

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Penggunaan *smartphone* pada saat ini bukan menjadi hal yang istimewa lagi. *Smartphone* dengan cepat telah membuat kehidupan menjadi serba maju dan modern. Telepon pintar atau yang kerap disebut *smartphone* merupakan telepon yang menggunakan internet dan menyediakan fungsi *personal digital assistant (PDA)*, contohnya fungsi penghitung (kalkulator), catatan, buku agenda, kalender. *Smartphone* merupakan media yang mampu menyalurkan atau menyebarkan segala informasi dengan cepat melalui akses internetnya. Teknologi dari *smartphone* mampu menghubungkan seseorang dengan orang lain dengan jarak jauh melalui fitur canggihnya seperti SMS, telepon, dan viber (telepon dengan menggunakan data internet).¹ David Wood berpendapat bahwa telepon dapat dikategorikan sebagai telepon pintar atau tidak melalui dua cara yaitu bagaimana telepon tersebut dibuat serta apa kemampuan atau kelebihan yang bisa digunakan dalam telepon tersebut.²

Meskipun hanya sebuah benda kecil, namun penggunaan *smartphone* ini banyak sekali dijumpai baik di kalangan orang dewasa ataupun anak-anak. Menawarkan berbagai fitur canggih yang mudah digunakan membuat penggunaan *smartphone* ini tidak bisa dihindari. Menurut Brusco, di era seperti sekarang ini *smartphone* menjadi sebuah kebutuhan primer untuk pribadi

¹ Werner J. Severin, *Teori Komunikasi* (Jakarta: Kencana, 2012), 55.

² Firman Wilantika, "Penggunaan Smartphone Terhadap Kesehatan Remaja," *Jurnal Obstretika Scienta* Volume 3, Nomor 2 (2015): 3.

maupun professional. Hal tersebut karena *smartphone* memiliki banyak sekali fungsi seperti sistem komputerisasi, pengiriman pesan (email), akses internet, dan memiliki berbagai aplikasi sebagai sarana pencarian informasi seperti kesehatan, olahraga, uang, dan berbagai macam topik lainnya. *Smartphone* layaknya komputer namun dalam ukuran kecil.³

Setiap tahunnya pengguna *smartphone* secara global mengalami peningkatan, seperti kenaikan sebanyak 5,6% yang terjadi pada tahun 2019, dengan total pengguna aktif sebanyak 3,8 miliar. Sementara itu, tahun 2022 pengguna *smartphone* menyentuh angka 3,9 miliar.⁴ Dalam sebuah penelitian menyatakan bahwa negara Indonesia menduduki peringkat ketiga setelah negara China dan India dalam penggunaan *smartphone* tertinggi di Asia Pasifik.⁵

Sebuah data penelitian oleh Apji, sebagaimana yang telah dikutip oleh Irfan, menunjukkan bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia dengan intensitas tertinggi merujuk pada usia remaja, dengan rincian yaitu pada kelompok masyarakat usia 15-19 tahun menduduki urutan pertama, pada urutan kedua terdapat kelompok masyarakat dengan usia 20-24 tahun, kemudian urutan ketiga ditempati oleh kelompok masyarakat berusia 5-9 tahun.⁶ Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil penelitian tahun 2020 yang mengikutsertakan remaja Indonesia sebanyak 2.933, sebesar 59% dari mereka

³ Zamroni, "Analisis Teknologi *Smartphone* Dalam Mendukung Kegiatan Akademis Di Universitas Hamzanwadi Menggunakan Technology Acceptance Model," *EDUMATIC: Jurnal Pendidikan Informatika* Volume 2, Nomor 2 (2018): 105.

⁴ Irfan Aswar, "Hubungan *Smartphone* Dengan Kualitas Tidur Remaja Di SMA Negeri 2 Majene," *Journal Of Islamic Nursing* Volume 5, Nomor 2 (2022): 95.

⁵ Taupik Abdullah, "Perilaku Generasi Muda Terhadap Penggunaan Ponsel Pintar," *Jurnal Huriah: Jurnal Evaluasi Dan Penelitian Pendidikan* Volume 1, Nomor 1 (2020): 22.

