

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat mengikuti perkembangan zaman. Seiring berjalannya waktu, satu persatu dapat dirasakan bagaimana pengaruh dari perkembangan teknologi tersebut. Dizaman sekarang, teknologi berperan penting dalam segala aspek, salah satunya ialah dari segi akhlak. Berhubungan dengan akhlak, hal ini dapat berubah sesuai dengan lingkungan dan juga dikarenakan perubahan zaman. Salah satu diantaranya akhlak pada remaja muslim. Remaja diartikan sebagai individu yang baru menginjak dunia setingkat lebih daripada tingkatan usia sebelumnya. Pada masa ini, remaja masuk dalam masa transisi melewati masa kanak-kanak namun belum masuk dalam masa dewasa.

Kata remaja, menurut (Putri, Nurwati, & S., 2016) berasal dari bahasa latin *adolescere* yang berarti tumbuh, bertambah dewasa. Jika secara luas, remaja ialah kematangan secara emosional, mental, fisik dan sosial. (Fronika, 2019)

Perubahan remaja memang sangat berpengaruh besar pada kehidupan. Hal ini disebabkan, selain sebagai generasi penerus juga sebagai tolak ukur untuk melihat bagaimana sikap remaja pada zaman tersebut.

Pengaruh perkembangan teknologi, pola pikir remajapun ikut berubah. Remaja diartikan usia yang mudah untuk beradaptasi dan daya serap tinggi terhadap lingkungan. Perilaku terjadi melalui stimulus akibat rangsangan dari perubahan tersebut, sehingga pola komunikasi membuat

segala perubahan yang ada di lingkungan dapat menjadi luas.

Gadget merupakan teknologi yang berkembang pesat, penggunaannya mencapai 210 juta dilansir dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) pada Tahun 2022. *Handphone* (telepon genggam) merupakan salah satu gadget yang banyak diminati, baik dari segi kegunaan maupun mengikuti *tren* yang berlaku. Dari setiap *brand*, perusahaan telepon genggam selalu bersaing dalam mengembangkan fitur-fitur yang dirancang sedemikian rupa untuk memaksimal kebutuhan *costumer*, sehingga dapat bersaing dengan *brand* lainnya.

Selain *brand* telepon genggam yang bersaing, perusahaan aplikasi tidak juga ingin kalah saing dipasaran, selalu berjalan beriringan sesuatu zaman perkembangannya. Aplikasi-aplikasi yang diluncurkan didesain sedemikian rupa bagi penggunaannya. Merembaknya aplikasi yang beredar, memang membuat para pengguna merasakan pengaruhnya, baik dari segi positif maupun negatif. Beberapa aplikasi yang sedang *booming* diantaranya WhatsApp, instagram, telegram, twitter, YouTube, tik tok dan lain-lain. Sedangkan dari aplikasi game mulai dari *Mobile Legend*, *Free Fire*, *PUBG* dan lain sebagainya.

Menurut Maulana dan Gumelar (2013), berkaitan dengan *gadget*, terdapat beberapa alasan menggunakannya, yaitu 1) pemikiran bahwa *gadget* sebagai pemenuhan pengetahuan, 2) sebagai alat pererat silaturahmi, 3) sebagai sarana kebutuhan secara emosional, 4) sebagai penyatu antar individu dengan tujuan yang sama, dan 5) sebagai alat aktivitas dan menjaga privasi. Media masa dan teknologi apabila kurang dalam pengawasan dapat

membawa pada merosotnya akhlak dan tata hidup remaja masa kini. (Azizah, 2021); Gadget dari sisi positif diantaranya melatih kecerdasan, imajinasi berkembang, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan kemampuan dalam pemecahan masalah. Sedangkan dari sisi negatif yang ditimbulkan mulai dari rasa malas, menurunnya konsentrasi belajar, gangguan kesehatan, terhambatnya *kognitif* (memahamkan keterkaitan sesuatu), menghambat dalam berbahasa, kecanduan hingga mempengaruhi karakter anak dan cara berpikir. (Marpaung, 2018); sementara menurut (Wulan Patria Saroinsong, 2016) dampak negatif yang ditimbulkan ialah menurunkan keterampilan interpersonal anak yang lebih mengandalkan *gadget* daripada kemampuan yang dimiliki diri. Dalam sebuah kasus menyatakan bahwa perilaku anak pada saat menggunakan *gadget* masih dapat menghormati orang lain walaupun dalam keadaan masih bermain *gadget* dan apabila dimintai tolong sesuatu, masih dikerjakan walaupun harus menunggu beberapa saat. (Saniyyah, Setiawan and Ismaya 2021).

