aplikasi muslim pro jadi disitu kita melihat arah kiblat bacaan bacaan ada kalimat motivasi ada al quran nya jua”

---

<sup>111</sup>Mafiyah Mafiyah, “Urgensi Pendidikan Agama Dalam Pembentukan Akhlak Generasi Milenial,” vol. 1, 2020.

Selain itu, Juita sari juga mengatakan bahwa setelah mendengarkan ceramah agama di media sosial membuatnya sadar bahwa yang bagus adalah yang menutup aurat. Ia mengatakan sebagai berikut:

“Pengalamannya waktu mendengarkan ceramah kan adakan kaya gulaan kaya itu naah baik yang babungkus kalo kada di hurungi samut naah dari situ mulai membiasa akan ka ai menutup aurat “

Sedangkan Iin mengatakan dengan sangat tegas bahwa, media sosial tergantung kita yang menggunakannya, tidak semuanya negative, ada juga positifnya. Bahkan setelah Ia mendengarkan ceramah bahwa kita tidak boleh membuka aurat. Ia mengatakan sebagai berikut:

“Kebanyakan ada pang loo kan di dalam sosial media too ada jua yang baik ada jua yang buruk tergantung diri kita jua naah didalalmnya tooh ada kalo ceramah ustaz ini ustaz ini akhirnya kita sadar bahwa membuka aurat too kada baik biasnya ulun melihat di you tobe akhirnya kita sadar”.

Salah satu faktor yang melatarbelakangi kalangan remaja non santri mengenal konsep hijrah yaitu dampak dari penggunaan media sosial. Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.<sup>112</sup> Pada kenyataannya, remaja menggunakan internet tidak hanya untuk kebutuhan edukasi saja, melainkan dipergunakan juga untuk hiburan, belanja, media sosial dan lain sebagainya.<sup>113</sup>

Berbagai macam contoh dari media sosial antara lain: Facebook, Instagram, Youtube, Whatsapp dan sebagainya. Sehingga memungkinkan

---

<sup>112</sup>Nasrullah, “Media sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi.”

<sup>113</sup>Lina Noviandari, “Statistik Pengguna Internet dan Media Sosial Terbaru di Indonesia,” *Tech in Asia Indonesia*. Diambil kembali dari <https://id.techinasia.com/talk/statistik-pengguna-internet-dan-media-sosial-terbaru-di-indonesia>, 2015.

pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.<sup>114</sup> Berbagai media sosial dapat menjadi media untuk orang berkomunikasi, berdiskusi, bahkan mendapatkan popularitas di media sosial.<sup>115</sup>

*Social media* berbagai macam konten dapat ditemukan, baik yang bersifat positif maupun negatif. Konten-konten tersebut dapat didapatkan dengan mudah. Hal ini dikarenakan internet dan media sosial diakses terutama melalui telepon seluler,<sup>116</sup> sehingga kalangan remaja semakin dimudahkan dalam mendapatkan berbagai macam konten dari media sosial. Begitu juga dengan konten-konten yang berisi kajian-kajian mengenai keagamaan atau ceramah. Dengan sudah terbiasanya menggunakan telepon seluler (*handphone*) sehari-hari membuat kalangan remaja dapat dengan mudah mendapatkan berbagai macam informasi. Berdasarkan data dari *We Are Social* pada tahun 2018 mengatakan bahwa dari 132,7 juta pengguna internet, 130 juta diantaranya pengguna aktif di medsos dengan penetrasi 49% di Indonesia. Hal ini membuktikan bahwa di Indonesia, para pengguna media sosial sangat pesat.<sup>117</sup>

Munculnya *social media* semakin memungkinkan umat Islam dari berbagai latar belakang untuk menyebarkan secara bebas ide-ide mereka, melewati intervensi editorial dan penyensoran.<sup>118</sup> Di samping bentuk dakwah yang lebih

---

<sup>114</sup>Ulfa Fauzia Zahra, Ahmad Sarbini, dan Asep Shodiqin, "Media Sosial Instagram sebagai Media Dakwah," *Tabligh: Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* 1, no. 2 (2016): h. 63.

<sup>115</sup>Danis Puntodi, *Menciptakan Penjualan via Social Media* (Elex Media Komputindo, 2011), h. 31.

<sup>116</sup>Daniel Miller dan Heather A Horst, "The Digital and The Human: A Prospectus for Digital Anthropology," *Digital anthropology*, 2012, h. 203.

<sup>117</sup>Agus T Haryanto, "130 Juta Orang Indonesia Tercatat Aktif di Medsos" 11 (2018).

<sup>118</sup>Wai Weng Hew, "The Art of Dakwah: Social Media, Visual Persuasion and the Islamist Propagation of Felix Siau," *Indonesia and the Malay World* 46, no. 134 (2018): h. 64.

terstandarisasi dalam bentuk ceramah Islam publik, dakwah online memperoleh popularitas yang meningkat di kalangan urban Muslim yang paham teknologi.<sup>119</sup> Praktik-praktik Islam seperti dakwah online telah dibangun ke dalam irama kehidupan sehari-hari Muslim.<sup>120</sup>

Dampak dari adanya *social media* yang membagikan berbagai macam konten-konten keagamaan yakni menjadikan kalangan remaja Muslim mendapatkan berbagai macam sumber belajar agama Islam selain mereka dapatkan dari sekolah maupun keluarga. Hal ini dikarenakan media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di institusi media massa.<sup>121</sup> Masalah dalam kajian ini bahwa kalangan remaja non santri merasakan kekurangan dalam wawasan keagamaan. Rasa penasaran akan wawasan baru memotivasi kalangan remaja non santri ini mencari sumber belajar melalui media sosial. Hal ini semakin ditambah dengan maraknya fenomena hijrah yang sudah banyak bermunculan di kalangan masyarakat.

Di luar sekolah, kalangan remaja tersebut mendapatkan berbagai macam wawasan mengenai keagamaan Islam melalui penggunaan media sosial seperti mengenal konsep hijrah. Bagi kalangan remaja, hijrah adalah suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang dalam menjauhkan diri dari berbagai bentuk

---

<sup>119</sup>Dayana Lengauer, "Sharing Semangat Taqwa: Social Media and Digital Islamic Socialities in Bandung," *Indonesia and the Malay World* 46, no. 134 (2018): h. 10.

<sup>120</sup>Martin Slama, "A Subtle Economy of Time: Social Media and the Transformation of Indonesia's Islamic Preacher Economy," *Economic Anthropology* 4, no. 1 (2017): 94–106.

<sup>121</sup>Zahra, Sarbini, dan Shodiqin, "Media Sosial Instagram sebagai Media Dakwah."

penyimpangan menuju tata aturan secara benar dan konsisten.<sup>122</sup> Tujuan dalam penelitian ini, penulis ingin mengungkapkan bahwa kalangan remaja non santri atau remaja yang tidak menimba ilmu di pesantren memiliki rasa penasaran dalam wawasan keagamaan yang ditunjukkan pada penggunaan media sosial dalam memahami istilah baru (hijrah) bagi mereka.

Hasil penelitian menemukan bahwa dalam penggunaan media sosial favorit di kalangan remaja non santri yaitu Instagram, Whatsapp dan Youtube. Ada dua faktor yang melatarbelakangi kalangan remaja non santri untuk berhijrah yaitu faktor internal yaitu ingin menjadi lebih baik dari sebelumnya, timbulnya rasa takut dengan adanya berbagai bencana alam yang terjadi dan ingin memperkuat keimanan agar tidak terjerumus dalam pergaulan bebas, faktor eksternal antara lain banyaknya Masjid-masjid yang menyelenggarakan kajian-kajian secara rutin dan hijrah sudah menjadi tren di kalangan remaja melalui berbagai macam konten dari media sosial seperti Instagram, Youtube dan Whatsapp.

Dampak dalam menggunakan *social media* bagi kalangan remaja yakni menambah wawasan yang sebelumnya belum mereka temukan dalam kesehariannya mengenai wawasan keagamaan Islam dan kendala-kendala yang dialami oleh kalangan remaja dalam memutuskan berhijrah yaitu terdapat *bullying* terhadap kalangan remaja yang memutuskan untuk berhijrah serta dianggap hanya mengikuti tren masa kini sehingga memunculkan anggapan-anggapan

---

<sup>122</sup>Aswadi Aswadi, "Refomulasi Epistemologi Hijrah dalam Dakwah," *Jurnal Islamica* 5, no. 2 (2013).



meremehkan oleh sesama temannya terhadap kalangan remaja yang memutuskan untuk berhijrah.

Kalangan remaja non santri merasakan haus akan wawasan keagamaan. Terlebih semakin didukungnya dengan tingkat rasa penasaran saat-saat usia remaja. Penggunaan media sosial menjadi salah satu cara remaja non santri dalam mencari wawasan keagamaan yang dianggap baru dan berujung memutuskan untuk berhijrah. Sehingga hijrah tidak hanya sebatas tren melainkan suatu bentuk realisasi diri atas pemahaman yang dianggap baru maupun tepat oleh kalangan remaja non santri. Walaupun terkadang hanya sementara.<sup>123</sup>

Dari hasil wawancara dan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar social media memiliki dampak positif. Namun, berdasarkan hasil wawancara social media sebagian kecil juga memiliki dampak negative yaitu

#### **h) Tingkah laku yang kurang sopan.**

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu safitri, Ia mengatakan bahwa;

“Sering goyang goyang ompati kaya tiktok itu sama temen temnnya di pelataran ini biasanya goyang goyang kayapakah itu om mai kurang ngerti juga “

Pernyataan di atas dapat dipahami bahwa dengan menggunakan media sosial membuat anak-anak sekarang kurang sopan, karena joget-joget tidak karuan dan termasuk hal yang tidak pantas untuk dilakukan. Senada yang diungkapkan oleh Iin bahwa mereka goyang-goyang kemudian di upload supaya viral,

“Bisa jua ka aiii kita ikut ikut goyang viral kaya goyang doyong yang gerakan gerakan kaya itu rame biasanya lawan kekawanan di kelas imbanya di aplod “

---

<sup>123</sup>Alif Alfi Syahrin dan Bunga Mustika, “Makna Hijrah Bagi Kalangan Remaja Non Santri: Dampak Penggunaan Media Sosial,” *Jurnal Studi Agama dan Masyarakat* 16, no. 1 (2020): 61–72.

