

Pengaruh Aplikasi Islami di Gadget Terhadap Sisi Religiousitas Mahasiswa

Sufia Widi Kasetyaningsih
STMIK Duta Bangsa Surakarta
sufia_kasetyaningsih@yahoo.co.id

Abstrak

Dalam perkembangannya, gadget mengalami perluasan arti. Sekarang gadget tidak hanya diartikan sebagai (bentuk fisik) elektronik, tetapi sudah berkembang artinya dalam (bentuk visual) software. Tetapi artinya masih sama, yaitu sebuah fitur untuk mempermudah kegiatan manusia termasuk aplikasi islami yang mulai bermunculan dan mudah didapatkan didalam konten gadget. Dari sekedar membaca artikel, sampai dengan membaca alquran, dan berdzikir, segalanya kini menjadi lebih mudah. Dalam hal ini, yang menjadi perhatian pada dampak gadget smartphone adalah terhadap sisi religiousitas para mahasiswa, sebagai mahasiswa yang erat dikaitkan dengan gadget dan elektronik lainnya.

Pengumpulan data penelitian melalui wawancara serta observasi yang diamati selama mengikuti perkuliahan Pendidikan Agama Islam. Pertanyaan yang diajukan tentang gadget membawa dampak terhadap kehidupan beragama (sisi religiousitas). Hasilnya dari data keseluruhan sebanyak 40 orang, 14 orang menyebutkan bahwa gadget tidak berpengaruh terhadap motivasi keibadahan seseorang atau mendorong seseorang untuk giat beribadah dan 26 orang menyatakan bahwa adanya gadget itu berpengaruh bahkan sangat berpengaruh terhadap kehidupan beragama (sisi religiousitas) dan memotivasi untuk lebih giat beribadah sholat.

Kata Kunci: teknologi, gadget, pengaruh, religiousitas, islam

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputasi *mobile* telah meningkat pesat, ditandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat *mobile* tersebut. Sebuah evolusi perangkat *mobile* berbentuk *handphone* yang memiliki kemampuan hampir mirip dengan sebuah personal komputer. *Gadget smartphone* merupakan kelas baru dari teknologi telepon seluler yang menyediakan fasilitas akses dan pemrosesan data dengan kekuatan komputasi yang signifikan. Di zaman yang serba teknologi ini, *gadget smartphone* merupakan sebuah alat yang sangat luar biasa. *Gadget smartphone* tidak hanya membantu untuk tetap terhubung dengan teman-teman dan keluarga, juga memiliki banyak aplikasi seperti *browsing internet*, mendengarkan musik, menonton video dan film.

Dikarenakan aktifitas masyarakat dan kebutuhan mereka yang beragam dan macau, kemudian dengan keinginan yang serba *instan* atau cepat dan mudah, membuat penggunaan *smartphone* semakin banyak dan beragam pula. Dampak positif dan negatif pun bermunculan, seperti dampak negatifnya yaitu mengganggu

perkembangan kualitas keagamaan, bahaya kesehatan, rawan terhadap tindak kejahatan, perubahan perilaku, dan pemborosan. Sedangkan dampak positifnya yaitu mempermudah komunikasi, menambah pengetahuan tentang perkembangan teknologi, dan memperluas jaringan persahabatan.

Sekarang gadget tidak hanya diartikan sebagai (bentuk fisik) elektronik, tetapi sudah berkembang artinya dalam (bentuk visual) *software*. Tetapi artinya masih sama, yaitu sebuah fitur untuk mempermudah kegiatan manusia, termasuk aplikasi islami yang mulai bermunculan dan mudah didapatkan didalam konten *gadget*. Aplikasi islami merupakan sebuah kebutuhan penting bagi seorang muslim dewasa ini. Betapa tidak, karena dengan demikian dapat dengan mudah mengakses konten islami dari ponsel atau tablet. Dari sekedar membaca artikel, sampai dengan membaca alquran, dan berdzikir.

Keberadaan aplikasi islami bertujuan membantu menambah wawasan keislaman, dan semakin meningkatkan spiritualitas dalam diri seseorang. Di tengah kesibukan dan aktifitas duniawi yang padat, dimana pun dan kapan pun akan senantiasa bisa berinteraksi melalui aplikasi islami yang tertanam dalam gadget. Dalam hal ini, yang menjadi perhatian peneliti pada penggunaan aplikasi islami dalam *gadget smartphone* terhadap sisi *religiousitas* para mahasiswa, khususnya di kalangan mahasiswa mata kuliah Pendidikan Agama Islam (PAI).