⁶ Irfan Aswar, *Loc.Cit.*, 96.

menyatakan bahwa durasi penggunaan *smartphone* mereka mencapai 11,6 jam setiap harinya.⁷

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa *smartphone* ini sangat dekat dalam kehidupan manusia. Maraknya penggunaan *smartphone* di berbagai kalangan tersebut disebabkan keterpikatan pengguna oleh kecanggihan yang ditawarkan dari *smartphone*, yang memungkinkan bagi para penggunanya bukan hanya melakukan panggilan atau mengirim pesan saja untuk berkomunikasi, namun juga bisa membantu mempermudah kegiatan dan pekerjaan manusia, memudahkan kita untuk mendapatkan informasi-informasi yang sedang *trending*, bahkan juga bisa sebagai media hiburan.⁸ Hal tersebut sejalan dengan HR. Bukhori No. 5660:

حَدَّثَنَا آدَمُ حَدَّثَنَا شُعْبَةُ عَنْ أَبِي التَّيَّاحِ قَالَ سَمِعْتُ أَنَسَ بْنَ مَالِكٍ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ
قَالَ قَالَ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا وَسَكِّنُوا وَلَا تُنْفِرُوا

Telah menceritakan kepada kami Adam telah menceritakan kepada kami Syu'bah dari Abu At Tayyah dia berkata; saya mendengar Anas bin Malik radliallahu 'anhu berkata; Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bersabda: "Mudahkanlah setiap urusan dan janganlah kalian mempersulitnya, buatlah mereka tenang dan jangan membuat mereka lari." ⁹

Perlu diakui bahwa kemajuan teknologi berupa *smartphone* tersebut telah membawa manfaat, namun di sisi lain ia juga membawa dampak negatif di berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam perilaku keagamaan. Sebuah penelitian yang meneliti dampak negatif *smartphone* terhadap perilaku keagamaan masyarakat, menghasilkan informasi bahwa *smartphone*

⁷ Yogi Damai, "Nomophobia Meningkat? Bagaimana Implikasinya Dalam Bimbingan Konseling," *Insight: Jurnal Bimbingan Dan Konseling* Volume 11, Nomor 1 (2022): 103.

⁸ Zaki Baridwan, *Intermediate Accounting* (Yogyakarta: Universitas Gajah Mada, 2010), 83.

⁹ Lidwina Pustaka i software, "Kitab 9 Imam," 2009.

menjadikan anggota keluarga malas beraktivitas, merosotnya moral dan akhlak, rasa empati berkurang, ketika adzan berkumandang tidak segera melaksanakan sholat melainkan masih asyik dengan *smartphone*, dan berkurangnya kepatuhan dan akhlak anak kepada orang tua.¹⁰

Dampak negatif *smartphone* terhadap perilaku keagamaan juga terjadi di kalangan masyarakat pada usia remaja, yang mana *smartphone* tersebut lebih sering digunakan sebagai media hiburan, seperti pada penelitian “Dampak *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari”, menghasilkan informasi bahwa *smartphone* membuat remaja cenderung tidak berperilaku sesuai ajaran agama, contohnya seperti mereka melalaikan ibadah sholat lima waktu, kurang bersosial dengan orang sekitar berani berbohong terutama kepada orang tua, dan mengucapkan kata-kata yang tidak sopan.¹¹

Perilaku-perilaku tersebut tentu berlawanan dengan ajaran agama Islam yang memerintahkan kita untuk menyembah Allah Swt. dan berperilaku terpuji kepada siapa pun. Seperti dalam Al-Qur’an surat An-Nisa’ ayat 36, seperti berikut:

وَاعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ
وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ
أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَنْ كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا

Dan sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatu apa pun. Berbuat baiklah kepada kedua orang tua, karib kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga dekat dan tetangga

¹⁰ Sarwan Syawal, “Penggunaan Gadget Terhadap Keluarga Muslim Di Kecamatan Bacukiki Barat Kota Parepare” (Skripsi, IAIN Parepare, 2021), 64.

¹¹ Izza Faiq, “Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari” (Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019), 78.

*jauh, teman sejawat, ibnu sabil, serta hamba sahaya yang kamu miliki. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang yang sombong lagi sangat membanggakan diri.*¹²

Seperti yang kita pahami, manusia memiliki dan menunjukkan perilaku dalam menjalani kehidupannya sehari-hari, salah satunya ialah perilaku keagamaan. Perilaku merupakan segala bentuk dorongan yang membuat seseorang bereaksi terhadap suatu rangsang melalui sebuah tindakan. Sementara keagamaan dimaknai sebagai luasnya pengetahuan agama, kuatnya keyakinan yang dianut, seringnya melaksanakan ibadah, dan kaidah agama serta dalamnya penghayatan terhadap agama yang diyakini seseorang.¹³ Dari pernyataan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa perilaku keagamaan merupakan kemampuan manusia untuk bersikap, berbuat atau bertingkah laku yang didasari oleh kesadaran serta keyakinan terhadap Allah Swt.