Era globalisasi ini teknologi semakin maju, tidak dapat dipungkiri hadirnya internet semakin dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kegiatan sosialisasi, pendidikan, bisnis, dsb. Tidak dapat dipungkiri bahwa media sosial mempunyai pengaruh yang besar dalam kehidupan seseorang. Seseorang yang awalnya kecil bisa menjadi besar dengan media sosial, atau sebaliknya. Bagi masyarakat khususnya kalangan remaja, media sosial sudah menjadi candu yang membuat penggunaannya tiada hari tanpa membuka media sosial.<sup>124</sup>

Padahal dalam masa perkembangannya, di sekolah remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Kalangan remaja yang mempunyai media sosial biasanya memposting tentang kegiatan pribadinya, curhatannya, serta foto-foto bersama teman. Dalam media sosial siapapun dapat dengan bebas berkomentar serta menyalurkan pendapatnya tanpa rasa khawatir. Hal ini dikarenakan dalam internet khususnya media sosial sangat mudah memalsukan jati diri atau melakukan kejahatan. Padahal dalam perkembangannya di sekolah, remaja berusaha mencari identitasnya dengan bergaul bersama teman sebayanya. Namun saat ini seringkali remaja beranggapan bahwa semakin aktif dirinya di media sosial maka mereka akan semakin dianggap keren dan gaul. Sedangkan remaja yang tidak mempunyai media sosial biasanya dianggap kuno atau ketinggalan jaman dan kurang bergaul.<sup>125</sup>

Saat ini teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kaum remaja saat ini sangat ketergantungan

---

<sup>124</sup>Wilga Secriso Ratsja Putri, R. Nunung Nurwati, dan Meilanny Buadiarti S., "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja," *Prosiding KS; Riset & PKM* Vol. 3 No. 1 (2016).

<sup>125</sup>Putri, Nurwati, dan Buadiarti S.

terhadap media sosial. Mereka begitu identik dengan smartphone yang hampir 24 jam berada di tangan dan sangat sibuk berselancar di dunia online yang seakan tidak pernah berhenti. Apalagi kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita. Melihat hal ini, Sekolah Tinggi Sandi Negara (STSN) bersama Yahoo! melakukan riset mengenai penggunaan internet di kalangan remaja. Hasilnya menunjukkan, kalangan remaja usia 15-19 tahun mendominasi pengguna internet di Indonesia sebanyak 64%.

Kalangan remaja yang menjadi hiperaktif di media sosial ini juga sering memposting kegiatan sehari-hari mereka yang seakan menggambarkan gaya hidup mereka yang mencoba mengikuti perkembangan jaman, sehingga mereka dianggap lebih populer di lingkungannya. Namun apa yang mereka posting di media sosial tidak selalu menggambarkan keadaan social life mereka yang sebenarnya. Ketika para remaja tersebut memposting sisi hidupnya yang penuh kesenangan, tidak jarang kenyataannya dalam hidupnya mereka merasa kesepian. Manusia sebagai aktor yang kreatif mampu menciptakan berbagai hal, salah satunya adalah ruang interaksi dunia maya.<sup>126</sup>

---

<sup>126</sup>Putri, Nurwati, dan Buadiarti S.

Menurut Khairuni berdasarkan hasil penelitiannya, mengenai penggunaan sosial media di sekolah SMP Negeri 2 kelas VIII Banda Aceh ini dibolehkan sejak tahun 2000-an untuk mempermudah proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan adanya materi pelajaran yang sulit dipahami siswa, akan tetapi penggunaan sosial media ini hanya dibolehkan pada saat jam pelajaran saja dan hanya ketika masuk ke lab komputer serta ketika ada materi Pendidikan Agama Islam yang susah dipahami sehingga siswa bisa mengakses materi pembelajarannya.<sup>127</sup>

Jika dilihat dari sisi sejarahnya berdirinya sekolah SMP Negeri 2 Banda Aceh ini sudah sangat lama didirikan yaitu pada tanggal 1 Agustus 1960, oleh Pemerintah Daerah, yang bertempat di jalan Ayah Ghani, kelurahan Bandar Baru Lamprit, kecamatan Kuta Alam, Kota Banda Aceh, dengan nomor statistik 201066102000 dan sudah teragrerasi (SK BAP S/M Aceh No.627/BAP-SM.ACEH 2011) dan baru tahun 2000-an penggunaan media sosial itu dibolehkan, dengan adanya pembolehan tersebut pasti melahirkan dampak positif maupun dampak negatif pada siswa di sekolah SMP Negeri 2 Banda Aceh.<sup>128</sup>

Sebaliknya jika sosial media yang digunakan untuk hal-hal yang tidak baik maka akan berdampak negatif, adapun dampak negatif sosial media ialah membuat anak-anak kurang disiplin dan bersifat malas, lalai dan lupa waktu, hingga membuat tugasnya terbengkalai, membuat anak-anak dengan mudah menipu (menyontek karya-karya orang lain), tidak sopan baik dalam berpakaian maupun berbicara, sering bertengkar, berkomentar tidak baik kepada orang lain,

---

<sup>127</sup>Nisa Khairuni, "Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak (Studi Kasus Di Smp Negeri 2 Kelas Viii Banda Aceh)," *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling* 2, no. 1 (30 Agustus 2016): 91–106, <https://doi.org/10.22373/je.v2i1.693>.

<sup>128</sup>Khairuni.

serta mencaci maki orang lain. Hal ini diakibatkan karena adanya adegan-adegan yang berbahaya seperti adegan pornografi, kekerasan, peperangan dan lain sebagainya, serta membuat anak bolos sekolah karena mereka merasa lebih nyaman berada di warnet dari pada belajar di sekolah, bukan hanya itu terkadang sosial media ini juga membuat anak-anak mencuri (mengambil uang orangtuanya secara diam-diam) untuk mengaksesnya di warnet. Hal ini tentu dapat merusak akhlak anak dan jika dibiarkan berlarut-larut akan melahirkan generasi yang tidak paham dan memiliki akhlak yang baik.<sup>129</sup>

Sedangkan menurut Larasati Pendidikan Karakter sangat perlu dikembangkan dalam diri setiap manusia. Karena orang yang berkarakter akan menjadikan dirinya lebih bernilai dalam kehidupannya kelak. Karakter seseorang perlu ditanamkan sejak dini. Peran orang tua sebagai pendidik sangatlah mempengaruhi keberhasilan karakter anak itu terbentuk dengan baik, terutama hal sopan santun yang disebabkan karena pengaruh dari penggunaan media sosial.

Hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Peran orang tua dalam membentuk karakter sopan santun anak atas dampak media sosial pada siswa kelas IV di SDN 1 Jenangan antara lain: Ada beberapa peran atau cara orang tua siswa diantaranya adalah menjadicontoh dan teladan yang baik untuk anak, memberikan hukuman yang mendidik, memberikanaturan yang bersifat tidak menekan anak, dan melakukan pembiasaan perilaku sopan santun baik di rumah maupun di lingkungan masyarakat. Namun ada juga sebagian orang tua yang pasif

---

<sup>129</sup>Khairuni.

dankurang mempunyai wawasan dalam mendidik anaknya, sehingga anak tidak memiliki karaktersopan santun dengan baik. (2) Dampak media sosial terhadap siswa kelas IV yaitu: dampakmedia sosial ada dua macam yaitu positif dan juga negatif. Dampak positifnya antara lain anakpengetahuannya menjadi menjadi lebih luas dan menjadi lebih kreatif. Sedangkan dampaknegatifnya ialah anak menjadi malas belajar, individualis dan kurang bersosialisasi,berkurangnya adab sopan santun terhadap orang lain maupun kepada orang tua, dan anakmenjadi lebih emosional dan juga pemarah.<sup>130</sup>

Sedangkan menurut Fitri mengatakan bahwa Berdasarkan analisis yang telahdilakukan sebelumnya didapatkan bahwa sisisosial media mempunya dua bagian yaitupositif dan negatif terhadap perubahan sosialanak. Mulai dari sisi negatif nya adalah anak-anakbanyak yang menjadi anti sosial dimanamereka terlena oleh keasyikan berbincangdalam sosial media dibandingkan bertatapmuka langsung dalam dunia nyata, hal lainnyaadalah banyak juga yang terjebak menjadi pemalas dan boros demi melanjutkankeasyikan mereka dalam berbincang di sosial media.<sup>131</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar social media memiliki dampak positif dan sebagian kecil memiliki dampak negative.

---

<sup>130</sup>Larasati Larasati, "Peran Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Sopan Santun Anak Atas Dampak Media Sosial (Studi Kasus Siswa Kelas IV Di SDN 1 Jenangan)" (diploma, IAIN Ponorogo, 2020), <http://etheses.iainponorogo.ac.id/11973/>.

<sup>131</sup>Sulidar Fitri, "Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak: Dampak Positif Dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak," *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran* 1, no. 2 (2017): 118–23, <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v1i2.5>.

## 2. Dampak *Mobile Games* pada Perilaku Keagamaan di Desa Jelapat I Kecamatan Tamban Kabupaten Barito Kuala

### a. Sering Marah-Marah

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Fitri, Ia mengatakan bahwa;

“Yaa kadang marah marah om apalagikan dia lagi fokus kalo main game yang tersambung sama temen temennya itu kita tegur ya marah marah gak jelas tapi jarang juga om yaa mungkin khilaf aja iya gak dek”

Dari pernyataan di atas dapat dipahami bahwa, ketika anak-anak sedang main game tidak mau diganggu dan biasanya langsung marah-marah. Senada yang diungkapkan oleh Mama gapur, Ia mengatakan bahwa seringa marah-marah kalau kehabisan kuota internet, dan jika tidak dibelikan bisa mengamuk-ngamuk, Ia mengatakan sebagai berikut; *“ooh rancak manyarik yarik kehabisan koata gasan nukar online online toooh mehamuk kena kada di tukar akan ngalih palng kita “*

Sedangkan Safitri mengatakan bahwa *“Kalo kaya kakawan lakian pang ka lah lagi asik asik main too kalah beeh pian sarik sarik kada jelas too pang”*. Apalagi ketika kalah dalam permainan game, bisa marah-marah tidak jelas.

Menurut Rahmadani, berdasarkan hasil penelitiannya membuktikan bahwa ada dampak penggunaan situs jejaring sosial terhadap perilaku menyimpang siswa sma negeri 3 makassar. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa kebanyakan siswa SMA Negeri 3 Makassar yang menggunakan Situs jejaring social ke hal-hal yang negatif sehingga dapat menimbulkan perilaku. Dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan situs jejaring sosial antara lain adalah membuat kecanduan sehingga menghabiskan waktunya di depan

komputer, berkurangnya waktu belajar, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, berkurangnya sosialisasi, kurangnya interaksi dengan dunia luar yang menyebabkan anti sosial, tersebarnya data pribadi, penyalahgunaan data, penipuan, pornografi, menghabiskan biaya, dan lain-lain.