Adapun pengertian *religiousitas* adalah, *religiousitas* berasal dari bahasa Latin *religio* yang akar katanya adalah *religare* yang berarti meningkat. Ini mengandung makna bahwa dalam religi atau agama pada umumnya memiliki aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya dan semua itu berfungsi untuk mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan Tuhan, sesama manusia dan alam sekitarnya. Jika *religi* menunjuk pada aspek-aspek formal yang berkaitan dengan aturan dan kewajiban, maka *religiousitas* sebagai keberagaman karena adanya internalisasi agama tersebut ke dalam hati. Hal ini menunjukkan bahwa individu telah menghayati dan menginternalisasikan ajaran agamanya sehingga pengaruh dalam tindakan dan pengaruh hidupnya. Bertolak dari permasalahan di atas, perlu dilakukan pendalaman terhadap dampak yang ditimbulkan oleh aplikasi islami dalam *gadget* terhadap peningkatan religi mahasiswa.

B. LANDASAN TEORI

2.1 Religiousitas

Harun nasution (dalam Jalaluddin, 2004) membedakan pengertian agama berdasarkan asal kata, yaitu *al-din*, *religi* (*relegere*, *religare*) dan *agama*. *Al-din* berarti undang-undang atau hukum. Kemudian dalam bahasa Arab, kata ini mengandung arti menguasai, menundukkan, patuh, dan kebiasaan. Sedangkan dari kata *religi* (latin) atau *relegere* berarti mengumpulkan atau membaca. Kemudian *religare* berarti mengikat. Adapun kata agama terdiri dari *a*= tidak ; *gam* = pergi, mengandung arti tidak pergi, tetap di tempat atau diwarisi turun temurun.

Nasution (1986) menyatakan bahwa agama mengandung arti ikatan yang harus dipegang dan dipatuhi manusia. Ikatan yang dimaksud berasal dari salah satu kekuatan yang lebih tinggi daripada manusia sebagai kekuatan gaib yang tidak dapat

ditangkap dengan panca indera, namun mempunyai pengaruh yang besar sekali terhadap kehidupan manusia sehari-hari. Menurut Uyun (1998) agama sangat mendorong pemeluknya untuk berperilaku baik dan bertanggung jawab atas segala perbuatannya serta giat berusaha untuk memperbaiki diri agar menjadi lebih baik.

Berdasarkan pada istilah agama dan religi muncul istilah religiusitas. Dalam psikologi konsep ini sering disebut sebagai religiusitas. Hal ini perlu dibedakan dari agama, karena konotasi agama biasanya mengacu pada kelembagaan yang bergerak dalam aspek-aspek yuridis, aturan dan hukuman sedangkan religiusitas lebih pada aspek 'lubuk hati' dan personalisasi dari kelembagaan tersebut (Shadily, 1989).

Mangunwijaya (1982) juga membedakan istilah religi atau agama dengan istilah religiusitas. Agama menunjuk aspek formal yang berkaitan dengan aturan-aturan dan kewajiban-kewajiban sedangkan religiusitas mengacu pada aspek religi yang dihayati oleh individu di dalam hati.

Pengertian religiusitas berdasarkan dimensi-dimensi yang dikemukakan oleh Glock dan Stark (dalam Ancok, 2005) adalah seberapa jauh pengetahuan, seberapa kokoh keyakinan, seberapa tekun pelaksanaan ibadah dan seberapa dalam penghayatan agama yang dianut seseorang.

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan suatu keyakinan dan penghayatan akan ajaran agama yang mengarahkan perilaku seseorang sesuai dengan ajaran yang dianutnya.

Menurut Glock dan Stark ada lima aspek religiusitas, yaitu;