Menurut peneliti, mengambil kesimpulan dari pengertian di atas, akibat dari perkembangan teknologi ialah terdapat berpengaruh baik secara individu maupun secara sosial, dari segi positif maupun segi negatif. Secara individu, segi positifnya dapat memperoleh atau melakukan sesuatu dengan mudah, dari segi sosial dapat menjangkau yang jauh menjadi dekat. Dan jika dilihat dari segi negatif, bagi individu membuat cenderung kecanduan dan dapat menimbulkan rasa malas. Sedangkan dalam kehidupan sosialnya, dapat membuat diri kurang menjaga sikap, tutur kata bahkan enggan untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Penggunaan sebagai alat komunikasi dan informasi, seperti telepon genggam memudahkan segala bentuk kebutuhan dengan jangkauan jarak lebih luas, dengan ini telepon genggam semakin banyak diminati dari segala kalangan maupun usia. Semakin menyebarnya disegala penjuru, akibat yang ditimbulkanpun pasti terjadi, baik diketahui maupun secara tidak disadari. Terfokus pada remaja masa kini, telah berada pada zaman perkembangan teknologi, hal ini dapat merubah pola pikir dan kehidupan sosialnya, tergantung dari penggunaannya.

Peneliti mengambil Desa Patihan Kidul, Kauman, Ponorogo sebagai obyek penelitian, dan remaja sebagai sasarannya. Seperti pada remaja pada umum perkembangan teknologi seperti sekarang ini, usia sudah bukan seperti batasan penggunaan telepon genggam, dan aplikasi-aplikasi yang mudah untuk dijangkau, membuat orang tua harus lebih memperhatikan bagaimana anak-anaknya mempergunakan telepon genggamnya.

Dalam beberapa kasus yang terjadi, berkaitan dengan pemanfaatan penggunaan telepon genggam, di Desa Patihan Kidul terdapat hal serupa diantaranya kemudahan dalam komunikasi saat ingin berkumpul untuk hal tertentu, dan bisa terlalaikan juga akibat keasyikan dengan telepon genggamnya, hingga lupa waktu untuk melakukan sesuatu.

Selain kasus di atas, penggunaan *gadget* tidak selalu berdampak negatif ditandai juga dengan masih adanya kegiatan atau rutinitas yang dapat membangun nilai religius maupun sikap sosial yang semakin erat sebagai contoh khataman, arisan bulanan yang telah ditentukan waktu pelaksanaannya.

Berkaitan dengan permasalahan di atas, peneliti akan meneliti lebih lanjut terkait **“Pengaruh Perkembangan Teknologi (Gadget) Terhadap Akhlak Remaja Muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo”** terkhusus pada pengaruh telepon genggam yang digunakan, peneliti akan membahas lebih lanjut pada pembahasan berikutnya.

B. Identifikasi Masalah

1. Perkembangan teknologi terhadap penggunaan dapat berdampak positif maupun negatif
2. Dampak yang dinilai biasa jika disalahgunakan dapat berdampak negatif
3. Dampak negatif dapat diminimalisir dengan kegiatan-kegiatan positif dan membangun
4. Penggunaan media sosial pada telepon genggam dapat menjadi kebiasaan yang berefek pada perilaku atau akhlak
5. Akhlak atau perilaku dapat mempengaruhi sikap sosial para remaja

C. Rumusan Masalah

1. Apakah ada pengaruh perkembangan teknologi (*gadget*) terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo?
2. Seberapa besar pengaruh perkembangan teknologi (*gadget*) terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh perkembangan teknologi (*gadget*) terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo.
2. Untuk mengetahui dan memahami seberapa besar pengaruh perkembangan teknologi (*gadget*) terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini menerangkan bahwa perkembangan teknologi terkhusus pada penggunaan telepon genggam tidak selalu berdampak terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi remaja, dapat menumbuhkan kesadaran tentang bagaimana penggunaan teknologi terkhusus vitur dengan menggunakannya seperti pengingat waktu shalat, membuat atau menyebarkan konten-konten yang bermanfaat.
- b. Bagi masyarakat, dapat membuat hubungan sosial semakin terjaga sekalipun beriringan dengan perkembangan teknologi.
- c. Bagi peneliti, memberikan pengalaman, pengetahuan baru tentang

pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja muslim.

F. Hipotesis Penelitian

Dalam proses penelitian pasti terdapat dugaan sementara, dugaan sementara ini biasanya disebut hipotesis. Setelah adanya hipotesis, dugaan jawaban tersebut dilakukan penelitian terhadap permasalahan dalam bentuk pengaruh sehingga dapat disimpulkan. Melalui proses tersebut, hipotesis dapat berubah menjadi kebenaran maupun dapat dibantah dengan kebenaran pula.