Padahal marah-marah adalah hal yang tidak baik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, marah adalah merasa (rasa hati) sangat tidak senang karena dihina, diperlakukan tidak sepatutnya.<sup>132</sup> Dalam bahasa Arab kata marah disebut غضب yang berarti marah atau yang lekas marah. Dalam kamus al-Munawwir, kata غضب diartikan sebagai kemarahan. Sedangkan dalam kitab Al-‘Ain, غضب memiliki pengertian pemaarah. Dalam al-Qur’an kata berasal dari kata غضب yang dalam berbagai bentuknya memiliki keragaman makna, namun semuanya mengesankan sesuatu yang bersifat keras, kukuh dan tegas. Singa, banteng, batu gunung, sesuatu yang merah padam (wajah yang merah padam), semuanya digambarkan dengan kata غضب. Oleh karena itu, غضب adalah sikap keras, tegas, kukuh, dan sukar tergoyahkan yang diperankan oleh pelakunya terhadap obyek disertai dengan emosi.<sup>133</sup> Q.S al-Anbiya/21: 87, menegaskan bahwa nabi Yunus mengaku kalau amarah itu adalah tindakan aniaya atau zalim, paling tidak kepada diri sendiri.<sup>134</sup>

Marah merupakan perasaan jengkel yang timbul sebagai respon terhadap

---

<sup>132</sup> KBI Offline versi 1.2, t.t.

<sup>133</sup> M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah, Pesan, Kesan Dan Keserasian Alquran* (Jakarta: Lentera Hati, 2006), h. 86.

<sup>134</sup> Muhammad Rusli Malik, *Puasa* (Jakarta: Pustaka Zahra, 2003), h. 177.



kecemasan (kebutuhan yang tidak terpenuhi) yang dirasakan sebagai ancaman.<sup>135</sup> Keadaan marah adalah salah satu keadaan yang paling berbahaya yang menguasai manusia, dan bila tidak mampu mengendalikan dirinya dalam keadaan ini, seseorang bisa saja menjadi hilang akal dan membuatnya sulit mengendalikannya.<sup>136</sup>

#### **b. Bicara Yang Tidak Sopan dan Bicara Kotor**

Berdasarkan wawancara dengan Rio, Ia mengatakan bahwa,

“apalagi haratan kada bisanya ka ai anak anjing laahhh, bapak lo pelacur laah disambati bebunya amunnya kita kada bisa main atau kada bujur bujur, disambatinya too lewat chat pang iya ka aii di game to ada obrolan atau chat chtan”.

Pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa anak-anak yang main media sosial maupun game sering berkata tidak sopan dan kotor, seperti anjing, bapak lo pelacur. Senada yang dikatakan oleh Safitri bahwa, mereka sering berkata-kata tidak sopan, sebagai berikut:

“Kalo kaya kakawan lakian pang ka lah lagi asik asik main too kalah beeh pian sarik sarik kada jelas too pang kaya sambatan nya toooh bongol banar ini jaar asu asu anjing anjing jaar kalo kalah toooh ka ai kata kata kasar too pang yang keluar kalo kalah too kaai tapi imbah mengeluarkan akan too rasa plong pang sudah”.

Senada juga yang diungkapkan oleh Akhmad rijal bahwa ketika bermain media sosial mereka berkata-kata kasar, seperti anjing, terutama bermain mobil legengs. Sebagai berikut;

“Yata ada besambatan toooh kaya kata kata kasar aaai kaya anak anjing laah biasanya di mobi legends setiap kali main pasti kaya itu pasti ada apalagi kada baik mainnya di sambati musuh dissambatnya kada harat

---

<sup>135</sup>Depkes RI, *Asuhan Keperawatan pada Pasien dengan Gangguan Penyakit Jiwa. Jilid III Edisi I*, 1996, h. 52.

<sup>136</sup>Iam Reza Sultani, *Hati yang Bersih Kunci Ketenangan Jiwa* (Jakarta: Zahra, 2006), h. 233.

bisa jua ,kada bisa main atau nob nob jaar kaya itu kalo selain mobil games kada suah pang ka lah”.

Bicara merupakan pembeda antara manusia dengan benda mati. Orang yang gagu ataupun bisu tidak dimengerti kehendaknya dan tidak pula diketahuimaksudnya. Namun orang yang dapat berbicara bisa menjelaskan dengan lafaldan menerangkan dengan kata-kata yang tersimpan dalam perasaannya sertayang tersembunyi dalam hatinya. Hal ini menunjukkan bahwa pemberian lisan pada seseorang hingga ia mampu berbicara adalah nikmat yang sangat besar.<sup>137</sup>

Selain itu, lisan mempunyai kemampuan untuk membentuk berbagai kata dan hal ini dapat dengan jelas dilihat jika kita mempelajari ribuan bahasa yang terdapat di dunia sekarang ini.<sup>138</sup>

Orang yang dapat menjaga perkataannya akan mendapat manfaat di dunia maupun di akhirat. Adapun manfaat yang diperoleh manusia di dunia ketika menjaga ucapannya, yaitu:

Orang yang menjaga lisan mendapat jaminan dari Rasulullah saw., untuk masuk surga. Hal ini termaktub dalam hadis riwayat Sahal bin Sa’ad:<sup>139</sup>

Atinya: “Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Abu Bakr Al Muqaddam telah menceritakan kepada kami Umar bin Ali dia mendengar Abu Hazim dari Sahl bin Sa’d dari Rasulullah shallallahu 'alaihi wasallam beliau bersabda: "Barangsiapa dapat menjamin bagiku sesuatu yang berada diantara jenggotnya (mulut) dan di antara kedua kakinya (kemaluan), maka aku akan menjamin baginya surga.

---

<sup>137</sup>A’idh Al-Qarni, *al-Hayayu al-Tayyibah, terj. Syihabuddin al-Qudsi, Menakjubkan! Potret Hidup Insan Beriman* (Solo: Aqwam, 2007), h. 123-124.

<sup>138</sup>Nashir Makarim Asy-Syirazi, *Training of Soul (Pembenahan Jiwa): Panduan Islami Dalam Meningkatkan Kecerdasan Spiritual* (Jakarta: Pustaka Zahra, 2004), h. 98.

<sup>139</sup>Muhammad bin Ismail Abu Abdillah al-Bukhari, *al-Jami’ al-Shahih*, Juz VIII, t.t., h. 100.

Secara fisik, kemarahan seringkali ditunjukkan dengan muka yang memerah, pandangan yang tajam, nafas pendek dan terengah-engah dan seringkali mengeluarkan banyak keringat. Beberapa penyakit yang juga bisa muncul akibat dari marah yang tidak terkendali sebagai berikut, yaitu: Menyebabkan serangan jantung. Gangguan jantung, seperti jantung berdebar atau detak jantung yang cepat dan tak beraturan dipicu oleh kemarahan. Jika seseorang cepat marah, detak jantungnya mungkin akan terus-menerus tinggi, dan ini membuatnya rentan terhadap stroke. Universitas North Carolina telah mengadakan penelitian selama enam tahun dengan melibatkan 13.000 orang di mana 256 orang diantaranya mengalami serangan jantung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seseorang yang memiliki kecenderungan marah lebih besar ternyata berisiko tiga kali lebih tinggi terkena serangan jantung atau meninggal mendadak.

Dengan demikian, penyakit jantung masih menjadi pembunuh nomor satu dibandingkan penyakit lain. Jadi bagi penderita atau orang yang berisiko (seperti keturunan), harus berhati-hati dalam menjaga kondisi tubuhnya agar senantiasa diberikan kesehatan. Selain itu juga masalah pernapasan, sakit kepala dan gangguan tidur.<sup>140</sup>

Jejaring sosial atau jaringan sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, ide, teman, keturunan, dan lain sebagainya. Jejaring sosial sebagai struktur sosial yang terdiri dari elemen-elemen individual atau organisasi. Jejaring ini menunjukkan jalan

---

<sup>140</sup>Imam Musbihin, *Wudhu Sebagai Terapi* (Yogyakarta: Nusa Media, 2009), h. 219.

dimana mereka berhubungan karena kesamaan sosialitas, mulai dari mereka yang dikenal sehari-hari sampai dengan keluarga. Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Seperti Sidharta,(1996:5) menyatakan bahwa : “Internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan computer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan, semuanya tersaji lengkap di dalam media ini.”<sup>141</sup>

Fungsi internet bermacam-macam, dan salah satunya adalah sebagai tempat komunitas jejaring sosial dunia maya. Jejaring sosial merupakan suatu layanan dari sebuah cakupan sistem software internet yang memungkinkan penggunanya dapat berinteraksi dan berbagi data dengan pengguna yang lain dalam skala yang besar. Situs jejaring sosial di internet bermacam-macam jenis dan bentuknya, namun yang paling dikenal dan banyak digandrungi remaja jaman sekarang adalah facebook, dan twitter. Tidak hanya kehidupan umum saja yang terkena dampak dari situs jejaring sosial, namun pengaruhnya mulai dirasakan dalam dunia pendidikan. Dampak terburuk dalam dunia pendidikan yang mungkin dihasilkan dari situs jejaring sosial adalah munculnya perilaku menyimpang. Perilaku menyimpang merupakan suatu bentuk tindakan yang tidak sesuai dengan etika dan norma yang ada.<sup>142</sup>

---

<sup>141</sup>Shidarta Lhani, *Internet Informasi Bebas Hambatan* (Jakarta: Media Elex Komputindo, 1996), h. 5.

<sup>142</sup>Widya Christian Alfian, *Pengaruh Situs Jejaring Sosial Terhadap Pertumbuhan dan Perkembangan Remaja Indonesia* (Jakarta: PT Elek Media, 2000), h. 4.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah saya lakukan di SMA Negeri 3 Makassar, hampir semua siswa sudah memiliki situs jejaring sosial, seperti Facebook, twitter. Akan tetapi yang ditakutkan, akhir-akhir ini banyak dijumpai pemberitaan di media cetak dan elektronik yang memberitakan tentang penyalahgunaan situs jejaring sosial yang secara tidak langsung dapat membuat pengaruh timbulnya perilaku menyimpang siswa di sekolah. Prayitno merinci peran guru, tugas, dan tanggung jawab guru disekolah dalam upaya mengatasi perilaku menyimpang.<sup>143</sup> Membantu mengembangkan suasana kelas, hubungan guru-siswa, dan hubungan siswa-siswa, yang menunjang pelaksanaan dan program pengayaan pelayanan bimbingan konseling, Berpartisipasi dalam kegiatan khusus penanganan masalah siswa, seperti konferensi kasus, Mengoptimalkan peran guru sebagai pembimbing siswa. Guru dapat memberlakukan siswa sebagai individu yang unik dan memberikan dan memberikan kesempatan kepadanya untuk belajar sesuai dengan keunikan yang di miliki. Perilaku menyimpang adalah tindakan yang secara sadar dilakukan oleh pelakunya, meskipun ia tahu bahwa yang di lakukan adalah hal yang keliru. Yang juga bias di kenal dengan nama penyimpangan social adalah perilaku yang tidak sesuai dengan nilai-nilai kesusilaan atau kepatutan, baik dalam sudut pandang kemanusiaan secara individu maupun pembenarannya sebagai bagian dari pada makhluk social.<sup>144</sup>

---

<sup>143</sup>Prayitno, *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konselling* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 55.