1. Aspek ideologi (*the ideological dimension*) berkaitan dengan tingkatan seseorang dalam meyakini kebenaran ajaran agamanya (*religious belief*). Tiap-tiap agama memiliki seperangkat keyakinan yang harus dipatuhi oleh penganutnya, misalnya kepercayaan adanya Tuhan.
2. Aspek ritualistic (*the ritualistic dimension*) yaitu tingkat kepatuhan seseorang mengerjakan kewajiban ritual sebagaimana yang diperintahkan dalam agamanya (*religious practice*). Seperti kewajiban orang Islam, sholat, zakat, puasa, pergi haji.
3. Aspek eksperiensial (*the experiential dimension*) yaitu tingkatan seseorang dalam merasakan dan mengalami perasaan-perasaan atau pengalaman-pengalaman (*religious feeling*). Semua agama memiliki harapan bagi individu penghayatnya akan mencapai suatu pengetahuan yang langsung mengenai realitas yang paling sejati atau mengalami emosi-emosi religius, misalnya; merasa doanya dikabulkan, merasa diselamatkan Tuhan.
4. Aspek intelektual (*the intellectual dimension*) berkaitan dengan tingkatan pengetahuan dan pemahaman seseorang terhadap ajaran agama yang dianutnya (*religious knowledge*).
5. Aspek konsekuensial (*the consequential dimension*) yaitu aspek yang mengukur sejauh mana perilaku seseorang dimotivasi ajaran agamanya dalam kehidupan sosial, yakni bagaimana individu berhubungan dengan dunia terutama dengan sesama manusia (*religious effect*).

Thouless mengemukakan empat kelompok faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas. Yaitu

- a. Faktor sosial, yaitu meliputi semua pengaruh sosial, seperti; pendidikan dan pengajaran orang tua, tradisi-tradisi dan tekanan-tekanan sosial.

- b. Faktor alami, meliputi moral yang berupa pengalaman-pengalaman baik yang bersifat alami, seperti pengalaman konflik moral maupun pengalaman emosional.
- c. Faktor kebutuhan untuk memperoleh harga diri dan kebutuhan yang timbul karena adanya kematian.
- d. Faktor intelektual yang menyangkut proses pemikiran verbal terutama dalam pembentukan keyakinan-keyakinan agama.

2.2 Kecanduan

Konsep kecanduan dapat diterapkan pada perilaku secara luas, termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (ICT) (Yuwanto, 2010). Menurut Hovart (1989), kecanduan tidak hanya terhadap zat saja tapi juga aktivitas tertentu yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan dampak negatif. Griffiths (Essau, 2008) menyatakan bahwa kecanduan merupakan aspek perilaku yang kompulsif, adanya ketergantungan, dan kurangnya kontrol. Cooper (2000) berpendapat bahwa kecanduan merupakan perilaku ketergantungan pada suatu hal yang disenangi. Individu biasanya secara otomatis akan melakukan apa yang disenangi pada kesempatan yang ada. Orang dikatakan kecanduan apabila dalam satu hari melakukan kegiatan yang sama sebanyak lima kali atau lebih. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak mampu lepas dari keadaan itu, individu kurang mampu mengontrol dirinya sendiri untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi. Seseorang yang kecanduan merasa terhukum apabila tak memenuhi hasrat kebiasaannya.

Berdasarkan uraian di atas maka kecanduan dapat di artikan sebagai suatu kondisi dimana individu merasakan ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi pada berbagai kesempatan yang ada akibat kurangnya kontrol terhadap perilaku sehingga merasa terhukum apabila tidak memenuhi hasrat dan kebiasaannya.

2.3 Penyebab Kecanduan

Yuwanto (2010) dalam penelitiannya mengenai *mobile phone addict* mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu :

a. Faktor internal

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Pertama, tingkat *sensation seeking* yang tinggi, individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin. Kedua, *self-esteem* yang rendah, individu dengan *self esteem* rendah menilai negatif dirinya dan cenderung merasa tidak aman saat berinteraksi secara langsung dengan orang lain. Menggunakan telepon genggam akan membuat merasa nyaman saat berinteraksi dengan orang lain. Ketiga, kepribadian ekstraversi yang tinggi. Keempat, kontrol diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.

b. Faktor situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.

c. Faktor sosial

Terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presence* yang tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.

d. Faktor eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan berbagai fasilitasnya.

Sedangkan menurut Mark, Murray, Evans, & Willig (2004) kecanduan disebabkan karena:

- a. Adanya keinginan yang kuat untuk selalu terlibat dalam perilaku tertentu, terutama ketika kesempatan untuk perilaku tertentu tidak dapat dilakukan.
- b. Adanya kegagalan dalam melakukan kontrol terhadap perilaku, individu merasakan ketidaknyamanan dan stress ketika perilaku ditunda atau dihentikan.