Penelitian ini membahas keterkaitan antara perkembangan teknologi dengan budi pekerti atau akhlak remaja muslim. Semakin perkembangannya suatu teknologi, hal ini berdampak juga pada akhlak kaum remaja muslim. Remaja muslim diartikan sebagai remaja yang memasuki usia yang sudah melewati masa kanak-kanak namun belum sampai pada usia dewasa, yang mana berpegang pada ajaran Islam dan telah dibebani atas segala perintah dan larangan-Nya. Remaja sendiri, baik dari pola pikir maupun perilaku mudah terkontaminasi dengan lingkungan, terlebih lagi beriringan dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini. Hal-hal yang dapat membuat mereka mudah terpengaruh jika tidak bisa dikendalikan oleh dirinya sendiri ataupun lepas dari pengawasan orang tua maupun dukungan dari masyarakat. Salah satu sebagai contoh, kurangnya bersosialisasi, baik komunikasi maupun budi pekerti atau berperilaku yang *ma'ruf* dan disisi lain jika menempatkan teknologi pada posisinya, maka perilaku yang *ma'ruf* dapat terjadi, sikap sosial yang terjaga dan saling menjaga kemaslahatan bersama.

Hipotesis peneliti mengenai pengaruh perkembangan teknologi

terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo, ialah sebagian remaja masih dalam keterikatan *syari'at* yang ditandai masih mengadakan kegiatan-kegiatan yang dapat membangun bahkan menanamkan sikap spiritual yang kuat, diantaranya khataman, yasinan rutin, dan jika yang berkaitan dengan sosial, adanya arisan bulanan sesuai kesepakatan, kumpulan walaupun hanya sekedar pertemuan sederhana. Dan untuk ketidakmaksimalnya kegiatan-kegiatan tersebut, berkaitan dengan beberapa faktor, diantaranya ketidaktertarikan (lebih dominan di dunia maya), pekerjaan dan terhalang cuaca.

Hipotesis dalam penelitian ini, terdapat dua jenis, yakni Hipotesis Nol (H_0) dan Hipotesis Alternatif (H_a) dengan keterangan:

H_0 : Tidak ada pengaruh perkembangan teknologi (*gadget*) terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo

H_a : Ada pengaruh perkembangan teknologi (*gadget*) terhadap akhlak remaja muslim di Desa Patihan Kidul Kecamatan Siman Kabupaten Ponorogo

G. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

1. Definisi Konseptual

Teknologi secara *universal* ialah sebuah cara, proses, alat, mesin, gagasan ataupun kegiatan yang dibuat untuk memudahkan aktivitas sehari-hari. (Aspi & Syahrani, 2022)

Sedangkan menurut Jacques Ellil, mengartikan teknologi ialah sebuah cara menyeluruh yang secara rasional menunjukkan keefesienan tindakan disetiap kegiatan manusia. (Aditya, 2021)

Dalam penelitian ini, peneliti memfokuskan pada *gadget* (telepon genggam). Menurut Sanjaya dan Wibowo, *gadget* ialah sebuah inovasi teknologi dengan kemampuan fitur terbaru yang memiliki fungsi dan tujuan lebih praktis dan berguna. (Adam et al., 2022)

Menurut Al-Ghazali, akhlak ialah sesuatu yang menetap pada jiwa yang muncul dalam bentuk perilaku tanpa pertimbangan terlebih dahulu. (Wahid et al., n.d.)

Menurut Piaget, fase remaja ialah tahap formal operasional, dimana remaja tersebut mampu berfikir sesuatu yang berada diluar pengalamannya, sehingga ia mampu untuk menentukan baik atau buruknya sesuatu. (Laila, 2016)

2. Definisi Operasional

a. Kegunaan Teknologi (*gadget*) (X)

Teknologi ialah seperangkat metode, ide, teknik dan benda-benda material yang dipergunakan pada tempat dan waktu tertentu untuk memenuhi kebutuhan manusia. (Mulyani & Haliza, 2021)

Gadget berperan sangat penting dalam kehidupan, sebagai memperbanyak relasi, media komunikasi, memperluas wawasan, pendidikan hingga dalam dunia bisnis. (Anggraeni & Hendrizal, S.IP., 2018)

b. Akhlak remaja muslim (Y)

Secara istilah, akhlak berasal dari bahasa Arab, “*khuluq*” bentuk jamak, yang artinya tabiat, tingkah laku atau budi pekerti. (Syafiqurrohman, 2020)

Fase remaja mencakup emosional, kematangan mental, fisik dan sosial. Pendapat lain mengatakan bahwa remaja ialah perubahan fisik yang tampak jelas dan disertai bertambahnya kapasitas reproduktif. (H. Agustiani, 2009: 76, Steinberg and Belsky, 1991: 131, Kimmel, D.C and Weiner, I.B 1995: 87).

Sikap peduli sosial yang termasuk dalam tingkah laku, terdapat hal-hal yang berkaitan, yakni bertindak sopan dan santun, toleransi, tidak suka menyakiti orang lain, memikirkan kemaslahatan bersama, dapat berkerja sama dalam kegiatan masyarakat, cinta damai dan menyayangi makhluk-Nya. (Agustina et al., 2022)