<sup>144</sup>Asmani Jamal Ma'mur, *Kiat Mengatasi Kenakaln Remaja* (Jakarta: Balai Pustaka, 2011), h. 66.

Situs jejaring sosial memberi banyak dampak negatif di kalangan siswa sebagian di antaranya cuek dengan pelajaran dan terkesan sombong dengan siswa lainnya dalam hal ini kurangnya komunikasi langsung atau sosialisasi dikalangan siswa. Ini dampak dari terlalu sering dan terlalu lama sibuk dengan dunia maya seperti bermain internet atau facebook. Ini cukup mengkhawatirkan bagi perkembangan kehidupan sosial siswa. Mereka yang seharusnya belajar sosialisai dengan lingkungan justru lebih banyak menghabiskan waktu yang tidak bermanfaat dan lebih banyak meluangkan waktunya untuk berada di dunia maya bersama teman teman facebooknya yang rata-rata membahas sesuatu yang tidak penting. Akibatnya kemampuan verbal pelajar menurun. Siswa cenderung menggunakan situs jejaring sosial hanya sebagai media hiburan, yang berdampak negatif untuk siswa tidak hanya berdampak pada siswa melainkan dapat merugikan orang lain. Memanfaatkan potensi ekonomi di situs jejaring sosial yang tidak tepat. Internet juga mempunyai situs-situs dewasa yang bebas dibuka oleh siapa saja, dan sangat mudah untuk di download. Dikalangan siswa ini contohnya yang baru mengenal internet biasanya menggunakan fasilitas ini untuk mencari hal yang aneh-aneh. Seperti gambar-gambar yang tidak senonoh, atau video-video aneh yang bersifat asusila lainnya yang dapat mempengaruhi jiwa dan kepribadian dari siswa itu sendiri, sehingga siswa terpengaruh dan mengganggu konsentrasinya dalam proses belajar disekolah karena siswa tidak berpikir akan dampak dari video-video tersebut, bahwa video tersebut dapat merusak moral, akan tetapi tidak semua siswa melakukan hal yang demikian, hanya sebagian kecil siswa yang usil saja yang dapat melakukannya karena kurang memiliki rasa

tanggungjawab terhadap diri pribadi dan sekitarnya, namun pada umumnya internet digunakan oleh setiap pelajar untuk mencari atau mendapatkan informasi.<sup>145</sup>

Seperti berbicara kotor yang seharusnya tidak dilakukan karena termasuk perilaku yang kurang baik, sebagaimana yang diungkapkan oleh, Bahaya lidah (Bahaya lisan) disini mengandung arti; semua bahaya yang ditimbulkan oleh lisan (semua akibat bahaya yang muncul karena perkataan yang keluar dari mulut).<sup>146</sup> Dengan demikian perkataan-perkataan buruk dan tercela seseorang, pasti membawa dampak yang tidak baik / dampak yang membahayakan bagi lingkungan pergaulannya. Apabila perkataan-perkataan buruk dan tercela ini dibiarkan begitu saja dan tidak ada penanganan khusus maka bahayanya akan menyebar luas bagi para generasi muda, khususnya bagi kalangan anak-anak yang jiwanya masih labil (mudah dipengaruhi oleh kondisi lingkungan sekitar) mengenai ahklak berkomunikasi dalam bersosialisasi dengan orang lain.

Kejahatan lidah merupakan sumber malapetaka bagi manusia, siapapun yang tidak bisa menjaga lidahnya untuk tidak bertutur-kata buruk maka siaplah mendapatkan kerugian besar. Kerugian ini tidaklah perlu terjadi apabila kita bisa merubah dan menjauhi dari berbicara yang tidak baik, karena semua kebiasaan buruk pada dasarnya bisa dirubah.<sup>147</sup>

---

<sup>145</sup>Syukur Rahmadani, "Dampak Penggunaan Situs Jejaring Sosial Terhadap Perilaku Menyimpang Siswa SMA Negeri 3 Makassar," *Jurnal Sosialisasi Pendidikan Sosiologi-FIS UNM*, 2016.

<sup>146</sup>Imam Al-ghozali, *Afatul Lisan. terapi dan solusinya. (diterjemahkan oleh M.S. Ibnu Hasan)* (Surabaya: Amelia Surabaya, 2007), h. 3.

<sup>147</sup>Kahar Masyhur, *Membina Moral dan Akhlak* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1984), h. 14.

Orang yang menjaga lisan akan diangkat derajatnya dan diridhai oleh Allah swt.<sup>148</sup>

حَدَّثَنَا عَبْدُ اللَّهِ بْنُ مَيْسَعَةَ بْنِ مَعْمَرٍ أَنَّهُ سَمِعَ أَبَا هُرَيْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ قَالَ عَبْدُ اللَّهِ لَيْتَ كُمْ مِثْلَ كُمْ مِنْ ضَوَانِ اللَّيْلِ لِقِيلِهَا بَلَّيْرُ فُعْمِهَا اللَّبَادِرُ جَاتُوا الْعَبْدَ لَيْتَ كُمْ مِثْلَ كُمْ مِنْ سَطِ اللَّيْلِ لِقِيلِهَا بَلَّيْرُ يَأْفِجُ ۚ

ن. 149

Artinya:Telah menceritakan kepada kami Abdullah bin Munir dia mendengar Abu

An Nadlr telah menceritakan kepada kami Abdurrahman bin Abdullah yaitu Ibnu Dinar dari ayahnya dari Abu Shalih dari Abu Hurairah dari Nabishallallahu 'alaihi wasallam beliau bersabda: "Sungguh seorang hamba akan mengucapkan sebuah kalimat yang diridlai Allah, suatu kalimat yang iatidak mempedulkannya, namun dengannya Allah mengangkatnya beberapaderajat. Dan sungguh, seorang hamba akan mengucapkan sebuah kalimat yang dibenci oleh Allah, suatu kalimat yang ia tidak meperdulikannya,namun dengannya Allah melemparkannya ke dalam neraka”.

Bertolak belakang dari itu semua, lisan juga dapat menimbulkan dapaknegatif bagi manusia. Sering kita tidak sadar dalam mengeluarkan perkataan,sehingga kata-kata yang diucapkan terdengar tidak sopan dan terasa kejiditelinga orang lain. Ucapan berupa celaan, umpatan, ungkapan yangmenyesakkan dada, ataupun yang akhirnya memancing kemarahan.<sup>150</sup>

### c. Sering Meninggalkan Shalat

Berdasarkan hasil wawancara dengan Tamjid, Ia mengatakan bahwa;

“Munnya main game niii munya sampai ajan sembanyak to orang orangnya haja ka ai kada jua menyariki mepaa menyariki yaaa kesadarann masing masing haja lah”

<sup>148</sup>Lukman Santoso Az, *Jagalah Lisanmu* (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008), h. 146.

<sup>149</sup>al-Bukhari, *al-Jami' al-Shahih*, h. 101.

<sup>150</sup>Kompasiana, “Inilah Penyebab Marah,” diakses 27 Desember 2020, <https://www.kompasiana.com/ajinatha/5500a721a3331159735117cb/inilah-penyebab-marah>.



Pernyataan di atas dapat dipahami bahwa kalau sudah keasikan main game dan tiba waktunya shalat rata-rata hanya orang-orangnya saja yang melaksanakan shalat, sedangkan yang lainnya menunggu kesadaran masing-masing. Senada juga yang diungkapkan oleh Mama gapur, Ia mengatakan bahwa;

“suah ai sampai iya kada sembanyang saking ramenya pang lawn online to sholat juhur biasanya ada yang begadang sampai tengah malam ummaaa aku kayapa you “

Bahkan ada yang tidak shalat Karena terlalu asiknya main game sampai tidak mengerjakan shalat, selain itu juga begadang sampai larut malam.

Menurut Akhmad noorahim juga demikian, bahwa mereka sering tidak mengerjakan shalat, yang mana kadang waktunya zuhur sampai tiba waktu asar, asar sampai ke magrib. Sebagai berikut;

“naah rajin bisa jua kada ingat sembayang jadi jaar rancak tooh lawas jua lagi jaar waktunya biasanya waktu asar ujung ujungnya ta ka magrib sudah”.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat dan canggih seperti sekarang ini, melahirkan beragam jenis informasi dan aplikasi-aplikasi yang modern, sehingga memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses informasi dan memudahkan dalam berkomunikasi. Di samping manfaat dan kecanggihan *gadget* tentunya tidak terlepas dari dampak positif dan negatif dari para penggunanya. Di Desa Negara Saka, saat ini *gadget* juga digunakan oleh semua kalangan, terutama para remaja. Menurut Dr. Zakiah Darajat masa remaja itu lebih kurang antara 13-21 tahun.<sup>151</sup> Adapun dampak negatifnya adalah banyak remaja yang mempunyai handphone waktu luangnya

---

<sup>151</sup>Anis Mutmainnah, “Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)” (Skripsi, Metro, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro, 2019).

banyak tersita untuk *smsan*, *whatsaapan*, saling teleponan, bermain game atau bermain media sosial lainnya (bukan untuk belajar). Selain itu kurangnya keharmonisan dalam keluarga. Bahkan sering menyia-nyiakan waktu serta membantah nasehat orang tua. Tidak hanya itu juga, bahkan sering melalaikan tugas-tugas yang wajib dikerjakan, seperti; mengerjakan PR sekolah, membantu orang tua, mengaji, dan sholat lima waktu. Banyak remaja yang menyimpan hal-hal yang berbau pornoaksi dan pornografi.