Menurut Muhammad Daud Ali, perilaku keagamaan individu dapat dilihat dari dua aspek, yaitu perilakunya kepada Allah Swt. dan perilaku kepada makhluk Allah Swt. yang di dalamnya meliputi perilaku kepada sesama manusia, kepada diri sendiri, dan kepada lingkungan sekitar. Keagamaan seseorang ini sendiri akan semakin tinggi apabila ada keterlibatan baik dari pikiran, fisik, dan harta. Semakin sering tiga hal tersebut terlibat dalam kehidupan beragama seseorang, maka akan semakin tinggi tingkat keagamaan seseorang, dan sebaliknya.¹⁴

¹² Pentafsir Al-Qoeraan, *Al-Qur'an Dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaan 2019)* (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 113.

¹³ Fuad Nashori, *Mengembangkan Kreativitas Dalam Psikologi Islami* (Yogyakarta: Menara Kudus, 2002), 71.

¹⁴ Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Agama Sebuah Pengantar* (Bandung: Mizan, 2004), 93.

Perilaku keagamaan ini alangkah baiknya mulai ditanamkan atau dibiasakan sejak dini, sehingga perilaku tersebut akan melekat secara otomatis dalam kepribadiannya ketika tumbuh dewasa. Ia akan terbiasa melakukan segala sesuatu dengan yang terbaik bukan untuk mencari perhatian atau ingin mendapatkan pujian dari orang lain, melainkan untuk mendapatkan ridho dari Allah Swt.¹⁵

Dari pembahasan mengenai dampak negatif *smartphone* dan perilaku keagamaan di atas, akhirnya menimbulkan pertanyaan apakah penggunaan *smartphone* juga membawa dampak negatif terhadap perilaku keagamaan di kalangan peserta didik? Berkaitan tentang perilaku keagamaan di kalangan peserta didik, SMA Negeri 1 Plosoklaten merupakan sekolah dengan membawa beberapa misi, salah satunya adalah mendorong tumbuhnya penghayatan dan pengamalan nilai-nilai luhur keagamaan dan kemasyarakatan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil dari pengamatan terhadap peserta didik SMA Negeri 1 Plosoklaten, terlihat bahwa peserta didik dapat membawa *smartphone* ke sekolah. Tidak ada peraturan sekolah yang melarang peserta didik menggunakan *smartphone* di dalam lingkungan sekolah, kecuali pada saat kegiatan pembelajaran sedang dilaksanakan. Meskipun begitu, peserta didik tetap bisa menggunakan *smartphone* dan memainkannya secara sembunyi-sembunyi ketika jam pelajaran.¹⁶

¹⁵ M. Haimin, *Nuansa Baru Pendidikan Islam: Mengurangi Kusut Dunia Pendidikan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 147.

¹⁶ Pengamatan peneliti pada tanggal 26 September 2022, pukul 09.10 WIB, di SMA Negeri 1 Plosoklaten.

Hasil wawancara dengan Bapak Abdul Malik, S.Pd.I. selaku guru PAI di SMA Negeri 1 Plosoklaten, diketahui bahwa beberapa peserta didik di dalam kelas telah menyalahgunakan *smartphone* ketika jam pelajaran telah dimulai. Mereka menggunakan *smartphone* untuk *chatting* dengan teman, mendengarkan musik, membuka media sosial, bahkan untuk bermain *game*. Bukan seorang pendidik yang sedang menjelaskan di depan atau juga papan tulis yang mereka perhatikan, melainkan *smartphone* mereka.¹⁷

Sementara itu hasil wawancara dengan salah satu peserta didik DF dari kelas XII MIPA 4, ia mengatakan bahwa ketika pelajaran berlangsung ia dan beberapa temannya memang menggunakan *smartphone* meskipun dalam kondisi berlangsungnya pembelajaran. Ia mengaku bahwa *smartphone* tersebut digunakan sebagai hiburan karena terkadang ia merasa bosan dan jenuh dengan pelajaran, terlebih ketika siang hari. Kemudian ia juga mengatakan bahwa dari penggunaan *smartphone* tersebut ia merasakan pengaruh negatif seperti kurang minat untuk belajar, tidak menyegerakan ibadah sholat ketika sudah waktunya, cenderung malas untuk beraktivitas terutama untuk membantu orang tua apabila di rumah, terkadang asyik dengan *smartphone* sampai lalai dengan pekerjaan yang seharusnya dilakukan.¹⁸