Kemajuan teknologi dewasa ini, kian memudahkan pengguna ponsel pintar untuk beribadah. Begitu banyak aplikasi islami yang bisa diunduh, baik bagi pengguna ponsel cerdas berbasis *android*, *iPhone/iPad* yang berbasis *Apple iOS*, pengguna ponsel berbasis *Windows Mobile*, hingga para pecinta *Blackberry*. Di bawah ini merangkum beberapa aplikasi islami yang populer antara lain :

a. Aplikasi Islami Android di Google Play Store

Aplikasi Waktu Shalat, misalnya, menampilkan jam-jam shalat di seluruh pelosok Indonesia, dengan mendeteksi posisi Anda dan menyesuaikan jam shalat di lokasi Anda. Pada waktu-waktu shalat, aplikasi ini akan memutar suara Adzan. Dengan aplikasi *Quran Android*, Anda dapat membaca alquran di manapun dan kapanpun, sehingga waktu luang pada bulan Ramadhan tidak terbuang sia-sia. Aplikasi ini memuat alquran lengkap 30 juz, dilengkapi daftar isi nama-nama suratnya. Imam Bukhari adalah salah satu perawi hadits Rasulullah SAW yang terpercaya. Dalam Aplikasi Sahih Bukhari Indonesian, terdapat hadits-hadits yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Situs berita umat islam dan dakwah islam juga dapat dinikmati di perangkat Android melalui aplikasi *Voa-islam*. Aplikasi ini dapat diakses tanpa menggunakan browser yang menguras pulsa dan paket internet. Sementara itu, aplikasi TV Dakwah Islam menyajikan program-program televisi yang sesuai dengan alquran dan sunnah. Tak ketinggalan, ada aplikasi *Muslim Kids Series*: Dua yang menyajikan panduan doa untuk Anak-anak muslim.

Bagi yang tertarik untuk belajar bahasa Arab, ada aplikasi Kamus Arab-Indonesia, serta aplikasi *Abata Hijaiyah* yang membantu mengenal huruf-huruf hijaiyah disertai audio dan ilustrasi. Sedangkan bagi mereka yang haus menimba ilmu agama Islam, ada aplikasi Blog Ustadz yang memuat beragam dengan pemahaman Ahlussunnah Wal Jama'ah Assalafiyah. Dilengkapi info kajian dari berbagai daerah.

Aplikasi lain yang baru bisa diunduh dari *Google Play* adalah Media Sunnah. Aplikasi ini memungkinkan Anda menikmati konten dari berbagai ustad dan sumber terpercaya, seperti, Kumpulan Doa dan Wirid, Tanya Jawab, Jadwal Kajian yang terintegrasi dengan GPS dan *Google Maps*, Audio Kajian, Info Muslim. Yang tak kalah menarik adalah aplikasi Dzikir Pagi-Petang Adzkar yang memudahkan kaum muslimin melakukan dzikir pagi dan petang sesuai tuntunan Rasulullah SAW, lengkap dengan audio dan terjemah dzikir dalam bahasa Indonesia dan Inggris. Yang terbaru, aplikasi Ramadan 2013 berupa kalender ramadhan untuk mengetahui jadwal imsakiyah dan jadwal shalat 5 waktu dari lebih 251 negara termasuk Indonesia, dan juga 6 juta kota di seluruh dunia

b. Aplikasi Islami Berbasis iOS di App Store

Bagi kaum muslimin, segala sesuatu pekerjaan dan tindakan dimulai dengan mengucap basmalah. Untuk mempermudah hal itu, desainer aplikasi dari Appovation LLC, yang berbasis di Pasadena, AS, merancang sebuah aplikasi yang membuat *smartphone* mampu mengucapkan basmalah dengan hanya menekan tombol tertentu. Aplikasi bernama "Bismallah" ini bisa diunduh secara gratis, namun khusus untuk ponsel iPhone dan tablet. .

Masih bagi pengguna ponsel berbasis iOS Apple, ada aplikasi yang sudah cukup populer sejak diperkenalkan pertama kali pada 2010, yakni *iPray* dan *iQuran*. Aplikasi ini menawarkan pengingat sholat wajib lima waktu, dilengkapi fitur *Find Mecca* dan *Find Mosque* untuk membantu umat muslim yang sedang dalam perjalanan menemukan tempat terdekat untuk sholat. Sebenarnya *iPray* bukan hanya berguna di kala Ramadan, tapi juga dalam bulan-bulan lainnya. Selain bisa menunjuk arah kiblat, membaca alquran, mengumandangkan adzan di kala waktu shalat tiba, mencari masjid terdekat