Dari hasil penelitian, ini dapat diketahui *gadget* sangat mempengaruhi perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktunya. Dampak negatif di antaranya adalah tidak khusyu' dalam sholat, melalaikan waktu sholat, membantah orangtua. Untuk mengantisipasi dampak negatif agar remaja tidak terlalu jauh terkena dampak negatif dari penggunaan *gadget*, maka peran orang tua sangat penting dalam pengawasan perkembangan perilaku remaja dalam pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Ibadah adalah perhambaan seorang manusia kepada Allah sebagai pelaksanaan tugas hidup selaku makhluk.<sup>152</sup> Ibadah dalam istilah bahasa arab diartikan dengan berbakti, berkhidmat, tunduk, patuh, mengesakan dan merendahkan diri.

Menurut ulama Tauhid ibadah adalah : “Pengesaan Allah dan pengagungan-Nya dengan segala kepatuhan dan kerendahan diri kepada-Nya.” Menurut ulama Akhlak, ibadah adalah: “Pengamalan segala kepatuhan kepada Allah secara badaniah, dengan menegakkan syariah-Nya.” Menurut ulama Tasawuf, ibadah adalah: “Perbuatan mukalaf yang berlawanan dengan hawa

---

<sup>152</sup>Toto Suryana, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Tiga Mutiara, 1997), h. 111.

nafsunya untuk mengagungkan Tuhan-Nya.” Sedangkan menurut ulama“ Fikih, ibadah adalah: “Segala kepatuhan yang dilakukan untuk mencapai ridha Allah, dengan mengharapkan pahala-Nya di akhirat.” Menurut jumhur ulama“: “Ibadah adalah nama yang mencakup segala sesuatu yang disukai Allah dan yang diridhai-Nya, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik terang- terangan maupun diam- diam.<sup>153</sup>

Dalam penelitian ini yang menjadi dampak penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu. Asal makna sholat menurut bahasa arab ialah do’a, tetapi yang dimaksud disini ialah “ibadat yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, disudahi dengan salam, dan memenuhi beberapa syarat yang ditentukan”.<sup>154</sup>

Mengerjakan ibadah shalat merupakan kewajiban bagi kaum muslim di dunia, barang siapa yang mengerjakannya maka akan mendapat pahala dari Allah SWT, dan barang siapa yang meninggalkannya maka akan mendapat ganjaran dari Allah SWT, seperti yang tercantum dalam Q.S Al-ma’un ayat 4-5 :

*Artinya : Maka kecelakaanlah bagi orang-orang yang shalat, (yaitu) orang-orang yang lalai dari shalatnya.*

Hukum sholat adalah wajib ‘aini dalam arti kewajiban yang ditujukan kepada setiap orang yang telah dikenai beban hukum (mukallaf) dan tidak lepas kewajiban seseorang dalam shalat kecuali bila telah dilakukannya sendiri sesuai dengan ketentuannya dan tidak dapat diwakilkan pelaksanaannya, karena yang

---

<sup>153</sup>E Hasan Saleh, *Kajian Fiqh Nabawi & Fiqh Kontemporer* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), h. 3-5.

<sup>154</sup>Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), h. 53.

dikehendaki Allah dalam perbuatan itu adalah berbuat itu sendiri sebagai tanda kepatuhannya kepada Allah yang menyuruh.<sup>155</sup>

Rangkaian ibadah seperti shalat, merupakan realisasi dari keimanan. Ibadah ini menjadi sangat penting dilaksanakan karena berdampak baik pada fisik (jasmani) maupun psikis (rohani atau jiwa). Pada tingkat pertama, orang melihat shalat itu sebagai gerakan fisik. Namun, orang yang beriman melihatnya lain, karena dapat memahami dan menghayati hakikat shalat itu. Ia tidak menafikan shalat sebagai gerakan jasmaniah, tetapi hakikatnya adalah gerakan yang menghubungkan jiwa dengan Tuhan. Sebagaimana diungkapkan oleh Rasulullah Saw, bahwa shalat adalah tali penghubung antara hamba dan Tuhannya atau satu sarana hubungan antara manusia dan Allah Swt.<sup>156</sup>

#### **d. Sering Tidak Mengaji**

Di era globalisasi ini perkembangan di bidang komunikasi sangat cepat dan canggih, segala sesuatu dengan mudah didapatkan. Misalnya saja alat komunikasi *handphone* yang dengan mudah didapat dengan kualitas terjamin, dan dengan harga yang sangat terjangkau. Teknologi dan informasi di Indonesia semakin berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Penggunaan media internet lambat laun perkembangannya semakin meningkat. Bahkan didukung dengan adanya telepon genggam atau biasanya disebut *handphone* (HP).

Perkembangan teknologi tersebut tidak hanya terjadi di kota-kota besar saja, melainkan sekarang ini sudah berkembang di kota-kota kecil bahkan

---

<sup>155</sup> Amir Syarifuddin, *Garis-Garis Besar Fiqh* (Jakarta Timur: Prenada Media, 2003), h. 20-23.

<sup>156</sup> Ali Yafie, *Beragama Secara Praktis Agar Hidup Lebih Bermakna* (Bandung: Hikmah, 2002), h. 115.

sudah merambah sampai di pedesaan. Dengan adanya Internet dengan mudah kita berinteraksi dan berkomunikasi. Bentuk adanya internet yaitu dengan adanya berbagai macam jejaring sosial seperti *facebook, twitter, instagram, path, whatsapp, line, game online, dan lain-lain*.<sup>157</sup>

*Game Online* merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game Online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain *game (gamers)* menyatakan bahwa *game online* permainannya sangat menyenangkan dan bisa menghilangkan kejenuhan. Permainan *game online* sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini karena permainan ini bisa dimainkan menggunakan *handphone*.<sup>158</sup>

Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh, ternyata *game online* mulai dianggap sesuatu yang *addict* (candu). Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan *game* tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang bisa merusak konsentrasinya dalam bermain *game online* tersebut. Tercatat ada beberapa kasus, terdapat beberapa *gamers* yang kecanduan dengan *game online* yang membuang waktunya dengan sia-sia hanya untuk bermain *game online* dan melupakan semuanya seperti lupa makan, mandi, tugas-tugas yang sudah mendai kewajibannya bahkan sampai meninggalkan pekerjaannya hanya demi *game online*. Karena dalam

---

<sup>157</sup> Andang Ismail, *Education Games, Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Dengan Permainan Edukatif* (Yogyakarta: Pilar Media, 2016), h. 16.

<sup>158</sup> Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online* (Jakarta: Trans Media, 2011), h. 2.

pikiran para *gamers* hanya ada main, main dan main saja dan memikirkan strategi yang membuatnya bisa menang dalam sebuah permainan *game online*. Sekarang ini banyak orang tua yang sudah mulai resah jika anak-anak mereka mengetahui tentang *game online*.

Sebagaimana yang dikatakan oleh Mama Gapur, Ia mengatakan bahwa; dahulu sebelum bermain media sosial dan bermain game, anaknya rajin mengaji, namun setelah itu sulit sekali disuruh menjadi. Sebagai berikut: “*Dahulu too katuju mengaji wayah ini ngalih hakun tapi lambat aku kada melindungi anak pang lah dasar kenyataan gara gara online to pang*”

*Game online* banyak dimainkan oleh para remaja. Masa remaja adalah masa transisi dari anak-anak ke dewasa. Masa remaja juga bisa disebut dengan masa perubahan, dimana dalam masa remaja ini seseorang akan mengalami perubahan sikap, fisik, emosi, minat, pola perilaku dan banyak masalah-masalah pada masa remaja.<sup>159</sup> Oleh sebab itu, terdapat efek atau dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan pada remaja, dengan perkembangannya *game online* ini bisa mempengaruhi perilaku keagamaan remaja. Perilaku keagamaan adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan.<sup>160</sup> Perilaku tersebut muncul karena adanya konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama afektif dan tindakan agama tindakan terhadap agama sebagai unsur konatif.

---

<sup>159</sup>Djamaluddin Ancok dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islam* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), h. 71.

<sup>160</sup>Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama* (Jakarta: Kamisius, 1995), h. 27.

Jadi perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks antara ketiganya. Namun, tidak semua orang mempunyai sikap yang sama dan pengetahuan, pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama.<sup>161</sup>

Perwujudan perilaku bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersamadengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuatnya masing- masing.<sup>162</sup> Jika seseorang telah melakukan hal-hal yang sudah mereka lakukan entah hal-hal tersebut memiliki dampak positif ataupun dampak negatif mereka harus siap untuk bertanggung jawab.

Religiusitas pada remaja masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari kurangnya ketaatan dalam hal melaksanakan ibadah, seperti shalat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid (Remas). Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana remaja akan malas untuk datang ke sekolah tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas

---

<sup>161</sup>Sururin, *Ilmu Jiwa Agama* (Jakarta: Grafindo Persada, 2004), h. 7-8.

<sup>162</sup>Dister, *Psikologi Agama*, h. 27.

sekolah yang sudah diberikan oleh bapak/ibu guru, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.<sup>163</sup>

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku-perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya. Jika religiusitas agama remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi. Tingkat religiusitas remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan ajaran agama yang mereka anut karena menganggap bahwa agama sebagai tujuan hidup sehingga remaja akan berusaha untuk menerapkan perilaku sehari-harinya sesuai dengan ajaran dari agamanya. Karena semua agama mendorong semua umatnya untuk berbuat kebaikan.

Tetapi dalam realitanya, remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah dan menuntut ilmu, namun fakta di lapangan masih banyak remaja yang bermalasan dalam menjalankan perintah agamanya dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka berbohong baik kepada orang tua maupun orang lain untuk mewujudkan keinginan mereka.<sup>164</sup>

#### **e. Malas Untuk Membantu Orangtua**

Mama Gapur mengatakan bahwa

---

<sup>163</sup>Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja* (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h. 8.

<sup>164</sup>Alwi, h. 9.



“Gara gara game online to soal soal online to di kebelakang akannya dlu Sudahnya kota qm. termasuk untung to pang bisa guring jam 11 too masuk untung sudah ada nang jam 1 jam2 umaa ai gara gara mainan yang ini Jarang menganii mana mau lakas lagi eeh mau aai tapi kada lakas lagi pokonya napakah mandi kah tuntung akan dulu nang ini mamanya yang bajalan”

Senada yang dikatakan oleh Ibu Fitri bahwa, “*yang paling terasa too yaa om malesnya itu koleernya itu kita suruh di gak yaut yaut*”, maksudnya adalah dengan adanya game itu, anaknya menjadi terasa malasnya tidak seperti biasanya, bahkan ketika dipanggil tidak menyahuti.