Penggunaan *smartphone* di lingkungan sekolah tentunya akan menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi SMA Negeri 1 Plosoklaten dalam mewujudkan misinya, yaitu dalam pengamalan nilai-nilai luhur keagamaan dan kemasyarakatan. Kita tidak bisa memastikan apakah satu persatu peserta didik

¹⁷ Wawancara dengan Bapak Abdul Malik, S.Pd.I. selaku guru PAI-BP SMA Negeri 1 Plosoklaten, tanggal 26 September 2022, pukul 09.55 WIB, di SMA Negeri 1 Plosoklaten.

¹⁸ Wawancara dengan peserta didik DF, tanggal 26 September 2022, pukul 08.20 WIB, di SMA Negeri 1 Plosoklaten.

menggunakan *smartphone* dengan baik dan benar. Sementara di sisi lain kita juga tahu pengaruh negatif *smartphone* sangatlah besar apabila peserta didik tidak bisa menggunakannya dengan bijak. Terlebih lagi jika peserta didik sudah merasa ketergantungan dalam penggunaan *smartphone*. Berangkat dari pernyataan di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih dalam terkait dampak negatif penggunaan *smartphone* pada peserta didik dengan judul “Dampak Negatif Penggunaan *Smartphone* terhadap Perilaku Keagamaan Peserta Didik SMA Negeri 1 Plosoklaten”.

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian bermanfaat untuk memberikan batasan terhadap objek penelitian yang akan diteliti, sehingga penelitian akan lebih terarah. Selain itu fokus penelitian membantu peneliti agar tidak terperangkap oleh banyaknya data yang diperoleh di lapangan dan untuk membedakan antara data yang relevan serta data yang tidak relevan. Dalam penelitian ini yang akan menjadi fokus penelitian adalah:

1. Bagaimana penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik SMA Negeri 1 Plosoklaten.
2. Bagaimana dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap perilaku keagamaan peserta didik SMA Negeri 1 Plosoklaten.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan fokus penelitian, maka secara spesifik yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan *smartphone* di kalangan peserta didik SMA Negeri 1 Plosoklaten.

2. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *smartphone* terhadap perilaku keagamaan peserta didik SMA Negeri 1 Plosoklaten.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik bagi keperluan teoritis ataupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang dampak negatif penggunaan *smartphone*, terutama dampak negatif terhadap perilaku keagamaan peserta didik.
- b. Menjadi masukan atau bahan bagi penelitian yang akan datang terhadap objek sejenis yang belum tercakup dalam penelitian ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi tentang dampak negatif teknologi *smartphone* sehingga pendidik senantiasa memberikan ajaran yang baik kepada peserta didik agar mereka mampu memanfaatkan teknologi dengan baik.
- b. Memberikan masukan dan dorongan kepada peserta didik agar bersikap lebih bijak dalam penggunaan *smartphone*, yaitu dengan penggunaan ke arah positif, misalnya digunakan sebagai penunjang sumber belajar.
- c. Memberikan wawasan dan bekal bagi peneliti dalam mendidik peserta didiknya kelak.

E. Penelitian Terdahulu

Dampak negatif dari penggunaan *smartphone* sudah pernah dilakukan pada penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu ini digunakan sebagai referensi dan perbandingan antara penelitian yang akan dilakukan dengan

penelitian yang terdahulu. Adapun penelitian terdahulu dan hasil penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Sri Wulan Endang Saraswati, (2021), *Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati*.¹⁹ Hasil penelitian ini menyatakan bahwa *smartphone* memberikan dampak negatif pada:
 - a. Perilaku emosi. Anak mudah sekali marah ketika dilarang atau berhenti bermain *smartphone* bahkan sampai berteriak ketika *smartphone* diminta orang tua.
 - b. Perilaku sosial. Dampak yang paling terasa adalah kemampuan anak dalam bersosialisasi menurun. Ketika anak sudah asyik dengan *smartphone* maka anak cenderung tidak peduli dengan lingkungan sekitar, hal tersebut menyebabkan anak menjadi kurang memahami etika-etika dalam bersosialisasi atau bergaul.
 - c. Perilaku malas. Sikap malas atau pasif pada akan muncul pada anak yang menggunakan *smartphone* dengan berlebihan, yang meliputi malas bermain di luar rumah, malas belajar, dan malas berolahraga.
2. Fahrul Hidayat, (2021), *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Siswa 'X')*.²⁰ Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* dengan jenis *smartphone* pada kepribadian anak usia sekolah dasar. Adapun hasil dari penelitian ini adalah:

¹⁹ Sri Wulan Endang Saraswati, "Dampak Penggunaan Smartphone Pada Perilaku Anak Di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati," *Wasis: Jurnal Ilmiah Pendidikan* Volume 2, Nomor 2 (2021): 99–101.

²⁰ Fahrul Hidayat, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Siswa 'X')," *Jurnal Humaniora Dan Ilmu Pendidikan (Jahidik)* Volume 1 Nomor 1 (2021): 10.

- a. Dampak negatif: anak sering membantah dan mengabaikan perkataan atau perintah orang tua, prestasi anak menurun karena malas belajar, sikap anak menjadi temperamental, acuh, kecanduan *smartphone*, dan mengganggu kesehatan anak.
 - b. Dampak positif: kreativitas anak menjadi terlatih melalui *game* dan konten-konten kreatif.
3. Deta Piscanda, (2020), *Dampak Teknologi Informasi terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di MTs Jauharul Ihsan Kota Jambi*.²¹ Tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui dampak penggunaan *smartphone* sebagai teknologi informasi yang sering digunakan peserta didik terhadap perilaku keagamaan dan apa saja upaya pendidik untuk meningkatkan perilaku keagamaan peserta didik. Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut:
- a. Dampak negatif *smartphone* menjadikan peserta didik lebih memilih bermain dengan *smartphone* dan akhirnya meninggalkan sholat dzuhur berjama'ah, malas belajar, terkadang bersikap tidak sopan kepada guru ataupun teman, menunda pekerjaan, menjadi tidak fokus dalam pelajaran, dan kurang memperhatikan guru ketika menjelaskan pelajaran.
 - b. Dampak positif dari *smartphone* ialah memudahkan komunikasi, pengetahuan terhadap hal-hal baru menjadi lebih cepat, dan sebagai penunjang belajar sehingga mereka bisa memahami pelajaran dengan baik karena ada berbagai sumber yang bisa mereka gunakan.

²¹ Deta Piscanda, "Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Di Mts Jauharul Ihsan Kota Jambi" (Skripsi, Jambi, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2020), 48–54.

- c. Upaya guru dalam meningkatkan perilaku keagamaan peserta didik adalah memfokuskan peserta didik pada kegiatan belajar ketika pelajaran berlangsung dan melarang penggunaan teknologi informasi seperti *smartphone* jika tidak dibutuhkan dalam proses belajar, melakukan pengawasan dalam penggunaan teknologi informasi, memberikan nasehat pada peserta didik agar menggunakan teknologi informasi dengan bijak, memberikan hukuman jika pada peserta didik yang menggunakan *smartphone* untuk hal negatif dan menyimpang.
4. Anis Mutmainnah, (2019), *Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)*.²² Penelitian ini bertujuan meneliti dampak penggunaan gadget terhadap perilaku keagamaan di kalangan remaja yang ditekankan pada aspek ibadah yaitu pelaksanaan sholat lima waktu. Adapun hasil penelitian tersebut adalah:
 - a. Sebagian besar remaja terkena dampak negatif penggunaan *gadget* khususnya terhadap ibadah sholat lima waktu. Mereka melalaikan ibadah sholat ketika sudah waktunya, tidak khushyuk dalam sholat, bahkan terkadang mereka menghiraukan perintah atau ucapan orang tua karena terlalu asyik bermain *gadget*.
 - b. Adapun *gadget* juga memberikan dampak positif dalam pelaksanaan sholat lima waktu yaitu sebagai media pengingat waktu sholat, mencari arah kiblat ketika bepergian, media belajar tata cara sholat dengan benar.

²² Anis Mutmainnah, "Dampak Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)." (Skripsi, Lampung, IAIN Metro, 2019), 54–56.

Penelitian-penelitian yang dipaparkan di atas menjadi referensi dan rujukan bagi penulis dalam melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Plosoklaten. Dari penelitian yang sudah dilakukan tersebut ada beberapa kesamaan sekaligus juga ada perbedaan dari penelitian yang akan dilakukan. Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang hendak dilakukan akan dijelaskan melalui tabel berikut.

TABEL 2 1: PERSAMAAN DAN PERBEDAAN PENELITIAN TERDAHULU

No.	Penelitian Terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Sri Wulan Endang Saraswati, (2021), <i>Dampak Penggunaan Smartphone pada Perilaku Anak di Desa Muktiharjo Kabupaten Pati.</i>	Sama-sama meneliti dampak penggunaan <i>smartphone</i> .	Penelitian yang akan dilakukan lebih fokus kepada dampak negatif <i>smartphone</i> terhadap perilaku keagamaan yang sarasannya merupakan peserta didik jenjang SMA.
2.	Fahrul Hidayat, (2021), <i>Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kepribadian Anak Sekolah Dasar (Studi Kasus Siswa 'X').</i>	Sama-sama meneliti dampak penggunaan <i>gadget</i> jenis <i>smartphone</i> .	Penelitian yang akan dilakukan lebih fokus kepada dampak negatif <i>smartphone</i> terhadap perilaku keagamaan yang sarasannya merupakan peserta didik jenjang SMA dan menggunakan lebih dari satu sampel.
3.	Deta Piscanda, (2020), <i>Dampak Teknologi Informasi terhadap Perilaku Keagamaan Siswa di MTs Jauharul Ihsan Kota Jambi.</i>	Sama-sama meneliti dampak penggunaan Teknologi Informasi jenis <i>smartphone</i> di kalangan peserta didik.	Penelitian yang akan dilakukan lebih fokus kepada dampak negatif <i>smartphone</i> dengan sasaran peserta didik pada jenjang SMA.
4.	Anis Mutmainnah, (2019), <i>Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu (Desa Negara Saka, Kecamatan Negeri Katon, Kabupaten Pesawaran)</i>	Sama-sama meneliti dampak penggunaan <i>gadget</i> jenis <i>smartphone</i> terhadap perilaku keagamaan yaitu pada pelaksanaan ibadah sholat di kalangan remaja yang sebagiannya juga merupakan peserta didik jenjang SMA.	Penelitian yang akan dilakukan lebih fokus kepada dampak negatif <i>smartphone</i> terhadap perilaku keagamaan yang bukan dilihat dari aspek ibadah saja, namun juga aspek-aspek keagamaan lainnya seperti akhlak kepada orang lain, kemauan untuk mendalami ilmu agama, melaksanakan perintah dan menjauhi larangan Allah Swt.

F. Definisi Konsep

1. Dampak Negatif

Dampak negatif merupakan sebuah efek dari suatu perbuatan atau peristiwa yang mengakibatkan keburukan atau kekurangan terhadap hal-hal yang ada di sekelilingnya. Dampak negatif juga bisa diartikan sebagai suatu tindakan atau kebiasaan yang menyebabkan penurunan terhadap harga diri, kualitas, dan nama baik manusia atau sebagai penghambat dalam suatu kinerja.²³

2. Penggunaan *Smartphone*

Penggunaan adalah suatu cara, perbuatan, aktivitas menggunakan atau pemakaian sesuatu. Penggunaan *smartphone* bisa diartikan sebagai cara seseorang dalam memanfaatkan *smartphone* sesuai dengan kebutuhan atau keinginannya untuk membantu aktivitas atau pekerjaan agar lebih cepat dan efisien.²⁴

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan penggunaan *smartphone* ialah pemanfaatannya sebagai media komunikasi, media sosial, pencarian informasi, media hiburan, dan dokumentasi. Selain itu penggunaan *smartphone* juga dilihat dari segi isi, tepatnya aplikasi apa saja yang ditambahkan oleh peserta didik di *smartphone* mereka dan durasi penggunaan *smartphone* dalam sehari.²⁵

²³ Suharso, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2011), 243.

²⁴ Hehanian and Farlin, *Kamus Praktis Bahasa Indonesia* (Jakarta: Grasindo, 2002), 321.

²⁵ Sharen Gifary, "Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi," *Jurnal Sositoteknologi* Volume 14, Nomor 2 (2015): 172.

3. Perilaku Keagamaan

Perilaku keagamaan merupakan sikap atau tindakan seseorang yang dilakukan dengan sadar dengan menjunjung nilai-nilai atau ajaran dari agama sebagai bentuk keyakinan kepada Tuhan. Perilaku tersebut bersumber dari dalam diri individu (rohaniahnya) kemudian akan diwujudkan dalam bentuk tindakan-tindakan (jasmaniahnya).²⁶ Perilaku keagamaan dalam hal ini dilihat dari perilaku individu kepada Allah Swt. dan perilaku kepada makhluk Allah Swt.

²⁶ Kaelany, *Islam Dan Aspek-Aspek Kemasyarakatan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 58.