c. Aplikasi Islami di Nokia Store dan Windows Market Place

Ponsel-ponsel cerdas yang menggunakan sistem operasi *Windows Mobile* dari Microsoft. Sekarang semakin leluasa menemukan aplikasi islami yang bermanfaat, baik dengan mengunduh melalui *Nokia Store*, maupun di *Windows Market Place*. Aplikasi di *Nokia Store*, mencakup *Ramadhan Green*, *Prayer Times*, Kiblat Hati dan *Nokia Life Islami*. Sedangkan aplikasi islami dari *Windows Phone Marketplace*. antara lain, *We Muslim* (Jadwal Shalat), *Doa Harian*, *Zakat Calculator* (menghitung jumlah yang harus dizakatkan berdasarkan kepemilikan harta) .

Sebelum menggunakan aplikasi tersebut, pengguna harus terlebih dahulu membeli alquran yang sudah sedikit dimodifikasi. Itu karena *SmartQuran* bekerja dengan cara melakukan pemindaian *QRcode* yang ada pada potongan ayat di alquran yang sudah dirombak itu. Usai melakukan pemindai, maka arti ayat yang telah dibaca akan muncul di layar ponsel.

d. Aplikasi Islami Blackberry di App World

Meski tak sebanyak aplikasi di *Android*, muslim pengguna *Blackberry* kini semakin memudahkan dengan semakin bertambahnya aplikasi islami di pasar aplikasi *Blackberry, App World. Call to Pray*, misalnya, merupakan aplikasi yang berguna untuk muslim yang kerap melakukan perjalanan. Aplikasi ini dilengkapi sejumlah fitur yang bermanfaat untuk beribadah, seperti, arah kiblat, jadwal shalat lima waktu sesuai wilayah di seluruh dunia, kalender Islam dan GPS. Aplikasi ini memiliki tampilan islami yang indah dan dilengkapi dua theme yang bisa dipilih.

Ada lagi *Siraj Islamic Lifestyle* yang sebelumnya hanya hadir di *Google Play* untuk *Android*. Aplikasi *Siraj Islamic Lifestyle* memuat fitur seperti alarm Shalat, pencarian masjid, dan doa-doa. Aplikasi ini memuat fitur utama *Places Near Me* untuk mencari masjid, restoran halal, RS Islam, sekolah islam atau pesantren.

Fitur lain yang menarik, Muhasabah, membantu pengguna *BlackBerry* dalam mengevaluasi ibadah. Selain itu, aplikasi *Siraj Islamic Lifestyle*, terdapat fitur *The Quotes*. Aplikasi *Siraj Islamic Lifestyle* buatan developer muslim Indonesia ini, juga disediakan bagi pengguna ponsel berbasis *android*, dan akan dibuat untuk pengguna *iPhone* yang berbasis *Apple iOS*.

Aplikasi islami lain yang sudah tersedia di *Blackberry App World* antara lain, *Wasolim*, sebagai pengingat waktu shalat dan imsakiah. Ada pula aplikasi *Moslem Guide* yang ditujukan khusus untuk pengguna *BlackBerry Indosat*. Pada app ini, terdapat beragam fitur, termasuk panduan halal atau haram, hingga kumpulan Fatwa Majelis Ulama Indonesia (MUI).

C. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deksriptif dapat diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan / melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya. Usaha mendeskripsikan fakta-fakta itu pada tahap permulaan tertuju pada usaha mengemukakan gejala-gejala secara lengkap di dalam aspek yang diselidiki, agar jelas keadaan atau kondisinya. Oleh karena itu pada metode deskriptif ini tidak lebih daripada penelitian yang bersifat penemuan fakta-fakta seadanya (fact finding). Penemuan gejala-gejala itu berarti juga tidak sekedar menunjukkan distribusinya, akan tetapi termasuk usaha mengemukakan hubungan-hubungan satu dengan yang lain di dalam aspek-aspek yang diselidiki itu (Nawawi, 2007:67).

1. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian dalam tulisan ini adalah mahasiswa yang memiliki gadget dan mengikuti perkuliahan PAI sebanyak 40 orang.

2. Objek Penelitian

Obyek penelitian adalah hal yang menjadi sasaran penelitian. Sedangkan Objek penelitian dalam tulisan ini adalah gadget yang berisi konten islami serta pengaruhnya terhadap peningkatan keagamaan mahasiswa yang memiliki gadget.