Sedangkan Safitri menjelaskan alasannya, mengapa jadi malas, karena harus menyelesaikan permainannya, kalau keluar dan belum selesai makan akan kalah, sebagaimana Ia mengatakan sebagai berikut,

“kalo main game ini kada kawa di kuluar akan pang ka ai kalo di keluar akan kita bisa kalah jadi kalo main itu too harus sampai tuntung pang jadi bisa hanyal tahan haja menahani kada makan dulu tuntung akan dulu iya kan yang di cari di permainan toooh kaya naik lepel too namanya tooh renk renknya tooh kadang naik kadang turun naah disitu pang jadi kada handk meninggal akan tooh sayang hilang bintang jadi biasanya kuitan meyuruh tooh hadang dulu tung tung akan ini dulu atau hadangi dul ma aiii kaya itu”.

Begitujuga Juita sari mengatakan bahwa; “*Perasa ulun bertambah koler pang ka ai adanya media sosial ini*”, menurutnya dengan adanya media sosial semakin pemalas. Iin juga mengatakan demikian bahwa, “*Biasanya kalo di suruh kuitan too kaya ina dulu kaya ina dlu pasti too pang ka ai*”, biasanya kalau disuruh kuitan nanti-nanti dulu dan cenderung malas bergerak.

Terjadinya globalisasi, perkembangan teknologi, dan industrialisasi serta informasi yang semakin canggih, sehingga menghasilkan produk teknologi yang tidak terhitung jumlahnya, beraneka jenis ragam tertentu untuk memenuhi

kebutuhan manusia dalam pendidikan, kesehatan, serta sekedar untuk hiburan. Salah satu produk teknologi yang sedang marak dan heboh dikalangan siswa saat ini adalah *video game dan game online*. *Video games* yang terus berkembang dan beraneka ragam jenisnya, meliputi *Nintendo, Sega, dan Game Online*, dan yang sedang menjadi *trend* beberapa tahun belakangan ini terutama di kalangan siswa yaitu *game online*. *Game online* digunakan sebagai hiburan bahkan untuk mendapatkan rasa kesenangan bagi manusia.<sup>165</sup>

*Game online* adalah permainan yang dimainkan secara *online via internet*. *Game online via internet* yang menawarkan fasilitas lebih karena para pemain bisa berkomunikasi dengan pemain lain dari seluruh penjuru dunia melalui media *chatting*. *Game online* tentu mempunyai daya tarik di mata pecinta *game*, karena pada monitor terdapat gambar tiga dimensi yang membuat permainan semakin terasa nyata. Layaknya dunia nyata mereka dapat hidup, bergerak, bertransaksi, melakukan aktivitas sehari-hari, mendapatkan pekerjaan, mencari pasangan, di dunia virtual atau maya. Pada saat ini, bagi siswa yang tidak memiliki fasilitas *game online* dirumahnya, tersedia warung-warung internet (*warnet*) yang menyediakan fasilitas *game online* kondisi ini membuat siswa menjadi lebih mudah untuk bermain *game* dimana saja dan kapan saja tanpa mengenal waktu, yang akhirnya menyebabkan siswa menjadi kecanduan, dituduh menjadikan orang berperilaku kompulsif, tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat keinginan bermain tidak terpenuhi.<sup>166</sup>

---

<sup>165</sup>Sri Wahyuni Adiningtiyas, "Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role of Teachers in Overcoming Addiction to Online Games)," *Jurnal KOPASTA* Vol. 4 No. 1 (2017).

<sup>166</sup>Adiningtiyas.

Hampir setiap hari siswa bermain *game online*. Bagi siswa, bermain *game online* sangat menyenangkan karena banyak tantangan dan dapat mengenal banyak orang dari komunitas *game online*, dan siswa berkhayal menjadi satu karakter pemain dalam *game online* sesuai yang diinginkan oleh siswa. Selain itu, sering bermain *game online* siswa menjadi malas untuk masuk sekolah sehingga sering bolos sekolah. Siswa juga malas untuk mencari atau mengerjakan tugas-tugas sekolah.<sup>167</sup>

Menurut Rini terdapat dua macam gejala adiksi *game online* yaitu fisik dan psikologis. Gejala fisik ialah sindrom carpal tunnel mata menjadi kering, mengalami sakit kepala dan punggung, makan menjadi tidak teratur, tidak peduli dengan kebersihan diri, dan gangguan tidur. Gejala psikologis adalah mengalami kesulitan berhenti bermain, merasa tertekan ketika tidak berhadapan dengan komputer, berbohong kepada orang tua dan guru disekolah mengenai aktivitasnya dan tanpa adanya interaksi dengan teman sebaya (kelompok).<sup>168</sup>

Menurut Mark Griffiths pakar adiksi *video game* di Amerika dari Nowingham Trent University mengungkapkan penelitian yang dilakukannya pada tahun 2008, pada anak usia awal belasan tahun menemukan hampir sepertiganya bermain *game online* setiap hari, “yang lebih mengkhawatirkan sekitar 7%-nya bermain paling sedikit selama 30 jam per minggu”. Betapa besar dampak jangka panjang dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari

---

<sup>167</sup>Adiningtiyas.

<sup>168</sup>A Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak* (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), h. 28.

30 jam per minggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja.<sup>169</sup>

Lebih jauh, Gordon W. Alport menyatakan bahwa kepribadian terdiri dari temperamen dan watak. Temperamen adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan emosi atau perasaan, misalnya pemaarah, pemurung, periang, dan sebagainya. Sementara itu watak adalah sifat-sifat yang berhubungan dengan nilai kemanusiaan, misalnya jujur, pemalas, dan pembohong. Kehadiran game online dengan berbagai tema sudah lama disinyalir membawa dampak buruk terhadap kepribadian anak. Banyak orang yang melaporkan bahwa anak-anak yang gemar bermain *game online* berubah menjadi anak-anak yang berperilaku kompulsif, agresif, cuek pada kegiatan dan lingkungan sekitar, dan berbagai tingkah laku aneh lainnya. Anak yang terlalu sering bermain *game online* akan mendapat dampak negatif terhadap perilaku mereka dalam jangka panjang. Anak-anak akan bisa berperilaku menyimpang, seperti mencuri, suka bolos sekolah, pemalas dan agresif.<sup>170</sup>

Dampak bermain *game online* pada kepribadian anak antara lain adalah Suka Mencuri. Anak-anak mencuri, mengambil uang orang tuanya atau mengkorupsi uang untuk jatah membeli buku pelajaran demi untuk bermain *game online*. Selain itu juga bersikap malas. Akibat sering bermain *game online*, anak-anak menjadi sering lupa dengan kewajibannya, yaitu belajar, mengerjakan PR, dan melakukan tugas rumah sehari-hari. Bahkan jug suka berbohong. Sikap anak yang suka berbohong biasanya terkait dengan kegemarannya bermain *game*.

---

<sup>169</sup>Rini, h. 28.

<sup>170</sup>Rini, h. 34.

Anak-anak cenderung untuk berbohong demi dapat bermain game online, misalnya berbohong sudah mengerjakan PR, berbohong bahwa ia tadi masuk ke sekolah padahal bolos.

Selanjutnya adalah suka bolos sekolah, Sering anak-anak bolos sekolah dan pergi ke warnet bersama teman-temannya. Perilaku menyimpang ini tentu mengakibatkan anak-anak ketinggalan pelajaran. Bahkan kurang bergaul. Akibat keseringan bermain *game online*, anak-anak akan menjadi kurang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka yang jauh berkurang. Dan yang mengerikan adalah menjadi agresif. Kekerasan dalam *game online* menimbulkan perilaku agresif pada anak-anak dan remaja.<sup>171</sup>

#### **f. Tidak Peduli Terhadap Teman**

Rio mengatakan bahwa “*Kalonya sdah main game kwan ulun too beeh pian kada harapan hiran hiran to pang sudah kiau kiau kawan kada mendgar to pang asiiiik to pang dah*“, maksudnya adalah ketika sudah main game tidak mau lagi peduli dengan temannya, meskipun dipanggil dan diajak bicara tetap saja tidak menghiraukan dan tidak peduli.

Senada yang dikatakan oleh Safitri bahwa ketika sudah main game tidak mau lagi menghiraukan dan cenderung cuek dan tidak peduli dengan orang lain, sebagai berikut,

“Bisa jua ka aii gara gara misalkan kita kalah gara gara kawan kawan too kita sariki qm niih kada bisa lalu main kaya itu pang biasanya ka ai, Bisa jua lagi haratan di kelas loo kaa biasanya di sekolah too haratan 17 san atau hari hari besar lainnya bisa membawa hp kalo ka lagi haratan main

---

<sup>171</sup>Rini, h. 34.

too bisa kada ingat lagi di kawan biasanya kawan lo ka mandiri apakah kita nihh iih iih padahal kada faham gin kada biasanya kaya itu pang ka ai”.

Bahkan Juita sari juga mengatakan kekesalannya bahwa “*Biasnya ada jua keasikan main ini kalo ka kakawan memandiri kita kada merespon*”, jadi kalua sudah asik main game tidak lagi perduli dengan temannya.

Menurut Wahyuni bahwa anak yang sering bermain media sosial dan games akan menjadi kurang bergaul. Akibat keseringan dan kecanduan bermain *game online*, anak-anak akan menjadi kurang bergaul karena hubungan dengan teman dan keluarga menjadi renggang karena waktu bersama mereka yang jauh berkurang.

Pada awalnya istilah kecanduan digunakan untuk mengidentifikasi merusak perilaku diri sendiri yang termasuk individu pecandu dengan ketergantunagn fisiologis pada suatu obat-obatan yang ilegal. Namun, dalam 20 tahun terakhir istilah kecanduan telah diperluas mencakup bahan atau memperkuat perilaku yang memiliki sifat afektif, komplusif dan merusak diri sendiri serta sulit untuk menghentikan.

DiClemente, meyakini dimensi dari kecanduan yaitu: *The critical dimensions for an addiction are (1) the development of a solidly established, problematic pattern of an appetitive that is, pleasurable and reinforcing behavior, (2) the presence of physiological and psychological components of the behavior pattern that create dependence, and (3) the interaction of these components in the life of the individual that make the behavior resistant to change.*<sup>172</sup>

---

<sup>172</sup>C. Diclemente, *Addiction and Change* (New York: The Guilford Press, 2003), h. 4.

Dimensi penting untuk kecanduan adalah (1) perkembangan kokoh didirikan, pola bermasalah dari efektif yaitu, menyenangkan dan perilaku penguat, (2) adanya komponen fisiologis dan psikologis dari pola perilaku yang menciptakan ketergantungan, dan (3) interaksi komponen dalam kehidupan individu yang membuat perilaku resisten terhadap perubahan.

Menurut Chaplin, *addiction* adalah keadaan bergantung secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya kecanduan menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah pula gejala pengasingan diri dari masyarakat, apabila pemberian obat bius tadi dihentikan. *Addiction Level* dapat didefinisikan sebagai tingkat kompulsi yang tidak terkontrol untuk mengulangi satu bentuk tingkah laku tanpa mempedulikan konsekuensi-konsekuensi negatif yang ada pada diri remaja.<sup>173</sup>

Seseorang dikatakan kecanduan (*addicted*) memenuhi enam kriteria yang diungkapkan oleh Chen dan Chang. Kriteria tingkah laku kecanduan sebagai berikut:<sup>174</sup> Pertama adalah *Saliency*: menunjukkan dominasi aktivitas bermain *game* dalam pikiran dan tingkah laku, seperti *Cognitive saliency*: dominasi aktivitas bermain *game* pada level pikiran dan *Behavioral saliency*: dominasi aktivitas bermain *game* pada level tingkah laku. Selain itu juga *Euphoria*: mendapatkan kesenangan dalam aktivitas bermain *game*. *Conflict*: pertentangan yang muncul antara orang yang kecanduan dengan orang-orang yang ada di sekitarnya (*external conflict*) dan juga dengan dirinya sendiri (*internal conflict*)

---

<sup>173</sup>J. P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi (Edisi 1 Cetakan 12)*. Terjemahan oleh Kartini Kartono (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), h. 11.

<sup>174</sup>Detria, "Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online" (Bandung, 2013), h. 16.

tentang tingkat daritingskah laku yang berlebihan. Yang berakibat adanya *Interpersonal conflict*(eksternal: konflik yang terjadi dengan orang-orang yang ada di sekitarnya. Dan selanjutnya adalah *Interpersonal conflict* (internal): konflik yang terjadi dalam dirinya sendiri.

Bahkan juga terjadi sikap *Tolerance*: aktivitas bermain *game online* mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapatkan efek kepuasan. Tidak hanya itu, *Withdrawal*: perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain *game*. Dan yang terakhir adalah adanya *Relapse and Reinstatement*: kecenderungan untuk melakukan pengulangan terhadap pola-pola awal tingkah laku kecanduan atau bahkan menjadi lebih parah walaupun setelah bertahun-tahun hilang dan dikontrol.

Hal ini menunjukkan kecenderungan ketidakmampuan untuk berhenti secara utuh dari aktivitas bermain *game*. Komponen-komponen inti yang bisa mengidentifikasi kecanduan pada seseorang adalah *salience*, *conflict* dan *euphoria*. Sebagai tambahannya adalah *tolerance*, *withdrawal*, *relapse and reinstatement*, komponen-komponen ini merupakan komponen umum dalam sebuah *addiction*. *Tolerance* berkembang sebagai kebutuhan pada seseorang yang kecanduan untuk meningkatkan ketergantungannya pada tingkah laku bermain *online game* untuk mendapatkan pengalaman yang sama dibandingkan pada saat bagian awal *addiction*. Efek *withdrawal* merupakan reaksi tidak menyenangkan pada saat menghentikan aktivitas *addictive*. Sementara *relapse* dan *reinstatement*



merupakan pengembalian kepada keadaan semula dari *addiction*, walaupun setelah periode penahanan aktivitas.

#### **g. Tidak Perduli dengan Diri Sendiri**

Amelia Safitri mengatakan bahwa, *“Bisa hanya ka ai kaasikan main fb to pang dah apa apalagi munnya lawan kakawan bechatan ada yang di sambati kah atau yang di warah akan ada yang kada ingat dimakan”*, maksudnya adalah biasanya kalau sudah keasikan main fb dan bechatan tidak ingat lagi makan, tidak peduli lagi dengan diri sendiri, apa akibatnya kalau tidak makan.

Senada yang dikatakan oleh Ibu Fitri bahwa, anaknya tidak lagi ingat makan kalau sudah asik main game, bahkan harus disuapi supaya mau makan, sebagai berikut,

*“ada yang sampai saya suapin om saking ramenya dengan itu, sama gitu juga kakanya dulu untung kakanya itu sudah kerja jadi bisa udah ngontor kan sekarang ada istrinya jadi istrinya yang tegur”*.

Sedangkan Hamid mengatakan bahwa dengan main game tidak ingat larut malam, begadang, tidak pulang kerumah dan tidak makan, sebagai berikut,

*“kami disini ka ai bulik paling sungung jam 11 paling landung jam 12 bekawan main gam nii ka ai kada kerasaan rami to pang apalagi mainnya beelompok tapi jarang buhannya nih main bekelompok iya asing asingnya tapi tetap aai rame, kalo hari minggu lain lagi kisahnya”*.

Begitujuga Akhmad noorrahim mengatakan bahwa, dampak negative media sosial yang ia rasakan adalah sering bedagang, tidak ingat makan dan menunda-nunda pekerjaannya. Sebagai berikut,

*“eem dampak negatifnya too katuju begadang dahulu too kada wayah ini ketuju begadang rajin ketuju nonton vidio main bola , vidio kisah kisah mahaberata bisa di you tobe bisa jua di telegram anu bisa jua rajin timbul kada ingat di makan keramian kisah kisah india too nah kaya kisah mahaberata kan juda akbar jadi ada kada ingat makan haan keramian nihh*

sebuting episode lagi tanggung jadi melihat aai tarus sekalnya lewat jam makan too nah ada jua”.

Dalam kamus Bahasa Indonesia “*Game*” adalah permainan. Permainan merupakan aktivitas yang bersifat rekreasi yang mengikutsertakan satu atau lebih pemainnya. Biasanya *game* melibatkan kompetisi di antara dua atau lebih pemain. *Game* bisa dijelaskan sebagai sebuah tujuan yang harus dicapai oleh pemain dan beberapa perangkat peraturan yang menentukan apa yang harus dilakukan oleh pemain.<sup>175</sup>

Akbarmenyatakan bahwa *game online* adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya. Biasanya permainan *game online* disediakan sebagai tambahan layanan perusahaan penyedia jasa *online*, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.<sup>176</sup>

Definisi *game* mencakup hampir keseluruhan *game* akan tetapi tidak cukup tepat untuk permainan seperti permainan perang dan olah raga, dimana seringkali permainan tidak dilakukan untuk hiburan akan tetapi untuk meningkatkan keterampilan. Biasanya *Game online* melibatkan kompetisi diantara dua atau lebih pemain. *Game online* adalah media elektronik yang menyuguhkan permainan berupa tampilan gerak, warna, suara yang memiliki aturan main dan terdapat level tertentu, yang bersifat menghibur dan bersifat adiktif. Secara operasional *Game online* adalah sebuah mesin permainan yang memiliki konsep permainan menarik, memiliki gambar tiga dimensi, dan efek-efek yang luar biasa.

---

<sup>175</sup>Adiningtiyas, “Peran Guru dalam Mengatasi Kecanduan Game Online (The Role of Teachers in Overcoming Addiction to Online Games).”

<sup>176</sup>Adiningtiyas.

Banyak anak yang menghabiskan waktu dan uangnya untuk bermain *internet game online*. Tidak jarang, waktu belajar dan bersosialisasi dengan teman sebaya menjadi berkurang, atau bahkan siswa sama sekali tidak mempunyai waktu untuk belajar dan bersosialisasi. *Game online* sebenarnya tidak akan berdampak negatif jika anak tidak sampai pada kecanduan, akan tetapi jika sudah kecanduan akan berakibat fatal dan menimbulkan dampak negatif. Maka, dari itu dapat disimpulkan seseorang kecanduan *game online* karena adanya kesenangan saat bermain *game* yang memberikan rasa kepuasan tersendiri, sehingga ada perasaan untuk mengulang lagi kegiatan menyenangkan yang ditawarkan ketika bermain *game online*.<sup>177</sup>

Kecanduan bermain *game online* dapat dilihat dari beberapa gejala yang muncul. Pertama, siswa bermain *game online* seharian, dan sering bermain dalam jangka waktu lama (lebih dari tiga jam). Kedua, siswa bermain *game online* untuk kesenangan, cenderung seperti tak kenal lelah dan mudah tersinggung saat dilarang. Siswa yang kecanduan tidak pernah menghiraukan larangan orang tua atau orang lain untuk mengurangi intensitas bermain *game online*, dan siswa cenderung berontak apabila dilarang untuk bermain. Ketiga, mengorbankan kegiatan sosial, dan tidak mau mengerjakan aktivitas lain seperti tidak menghiraukan aktivitas lain yang penting baginya, seperti makan, minum, berinteraksi dengan teman sebaya atau belajar. Keempat, ingin mengurangi ketergantungannya tapi tidak bisa.<sup>178</sup>

---

<sup>177</sup> Adiningtiyas.

<sup>178</sup> Adiningtiyas.

Kecanduan internet disebut sebagai *Internet Addiction Disorder (IAD)*, Stephen Juan, seorang antropolog di *University of Sydney* (dalam Detria, 2013:19) mengemukakan tanda-tanda umum kecanduan internet, sebagai berikut:<sup>179</sup> Pertama adalah selalu ingin menghabiskan lebih banyak waktu di internet, sehingga akan menguras waktu efektif yang ada. Selain itu, jika tidak menggunakan internet, muncul gejala-gejala penarikan diri seperti kecemasan, gelisah, mudah tersinggung, bergetar, mengigil, gerakan mengetik tanpa sadar, hingga berkhayal atau bermimpi mengenai internet. Yang ketiga adalah jika terhubung dengan internet, gejala-gejala penarikan diri akan hilang ataupun berkurang. Dan yang keempat adalah mengakses internet lebih lama dari yang diniatkan.

Adapun yang kelima adalah cukup banyak porsi kegiatan yang digunakan untuk aktivitas terkait internet, termasuk *e-mail, browsing, chatting*. Mengurangi kegiatan penting, baik dalam pekerjaan, sosial, atau rekreasi, demi menggunakan internet. Menyembunyikan penggunaan internet dari keluarga atau teman. Dan yang terakhir adalah internet digunakan untuk melarikan diri dari perasaan bersalah, tidak berdaya, kecemasan, atau depresi.

Rini mengatakan bahwa kebiasaan anak bermain *game online* ternyata membawa berbagai pengaruh terhadap diri mereka sebagai berikut:<sup>180</sup> Pertama adalah dampak bagi kesehatan. Menurut pakar *game*, permainan *game online* memberikan dampak yang signifikan terhadap kesehatan atau fisik. Apabila tubuh terkena paparan langsung cahaya radasi komputer akibat bergadang 24 jam untuk

---

<sup>179</sup>Detria, "Efektivitas Teknik Manajemen Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Game Online," h. 19.

<sup>180</sup>Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, h. 28.

bermain *game online*, banyak sekali gangguan kesehatan yang timbulkannya, yaitu: Syaraf mata dan otak, serta kesehatan jantung akan menurun. Berat badan menurun akibat lupa makan dan minum karena keasyikan bermain *game*. Karena banyak duduk dalam waktu yang lama, lambung dan ginjal bisa rusak. Kalau bermain *game online* sambil ngemil, kemungkinan berat badan akan meningkat.

Beberapa penyakit atau cedera yang dapat ditimbulkan dari kebiasaan bermain *game online* sebagai berikut: Pertama adalah Stress. Anak mengalami kekalahan dalam bermain *game*, pikiran mereka menjadi stress dan depresi, juga menimbulkan anak-anak kurang beraul atau bersosialisasi dengan lingkungan sekitar sehingga memiliki pola pikir yang sempit. Pikiran mereka akan mudah tertekan, kebingungan, dan gelisah bila tidak bermain *game*, depresi bila tidak bisa menamatkan *gamenya*.

Kedua adalah RSI. RSI adalah cedera fisik berulang-ulang dan dapat menyebabkan kecacatan, misalnya sering pegal, dan nyeri tulang belakang yang bisa membuat bentuk tulang belakang tidak proposional. Selanjutnya adalah Kerusakan mata. Sinar biru pada layar TV atau monitor komputer dapat menyebabkan kerusakan pada mata, yaitu mengikis luetin pada mata sehingga mengakibatkan pandangan kabur degenerasi makula. Tidak hanya itu, berdampak juga pada Maag. Anak-anak yang kecanduan main *game* umumnya banyak yang lupa waktu termasuk lupa jam makan. Keadaan seperti ini dapat memicu timbulnya penyakit maag. Bahkan juga terjadi Epilepsi (ayan). Kilatan-kilatan cahaya dengan pola tertentu pada *video game* dapat memicu penyakit epilepsi atau ayas.

Menurut khairani Peran orangtua adalah mengawasi dan mengontrol terhadap kegiatan yang dilakukan oleh anak. Dalam hal ini orangtua bertugas untuk mengawasi anak terhadap penggunaan media internet. Karena banyak hal positif yang dapat didapat dari internet, tetapi jika anak tidak diawasi maka penggunaan media internet akan berdampak negatif pada anak. Dalam penelitian ini, penulis meneliti di Kelurahan Bandar Jaya Barat Kecamatan Terbanggi Besar. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dari 10 orangtua yang memiliki anak menggunakan media internet, 8 diantaranya berdampak negatif dan 2 diantaranya berdampak positif. Dampak negatif penggunaan media internet pada anak, anak suka melalaikan sholat, anak menjadi malas mengaji, anak menjadi lebih emosional jika tidak diberikan akses internet, dan anak menjadi pribadi yang individual yang tidak peduli dengan lingkungannya.<sup>181</sup>

Perilaku terhadap diri sendiri adalah semua yang menyangkut persoalan yang melekat pada diri sendiri baik secara rohaniyah maupun jasadiyah, yaitu: Memelihara kesucian, kebersihan, kesehatan, kerapian, kecantikan, dan keindahan. Manusia di perintahkan untuk mensucikan badan. Sebab pada badan yang kotor dan bernajis akan mendatangkan penyakit, demikian pula pada pakaian dan lingkungan harus tetap bersih dan terjaga.

Kebersihan tubuh harus tetap dijaga, salah satunya kebersihan kuku. Jika tidak menjaga kebersihan kuku akan banyak terdapat virus-virus di kuku yang

---

<sup>181</sup>Wardina Khairani, "Peran Orangtua Terhadap Penggunaan Media Internet dalam Perilaku Keagamaan Anak (Studi pada Keluarga Muslim di Kelurahan Bandar Jaya Barat Kecamatan Terbanggi Besar)" (Skripsi, Lampung, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019).

ketika makan makanan menggunakan tangan akan menimbulkan penyakit yang disebabkan oleh virus tersebut. Sikap mandiri dimaknai dengan segala sesuatu dapat dilakukan dengan sendiri tanpa menyusahkan dan merepotkan orang lain. Karena hidup akan lebih tenang jika bertumpu pada kemampuan diri sendiri akan semakin percaya diri dalam menghadapi permasalahan yang ada di kehidupan. Seseorang yang terlatih menghadapi masalah sendiri, akan berbeda semangatnya dalam menjalani hidup, dibandingkan dengan orang yang selalu bersandar dan bergantung kepada orang lain.

Manusia dituntut untuk memuliakan dan menghormati dirinya supaya manusia akan menjadi tinggi derajatnya dan lebih mulia daripada makhluk-makhluk lainnya. Misalnya, menutupi auratnya, merawat tubuhnya, dan melakukan kebiasaan-kebiasaan nabi Muhammad SAW.<sup>182</sup> Kemuliaan yang terdapat dalam diri harus selalu di jaga dari hal-hal yang dapat merusaknya. Dalam perspektif islam, harga diri itu lebih mulia dari pada harta benda.

#### **h. Tidak Perduli dengan Keluarga**

Ibu Hazanah mengatakan bahwa anaknya ketika keluarganya datang tidak perduli dan berdiam diri di dalam kamar, main hp, dan cenderung tidak perduli dan acuh apabila ada keluarganya datang dan terhadap orangtuanya apabila disuruh.

Sebagaimana Ia mengatakan bahwa,

“Iih iya toh munnya keluarganya datang iya toooh di kamar to pang micik hp apakah kada tahu jua kita kada faham pang aku disuruh keluar hakun nai setumat imbahnya masuk pulaanggg disananya kah datang kada hiran hiran”.

---

<sup>182</sup>Nasharuddin, *Akhlak* (Pekanbaru: Raja Grafindo Persada, 2015), h. 257-264.

Menghormati orangtua, selalu berbakti kepada orangtua, tidak berkata kasar dan membentak orangtua. Akhlak kepada orangtua haruslah berbuat baik kepada keduanya dengan ucapan dan perbuatan, kemudian mencintai dan menyayangi kedua orangtua sebagai bentuk terima kasih dengan cara bertutur kata sopan dan lemah lembut, meringankan beban orangtua, serta menyantuni mereka jika sudah tua. Dan orangtua juga harus bersikap adil kepada anak-anaknya tidak pilih kasih.<sup>183</sup>

Akhlak tercela dalam keluarga, diantaranya durhaka kepada orangtua. Perilaku durhaka kepada orangtua tersebut misalnya: Melakukan penganiayaan fisik kepada kedua orangtua. Mencaci-maki atau melontarkan kata-kata yang menyakitkan hati kedua orangtua. Mengancam kedua orangtua agar memberikan sejumlah hadiah, uang, atau benda padahal kedua orangtua tidak mampu. Menelantarkan kedua orangtua yang berada dalam kemiskinan, padahal anaknya hidup kecukupan dan mampu memberikan pertolongan kepada kedua orangtuanya. Anak menjauhi orangtua dan tidak mau menjenguk mereka. Hal tersebut disebabkan karena status sosial anak lebih tinggi dari orangtuanya.<sup>184</sup>

Menurut Ningrum, Peran orangtua dalam menyikapi dampak media sosial terhadap perkembangan kepribadian remaja awal. Orangtua sebagai figur, monitor dan pengendali dalam penggunaan media sosial secara bijak dan bertanggung jawab. Orangtua merupakan teladan bagi anaknya. Kerjasama yang baik antara orangtua dan anak dapat membantu keberhasilan perkembangan

---

<sup>183</sup>Nasharuddin, h. 264.

<sup>184</sup>Samsul Munir Amin, *Ilmu Akhlak* (Jakarta: Amzah, 2016), h. 242.



kepribadian anak yang sesuai dengan keinginan orangtua. Melalui penerapan pola asuh demokratis dan meningkatkan peran orangtua sebagai orangtua yang “tanggap”. Tanggap anak, lingkungan dan digital. Pemerintah harus lebih menggalakkan program perpustakaan keliling, sehingga dapat menjadi alternatif remaja dalam mengisi waktu dan menambah wawasan. Perlu dilakukan penelitian lebih mendalam tentang pengaruh media sosial terhadap pembentukan kepribadian pada remaja awal.<sup>185</sup>

Sedangkan menurut sejati, Berdasarkan tujuan penelitian dan analisis yang penulis lakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut;

Pertama, tatap muka (*face to face*) merupakan pendekatan langsung yang dilakukan orang tua kepada anaknya untuk mencegah dampak negatif penggunaan media sosial yang tidak tepat guna. Hal itu dilakukan secara terus menerus supaya anak bisa menerima dan terbiasa. Bentuk komunikasi tatap muka mempunyai keistimewaan dimana efek dan umpan balik, aksi dan reaksi langsung terlihat karena jarak fisik partisipan yang dekat sekali. Aksi maupun reaksi verbal dan non verbal, semuanya terlihat dengan jelas langsung.

Kedua, pendampingan pada anak dilakukan terus menerus agar anak mengetahui mana yang baik dan yang buruk serta menggunakan internet yang ada manfaatnya saja. Keluarga merupakan kelompok referensi memiliki tiga fungsi yaitu, memberi informasi, sebagai alat perbandingan sosial, dan memberikan pedoman.

---

<sup>185</sup> Wahyu Relisa Ningrum, “Peran Orangtua Dalam Menyikapi Dampak Media Sosial Terhadap Perkembangan Kepribadian Remaja Awal,” t.t.

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka implikasi dari hasil penelitian ini antara lain; Pertama, pendekatan komunikasi tatap muka harus lebih ditingkatkan lagi pada saat yang tepat dan cenderung tidak memaksa karena pengaruh lingkungan luar rumah sangat kuat sehingga anak kerap kali penasaran dengan *content* media sosial. Anak harus dijelaskan bagaimana menggunakan media sosial secara tepat supaya tidak disalahgunakan baik itu sebagai pelaku ataupun korban kriminal.

Kedua, pendampingan orang tua yang disertai tuntutan dan kepercayaan akan membuat anak lebih bertanggung jawab terhadap perbuatan yang dilakukannya lebih terbuka jika terdapat suatu permasalahan.<sup>186</sup>

---

<sup>186</sup>Veny Ari Sejati, "Pendekatan Komunikasi Keluarga di Kabupaten Magetan untuk Mencegah Dampak Negatif Media Sosial bagi Anak di Bawah Umur," *Jurnal ASPIKOM* 2, no. 1 (2013): 619–27.