3. Metode pengambilan data

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung kepada mahasiswa serta metode observasi dengan mengamati perilaku mahasiswa ketika dikelas dalam proses belajar dikelas PAI, serta interaktif aktif sehari-hari dengan mahasiswa melalui media Blackberry Message (BBM) dan Whatsapp (WA). Dalam pelaksanaan pengumpulan data, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan secara mendalam kepada mahasiswa, adapun poin pertanyaan adalah:

1. Apakah kalian punya gadget? mereknya apa? kenapa memilih itu?
2. Adakah fitur/aplikasi islami didalamnya?
3. Sebutkan fiturnya dan berapa sering kalian membukanya?
4. Apakah fitur itu dapat memotivasi kalian dalam beribadah?
5. Apakah gadget dapat mempengaruhi kalian?
6. Apakah kalian sering browsing ilmu keislaman? kenapa?
7. Adakah efek/pengaruh dalam penggunaannya tersebut?

D. PEMBAHASAN

Dan dari pertanyaan yang diajukan tentang apakah gadget membawa dampak (pengaruh) terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas) maka di dapatkan analisa sebagai berikut

1. Sebanyak 14 orang dari keseluruhan data (40 orang) menyebutkan bahwa gadget itu tidak berpengaruh terhadap motivasi keibadahan seseorang atau mendorong seseorang untuk giat beribadah. Alasannya pun beragam, salah satu diantaranya ialah gadget itu malah memperlambat atau membuat seorang lalai dalam beribadah, memang dia mempunyai aplikasi islami tetapi tetap saja adanya sarana tidak selalu membawa kepada dampak yang diinginkan.
2. Dan sisanya yaitu 26 orang, menyatakan bahwa adanya gadget itu berpengaruh bahkan sangat berpengaruh terhadap kehidupan beragama (sisi religiusitas) dan membantu seseorang serta memotivasi untuk lebih giat beribadah. Yang menyatakan berpengaruh juga mempunyai alasannya masing masing, misalnya : lebih mudah dan praktis kalau membuka al-Qur'an lewat gadget karena tidak terlalu besar dan bisa di buka kapanpun dan dimanapun, dan juga di gadget ada aplikasi pengingat waktu sholat, jadi ketika kita jauh dari masjid tetap bisa tahu kalau sudah masuk waktu untuk sholat.
3. Secara hampir keseluruhan, sebanyak 33 orang merasa terbantu dengan penggunaan gadget dalam pengerjaan tugas-tugas perkuliahan karena mempermudah bagi dalam mencari informasi tanpa mesti membeli buku-buku perkuliahan yang relative mahal bagi mereka.
4. Namun ada 6 orang yang merasa dengan adanya gadget aktivitas *social* menjadi tidak pernah terlakukan karena sudah sibuk asyik dengan gadget yang setiap saat dibawa.

E. KESIMPULAN

1. Hubungan antara *Gadget Smartphone* dengan sisi religiusitas bisa dilihat dari teori mengenai Kecanduan. Sisi kecanduan teknologi yang di sebabkan dari berkembangnya aplikasi yang ada, hal ini pula mendorong pola hidup menjadi berubah. Yang memang pada saat ini menjadi sebuah keharusan seseorang untuk mengetahui bahkan mempelajari tentang kemajuan tersebut. Hal ini yang

akhirnya melahirkan keakraban dengan *Gadget Smartphone* saja, dan dampak selanjutnya yaitu menjadi tidak akrab dengan ajaran agama.

2. Didapatkan fakta bahwa *Gadget Smartphone* mempunyai tingkat hubungan yang tinggi dalam upaya untuk meningkatkan nilai religiusitas pada seseorang, dalam hal ini untuk mempelajari agama secara mendalam pada saat ini segala macam informasi bisa dicari melalui *Gadget Smartphone* dan didukung aplikasi-aplikasi lain.

DAFTAR PUSTAKA

Anshari, S.E. *Wawasan Islam*. Jakarta: PT Rajawali Press. 1986

Etta Mamang Sangadji dan Sopiah, *Metodologi Penelitian Pendekatan Praktis dalam Penelitian*, Yogyakarta: Andi Offset, 2010), h. 4.

Jalaluddin R, (2002). *Psikologi Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Hood, R.W. (1996). *The Psychology of Religion: an Empirical Approach*. New York : The Guilford Press

Thouless R.H.(2000). *Pengantar Psikologi Agama*. Penerjemah: Machnun Husein. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada