

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mahasiswa fakultas agama Islam Indonesia adalah para pelajar (akademisi) universitas Islam Indonesia yang sarat dengan ilmu pendidikan dan keagamaan yaitu Islam. Dan mereka mempelajarinya secara konferhensif. Dengan banyaknya aktifitas belajar maupun kegiatan-kegiatannya mahasiswa Fakultas Ilmu agama Islam (FIAI) baik di dalam atau di luar kampus, maka mahasiswa FIAI tidak mungkin terlepas dari internet dan sosial media yang juga mempunyai peran penting dalam mempermudah komunikasi dan memperoleh informasi. Sebagian dari mereka banyak yang menggunakan internet dan media sosial sebagai sarana bersosialisasi, belajar, hiburan atau bahkan sebagai penghilang penat semata.

Dengan seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi yang begitu pesat, maka intensitas penggunaan internet dan media sosial mahasiswa FIAI semakin meningkat dratis, apalagi ditambah dengan fasilitas jaringan internet di dalam kampus. Ini terlihat dan tercermin dari perilaku mahasiswa yang setiap saat bahkan setiap detiknya banyak di lalui dengan laptop atau gadgetnya dimanapun bahkan kapan pun.

Berdasarkan pengamatan pra-survei yang peneliti lakukan, di masjid sekalipun mahasiswa secara umum masih asyik bermain dengan smartphone (gadget) nya dibanding membaca Al Quran, atau sekedar mendengarkan kajian

secara khusus'. Jika ada yang mendengarkan kajian pun tidak sepenuhnya mereka mendengarkan karena sebagian dari mereka tetap asyik dengan gadget mereka, lebih-lebih ketika adzan dan iqomah dikumandangkan pun mereka masih sempat mengecek media sosialnya.

Selain itu hal ini pun terus berkelanjutan ke dalam proses pembelajaran dalam kelas ketika perkuliahan berlangsung. Satu fenomena fakta lagi yang peneliti amati adalah ketika sebagian mahasiswa diajak untuk menunaikan sholat jamaah terlebih ke masjid maka dia akan memilih bercengkrama dengan media sosial dan memilih menunda sholat bahkan na'udzubillah sampai ada yang lalai tidak mengerjakan shalat. Intensitas membaca alquran, buku-buku agama pun kalah drastis dibanding dengan intensitasnya dalam menikmati internet dan media sosial.

Di era kemajuan teknologi saat ini. media mengambil peran yang sangat besar dalam perubahan tatanan kehidupan sosial, politik, ekonomi maupun pendidikan. Internet dan media sosial adalah termasuk media massa yang berfungsi sebagai penyampai pesan dan informasi dan berkembang begitu dahsyat dibarengi dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Teknologi-teknologi ini diciptakan seyogyannya adalah untuk mempermudah urusan dalam kehidupan manusia.

Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi, media massa tidak hanya berupa televisi, radio, komputer atau benda-benda keras lainnya. Dengan kemunculan internet pertama kali, manusia sudah berfikir bagaimana menjadikan

internet mempunyai manfaat yang sebesar-besarnya untuk umat manusia. maka lahir pulalah segala macam faktor pendukungnya berupa aplikasi, program dan lain-lain. Maka dari itu, saat ini adalah eranya piranti-piranti lunak yang dikembangkan sedemikian rupa, sehingga bisa berwujud sebagai sebuah aplikasi atau program yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, mengirim pesan, mencari atau bertukar informasi dan lain sebagainya.

Dahulu jika seseorang ingin terhubung atau menggunakan internet harus menyediakan seperangkat komputer dan kabel jaringan internet. Akan tetapi saat ini seseorang bisa mengakses jaringan internet hanya dari jari tangannya, yang sudah kita kenal bersama dengan telepon pintar (Smartphone) atau komputer mini.

Tentunya ini adalah sebuah kemajuan yang patut kita syukuri bersama. Dalam sebuah telepon pintar ada segudang aplikasi atau program berbasis internet yang bisa kita gunakan. Bahkan program-program tersebut bisa kita kategorikan menjadi beberapa kategori aplikasi. Dan yang paling populer adalah aplikasi media sosial.

Media sosial adalah media yang berbasis internet (online) yang dengan itu penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan sebuah pesan atau informasi yang bisa dikirimkan dari satu pengguna ke pengguna lainnya di seluruh dunia. Internet dan media sosial adalah sarana media bebas untuk mengekspresikan diri yang pertanggungjawaban bahkan pengawasannya di kendalikan oleh penggunaannya itu sendiri.

Tentunya ini menjadi sebuah kekhawatiran jika internet dan media sosial tidak di gunakan secara bijak. Internet dan media sosial mempunyai segudang manfaat positif dan kemudahan yang banyak dibayangkan orang-orang dahulu. Akan tetapi dampak negatifnya pun sangat mengerikan karena internet dan media sosial adalah sarana publik sebagai media yang penuh ekspresi dan kebebasan, jika tidak digunakan dengan bijak dan kontrol yang baik, akan menjadi malapetaka yang besar bagi penggunanya.

Di masa sekarang ini internet dan media sosial sangat populer di kalangan masyarakat kita, mulai dari kalangan bawah hingga atas, sudah mengetahui akan internet dan media sosial. Mulai dari anak-anak hingga lanjut usia tidak luput sebagai konsumen aktif internet dan media massa. Berdasarkan hasil survei dan riset yang dilakukan oleh kementerian komunikasi dan informatika pada bulan november 2013, bahwa pengguna internet di Indonesia mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut 95 persennya menggunakan internet untuk jejaring sosial (media sosial). Pada tahun 2014 angka pengguna internet di Indonesia meningkat menjadi 83,7 juta. Dan peningkatan drastis terjadi pada survei tahun 2016 yang menunjukkan pengguna internet di Indonesia mencapai angka 132,7 juta dari total penduduk Indonesia 256,2 juta orang. Dari data statistik diatas menjadikan negara Indonesia adalah pengguna internet peringkat ke 6 di dunia setelah Jepang. Dan ini juga menunjukkan bahwa antusiasme penduduk Indonesia sangat besar terhadap kemajuan teknologi.

Dikutip dari halaman website Kominfo bahwa Kebanyakan pengguna aktif internet di Indonesia, mereka adalah pengguna media sosial dan Indonesia

menempati urutan ke-5 pengguna media sosial di dunia. Media sosial yang kita kenal saat ini adalah berupa aplikasi-aplikasi berbasis internet (online) seperti, Facebook, Twitter, Whatsapp, Line, BBM, Instagram, Path dan lainnya. Semua aplikasi di atas banyak membawa perubahan dalam kehidupan kita. Sebut saja untuk bertukar informasi atau pesan yang dahulu kita harus menggunakan surat dengan berminggu-minggu bahkan bulanan waktu pengirimannya, lalu lanjutkan dengan teknologi SMS (short Message Service). Dengan internet dan media sosial, sekarang kita bisa mengirimnya dengan sangat instan dan cepat bahkan kita bisa mengetahui pengguna lainnya sedang menulis. Tentunya ini kemajuan yang sangat fantastis. Selain itu internet dan media sosial bukan saja untuk mengirimkan atau bertukar pesan, akan tetapi lebih dari itu kita bisa mendapatkan informasi, dan membaca sebuah artikel, mendengarkan audio, lagu bahkan melihat video. Diatas adalah beberapa kemudahan dan layanan yang diberikan secara cuma-cuma oleh media sosial yang berbasis internet kepada penggunannya.

Internet dan media sosial menyuguhkan seambrek informasi dan pesan bahkan tanpa penyaringan (filter) yang bisa diakses bebas oleh para penggunannya. Informasi tersebut bisa berupa informasi positif ataupun negatif. Ada beberapa dampak negatif dari internet dan media sosial yang benar-benar harus kita hindari. Sebut saja seperti *pornografi, pelecahan seksual, narkoba, judi, tindak kriminal dan lain lain*. Perlu digaris bawahi bahwa kenakanalan remaja dan generasi muda (sex bebas, narkoba, minum-minuman keras) yang kita

saksikan saat ini itu adalah sebuah kebablasan yang melanggar norma-norma agama yang tidak lepas dari pengaruh internet dan media sosial.

Dimitri Mahayana seorang pakar IT dari sharing Vision mengatakan bahwa pengaruh perkembangan teknologi saat ini memang cukup besar, bahkan berdasarkan survei 29% kejahatan seksual via internet diawali melalui situs jejaring sosial. Jumlah kasus anak hilang yang melibatkan Facebook pada tahun 2011 ada 18 orang dan tahun 2012 ada 27 orang. Tentunya sekarang pun terus meningkat. Lebih lanjut Dimitri mengatakan, maraknya kejahatan seksual terhadap anak dan perempuan pun dipengaruhi cepatnya pengembangan ponsel, terutama android dan smartphone. Apalagi pertumbuhan pengguna android mencapai lebih dari 1,5 juta per hari. Ada nilai positif dan negatifnya. Dampak negatif penggunaan android dan smartphone adalah gampang menerima konten porno dan kekerasan.

Dari beberapa fakta dan data dampak positif maupun negatif penggunaan internet dan media sosial di atas, terdapat pula fenomena yang unik tapi memilukan yang disebabkan kehadiran internet dan media sosial. Dimana pengguna paling banyak internet dan media sosial adalah generasi muda yaitu anak sekolah dan mahasiswa yang mereka menggunakannya sebagai sarana komunikasi dengan orang sekelilingnya atau bahkan dari negara lain, dan juga sebagai sarana memperoleh informasi secara cepat dan mudah di mana pun, kapan pun dan dalam bentuk apa pun informasi tersebut apakah positif atau negatif yang tentunya tidak sesuai dengan norma dan ajaran agama.

Dan berdasarkan fenomena-fenomena yang telah dikemukakan di awal, tentu peneliti ingin mencari tahu apakah benar bahwa internet dan media sosial berpengaruh terhadap perubahan perilaku keagamaan mahasiswa, sehingga mereka lebih cenderung kepada urusan yang ada di internet dan media sosial mereka daripada perintah atau bahkan larangan agama.

Maka dari itu perlulah kita adakan penelitian apakah ada pengaruh penggunaan internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa. Sebagai tambahan, kedewasaan dan kematangan pola pikir sangat mempengaruhi dalam mengambil sikap dan perilaku. Pemahaman keagamaan, lingkungan kampus, lingkungan masyarakat (tempat tinggal) dan dasar pendidikan keluarga juga menjadi faktor terbentuknya suatu sikap dan perilaku.

Namun berdasarkan uraian diatas, ada satu faktor baru yang mungkin menjadi faktor seseorang dalam berperilaku yaitu efek media massa yang berbasis teknologi, dalam hal ini adalah internet serta media sosial. Saya berani berpendapat bahwa saat ini pengaruh internet dan media sosial benar adanya terutama bagi para generasi muda anak-anak sekolah dan mahasiswa baik positif ataupun negatif. Akan tetapi itu kembali kepada pribadi pengguna masing-masing.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah merupakan salah satu pokok yang cukup penting dalam kegiatan penelitian sehingga peneliti merasa perlu dan penting sekali untuk membuat rumusan-rumusan masalah yang akan diteliti dan dicarikan jawaban

nya. Berdasarkan latar belakang permasalahan sebagaimana tersebut diatas, maka rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Adakah pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa FIAI UII?

C. Tujuan Penelitian

Analisis dan penelitian ini diajukan adalah untuk mengetahui pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Islam Indonesia

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dan analisis ini diajukan dengan harapan dapat membawa manfaat yang sebesar-besarnya. Dibawah ini adalah beberapa manfaat dari penelitian ini :

1. Sebagai bahan pembelajaran bagi mahasiswa, dan *stakeholder* yang membutuhkan akan kajian pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan.
2. Sebagai bahan evaluasi dan wacana baru untuk meningkatkan kedewasaan dalam menggunakan internet dan media sosial.
3. Sebagai referensi bagi siapa saja yang ingin mengetahui pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa.

E. Telaah Pustaka

Dalam tulisannya *Pengaruh media sosial facebook bagi siswa kelas IX MTs*, **Risna Apriani** mengemukakan bahwa Intensitas penggunaan facebook oleh siswa MTs RMI Darul Abror adalah sebesar 66,7%. Tentunya ini adalah angka kuantitas yang tinggi. Dampak positif dari penggunaan media sosial facebook adalah mempermudah proses belajar sebagai sarana diskusi mengenai tugas-tugas sekolah, mencari dan menambah teman. Adapun dampak negatifnya dapat mengganggu jam pelajaran. Dari hasil penelitian 50% siswa bermain facebook saat proses pembelajaran berlangsung. Dan dapat mengurangi daya konsentrasi siswa sehingga mengganggu prestasi belajar siswa. Dan juga membuat siswa kurang bersosialisasi dengan lingkungan karena asyik bermain facebook.

Menurut **Nisa Khairuni** (Jurnal,2016;2), dampak positif penggunaan media sosial adalah untuk mempermudah tugas para siswa, mencari bahan bacaan bahkan membiasakan siswa untuk mampu berinteraksi dengan orang lain dengan baik. Sedangkan dampak negatifnya yaitu membuat anak-anak bersifat malas, tidak berdisiplin, lalai (lupa waktu). Yang lebih parahnya lagi anak-anak tidak mengerjakan tugasnya karena asyik bersosial media, mudah marah, tidak sopan dan lain-lain.

Menurut **Nesi aryani Fajrin** (Yogyakarta,2013) dalam skripsinya "*pengaruh handphone terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi*" bahwa, Pengaruh pola pikir remaja pedukuhan II dukuh Kilung akibat penggunaan smartphone (telepon pintar dengan internetnya) memiliki dampak negatif yang sangat besar

dalam kehidupan pendidikan, sosial maupun keagamaan. Mereka menjadi malas bersosialisasi dengan teman dan lingkungan sekitar, malas belajar bahkan malas beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam.

Ponsel pintar (dengan internetnya) saat ini bukan hanya digunakan untuk komunikasi belaka akan tetapi sudah lebih jauh dari pada itu. Selain manfaat baik yang diporelah juga banyak keburukan yang di dapat dari tidak bijaksanaan dalam penggunaannya salah satu adalah kasus yang terjadi di SMAN1 Balige ditemukan beberapa handphone siswa berisikan video porno. Kepala Sekolah SMAN1 Balige menjelaskan, sudah dua kali pihak guru pembimbing sekolah melakukan razia ke dalam semua ruangan kelas. Razia dilakukan mendadak. Setiap HP siswa diperiksa apakah berisi gambar atau video porno. Ternyata ada, ditemukan hampir 10 ponsel berisi film porno berdurasi singkat. Di antara yang tertangkap itu, ada juga HP milik pelajar perempuan. Tentunya hal yang demikian ini sangat miris dan memilukan.

Dan **Maryani** dalam tulisannya tentang "*Media Sosial Dalam Pendidikan*" menyatakan bahwa berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh kementerian Kominfo dalam penelusuran para pengguna aktivitas online pada anak usia remaja tahun 2014, ditemukan bahwa dari 98 persen remaja yang disurvei tahu tentang internet dan 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet aktif.

Dimitri Mahayana, pakar IT dari Sharing Vision dalam wawancaranya oleh wartawan dia menjelaskan bahwa "Kejahatan yang terimplikasi media sosial dan media online memang terus meningkat, terutama yang mengakses Facebook

dan Twitter. Ada sekitar 74 persen dari kejahatan tersebut yang menggunakan Facebook dan 24 persen lainnya menggunakan Twitter”. Dipaparkannya, saat ini kejahatan terkait dengan Facebook dilaporkan ke polisi setiap 40 menit. Bahkan tahun lalu petugas mencatat ada 12.300 kasus yang diduga melibatkan Facebook. Sehingga Facebook pun telah dirujuk dalam penyelidikan pembunuhan, pemerkosaan, pelanggaran seksual anak, penyerangan, penculikan, ancaman pembunuhan, dan penipuan. (sharingvision :2014)

Menurutnya dampak perkembangan teknologi saat ini memang cukup besar, baik dari sisi positif maupun sisi negatifnya. Bahkan dari hasil survei, 29% kejahatan seksual via internet diawali melewati situs social networking. Bahkan kriminalitas seksual terhadap anak-anak yang melibatkan situs social networking peluangnya lebih besar, apalagi yang ditindaklanjuti dengan kopi darat. Itu sangat berbahaya, biasanya para pelaku menggunakan akun anonim dengan identitas yang tidak jelas, itu patut dicurigai. Tidak hanya itu, banyak juga kasus penculikan yang melibatkan Facebook. Diperkirakan 27 dari 129 kasus anak hilang di Indonesia berawal dari pertemanan di Facebook. Jumlah kasus anak hilang yang melibatkan Facebook ini tahun 2011 ada 18 orang dan tahun 2012 ada 27 orang. Tentunya sekarang pun terus meningkat,” jelasnya.

Menurutnya, beberapa kasus telah terjadi diduga akibat dari efek buruk penggunaan jejaring sosial dan media online, seperti game online, yaitu kekerasan yang dilakukan oleh anak di bawah umur, kejahatan seksual, maupun kasus penculikan. “Dilaporkan di Inggris pada tahun 2012 terjadi pelaporan kejahatan

yang terkait jejaring sosial Facebook sebanyak 40 laporan per menit. Di Indonesia pun sama sangat tinggi jumlahnya,” katanya.

Lebih lanjut Dimitri mengatakan, maraknya kejahatan seksual terhadap anak dan perempuan pun dipengaruhi cepatnya pengembangan ponsel, terutama android dan smartphone. Apalagi pertumbuhan pengguna android mencapai lebih dari 1,5 juta per hari. Ada nilai positif dan negatifnya. Dampak negatif penggunaan android dan smartphone adalah gampang menerima konten porno dan kekerasan. Dalam kehidupan sehari-hari 22 persen responden pernah menerima konten porno dan kekerasan, dan itu sangat memprihatinkan.

Berbicara dampak buruk ponsel pintar (smartphone) dengan internet nya, tentu pornografi tidak akan pernah bisa dinafikan, terkait dengan hal itu **Elly Risman M.Psi** seorang ahli psikologi keluarga memaparkan pendapatnya yang dimuat oleh Republika edisi Rabu 11 Februari 2015, dia mengaku prihatin dengan perkembangan anak-anak di era digital.

Alasannya, pornografi telah meyerang habis-habisan kepada generasi penerus bangsa ini. “Pornografi itu jelas bisa membuat otak rusak,” ucapnya. Menurutnya, apabila otak rusak maka otaknya akan seperti binatang yang kemudian berpengaruh pada perilaku mereka. Menurut Elly, kemungkinan besar anak-anak Indonesia bisa terjangkit virus ketagihan pornografi. Apalagi, saat para anak mendapatkan fasilitas lebih dari orang tua mereka, seperti TV berbayar, gadget, wifi dan sebagainya. Kemudian ditambah lagi dengan kurangnya pengawasan orang tua yang sebagian besar jadwalnya sangat padat. Memang

tidak semua orang tua memberikan fasilitas pada anaknya. “Tapi apakah fenomena pornografi bisa terhindar begitu saja?” tanyanya. Menurutnya, handphone atau gadget milik orang tua juga bisa jadi pemicu kerusakan otak akibat pornografi. “Maksudnya, bisa saja sang anak pernah memegang telepon sang ayah yang ternyata si ayah sempat menyimpan gambar atau video yang begituan,” ungkap Elly.

Elly mengibaratkan kondisi itu seperti menyelupkan sesendok air kopi ke dalam segelas air putih yang kemudian berwarna keruh. Ini berarti orang tua secara tidak langsung telah mengaktifkan atau menyalakan pornografi di otak anak. Meski bentuknya sedikit, kondisi tersebut tetap saja berbahaya. (Republika : 2011)

Elly mengaku pernah bertemu dengan para ahli bedah otak dari Amerika Serikat. Mereka mengungkapkan betapa bahayanya pornografi pada otak. Menurut Elly, pernyataan para ahli itu jelas membuktikan bahaya pornografi secara ilmiah. Dokter ahli tersebut, ungkap Elly, mengibaratkan kerusakan otak pecandu pornografi itu sama dengan orang yang mengalami kecelakaan. Persis seperti orang yang tabrakan dan otaknya terluka. Mendengar penjelasan tersebut, Elly mengaku resah. Selain itu, Elly mengungkapkan para dokter ahli otak tersebut juga pernah mengungkapkan satu ayat dalam kitab mereka mengenai fenomena pornografi tersebut.

Mendengar tentang hal itu, Elly mengaku langsung sedih. Sebab, dalam ayat di Alquran juga ada bagian yang menjelaskan bahaya pornografi secara

tersirat. *“Saya baru sadar bahwa Allah sebenarnya telah memperingatkan bahaya pornografi tersebut sejak zaman dahulu. Allah telah memberikan pesan tersebut untuk diaplikasikan pada zaman era digital ini, Subhanallah!”* ujar Elly. Ayat tersebut kurang lebih berisi pesan Allah SWT kepada umatnya agar menjaga pandangan dan kemaluannya. Elly mengaku, ayat tersebut benar-benar terbukti adanya.

Mata adalah kunci pembuka kerusakan otak anak akibat pornografi. Kerusakan ini kemudian membuat sang anak tidak bisa berpikiran jernih. Lalu efek tersebut berkemungkinan besar mempengaruhi tabiat dan perilaku mereka ke arah negatif.

Lebih lanjut dalam kesempatan yang lain dia menjelaskan bahwa, Pree frontal cortex (PFC) akan rusak ketika anak-anak melihat informasi yang bersifat buruk bagi anak seperti pornografi, narkoba dan lain-lain. PFC adalah pusat moral, nilai, tempat merencanakan masa depan, manajemen diri di dalam otak. Sekali saja anak melihat gambar atau informasi yang tidak baik (porno) maka dari PFC informasi tersebut akan dikirim ke otak bagian belakang (respondent). Jika responden anak tersentuh maka otak akan mengeluarkan cairan (hormon) dopamin. Dopamin adalah zat yang akan membuat anak merasa senang, bahagia, nikmat, dan membuat kecanduan. Dan menurut dr. Donald Hilton seorang ahli bedah saraf, mengatakan bahwa kerusakan otak akibat kecanduan pornografi lebih sulit disembuhkan dari pada kecanduan obat-obatan.

Menurut **Mami Hajaroh**, terbentuk dan berkembangnya sikap keagamaan mahasiswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah pendidikan keluarga, lingkungan kampus dan pengetahuan keagamaan. Perilaku keagamaan yang ditampilkan merupakan aktualisasi dari sikap keagamaan dan juga merupakan hasil dari proses pendidikan, sosialisasi, dan pemikiran intelektual mahasiswa. Dalam keseluruhan riset yang dilakukan pada tahun 1998 ini menunjukkan bahwa sikap dan perilaku keagamaan mahasiswa Islam DIY berada pada posisi sedang atau cukup. Kondisi ini menunjukkan bahwa sikap keagamaan mahasiswa Islam rata-rata 42,9 % dan 30,7 %. Ini menandakan bahwa rata-rata mahasiswa yang konsisten dengan ajaran agamanya adalah cukup.(Mami Hajaroh, 1998 ;25)

Dan tentunya hasil penelitian ini perlu diperbaharui mengingat bahwa saat ini era teknologi begitu pesat. Dan teknologi sudah banyak merambah ke segala aspek kehidupan kita termasuk pendidikan bahkan mampu membentuk pola pikir seseorang.

Marcelindo Simolang dalam penelitian menyimpulkan bahwa, Internet sangat berperan pada Generasi Muda di Desa Tounalet Kecamatan Langowan Barat. Sedangkan tanggapan mereka terhadap situs porno dalam menggunakan internet tidak baik berjumlah 66 orang (100%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden memang menyadari bahwa situs porno dapat berdampak negatif bagi responden sehingga mereka tidak tertarik untuk menelusuri. Lain tanggapannya dalam penggunaan game online responden yang berjumlah 25 orang (38%) lebih memanfaatkan fasilitas internet tersebut, alasannya karena dalam mengisi waktu

luang tersebut responden menggunakannya, selanjutnya beberapa responden juga menyatakan menggunakan Game Online karena disebabkan oleh pergaulan dengan teman-teman.

Hal ini mengindikasikan bahwa menggunakan Game Online dalam menggunakan internet sangat diperlukan oleh responden. Data responden berdasarkan manfaat internet dari berbagai segi yaitu segi pendidikan, segi etika dan moral, dan segi pergaulan sangat bermanfaat bagi responden, ini terlihat dengan jumlah 52 % responden menyatakannya demikian, hal ini mengindikasikan begitu banyak manfaat dari internet bagi responden. Selanjutnya responden mengakui bahwa internet dapat membawa dampak positif maupun negatif. (Simolang, 2013; 14-15). Dengan kata lain bahwa waktu kosong para generasi muda banyak habis digunakan untuk berselancar di internet dalam bentuk game online dan lain-lain.

Dari beberapa hasil penelitian dan riset diatas, bahwa internet dan media sosial membawa pengaruh (dampak) terhadap perkembangan dan pertumbuhan tatanan kehidupan kita, terlebih bagi generasi anak muda seperti anak-anak sekolah dan para remaja lainnya. Hasil penelitian diatas banyak membuktikan bahwa internet dan media sosial mempunyai pengaruh dan dampak terhadap perubahan perilaku seorang anak baik itu positif dan negatif. Selain itu penelitian diatas juga menyinggung banyak tentang dampak negatif yang ditimbulkan dari internet itu sendiri terlebih adalah seputar pornografi dan tidak kriminal atau yang kita kenal sekarang sebagai “Cyber Crime”. Anak-anak remaja dan anak-anak di

bangku sekolah menjadi subjek kajian utama dari penelitian-penelitian sebelumnya diatas.

Maka disini peneliti ingin memfokuskan kepada subjek yang lain yaitu mahasiswa yang tergolong sebagai generasi muda penerus bangsa. Lebih sepsifik peniliti akan memfokuskan kepada mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang notabnya adalah para akademisi (pelajar) yang fokus dalam pengembangan ilmu pendidikan dan keislaman. Tentunya dalam hal ini mereka menjadi garda terdepan yang diharapkan mampu menyelesaikan dan menyikapi masalah-masalah yang muncul secara bijaksana, lebih khusus dalam hal penggunaan internet dan media sosial dalam sebuah lembaga pendidikan. Maka jika internet dan media mempunyai pengaruh dan dampak yang besar terhadap anak-anak remaja dan sekolah, apakah internet dan media sosial juga berpengaruh terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia?.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Sejarah Internet

Internet merupakan jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (Advanced Research Project Agency Network), di mana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan hardware dan software komputer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal pembangunan protokol baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol).

Tujuan awal dibangunnya proyek itu adalah untuk keperluan militer. Pada saat itu Departemen Pertahanan Amerika Serikat (US Department of Defense) membuat sistem jaringan komputer yang tersebar dengan menghubungkan komputer di daerah-daerah vital untuk mengatasi masalah bila terjadi serangan nuklir dan untuk menghindari terjadinya informasi terpusat, yang apabila terjadi perang dapat mudah dihancurkan dan hilang. (Lia Kuswayanto, 2006' 3)

Dengan seiring berkembangnya zaman, Internet tidak lagi hanya menghubungkan beberapa komputer atau perangkat, juga tidak hanya digunakan

dalam keperluan militer saja. Bahkan internet sudah menjadi konsumsi masyarakat luas bahkan keberadaannya sangat di butuhkan di dunia digital seperti sekarang ini.

B. Pengertian Internet

Internet adalah sekumpulan komputer yang terhubung dengan satu dengan yang lainnya dalam sebuah jaringan. disebut jaringan yang saling terhubung karena internet menghubungkan komputer-komputer dan seluruh jaringan komputer di dunia sehingga menjadi sebuah jaringan komputer yang sangat besar. Dengan adanya jaringan internet maka segala informasi dapat di kuminkasikan secara instan dan global. (Wahidin, 2014 ; 18)

C. Manfaat Internet

Internet datang membawa perubahan yang begitu masif dalam kehidupan saat ini. hampir seluruh aktifitas kita saat ini tidak lepas dari internet. Dalam dunia sosial-politik tentu internet sangat berperan aktif, begitu pula dalam dunia pendidikan dan ekonomi internet juga menjadi penunjang pertumbuhan yang pesat. Jika kita mau mengambil contoh dari segi ekonomi, maka akan kita temui banyak sekali kegiatan-kegiatan ekonomi berbasis internet, sebut saja “Toko Online”. Sudah tidak asing lisa bagi masyarakat kita saat ini belanja hanya didepan komputer atau gadget tanpa keluar rumah dan tanpa bertemu penjualnya secara langsung, maka pesanan akan segera tida dalam kurun waktu yang ditentukan. Dari segi pendidikan tentu sudah kita rasakan bahwa, saat ini sangat begitu mudah bagi seorang penuntut ilmu untuk mendapatkan informasi tentang

hal yang dicari. Bahkan tidak hanya tulisan atau suara saja, karena saat ini dunia virtual reality (3 dimensi) sudah menjamah masyarakat kita. Fenomena semacam ini adalah hal yang memudahkan bagi kita saat ini, perlu kita sadari bahwa kemudahan-kemudahan yang ditawarkan internet juga berpengaruh kepada tatanan kehidupan sosial dan keagamaan kita.

Baiklah, perlu kita ketahui bahwa perubahan yang dibawa oleh internet tidak semua pengaruh atau dampak yang baik. sebenarnya ini tidak menjadi masalah besar jika konsumen (pengguna) internet mampu menggunakannya secara bijak dan proporsional.

D. Media Sosial

1. Sejarah media sosial

Dengan perkembangan internet yang semakin pesat maka berkembang jugalah seluruh faktor pendukungnya untuk memaksimalkan fungsi internet itu sendiri, salah satunya media sosial atau jejaring sosial

Media sosial (Jejaring sosial) pertama kali muncul berasal dari ide untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Ide ini dikembangkan agar manusia yang saling tak mengenal menjadi kenal satu sama lain. Kehadiran jejaring sosial pertama kali diawali dengan munculnya Sixdegrees.com pada tahun 1997 sebagai situs jejaring sosial pertama kali di dunia. Pada tahun 1999 dan tahun 2000 mulai muncul situs jejaring sosial bernama Lunarstrom, Live Journal, dan Cyword dengan system informasi yang searah. Tahun 2003 mulai bermunculan situs jejaring sosial lain dengan berbagai macam kategori seperti

Flickr, Youtube, dan MySpace. Selain Friendster. Kemudian pada tahun 2006, kehadiran Facebook langsung menggeser posisi jejaring sosial yang ada pada saat itu. Facebook yang diluncurkan pada tahun 2004 itu saat ini telah memiliki lebih dari 750 juta pengguna.(Ega dewa: 2017)

Tahun 2009, muncul jejaring sosial Twitter yang saat ini juga merupakan salah satu jejaring sosial populer. Pengguna Twitter dibatasi dalam berkicau maksimal 140 karakter. Justru pembatasan ini yang membuat Twitter menjadi jejaring sosial micro blogging populer. Pembatasan mengakibatkan orang-orang menulis hal-hal penting saja, hal ini juga mengurangi status-status alay seperti pada Facebook saat ini. Selanjutnya pada tahun 2010 munculah jejaring sosial yang bernama Friendster, situs jejaring sosial ini sangat populer selama beberapa tahun kedepan hingga akhirnya tergusur oleh adanya situs jejaring sosial yang baru. Friendster tergusur karena popularitasnya yang turun, penggunanya lebih memilih Facebook ketimbang Friendster. Tahun 2011 ini muncul lagi jejaring sosial baru bernama Google+ yang dibuat oleh perusahaan internet raksasa, Google. Jejaring sosial ini sepertinya sengaja dibuat untuk menyaingi situs milik Mark Zuckerberg. Google+ memiliki tampilan seperti halnya di Facebook. Jejaring sosial ini yang di gadang-gadang akan menyaingi Facebook milik Mark Zuckerberg (Ega Dewa, 2017 ; 3).

Dari uraian singkat sejarah diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media sosial akan terus mengalami peningkatan dan perkembangan yang pesat dengan adanya dukungan jaringan internet dan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Sebagai mana kita saksikan saat ini, kemunculan berbagai aplikasi

chatting atau media sosial berbasis android adalah bukti nyata perkembangan pesatnya.

2. Pengertian Media Sosial

Secara garis besar media sosial atau yang sering disebut “medsos” bisa dikatakan sebagai sebuah media online, di mana para penggunanya (user) melalui aplikasi berbasis internet dapat berbagi, berpartisipasi, dan menciptakan konten berupa blog, wiki, forum, jejaring sosial, dan ruang dunia virtual yang disokong oleh teknologi multimedia yang kian canggih (kementrian perdagangan RI, 2014;25).

Selain pengertian diatas, media sosial merupakan sebuah jembatan komunikasi dan interaksi sosial yang berbasis internet atau dunia maya, dalam arti lain dua orang yang bertukar informasi atau pesan tidak harus saling bertatap muka secara langsung atau nyata. Media sosial (Jejaring sosial) pertama kali muncul berasal dari ide untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Ide ini dikembangkan agar manusia yang saling tak mengenal menjadi kenal satu sama lain (Ega dewa, 2017 ; 3).

3. Dampak penggunaan Media Sosial

Penggunaan media sosial juga sudah menjadi satapan publik tiap harinya, bahkan setiap detiknya dihabiskan untuk bersosial media. Penggunaanya pun mencakup segala umur, dari anak, remaja, dewasa bahkan lanjut usia. Tidak bisa kita pungkiri bahwa sosial media membawa dampak yang besar baik positif atau

negatif. Berikut ini adalah hasil dari penelitian sebelumnya yang menyebutkan beberapa dampak penggunaan media sosial. (Asep Wahidin, 2014 ; 19)

a. Dampak positif

- 1) Mengebangkan keterampilan teknik dan sosial yang sangat dibutuhkan di era digital seperti saat ini
- 2) Memperluas pertemanan
- 3) Memotivasi untuk mengembangkan diri melalui teman-teman yang mereka temui secara online
- 4) Menumbuhkan rasa empati dan perhatian

b. Dampak negatifnya

- 1) Malas berkomunikasi di dunia nyata
- 2) Lebih mementingkan diri sendiri (Egoisme Tinggi)
- 3) Kurangnya perhatian terhadap keluarga
- 4) Tidak fokus dalam melakukan suatu kegiatan (misalnya belajar)
- 5) Pornografi
- 6) Membuat kecanduan
- 7) Sarana untuk berbuat kriminal

E. Perintah Menjaga Pandangan dalam Al Quran

Maraknya kasus-kasus narkoba, sek bebas tidak bisa terlepas dari pengaruh apa yang di konsumsi anak-anak terutama remaja dari media Internet dan sosial Media. Di era yang serba bebas ini media sangat berpengaruh besar bahkan menjadi pendorong seseorang dalam berbuat sesuatu tanpa berpikir

panjang. Seakan-akan apa yang mereka lihat dari media adalah sebuah hal yang lumrah di kehidupan nyata. Tentunya ini sangat disesalkan, jika medi-media seperti internet dan media sosial malah menjadi pendorong seseorang dalam bertindak negatif bahkan cenderung selalu melawan aturan agama dan susila. Sebenarnya ini semua bermula dari apa yang mereka konsumsi yaitu apa yang mereka lihat, dengar, saksikan dan baca. Berkaitan dengan ini bahwa sesuatu yang kita lihat apalagi terus menerus akan memberikan stimulus untuk melakukan seperti yang dilihat. Maka dari itu syariat agama memerintahkan kita untuk menahan dan menjaga penglihatan.

Berkaitan dengan ini Allah SWT berfirman dalam Al Quran dalam *Surat An-nuur ayat 30-31*, yang memerintahkan kepada kita untuk menjaga penglihatan dan kemaluan.

قُلْ لِلْمُؤْمِنِينَ يَغُضُّوا مِنْ أَبْصَارِهِمْ وَيَحْفَظُوا فُرُوجَهُمْ ذَٰلِكَ أَزْكَىٰ لَهُمْ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا يَصْنَعُونَ ﴿٣٠﴾

وَقُلْ لِلْمُؤْمِنَاتِ يَغْضُضْنَ مِنْ أَبْصَارِهِنَّ وَيَحْفَظْنَ فُرُوجَهُنَّ وَلَا يُبْدِينَ زِينَتَهُنَّ إِلَّا مَا ظَهَرَ مِنْهَا وَلَا يَضْرِبْنَ بِخُمُرِهِنَّ عَلَىٰ جُيُوبِهِنَّ وَلَا يُبْدِينَ زِينَتَهُنَّ إِلَّا لِبُعُولَتِهِنَّ أَوْ آبَائِهِنَّ أَوْ آبَاءِ بُعُولَتِهِنَّ أَوْ أَبْنَائِهِنَّ أَوْ أَبْنَاؤِ بُعُولَتِهِنَّ أَوْ إِخْوَانِهِنَّ أَوْ بَنِي إِخْوَانِهِنَّ أَوْ بَنِي أَخْوَاتِهِنَّ أَوْ نِسَائِهِنَّ أَوْ مَا مَلَكَتْ أَيْمَانُهُنَّ أَوِ التَّابِعِينَ غَيْرِ أُولِي الْأَرْبَابَةِ مِنَ الرِّجَالِ أَوِ الطِّفْلِ الَّذِينَ لَمْ يَظْهَرُوا عَلَىٰ عَوْرَاتِ النِّسَاءِ وَلَا يَضْرِبْنَ بِأَرْجُلِهِنَّ لِيُعْلَمَ مَا يُخْفِينَ مِنْ زِينَتِهِنَّ وَتُوبُوا إِلَى اللَّهِ جَمِيعًا أَيُّهُ الْمُؤْمِنُونَ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٣١﴾

Yang Artinya :

“Katakanlah kepada orang laki-laki yang beriman: "Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan memelihara kemaluannya; yang demikian itu adalah lebih suci bagi mereka, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang mereka perbuat"

“Katakanlah kepada wanita yang beriman: "Hendaklah mereka menahan pandangannya, dan kemaluannya, dan janganlah mereka menampakkan perhiasannya, kecuali yang (biasa) nampak dari padanya. Dst

Dari firman Allah diatas bisa kita ambil kesimpulan bahwa sudah seharusnya bagi kita untuk menjaga pandangan. Penglihatan sangat erat hubungannya dengan sikap yang kemudian akan dimunculkan. Jika penglihatan kita terjaga maka sikap dan perilaku kita akan terjaga dan apabila penglihatan kita tidak terjaga maka otomatis perilaku bahkan kemaluan kita juga tidak akan terjaga. Jika kita melihat sesuatu yang tidak baik maka kejelekanlah yang akan kita kerjakan dan peroleh.

F. Efek Pesan Media Massa

Media massa dalam hal ini adalah internet dan media sosial merupakan media yang memiliki sifat persuasif paling tinggi. Pemikiran terpenting dari teori ini yaitu bahwa penonton atau konsumen menjadi tergantung pada media-media tersebut sebagai sumber informasi bagi mereka. Efek komunikasi merupakan perubahan yang terjadi dalam diri penerima, karena menerima pesan-pesan dari suatu sumber. Perubahan ini meliputi perubahan pengetahuan, perubahan perasaan, dan perubahan perilaku nyata. Komunikasi dikatakan efektif apabila ia menghasilkan efek-efek atau perubahan-perubahan sebagai yang diharapkan oleh sumber, seperti pengetahuan, sikap dan perilaku atau ketiganya. Perubahan-

perubahan di pihak penerima ini diketahui dari tanggapan-tanggapan sebagai umpan balik.

Umpan balik merupakan unsur yang sangat penting, karena tanpa umpan balik, kita tidak mengetahui komunikasi, tidak mengetahui apakah komunikasi efektif atau tidak. Seorang komunikator dapat berbuat apa saja untuk meramalkan dan mengharapkan timbulnya efek-efek tertentu atas komunikannya. Namun keputusan akhir ada pada komunikan. (Ardianto, 2007:12).

Menurut Steven M Chaffe efek media massa dalam hal ini internet dan media sosial dapat dilihat dari tiga pendekatan. Pendekatan pertama adalah efek dari media massa yang berkaitan dengan pesan atau media itu sendiri. Pendekatan kedua adalah dengan melihat jenis perubahan yang terjadi pada diri khalayak komunikasi massa yang berupa perubahan sikap, perasaan, dan perilaku atau sering dikenal dengan istilah kognitif, afektif, behavior. Pendekatan ketiga yaitu observasi khalayak yang dikenai efek komunikasi massa. (Rahmat, 2007:219-131). Dan terdapat tiga efek media massa, meliputi :

1. Efek Kognitif

Efek kognitif adalah akibat yang timbul pada diri komunikan yang sifatnya informatif bagi dirinya. Menurut Mc Luhan, media massa adalah perpanjangan alat indra kita. Dengan media massa kita memperoleh informasi tentang benda, orang atau tempat yang belum pernah kita lihat atau belum pernah kita kunjungi secara langsung. Pengaruh media massa terasa lebih kuat

lagi pada masyarakat modern karena mereka memperoleh banyak informasi tentang dunia dari media massa (Ardianto & Komala, 2004:52-53).

2. Efek Afektif

Tujuan komunikasi massa bukan sekedar memberitahu khalayak tentang sesuatu, tetapi lebih dari itu, khalayak diharapkan dapat turut merasakan perasaan iba, terharu, sedih, gembira, marah, benci, kesal, kecewa, cemas, sinis, dan sebagainya. Faktor-faktor yang mempengaruhi intensitas rangsangan emosional oleh pesan media antara lain: suasana emosional, skema kognitif, suasana terpaan, dan identifikasi khalayak dengan tokoh dalam media massa. Dengan kata lain, komponen afektif ini berkaitan dengan perasaan dari mendengar radio, membaca surat kabar, menonton acara televisi atau bioskop, timbul perasaan tertentu pada individu atau masyarakat.

3. Efek Behavioral

Efek behavioral merupakan akibat yang timbul dalam diri khalayak dalam bentuk perilaku, tindakan atau kegiatan. Adegan kekerasan dalam televisi atau sebuah film akan menyebabkan orang menjadi beringas. Siaran kesejahteraan keluarga yang banyak disiarkan dalam televisi menyebabkan para ibu rumah tangga memiliki keterampilan baru. (Ardianto & Komala, 2004: 56).

G. Teori Peluru atau Jarum Hipodermik

Menurut Effendy, yang di kutip oleh Ardianto bahwa teori peluru merupakan konsep awal efek komunikasi massa yang oleh pakar komunikasi pada tahun

1970-an dinamakan dengan teori jarum hypodermik. Teori ini dikemukakan oleh Wilbur Schramm pada tahun 1950.

Teori ini mengasumsi bahwa media memiliki kekuatan yang sangat perkasa, dan komunikan (konsumen media) dianggap pasif atau tidak tahu apa-apa. Seorang komunikator dalam hal ini media dapat menembakkan peluru sebanyak-banyaknya kepada komunikan (konsumen media) sebagai target. (Ardianto, 2007:61)

Akan tetapi teori diatas kemudian dicabut kembali dengan alasan bahwa khalayak yang menjadi sasaran media massa itu ternyata tidak pasif. Dan juga didukung oleh lazarsfeld yang mengatakan bahwa khalayak yang diterpa oleh peluru komunikasi (media) mereka tidak jatuh terjerembak, karena kadang-kadang peluru itu tidak tembus. (Ardianto, 2007:62)

Jadi kalifikasi akan teori ini ingin mengatakan bahwa tidak sepenuhnya media menjadi kendali bagi individu sebagai konsumen karena tidak selamanya individu itu terpengaruh oleh media secara utuh.

H. Teori Use and Gratifications

Teori ini dicetuskan pertama kali oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974. Menurut Winarno, teori Uses And Gratifications tidak tertarik untuk membicarakan apa yang dilakukan oleh media terhadap khalayaknya, melainkan apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Anggota khalayak yang dianggap aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Studi dalam bidang ini

memang lebih memusatkan pada penggunaan (uses) media untuk mendapatkan pemenuhan (gratifications) atas kebutuhan seseorang. (Marcelindo,2013 ; 7-8)

Teori ini banyak berkaitan dengan sikap dan perilaku konsumen, maksudnya adalah pengguna media itu sendiri. Yaitu bagaimana mereka menggunakan media untuk mencari informasi tentang apa yang mereka butuhkan atau yang membuat mereka puas. Dengan kata lain seorang konsumen akan terus mencari informasi melalui media apa-apa yang mereka butuhkan, senang dan apa-apa yang membuat mereka puas. Jadi individu tersebut menjadi penentu aktif terhadap apa yang akan di konsumsi dari media sesuai yang diinginkan. Dalam teori ini disebutkan bahwa peran atau kekuasaan individu lebih besar dibanding dengan kekuasaan (kekuatan) media terhadap individu.

I. Teori Kebutuhan

Untuk saat ini internet dan media sosial seakan menjadi sesuatu hal yang harus ada. Apapun profesinya, apapun lembaganya, apapun strata ekonominya. Internet dan media sosial sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat kita sekarang. Semua orang butuh akan internet dan media sosial. Kebutuhan akan keduanya sekan terus terjawab satu demi satu. Para ahli teknologi terus berupaya untuk memnciptakan dan mengembangkan internet dan media sosial agar dapat memnuhi kebutuhan dan keinginan manusia. Berbicara tentang kebutuhan manusia, Abraham maslow mempunyai sebuah teori yang berkaitan dengan kebutuhan manusia. Dan teori tersebut disebut dengan “Teori Hirarki kebutuhan”.

Dalam teorinya ini Maslow menjadi lima tingkatan kebutuhan manusia (Wardalisa,207; 3-5), yaitu :

1) Kebutuhan Fisiologis

Umumnya kebutuhan fisiologis bersifat neostatik (usaha menjaga keseimbangan unsur-unsur fisik) seperti makan, minum, gula, garam, protein, serta kebutuhan istirahat dan seks. Kebutuhan fisiologis ini sangat kuat, dalam keadaan absolut (kelaparan dan kehausan) semua kebutuhan lain ditinggalkan dan orang mencurahkan semua kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan ini.

2) Kebutuhan Keamanan

Sesudah kebutuhan keamanan terpuaskan secukupnya, muncul kebutuhan keamanan, stabilitas, proteksi, struktur hukum, keteraturan, batas, kebebasan dari rasa takut dan cemas. Kebutuhan fisiologis dan keamanan pada dasarnya adalah kebutuhan mempertahankan kehidupan. Kebutuhan fisiologis adalah pertahanan hidup jangka pendek, sedang keamanan adalah pertahanan hidup jangka panjang.

3) Kebutuhan dimiliki dan cinta

Sesudah kebutuhan fisiologis dari keamanan relatif terpuaskan, kebutuhan dimiliki atau menjadi bagian dari kelompok sosial dan cinta menjadi tujuan yang dominan. Orang sangat peka dengan kesendirian, pengasingan, ditolak lingkungan, dan kehilangan sahabat atau kehilangan cinta. Kebutuhan dimiliki ini terus penting sepanjang hidup.

4) Kebutuhan Harga diri

Ketika kebutuhan dimiliki dan mencintai sudah relatif terpuaskan, kekuatan motivasinya melemah, diganti motivasi harga diri. Ada dua jenis harga diri :

- a. Menghargai diri sendiri (self respect) : kebutuhan kekuatan, penguasaan, kompetensi, prestasi, kepercayaan diri, kemandirian, dan kebebasan.
- b. Mendapat penghargaan dari orang lain (respect from other) : kebutuhan prestise, penghargaan dari orang lain, status, ketenaran, dominasi, menjadi orang penting, kehormatan, diterima dan apresiasi. Orang membutuhkan pengetahuan bahwa dirinya dikenal dengan baik dan dinilai dengan baik oleh orang lain.

5) Kebutuhan Aktualisasi diri

Akhirnya sesudah semua kebutuhan dasar terpenuhi, muncullah kebutuhan meta atau kebutuhan aktualisasi diri, kebutuhan menjadi sesuatu yang orang itu mampu mewujudkannya secara maksimal seluruh bakat –kemampuann potensinya. Aktualisasi diri adalah keinginan untuk memperoleh kepuasan dengan dirinya sendiri (Self fullfilment), untuk menyadari semua potensi dirinya, untuk menjadi apa saja yang dia dapat melakukannya, dan untuk menjadi kreatif dan bebas mencapai puncak prestasi potensinya. Manusia yang dapat mencapai tingkat aktualisasi diri ini menjadi manusia yang utuh, memperoleh kepuasan dari kebutuhankebutuhan yang orang lain bahkan tidak menyadari ada kebutuhan semacam itu.

J. Perilaku keagamaan

1. Pengertian Perilaku Keagamaan

Pengertian perilaku keagamaan dapat dijelaskan dengan cara mengartikan kata-perkata. Kata perilaku dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* yaitu tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau perilaku. Perilaku merupakan seperangkat perbuatan atau tindakan seseorang dalam melakukan respon terhadap sesuatu dan kemudian dijadikan kebiasaan karena adanya nilai yang diyakini. Perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari adanya stimulus atau rangsangan yang mengenainya, yaitu dorongan untuk bertindak dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan.(Bimo Walgito, Yogyakarta 2010 ; 1)

Menurut Noto Ajmojo, seperti yang dikutip oleh Marcelindo (2013;16) bahwa Perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, beribadah dan sebagainya. Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar.

Pengertian lain bahwa perilaku dalam wikipedia adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika,

kekuasaan, persuasi dan genetika. Mami hajaroh dalam tulisannya menjelaskan lebih detail bahwa perilaku adalah fungsi dari sikap dan perilakunya erat dengan niat. Sedangkan niat akan ditentukan oleh sikap. Dalam hal ini sikap tidak menjelaskan secara langsung terhadap perilaku, melainkan melalui niat berperilaku yakni dimulai dari sikap kemudian niat dan timbulah perilaku. (wikipedia ; 2017)

Sedangkan kata keagamaan berasal dari kata dasar agama yang berarti sistem, prinsip kepercayaan kepada Tuhan dengan ajaran kebaktian dan kewajiban yang bertalian dengan kepercayaan itu. Agama juga berasal dari bahasa sanskerta yang terdiri dari dua buah kata yaitu ‘A’ yang artinya tidak dan ‘gama’ yang artinya kacau. Jadi agama berarti tidak kacau, atau orang yang berpegang teguh dengan agama maka hidupnya tidak akan kacau. Kata keagamaan itu sudah mendapat awalan ‘ke’ dan akhiran ‘an’ yang mempunyai arti sesuatu (segala tindakan) yang berhubungan dengan agama. (KBBI, Jakarta 1990; 11)

Berdasarkan pengertian diatas bahwa perilaku keagamaan adalah segala macam tindakan, perbuatan, ucapan yang di dasari oleh agama. Perilaku tersebut didasari jiwa yang percaya kepada Tuhan. Selain itu perilaku keagamaan juga begitu erat dan dipengaruhi oleh pokok-pokok ajaran agama, maksudnya pemahaman yang baik atau buruk terhadap pemahan pokok-pokok agama akan mempengaruhi kualitas perilaku yang di kerjakan, apakah mulia atau tercela.

Dan juga bisa kita simpulkan bahwa perilaku keagamaan adalah tanggapan atau reaksi nyata seseorang sebagai akibat dari akumulasi pengalaman, pengalaman sebagai respon yang diterimanya, yang diwujudkan dalam bentuk ibadah keseharian seperti: sholat, puasa, sabar, tawakal, dan bergaul dengan sesama.(Jurnal STIN, Pekalongan ; 21)

2. Akhlak

Lebih dalam lagi, dalam bahasa agama perilaku atau perbuatan seseorang bisa disebut dengan “akhlak”. Sedangkan akhlak sendiri biasanya diartikan sebagai budi pekerti, sopan santun, tandak tunduk, dan perbuatan manusia.

Menurut Muslim Nurdin (Bandung, 1995;209) bahwa akhlak adalah sistem nilai yang mengatur pola sikap dan tindakan manusia di muka bumi. Sistem nilai itu adalah ajaran agama, adat istiadat, dan budaya. Sedangkan menurut Sukanto (1994;80), Akhlak adalah suatu sifat yang tertanam dalam diri manusia dan bisa bernilai baik atau burruk. Dan akhlak itu baik atau buruk sesuai dengan pembentukan dan pembinaannya. (Zainal Muttaqien, Yogyakarta 2014; 46-47)

Defini akhlak menurut beberapa ahli yang di kemukakan oleh Zainal Muttaqien dalam skripnya adalah sebagai berikut :

- 1) Imam Al Ghazali dalam kitabnya Ihya Ulumuddin jilid III hal 52 menjelaskan bahwa, akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan bermacam-macam perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pertimbangan dan pemikiran.

- 2) Ahmad Amin dalam bukunya kitab Al-Akhlak hal 15 menjelaskan bahwa akhlak adalah kebiasaan baik dan buruk. Jika terbiasa berbuat baik maka disebut dengan akhlak karimah dan jika sebaliknya maka disebut dengan akhlak madzmumah.

3. Faktor yang mempengaruhi terbentuknya akhlak.

Berbicara tentang faktor terbentuknya akhlak atau lebih sederhananya perilaku seseorang atau kebiasaannya, tentu tidak asing jika kita mengenal beberapa teori-teori ini. yaitu; teori nativisme, teori empirisme, dan teori Konvergensi (Siti Nadirah, 2013;190-191).

a. Teori Nativisme

Dalam teori ini memandang bahwa pembentukan adalah ditentukan karena faktor internal semata, yakni faktor bawaan sejak lahir. Jadi teori ini berpendapat bahwa jika anak tersebut dari keturunan yang baik atau orang tuanya baik atau genetiknya berasal dari orang yang berakhlak baik, maka anak tersebut otomatis menjadi baik akhlaknya. Dengan perkembangan ilmu pengetahuan ini maka kita ketahui bahwa teori ini tidak benar 100%.

b. Teori Empirisme

Teori ini adalah teori yang muncul sebagai kritikan dari teori nativisme. Yang mana teori ini membawa paham bahwa akhlak dibentuk karena faktor eksternal individu. Yakni faktor lingkungan, pendidikan,

pergaulan, kebiasaan, adat istiadat dan perilaku sosial individu tersebut lah yang membentuk akhlak seseorang.

c. Teori Konvergensi

Teori ketiga ini seakan menjadi pelengkap dua teori sebelumnya yang masing-masing kekeh (ngotot) pada pendiriannya. Teori konvergensi berpendapat bahwa pembentukan akhlak dipengaruhi oleh kedua faktor yang telah di kemukakan dua teori sebelumnya. Yakni faktor genetik (internal) dan faktor lingkungan (eksternal).

Sedangkan menurut Hamzah Ya'kub (Bandung, 1993;57) yang dikutip langsung oleh Zainal Muttaqien. Pada prinsipnya ada dua faktor yang mempengaruhi terbentuknya akhlak, yaitu internal dan eksternal. (Zainal Muttaqien, 2014; 65-66).

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang datang dari diri sendiri yaitu fitrah yang suci yang merupakan bakat bawaan sejak manusia lahir dan mengandung pengertian tentang kesucian anak yang lahir dari pengaruh-pengaruh luarnya. Setiap anak yang lahir ke dunia ini telah memiliki naluri keagamaan yang nantinya akan mempengaruhi dirinya seperti unsur-unsur yang ada dalam dirinya yang turut membentuk akhlak atau moral, diantaranya adalah ;

a) *Instink (naluri)*

Instink adalah kesanggupan melakukan hal-hal yang kompleks tanpa latihan sebelumnya, terarah pada tujuan yang berarti bagi si

subyek, tidak disadari dan berlangsung secara mekanis. Ahli-ahli psikologi menerangkan berbagai naluri yang ada pada manusia yang menjadi pendorong tingkah lakunya, diantaranya naluri makan, naluri berjodoh, naluri keibu-bapakan, naluri berjuang, naluri bertuhan dan sebagainya (hal, 66).

b) Kebiasaan

Salah satu faktor penting dalam pembentukan akhlak adalah kebiasaan atau adat istiadat. Yang dimaksud kebiasaan adalah perbuatan yang selalu diulang-ulang sehingga menjadi mudah dikerjakan. Kebiasaan dipandang sebagai fitrah yang kedua setelah nurani. Karena 99% perbuatan manusia terjadi karena kebiasaan. Misalnya makan, minum, mandi, cara berpakaian itu merupakan kebiasaan yang sering diulang-ulang (hal, 66).

c) Keturunan

Ahmad Amin mengatakan bahwa perpindahan sifatsifat tertentu dari orang tua kepada keturunannya, maka disebut al- Waratsah atau warisan sifat-sifat. Warisan sifat orang tua terhadap keturunannya, ada yang sifatnya langsung dan tidak langsung. Artinya, langsung terhadap anaknya dan tidak langsung terhadap anaknya, misalnya terhadap cucunya. Sebagai contoh, ayahnya adalah seorang pahlawan, belum tentu anaknya seorang pemberani bagaikan pahlawan, bisa saja sifat itu turun kepada cucunya (hal, 67).

d) Kemauan yang keras (Nafsu/dorongan)

Salah satu kekuatan yang berlandung di balik tingkah laku manusia adalah kemauan keras atau kehendak. Kehendak ini adalah suatu fungsi jiwa untuk dapat mencapai sesuatu. Kehendak ini merupakan kekuatan dari dalam.³² Itulah yang menggerakkan manusia berbuat dengan sungguh-sungguh. Seseorang dapat bekerja sampai larut malam dan pergi menuntut ilmu di negeri yang jauh berkat kekuatan azam atau kemauan keras (hal, 67).

2) Faktor eksternal

Adapaun yang menjadi faktor eksternal yang membentuk akhlak seseorang adalah sebagai berikut :

a) Lingkungan

Salah satu faktor yang turut menentukan kelakuan seseorang atau suatu masyarakat adalah lingkungan (milleu). Milleu adalah suatu yang melingkupi suatu tubuh yang hidup. Misalnya lingkungan alam mampu mematahkan/mematangkan pertumbuhan bakat yang dibawa oleh seseorang ; lingkungan pergaulan mampu mempengaruhi pikiran, sifat, dan tingkah laku dan termasuk di dalamnya adalah pengaruh kemajuan teknologi informasi dalam bentuk internet dan gadget. (hal, 69)

b) Pengaruh Keluarga

Setelah manusia lahir maka akan terlihat dengan jelas fungsi keluarga dalam pendidikan yaitu memberikan pengalaman kepada

anak baik melalui penglihatan atau pembinaan menuju terbentuknya tingkah laku yang diinginkan oleh orang tua. Dengan demikian orang tua (keluarga) merupakan pusat kehidupan rohani sebagai penyebab pengenalan dengan alam luar tentang sikap, cara berbuat, serta pemikirannya di hari kemudian. Dengan kata lain, keluarga yang melaksanakan pendidikan akan memberikan pengaruh yang besar dalam pembentukan akhlak (hal, 69)

c) *Pengaruh Sekolah*

Sekolah adalah lingkungan pendidikan kedua setelah pendidikan keluarga dimana dapat mempengaruhi akhlak anak. Sebagaimana dikatakan oleh **Mahmud Yunus** sebagai berikut ; *“Kewajiban sekolah adalah melaksanakan pendidikan yang tidak dapat dilaksanakan di rumah tangga, pengalaman anakanak dijadikan dasar pelajaran sekolah, kelakuan anak-anak yang kurang baik diperbaiki, tabiat-tabiatnya yang salah dibetulkan, perangai yang kasar diperhalus, tingkah laku yang tidak senonoh diperbaiki dan begitulah seterusnya*

Di dalam sekolah berlangsung beberapa bentuk dasar dari kelangsungan pendidikan. Pada umumnya yaitu pembentukan sikap-sikap dan kebiasaan, dari kecakapankecakapan pada umumnya, belajar bekerja sama dengan kawan sekelompok melaksanakan tuntunan-tuntunan dan contoh yang baik, dan belajar menahan diri dari kepentingan orang lain (hal, 70)

d) Pergaulan atau Teman

Sahabat atau teman sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan kita. Berapa banyak seseorang bisa menjadi pribadi baik karena teman atau sebaliknya bisa terjerumus dalam kehidupan yang buruk atau kelam juga karena pengaruh teman. Maka dari itu Islam dalam hal ini Al quran dan sunnah sangat memerhatikan seorang muslim kepada dia berteman. Sesuai dengan hal ini Rasulullah shallahu ‘alaihi wassalam bersabda (Ahmad Said, Lc. Al Manhaj.or.id :3480) :

الرَّجُلُ عَلَى دِينِ خَلِيلِهِ فَلْيَنْظُرْ أَحَدُكُمْ مَنِ يُخَالِلُ

Seseorang itu tergantung pada agama temannya. Oleh karena itu, salah satu dari kalian hendaklah memperhatikan siapa yang di jadikan teman.(H.R Abu Dawud No. 3336).

K. Hipotesis

Secara etimologinya hipotesis berasal dari dua suku kata, yaitu “hipo” yang berarti lemah dan “tesis” yang artinya pernyataan. Bila di gabungkan maka menjadi pernyataan yang masih lemah. Akan tetapi dalam jangkauan yang lebih luas, seperti penelitian maka hipotesis dapat didefinisikan sebagai suatu dugaan sementara atau jawaban sementara yang diajukan peneliti berupa pernyataan-pernyataan untuk diuji kebenarannya (Tulus wisnarsunu, 2015 ; 9).

Berdasarkan latar belakang, telaah pustaka dan kerangka teori yang telah di kemukakan diatas tentang pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa fakultas ilmu agama Islam Universitas Islam Indonesia, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Hipotesis alternatif 1 (H_{a1}) : Ada pengaruh positif yang signifikan dari internet (variabel X_1) terhadap perilaku keagamaan (variabel Y) mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam.
2. Hipotesis alternatif 2 (H_{a2}) : Ada pengaruh positif yang signifikan dari media sosial (variabel X_2) terhadap perilaku keagamaan (variabel Y) mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam.
3. Hipotesis nihil (H_0) : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara internet (X_1) dan media sosial (X_2) terhadap perilaku keagamaan (Y) mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah suatu tata cara pelaksanaan penelitian untuk mencari jawaban atas permasalahan yang diajukan. Penelitian ini mengajukan rencana proses penelitian mulai dari pengumpulan data sampai penerangan hasil penelitian ke dalam penulisan laporan. Terdapat bermacam-macam metode penelitian yang dapat diaplikasikan dengan pertimbangan utama disesuaikan dengan permasalahan, tujuan, pendekatan, obyek, dan data penelitian. metode penelitian *kuantitatif* dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan

Jenis penelitian yang akan dilaksanakan adalah penelitian lapangan (Field research). Penelitian lapangan adalah penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti organisasi masyarakat, lembaga pendidikan formal atau informal, dan lingkungan masyarakat lainnya. Dan penelitian ini adakan dilakukan di Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Jalan Kaliurang KM 14,5.

Penelitian ini adalah penelitian dengan metode kuantitatif yang menggunakan data statistik dan dinyatakan dalam skor angka. Selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan perhitungan tentang ada tidaknya atau besar kecilnya Pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ilmu agama Islam Universitas Islam Indonesia. Untuk mendapatkan hasil kajian, peneliti mengambil informasi melalui kuisisioner (angket) dan data yang ada.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, benda atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data dan penelitian. Dan istilah lain yang di gunakan untuk menyebut subjek penelitian adalah responden. Adapun responden yang akan diambil pada penelitian ini adalah Mahasiswa fakultas Ilmu Agama Islam universitas Islam indonesia di kampus terpadu Jalan Kaliurang KM 14,5 yang terdiri dari 3 program studi yaitu, Pendidikan Agama Islam, Ekonomi Islam dan Hukum Islam.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian menunjukkan tentang lokasi penelitian itu dilaksanakan. Penelitian ini dilaksanakan Fakultas Ilmu Agama Islam universitas Islam Indonesia Kampus Terpadu jalan Kaliurang KM 14,5.

Waktu Penelitian menunjukkan tentang rentang waktu penelitian dilaksanakan. Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei 2017 sampai dengan selesai.

D. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam suatu penelitian bertujuan untuk mengungkap fakta mengenai variabel yang diteliti. Maka dari itu harus ditempuh dengan metode yang efisien, akurat dan ilmiah. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif, sehingga dalam pengumpulan datanya akan digunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu Angket atau kuisisioner dan dokumentasi.

1. Dokumentasi

Menurut Nasution, dokumentasi yaitu upaya mengumpulkan data yang berkenaan dengan persoalan yang diteliti yang berupa arsip yang telah dibukukan. Dokumentasi juga dapat berupa buku-buku, majalah, makalah, jurnal atau tulisan-tulisan lain yang berkaitan dengan topik penelitian. Data yang diperoleh akan menjadi data pendukung data primer yang didapatkan dilapangan.

2. Angket atau Kuisisioner

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa kampus terpadu Universitas Islam Indonesia.

3. *Sampling Rumpun (Cluster Sampling)*

Cluster sampling didasarkan pada kemampuan peneliti membagi populasi sampel ke dalam beberapa group/kelompok (misal berdasarkan letak geografis, atau karakteristik tertentu seperti pada strata). Kemudian kelompok ini dipilih secara acak sederhana ataupun sistematis acak. Kelompok yang terpilih ini kemudian menjadi sampel. (Nur Aisyah ;5)

Cluster random sampling dapat dilakukan beberapa tahap, bila hanya satu tahap (single stage), dua tahap (double stage/two stage) dan seterusnya. Contoh pada penelitian Perilaku Membuang Sampah Masyarakat di Propinsi X. Peneliti membagi propinsi menjadi kabupaten/kota, setiap kabupaten/kota terwakili. Setiap kabupaten/kota terdiri atas beberapa kecamatan, maka tahap pertama adalah mengacak kecamatan mana yang akan mewakili sebuah kabupaten/kota. Selanjutnya dari kecamatan yang terpilih, kembali diacak untuk menentukan desa(tahap kedua). Desa yang terpilih selanjutnya kembali diacak, untuk memilih RT(tahap ketiga). RT yang terpilih selanjutnya menjadi cluster terkecil yang dipilih, dimana setiap KK di RT tersebut menjadi sampel dalam penelitian

4. *Proportional Stratified Randomg sampling (Strata proporsional)*

Teknik sampling dari anggota populasi secara acak dan berstrata secara proporsional. Anggota populasi heterogen, dan heterogenitas tersebut mempunyai arti yang signifikan pada pencapaian tujuan penelitian. (Lukman 2015 ; 48)

E. Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini peneliti akan menentukan jumlah populasi dan jumlah sampel yang akan dijadikan responden untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

1. *Populasi*

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini yaitu mahasiswa baru angkatan 2016 kampus terpadu Universitas Islam Indonesia, fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI)

Adapun jumlah populasi mahasiswa fakultas Ilmu Agama Islam adalah sebagai berikut :

Tabel 3.1 Jumlah populasi mahasiswa FIAI

No	Program Studi	Jumlah Per Angkatan				Jumlah
		2016	2015	2014	2013	
1	Pendidikan Agama Islam	173	140	151	134	598
2	Ekonomi Islam	130	156	211	145	642
3	Hukum Islam	179	124	115	64	482
Total Keseluruhan Populasi						1722

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil dari populasi yang diteliti. Dikatakan penelitian sampel apabila peneliti bermaksud untuk mengangkat kesimpulan penelitian sebagai suatu yang berlaku bagi populasi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Dalam pengertian lainnya sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti, dipandang sebagai suatu pendugaan terhadap populasi, namun bukan populasi itu sendiri. Sampel dianggap sebagai perwakilan dari populasi yang hasilnya mewakili keseluruhan gejala yang diamati. Ukuran dan keragaman sampel menjadi penentu baik tidaknya sampel yang diambil. Terdapat dua cara pengambilan sampel, yaitu secara acak (random) atau probabilitas dan tidak acak (non-random) atau non-probabilitas. (Wikipedia.org;2017) Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik Random Sampling dan Sampling Rumpun (Cluster Sampling).

Adapun rumus yang digunakan dalam menentukan jumlah sampel yang akan menjadi responden, peneliti menggunakan Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan :

n : Ukuran Sampel

N : Jumlah Populasi

e : Persen kelonggaran ketikdak telitian karena kesalahan pengambilan sampel populasi (10%)

Maka bisa diperoleh hasilnya sebagai berikut :

$$n = \frac{1722}{1 + 1722(0,1)^2}$$

$$n = \frac{540}{1 + [1722(0,01)]}$$

$$n = \frac{1722}{18,22}$$

$$n = 94,51$$

$$n = 100 \text{ (dibulatkan)}$$

jadi kita peroleh bahwa ukuran sampelnya adalah 100 mahasiswa.

Dari ukuran sampel yang sudah didapat diatas, selanjtunya penlitii menentukan perwakilan tiap-tiap program studi sebagai responden dengan teknik *Cluster sampling*, kemudian akan dibagi pengambilan sampel dengan teknik *proposionate stratified random sampling*. Dimana ada 3 program studi. Yaitu; Pendidikan Agama Islam, Ekonomi Islam dan Hukum islam, yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2016, 2015,2014, dan 2013.

Berikut ini adalah gambaran penarikan sampel dari jumlah populasi.

Gambar 3.1 Bagan pembagian sampel



Tabel 3.2 Pengambilan dan pembagian sampel

No	Program Studi	Jumlah Populasi	Proporsi sampel	Jumlah Sampel
1	Pendidikan Agama Islam	598	$\frac{598}{1722} \times 100\% =$ 34,20% $34,20\% \times 100 = 34,20$ Dibulatkan 35	35 Mahasiswa
2	Ekonomi Islam	642	$\frac{642}{1722} \times 100\% =$ 37,28% $37,28\% \times 100 = 37,28$	37 Mahasiswa

			Dibulatkan 37	
3	Hukum Islam	482	$\frac{482}{1722} \times 100\% =$ 27,99% $27,99\% \times 100 = 27,99$ Dibulatkan 28	28 Mahasiswa
Jumlah		1722		100 mahasiswa

1. Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)

Angkatan	Jumlah Populasi	Proporsi sampel	Jumlah sampel
2016	173	$\frac{173}{598} \times 100\% = 28,92\%$ $28,92\% \times 35 = 10,1$ Dibulatkan 10	10 mahasiswa
2015	140	$\frac{140}{598} \times 100\% = 23,41\%$ $23,41\% \times 35 = 8,1$ Dibulatkan 8	8 mahasiswa
2014	151	$\frac{151}{598} \times 100\% = 25,25\%$ $25,25\% \times 35 = 8,8$ Dibulatkan 9	9 mahasiswa
2013	134	$\frac{134}{598} \times 100\% = 22,40\%$ $22,40\% \times 35 = 7,8$ Dibulatkan 8	8 mahasiswa
Total Keseluruhan			35 Mahasiswa

2. Program Studi Ekonomi Islam (EKIS)

Angkatan	Jumlah Populasi	Proporsi sampel	Jumlah sampel
2016	130	$\frac{130}{642} \times 100\% = 20,24\%$ $20,24\% \times 37 = 7,49$ Dibulatkan 8	8 mahasiswa
2015	156	$\frac{156}{642} \times 100\% = 24,29\%$ $24,29\% \times 37 = 8,99$ Dibulatkan 9	9 mahasiswa
2014	211	$\frac{211}{642} \times 100\% = 32,86\%$ $32,86\% \times 37 = 12,1$ Dibulatkan 12	12 mahasiswa
2013	145	$\frac{145}{642} \times 100\% = 22,58\%$ $22,58\% \times 37 = 8,3$ Dibulatkan 8	8 mahasiswa
Total Keseluruhan			37 Mahasiswa

3. Program Studi Hukum Islam

Angkatan	Jumlah Populasi	Proporsi sampel	Jumlah sampel
2016	179	$\frac{179}{482} \times 100\% = 37,13\%$ $37,13\% \times 28 = 10,39$ Dibulatkan 10	10 mahasiswa
2015	124	$\frac{124}{482} \times 100\% = 25,72\%$	

		$25,72\% \times 28 = 7,20$ Dibulatkan 7	7 mahasiswa
2014	115	$\frac{115}{482} \times 100\% = 23,85\%$ $23,85\% \times 28 = 6,6$ Dibulatkan 7	7 mahasiswa
2013	64	$\frac{64}{482} \times 100\% = 13,27\%$ $13,27\% \times 28 = 3,7$ Dibulatkan 4	4 mahasiswa
Total Keseluruhan			28 Mahasiswa

F. Variabel Penelitian

Menurut sugiyono variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. (Dodiet Aditya, 2008 ; 2)

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari suatu apapun (orang, objek, benda, kegiatan) yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Dodiet Aditya, 2008 ; 3)

Maka pada penelitian ini, peneliti menetapkan ada 3 variabel penelitian yang terdiri dari dua variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen).

1) Variabel Independen

Variabel independen biasa disebut juga variabel bebas. Menurut sugiyono (2009; 38) yang diikuti oleh Bambang Avip, variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel dependen/terikat. Dan variabel independen (bebas) biasa dilambangkan dengan huruf (X). Jika lebih dari satu maka bisa dilambangkan dengan X_1 dan X_2 . Dalam penelitian ini yang menjadi variabel independen ada dua yakni *Internet sebagai* (X_1) dan *Media Sosial sebagai* (X_2).

2) Variabel Dependen

Variabel dependen dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas. Dan biasa dilambangkan dengan huruf (Y). Dalam penelitian ini yang menjadi variabel dependen (terikat) adalah *Perilaku Agama*.

Adapun definisi Variabel sebagai keterangan tambahan adalah sebagai berikut :

1) Internet

Dalam penelitian ini internet menjadi salah satu variabel bebas yang akan diteliti, apakah mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat yakni Perilaku agama. Internet adalah sekumpulan komputer yang terhubung dengan satu dengan yang lainnya dalam sebuah jaringan. disebut jaringan yang saling terhubung karena internet menghubungkan

komputer-komputer dan seluruh jaringan komputer di dunia sehingga menjadi sebuah jaringan komputer yang sangat besar. (Wahidin, 2014 ; 18)

Jaringan tersebut diatas memungkinkan seseorang untuk memperoleh, dan bertukar informasi apapun jenisnya sesuai yang dikehendaki secara cepat dan mudah. Selain itu jaringan internet juga sebagai jembatan komunikasi yang canggih yang banyak dibayangkan orang-orang terdahulu. Dan internet sendiri telah membawa banyak perubahan di lini kehidupan kita saat ini, tidak kecuali kehidupan beragama kita.

2) *Media Sosial*

Media sosial atau jejaring sosial merupakan sebuah jembatan komunikasi dan interaksi sosial yang berbasis internet atau dunia maya, dalam arti lain dua orang yang bertukar informasi atau pesan tidak harus saling bertatap muka secara langsung atau nyata. Media sosial (Jejaring sosial) pertama kali muncul berasal dari ide untuk menghubungkan orang-orang dari seluruh belahan dunia. Ide ini dikembangkan agar manusia yang saling tak mengenal menjadi kenal satu sama lain. (Ega dewa, 2017 ; 3)

Media sosial sendiri berwujud sebuah piranti-piranti lunak atau biasanya disebut aplikasi program yang bisa digunakan untuk berkomunikasi, berpesan secara cepat, instan dan mudah. Media sosial sudah diawali dan dikembangkan sekitar tahun 1997. Keberadaannya pun

sangat sangat populer bahkan sangat mustahil untuk di lepaskan dari gaya hidup masa kini. Sebagai kita tahu dan mengenal beberapa situs atau situs tersebut adalah *FaceBook, Twitter, Instagram, Google+, Path*, dan termasuk aplikasi-aplikasi chatting seperti *Line, BBM, whatsapp, Kakao Talk, Wechat* dan lain-lain.

3) *Perilaku Keagamaan*

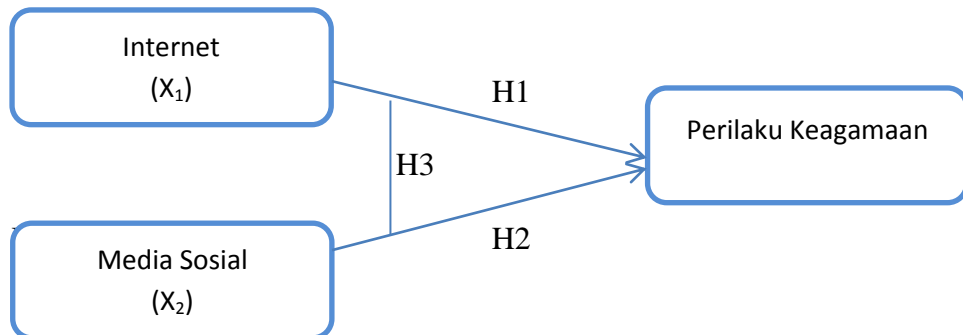
Perilaku keagamaan adalah wujud dari sikap keagamaan yang berawal dari pola pikir seseorang. Perilaku keagamaan juga bisa disebut sebagai religiusitas seseorang. Dalam arti bahwa perilaku agama adalah segala macam bentuk perbuatan manusia yang didasari oleh pemahaman agama.

Di sisi lain bahwa dalam bahasa agam a perilaku disebut dengan “moral” atau “akhlak”. Jadi perilaku kegamaan adalah akhlak seseorang dalam beragama atau setidaknya berhubungan dengan agama.

Akhlak sediri terbagi menjadi dua yaitu akhlak-l-mahmudah (terpuji) dan akhlak-l-madzmumah (tercela). Ada banyak teori dan pendapat para ahli yang membahas tentang keduanya, terutama apa yang melatari seseorang dalam berperilaku positif atau negatif.

Berikut ini adalah kerangka pemikiran variabel simultan yang terdiri dari variabel dependent (X_1, X_2) dan variabel independet (Y).

Gambar 3.2 Pengaruh Variabel secara Simultan



Keterangan dari gambar diatas adalah :

H1 : Variabel X₁ berpengaruh kepada variabel Y

H2 : Variabel X₂ berpengaruh terhadap variabel Y

H3 : Variabel X₁ dan X₂ secara bersamaan berpenaruh terhadap variabel Y

G. Instrumen Penelitian

Kata instrumen berarti alat atau alat bantu. Dalam konteks penelitian instrumen penelitian dapat diartikan sebagai alat bantu dalam pengumpulan data penelitian, yaitu alat yang dapat mengukur atau mengungkap suatu keadaan variabel penelitian yang telah ditetapkan peneliti sebelumnya. Alat bantu tersebut dimaksudkan untuk mempermudah peneliti dalam pengambilan data penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian yang yang dilakukan. Melalui instrumen penelitian pengumpulan data tersbut, peneliti dapat merancang semua data yang diperlukan dalam penelitian dan kemudian dituangkannya dalam instrumen peneletian, yaitu melalui butir-butir instrumen yang dibuatnya. Dengan demikian semua data yang diraih dalam penelitian dapat diraih secara tepat dan tidak ada yang terlewatkan (Rofi Amiyani, 2016;1).

Dalam pengukuran dan pengujian butir-butir instrumen, peneliti menggunakan teknik *skala likert*. Skala likert sendiri adalah skala yang digunakan dalam pengukuran sikap dimana subjek diminta untuk mengindikasikan tingkat kesetujuan atau ketidaksetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Skala likert adalah salah satu teknik pengukuran sikap yang paling sering digunakan dalam riset pemasaran (Jhon Hendry, 2009;2).

Selanjutnya peneliti melakukan pengembangan skala likert dari inditifikasi tingkat persetujuan atau tidak setuju menjadi identifikasi frekeuensi suatu perilaku dilakukan atau tidak dilakukan oleh subjek.

Untuk lebih jelasnya, pengembangan yang peneliti lakukan bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.3 Pengembangan Skala Likert

SKALA LIKERT		
Sangat Tidak setuju	—————→	Tidak Pernah
Tidak setuju	—————→	Pernah
Netral	—————→	Kadang-kadang
Setuju	—————→	Sering
Sangat Setuju	—————→	Selalu

Dibawah ini adalah uraian instrumen penelitian masing-masing variabel. Yang terdiri dari dua variabel dependen (bebas) dan satu variabel independen (terikat).

Tabel 3.4 Instrumen Internet

NO	ASPEK	INDIKATOR	ITEM
1	Aspek Kognitif	Jenis Informasi yang di akses dan diterima dan disukai oleh individu	1-5
2	Aspek Afektif	Perasaan senang, sedih, ketertarikan dan kecenderungan kepada media	6-10
3	Aspek Behavioral	Akibat yang muncul dalam bentuk sikap dan perilaku (perbuatan)	11-15

Tabel 3.5 Instrumen Media Sosial

NO	ASPEK	INDIKATOR	ITEM
1	Penggunaan (using)	Pengelolaan dan pemakaian media sosial	1-5

2	Kebutuhan dasar manusia	Kebutuhan harga diri dan aktualisasi diri	6-10
---	-------------------------	-------------------------------------------	------

Tabel 3.6 Instrumen Perilaku Keagamaan

NO	ASPEK	INDIKATOR	ITEM
1	Keyakinan	Iman kepada hal-hal yang ghaib	1-3
2	Pengetahuan	Pengetahuan tentang Perintah dan larangan dalam agama	4-7
3	Praktek Ibadah	Pengamalan Ibadah mahdoh sehari-hari, seperti : Sholat, Puasa, zakat, dan lain-lain	8-10
4	Penghayatan	Pengamalan ibadah mahdah atau Ghairu mahdah karena Allah Pengamalaman ibadah karena ikut-ikutan atau tuntutan saja	11-13
5	Mu'amalah (sosial)	Menjalin hubungan baik dengan sesama	13-15

H. Uji Kualitas Instrumen

Setelah peneliti menentukan instrumen-instrumen dalam penelitian ini, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji instrumen tersebut. Apakah instrumen yang peneliti gunakan sudah berkualitas dalam artian sudah bisa dijadikan alat ukur yang valid. Maka dari itu perlulah peneliti untuk melakukan uji validitas product moment dan Reliabilitas terhadap instrumen penelitian dengan menggunakan software analisis data statistika atau yang lebih kita kenal dengan nama SPSS.

1. Uji Validitas

Azwar (1987; 173) berpendapat bahwa validitas berasal dari kata validity yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (tes) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur (Zilkifli, 2009;89).

Uji validitas instrument berdasarkan pada uji validitas eksternal dengan menggunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan Y

ΣX = jumlah skor butir

ΣY = jumlah skor total

ΣXY = jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

ΣX^2 = jumlah kuadrat dari skor butir

ΣY^2 = jumlah kuadrat dari skor total

N = jumlah responden

Apabila harga r hitung sama dengan atau lebih besar dari rtabel dengan taraf signifikan 5%, maka butir instrumen tersebut valid. Sedangkan apabila r hitung lebih kecil dari rtabel maka instrumen tidak valid. Dalam hal ini butir pernyataan yang tidak valid tidak dicantumkan dalam instrumen penelitian, sedangkan pernyataan yang valid digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian (Pratama, 2017; 84-85).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Zulkifli, 2009;93).

Menurut Djaali (2000;122), Koefisien reliabilitas gabungan butir untuk skor butir politomi, maka koefisien reliabilitas dihitung menggunakan koefisien Alpha(hal, 95). Dengan rumus sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varians total

I. Teknik Analisis data

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa fakultas ilmu agama Islam Universitas Islam Indonesia maka digunakan statistik inferensial melalui analisi regresi 2 prediktor (ganda).

Untuk melakukan uji regresi penulis terlebih dahulu melakukan uji korelasi dengan menggunakan korelasi ganda (partial) untuk mengetahui hubungan antara variabel X1 (internet), X2 (media sosial) dan variabel Y (Perilaku Keagamaan). Berikut ini penjelasan lebih rinci :

1. Uji Normalitas

Teknik pengujian normalitas data menggunakan program SPSS versi 16 untuk windows. Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah data dari variabel-variabel penelitian tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus Kolmogorov Simirnov. Berikut adalah tabel rumusnya :

No	X_i	$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$	F_T	F_S	$ F_T - F_S $
1					
2					
3					
dst					

Keterangan:

X_i : Angka pada data

Z : Transportasi data ke notasi pada distribusi normal

F_t : Nilai komulatif normal

F_s : Nilai komulatif empiris

Adapun ketentuan dalam pengambilan keputusan dalam uji normalitas menggunakan kolmogorv simirnov adalah jika nilai signifikansi lebih besar

dari 0,05 ($>0,05$) maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$) maka data tidak berdistribusi normal.

2. Uji Korelasi Ganda

Korelasi ganda (multiple correlation) merupakan angka yang menunjukkan arah dan kuatnya hubungan antara dua variabel independen secara bersama-sama atau lebih dengan satu variabel dependen. Untuk mengetahui hubungan antara variabel X1, X2 dan variabel Y. Maka dapat ditulis rumus sebagai berikut :

$$R_{y \cdot x_1 x_2} = \sqrt{\frac{r^2_{yx_1} + r^2_{yx_2} - 2r_{yx_1} r_{yx_2} r_{x_1 x_2}}{1 - r^2_{x_1 x_2}}}$$

Keterangan :

$R_{yx_1 x_2}$ = Korelasi antara Internet (X1), Media sosial (X2) bersama-sama dengan Perilaku Keagamaan (Y)

r_{yx_1} = Korelasi Perilaku keagamaan (y) dengan Internet (x1)

r_{yx_2} = Korelasi Perilaku keagamaan (Y) dengan Media Sosial (X2)

$r_{x_1 x_2}$ = Korelasi antara Internet (X1) dengan Media Sosial (X2)

3. Analisis Regresi Ganda (2 Prediktor)

Anareg 2 prediktor atau ganda adalah suatu teknik statistik parametik yang digunakan untuk menguji pertautan 2 buah prediktor (variabel X_1 dan X_2) dengan variabel kriterium Y (Tulus wisnarsunu, 2015 ; 176). Persamaan regresi untuk menyelesaikan anareg 2 prediktor adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX_1 + cX_2$$

Keterangan :

Y = Perilaku keagamaan

X_1 dan X_2 = internet dan media sosial

a = Intersep

b dan c = koefisien Regresi

4. Uji Hipotesis

4.1 Uji T Parsial

Uji T adalah untuk mengetahui apakah variabel bebas (X) secara terpisah (parsial) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y). Uji t digunakan untuk menguji variabel berpengaruh (independen) terhadap variabel dependen secara individual atau pasrial (Agung Nur, 2010;12).

Dan uji T pada pnelitian kali ini akan dilakukan dengan bantuan program SPSS dalam analisis regresi berganda.

4.2 Uji F simultan

Uji F digunakan untuk menguji variabel yang berpengaruh (dependen) secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel dependen (Agung Nur, 2010;13).

Lebih mudahnya bahwa uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah 2 variabel bebas 1 atau lebih dalam penelitian mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat secara bersama-sama.

4.3 Koefisien Determinasi (R^2)

Dalam analisis regresi berganda 2 prediktor maka akan di peroleh nilai atau harga koefisien determinasi (R^2) sebagai prediksi besaran pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas terhadap variabel terikat.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Fakultas Ilmu Agama Islam

Berbicara tentang Fakultas Ilmu Agama Islam atau sering disebut dengan FIAI Universitas Islam Indonesia, tentu ada baiknya jika kita mulai dari sejarah berdirinya hingga kondisi saat ini. maka peneliti disini ingin mendeskripsikan fakultas Ilmu Agama Islam UII dari beberapa aspek dibawah ini :

1. Sejarah FIAI
2. Visi, Misi dan Tujuan

Dan berikut ini pembahasan beberapa aspek diatas secara rinci dan jelas.

1. Sejarah berdirinya Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI), Universitas Islam Indonesia

Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) Universitas Islam Indonesia merupakan gabungan dari 2 (dua) fakultas, yaitu Fakultas Syari'ah dan Tarbiyah. Kedua fakultas tersebut merupakan embrio Fakultas Agama yang dibuka pada periode transisi, yaitu ketika terjadi perubahan nama dari Sekolah Tinggi Islam (STI) yang didirikan pada tanggal 8 Juli 1945 menjadi Universitas Islam Indonesia (UII) pada tanggal 27 Rajab 1367 H atau tanggal 10 Maret 1948 M.

Saat itu Universitas Islam Indonesia telah memiliki 4 (empat) fakultas, yaitu:

- a. Fakultas Agama
- b. Fakultas Hukum
- c. Fakultas Pendidikan
- d. Fakultas Ekonomi

Pada tahun 1950 Pemerintah RI memberikan penghargaan kepada golongan nasionalis, sehingga didirikan Universitas Gajah Mada dengan mengambilalih dari Fakultas Pendidikan Universitas Islam Indonesia yang dalam perkembangan selanjutnya menjadi Institut Keguruan Ilmu Pendidikan (IKIP) Negeri Yogyakarta (sekarang Universitas Negeri Yogyakarta). Pemerintah juga memberikan penghargaan kepada umat Islam, sehingga didirikan Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri (PTAIN) yang embrionya diambil dari Fakultas Agama Universitas Islam Indonesia berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 34 Tahun 1950.

Pada tahun 1961 UII membuka kembali fakultas agama, yaitu Fakultas Syari'ah dan Fakultas Tarbiyah, kemudian kedua fakultas tersebut memperoleh status diakui pada program Sarjana Muda berdasarkan SK Menteri Agama RI Nomor:16 Tahun 1963, sedangkan status disamakan untuk program Sarjana baru diperoleh pada tahun 1990, sekaligus pemberian status tertinggi pertama bagi Perguruan Tinggi Agama Islam Swasta di Indonesia, berdasarkan SK Menteri Agama RI Nomor: 84 Tahun 1990, tanggal 26 Mei 1990.

Perkembangan berikutnya, kedua Fakultas Tarbiyah dan Syari'ah digabung menjadi satu fakultas yaitu Fakultas Ilmu Agama Islam yang terjemahan bahasa Arabnya adalah Kulliyah al-Dirasat al-Islamiyah dan dalam bahasa Inggris adalah Faculty of Islamic Studies, berdasarkan Ketetapan Dewan Pengurus Badan Wakaf Ull Nomor VI TAP/DP/1997 dan diberlakukan 1 April 1998, mulai kepengurusan fakultas priode 1998-2001. Penggabungan ini dimaksudkan agar pengelolaan studi-studi keislaman (kurikuler) serta penentuan kualifikasi dosennya di lingkungan Ull menjadi tugas dan tanggungjawab FIAI.

Sejalan dengan tuntutan mutu pengelolaan perguruan tinggi, maka kedua program studi FIAI; program studi Pendidikan Agama Islam dan Syariah/Ahwal Al-Syakhshiyah/Hukum Islam pada tahun 2015 telah memperoleh perpanjangan akreditasi dengan nilai A (Baik Sekali) dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi berdasarkan SK BAN PT No. 112/SK/BAN-PT/Akred/S/III/2015 dan No. 502/SK/BAN-PT/Akred/S/V/2015.

Untuk merespon tuntutan masyarakat (pasar kerja), pada tahun akademik 2003/2004 telah dibuka program studi Ekonomi Islam dengan legalitas SK Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI No. DJ/178/03. Kemudian pada tahun 2008 diperpanjang dengan mendapat legalitas No. Dj/Dt.IV/HK.00.5/49/2008 tanggal 24 Juni 2008. Pada tahun 2009 telah mendapatkan status akreditasi B dengan nilai 346 berdasarkan SK BAN-PT No. 001/BAN-PT/Ak-VII/S1/III/2009

tanggal 14 Maret 2009 dan diperpanjang dengan SK No. 372/SK/BAN-PT/Akred/S/IX/2014. Dengan demikian sejak tahun akademik 2003/2004 FIAI UII memiliki 3 (tiga) program studi yaitu: Syariah/Ahwal Al-Syakhshiyah/Hukum Islam, Pendidikan Agama Islam dan Ekonomi Islam.

Berdasarkan SK Rektor No. 30/SK-Rek/BAAK/II/2005 tanggal 2 Februari 2005, Program Studi Syariah/Ahwal Al-Syakhshiyah/Hukum Islam FIAI melaksanakan program dual degree dengan Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum UII untuk mencetak lulusan yang memiliki dua gelar sekaligus, yaitu SH dan SHI.

2. *Visi, Misi dan Tujuan Fakultas Ilmu Agama Islam UII*

a. Visi

Tahun 2030 FIAI UII menjadi rujukan dalam pengembangan hukum Islam, pendidikan agama Islam dan ekonomi Islam yang memiliki komitmen pada keunggulan dan risalah islamiyah di bidang pendidikan, penelitian, pengabdian masyarakat dan dakwah islamiyah.

b. Misi

- 1) Mengembangkan kerjasama dengan institusi regional, nasional, dan internasional
- 2) Memberikan pelayanan prima kepada stakeholder
- 3) Menciptakan sistem manajerial profesional dalam pengelolaan sumber daya yang dimiliki fakultas
- 4) Membina mahasiswa agar berakhlak mulia

- 5) Melakukan aktualisasi dan revitalisasi ilmu hukum Islam, ilmu pendidikan Islam dan ilmu ekonomi Islam melalui pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat dan dakwah Islamiyah
- 6) Menghasilkan sarjana berakhlak mulia yang berilmu amaliah dan beramal ilmiah dalam bidang hukum Islam, pendidikan Islam, dan ekonomi Islam.

c. *Tujuan Pendidikan*

- 1) Memiliki jiwa kepemimpinan dan mampu bekerjasama yang multidisipliner
- 2) Mampu mengidentifikasi, memformulasi, dan menemukan solusi masalah yang dihadapi
- 3) Mampu menggunakan teknologi informasi sebagai pendukung penjaminan mutu pendidikan
- 4) Memiliki kemampuan mengkomunikasikan ide secara lisan dan tertulis
- 5) Memiliki tanggung jawab dan etika profesi di bidangnya masing-masing
- 6) Memiliki semangat untuk meningkatkan pengetahuan dan mampu menjadi uswatun hasanah di tengah masyarakat

B. Tahap Uji Instrumen (Persiapan)

Sebelum digunakan untuk penelitian yang sesungguhnya, terlebih dahulu peneliti melakukan *try out* (pengujian awal) terhadap angket kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini. *Try out* dilakukan kepada 30 mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam sebagai responden dari 100 jumlah sampel penelitian yang sudah ditentukan. *Try out* ini dilakukan untuk memastikan bahwa angket kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini hendaknya memiliki validitas dan reliabilitas, sehingga hasil dari penelitian ini bisa dipertanggungjawabkan. Tahapannya adalah, dari hasil *try out* angket kuesioner ini peneliti akan melakukan beberapa pengujian yaitu uji validitas produk moment dan uji reabilitas.

1. Uji Validitas

Azwar (1987; 173) berpendapat bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen pengukur (*tes*) dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu *tes* dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut. Artinya hasil ukur dari pengukuran tersebut merupakan besaran yang mencerminkan secara tepat fakta atau keadaan sesungguhnya dari apa yang diukur (Zilkifli, 2009;89). Validitas adalah ketepatan atau kecermatan suatu instrument dalam pengukuran (Sumadi, 2013 ; 1).

Uji validitas ini dilakukan adalah untuk beberapa tujuan diantaranya; untuk menghindari pertanyaan yang kurang jelas, untuk meniadakan kata-kata yang terlalu asing atau kata-kata yang menimbulkan kecurigaan, untuk memperbaiki pertanyaan-pertanyaan yang kurang jelas, untuk menambah item yang diperlukan atau meniadakan item yang dianggap tidak relevan, dan untuk mengetahui validitas kuesioner tersebut.

Valid tidaknya suatu instrumen penelitian dapat digunakan rumus korelasi product moment yang dikemukakan oleh Pearson (Bivariate Pearson), apabila harga r hitung sama dengan atau lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikan 5%, maka butir instrumen tersebut valid. Sedangkan apabila r hitung lebih kecil dari r tabel maka instrumen tidak valid. Dalam hal ini butir pernyataan yang tidak valid nantinya tidak akan digunakan dalam penelitian, sedangkan pernyataan yang valid digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian (Pratama, 2017; 84-85).

Uji Validitas yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan program SPSS versi 24. Dari butir pertanyaan angket kuesioner yang disebarkan kepada 30 mahasiswa, dari jumlah 37 butir pertanyaan yang terbagi menjadi 3 kelompok pertanyaan masing-masing variabel, ditemukan butir pertanyaan yang gugur atau dinyatakan tidak valid sebanyak 13 butir soal ($r_{\text{hasil}} < r_{\text{tabel}}$). Rinciannya hasil pengujian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas variable X₁

No.Item pertanyaan	Skor Total	r-tabel 5% dengan N=30	Keterangan
1	0,300	0,361	Tidak Valid
2	0,601	0,361	Valid
3	0,457	0,361	Valid
4	0,126	0,361	Tidak Valid
5	0,627	0,361	Valid
6	0,591	0,361	Valid
7	0,666	0,361	Valid
8	0,375	0,361	Valid
9	0,566	0,361	Valid
10	0,431	0,361	Valid
11	0,713	0,361	Valid

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas variable X₂

No.item pertanyaan	Skor Total	r-tabel 5% dengan N=30	Keterangan
1	0,275	0,361	Tidak valid
2	0,567	0,361	Valid
3	0,118	0,361	Tidak valid

4	0,385	0,361	Valid
5	0,518	0,361	Valid
6	0,540	0,361	Valid
7	0,702	0,361	Valid
8	0,689	0,361	Valid
9	0,507	0,361	Valid
10	0,653	0,361	Valid
11	0,772	0,361	Valid

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas variable Y

No.Item pertanyaan	Skor Total	r-tabel 5% dengan N=30	Keterangan
1	0,047	0,361	Tidak valid
2	0,432	0,361	Valid
3	0,282	0,361	Tidak valid
4	0,522	0,361	Valid
5	0,193	0,361	Tidak valid
6	0,631	0,361	Valid
7	0,373	0,361	Valid
8	0,509	0,361	Valid

9	0,309	0,361	Tidak valid
10	0,194	0,361	Tidak valid
11	0,565	0,361	Valid
12	0,198	0,361	Tidak valid
13	0,310	0,361	Tidak valid
14	0,303	0,361	Tidak valid
15	0,255	0,361	Tidak valid

2. Uji Reabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Zilkifli, 2009;93). Pengujian reliabilitas di maksudkan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten dan dapat dipercaya.

Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas dilakukan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan SPSS versi 24. Instrument penelitian dikatakan reliabel jika *Alpha Cronbach* > 0,6 dan sebaliknya apabila *Alpha Cronbach* < 0,6 maka instrument dikatakan tidak reliabel

Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas

X1		X2	
Reliability Statistics		Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items	Cronbach's Alpha	N of Items
.717	9	.781	9

Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.621	6

Dari hasil pengujian diatas maka dapat di tarik kesimpulan bahwa angket kuesioner “Internet” mempunyai skor alpha Cronbach 0,717, angket kuesioner “media sosial” mencapai skor Alpha Cronbach 0, 781 dan angket kuesioner “Perilaku Keagamaan” juga mencapai skor Alpha Cronbach 0, 621. Itu artinya setiap angket pada tiap-tiap variabel memilliki skor Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6 (>0,6) yang artinya angket-angket yang digunakan pada penelitian ini reliabel atau dapat dipercaya.

C. Metode Analisi Data

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan adalah untuk mengetahui apakah data dalam penelitian terdistribusikan secara normal atau tidak. Uji normalitas berguna

untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal (Ratu Ilma,2012;2).

Ada beberapa cara atau teknik dalam pengujian normalitas suatu data, diantaranya :

- a) Chi-Square
- b) Kolmogorov-Smirnov
- c) Shapiro Wilk
- d) Lilliefors

Dalam penelitian ini teknik yang dipakai adalah “Kolmogorov-smirnov. Dan berikut ini adalah hasil uji normalitas SPSS kolmogorov-smirnov dengan bantuan program SPSS versi 16 for windows.

Tabel 4.5 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.17928018
Most Extreme Differences	Absolute	.079
	Positive	.079
	Negative	-.051
Kolmogorov-Smirnov Z		.790
Asymp. Sig. (2-tailed)		.560

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^a	Mean	.0000000
	Std. Deviation	2.17928018
Most Extreme Differences	Absolute	.079
	Positive	.079
	Negative	-.051
Kolmogorov-Smirnov Z		.790
Asymp. Sig. (2-tailed)		.560

a. Test distribution is Normal.

Dari tabel hasil uji normalitas diatas, maka dapat kita ketahui bahwa nilai Kolmogorov-simirnov Z adalah 0,790 dengan nilai siginifikansi nya sebesar 0,560 yaitu lebih besar dari pada 0,05. Yang artinya bahwa distribusi data pada penelitian ini adalah normal.

2. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah antara dua variabel mempunyai hubungan yang linier secara signifikan atau tidak. Atau dengan kata lain, apakah variabel prediktor (X) mempunyai hubungan dengan variabel kriterium (Y).

Ada dua ketentuan dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas untuk menentukan apakah terdapat hubungan yang linier antara variabel-variabel, yaitu :

- a) Dengan melihat nilai signifikansi pada output data SPSS. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier secara signifikan antara variabel prediktor (bebas) dengan variabel kriterium (terikat). Dan sebaliknya jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan yang linier antara dua variabel.
- b) Dengan melihat nilai F_h dan F_t . Jika nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} , maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel prediktor (bebas) dengan variabel kriterium (terikat). Dan sebaliknya jika nilai F_{hitung} lebih besar dari nilai F_{tabel} , maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linier antara dua variabel (Sahid Raharjo,2014).

Ketentuan diatas akan kita gunakan dalam menentukan apakah ada hubungan yang linier atau tidak antara variabel-variabel dalam penelitian ini. Berikut ini adalah hasil uji linieritas yang sudah dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 16 for windows.

Tabel 4.6 Hasil Uji Linieritas Internet*Perilaku keagamaan

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku_k Between (Combined)	95.164	22	4.326	.754	.769
keagamaan Groups					
Linearity	17.821	1	17.821	3.107	.082
Deviation from Linearity	77.343	21	3.683	.642	.874
Within Groups	441.586	77	5.735		
Total	536.750	99			

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikan adalah 0,874 lebih besar dari 0,05 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel “Internet” dengan “Perilaku keagamaan”. Dan juga bisa kita ketahui bahwa nilai F_{hitung} adalah 0,642 lebih kecil dari pada F_{tabel} 1,72 dan kesimpulannya terdapat hubungan yang linier antara variabel X_1 “internet” dan variabel Y “Perilaku Keagamaan”.

Tabel 4.7 Hasil Uji Linieritas Media Sosial*Perilaku Keagamaan

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perilaku_Keagamaan * Between (Combined)	92.211	18	5.123	.933	.542
Media_sosial Groups					
Linearity	36.241	1	36.241	6.604	.012

	Deviation					
	from	55.970	17	3.292	.600	.883
	Linearity					
	Within Groups	444.539	81	5.488		
	Total	536.750	99			

Dari tabel diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai signifikan adalah 0,883 lebih besar dari 0,05 yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel “media sosial” dengan “Perilaku keagamaan”. Dan juga bisa kita ketahui bahwa nilai F_{hitung} adalah 0,600 lebih kecil dari pada F_{tabel} 1,77 dan kesimpulannya terdapat hubungan yang linier antara variabel X_1 “media sosial” dan variabel Y “Perilaku Keagamaan”.

3. Uji Korelasi berganda

Pengujian ini di maksudkan untuk mengetahui apakah ada hubungan secara simultan (bersama-sama) variabel bebas X_1 ”internet” dan X_2 “Media sosial” terhadap variabel Y “perilaku keagamaan”. Atau dengan kata lain pengujian ini adalah untuk mencari besarnya hubungan atau kontribusi dari variabel bebas (X_1, X_2) secara bersamaan terhadap variabel terikat (Y).

Sebelum melakukan pengujian ada beberapa ketentuan pengambilan keputusan yang perlu diketahui. Yaitu :

- a) Jika nilai Probabilitas 0,05 lebih kecil dari nilai probabilitas sig.F change, maka Hipotesis nol (H_0) di terima dan Hipotesi alternatif

(Ha) ditolak. Artinya tidak ada hubungan yang signifikan antara variabel bebas (X) dengan variabel terikat (Y).

- b) Jika nilai probabilitas 0,05 lebih besar dari nilai probabilitas sig. F change, maka H0 di tolak dan Ha diterima. Artinya ada hubungan yang signifikan antara dua variabel.

Dan berikut ini adalah hasil pengujian korelasi berganda antara variabel bebas X1 dan X2 terhadap variabel Y secara simultan atau bersamaan. Rinciannya ada di tabel berikut ini :

Tabel 4.8 Hasil Uji Korelasi Berganda

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.352 ^a	.124	.106	2.202	.124	6.867	2	97	.002

a. Predictors: (Constant), Media_sosial, Internet

Dari tabel model summary diatas dapat di ketahui besarnya hubungan antara penggunaan internet dan media sosial secara silmultan (bersamaan) terhadap perilaku keagamaan mahasiswa FIAI dengan nilai koefisien korelasi 0,352 dan nilai probabilitas sig F change adalah 0,002 lebih kecil dari 0,05, maka dapat diambil kesimpulan bahwa ada hubungan yang signifikan diantara variabel-variabel diatas.

4. Analisis Regresi Berganda

Analisis regresi berganda (2 prediktor) adalah suatu teknik statistik parametrik yang digunakan untuk menguji pertautan dua buah prediktor (variabel X_1 dan X_2) dengan variabel kriterium Y (Tulus wisnarsunu, 2015 ; 176).

Analisi regresi ganda juga dikenal dengan analisis regresi mutiples. Dengan pemahaman yang lebih mudah bahwa dalam penelitian ini, analisis regresi berganda bertujuan untuk mengetahui adanya pengaruh atau tidak antara penggunaan internet (X_1) dan media sosial (X_2) terhadap perilaku keagamaan mahasiswa FIAI (Y).

Berikut ini adalah hasil uji analisis regresi dengan bantuan program SPSS versi 16.

Tabel 4.9 Hasil Uji Analisis Regresi Berganda

ANOVA ^b						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	66.573	2	33.287	6.867	.002 ^a
	Residual	470.177	97	4.847		
	Total	536.750	99			

a. Predictors: (Constant), Media_sosial, Internet

b. Dependent Variable: Perilaku_keagamaan

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai siginifikansi 2 variabel prediktor adalah 0,002 lebih kecil dari 0,05 pada taraf siginifikansi 5%, sehingga dapat kita simpulkan bahwa terdapat pengaruh 2 variabel prediktor “internet” dan “media sosial” terhadap variabel kriterium “Perilaku keagamaan”.

5. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan antara variabel internet (X_1), dan variabel media sosial (X_2) terhadap variabel perilaku keagamaan (Y) mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan adalah sebagai berikut :

Ha₁ : Ada pengaruh yang signifikan antara internet dengan perilaku keagamaan

Ha₂ : Adanya pengaruh yang signifikan antara media sosial dengan perilaku keagamaan

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan.

5.1 Uji T parsial

Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah ada pengaruh nyata dari variabel-variabel bebas(internet dan media sosial) terhadap variabel terikat (perilaku keagamaan) secara parsial atau terpisah. Artinya apakah internet berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keagamaan dan

apakah media sosial berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku keagamaan.

Ada beberapa ketentuan yang dipakai dalam pengambilan keputusan uji T parsial dalam analisis regresi. Yaitu :

- a) Jika nilai T_{hitung} lebih besar dari T_{tabel} ($T_h > T_t$), maka variabel bebas berpengaruh nyata dan signifikan terhadap variabel terikat. Dan sebaliknya jika T_{hitung} lebih kecil dari T_{tabel} ($T_h < T_t$), maka variabel bebas tidak berpengaruh terhadap variabel terikat.
- b) Jika nilai sig. Lebih kecil (< 0.05) dari 0,05, maka variabel bebas berpengaruh nyata terhadap variabel terikat dan sebaliknya jika lebih besar (> 0.05) maka tidak ada pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Tabel 4.10 Hasil Uji T dalam analisis regresi

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	24.149	1.710		14.120	.000
	Internet	.113	.045	.242	2.502	.014
	Media_sosial	-.151	.048	-.307	-3.171	.002

a. Dependent Variable: Perilaku_keagamaan

Dari tabel diatas dapat kita ketahui bahwa nilai T_{hitung} untuk variabel bebas X_1 (internet) adalah sebesar 2,502 lebih besar dari T_{tabel} 1,664 dan nilai signifikan sebesar 0,014. Dan untuk T_{hitung} variabel bebas X_2 (media sosial) adalah sebesar -3,171 lebih besar dari T_{tabel} 1,664 dan nilai signifikansinya sebesar 0,002. Ketentuan pengambilan keputusan hipotesis diterima atau di tolak di dasarkan pada nilai signifikan. Jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Berikut adalah hasil uji T parsial.

- a) Hasil penelitian di peroleh bahwa nilai sig variabel X_1 adalah 0,014 lebih kecil dari 0,05 ($>0,05$). Maka H_{a1} di terima dan H_0 ditolak. Jadi kesimpulannya berdasarkan data penelitian, ada pengaruh yang signifikan antara internet terhadap perilaku keagamaan.
- b) Hasil penelitian di peroleh bahwa nilai sig variabel X_2 adalah 0,002 lebih kecil dari 0,05 ($>0,05$). Maka H_{a2} diterima dan H_0 ditolak. Jadi kesimpulannya berdasarkan data penelitian, ada pengaruh antara media sosial terhadap perilaku keagamaan (dengan nilai negatif).

5.2 Uji F Simultan

Uji F digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel bebas (X) yaitu internet dan media sosial secara simultan (bersama-sama) terhadap variabel terikat (Y).

Ada beberapa ketentuan yang digunakan dalam pengambilan keputusan dalam uji F, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a) Jika nilai Fhitung lebih besar dari Ftabel ($F_h > F_t$), maka variabel bebas (Y) secara simultan berpengaruh atau mempengaruhi variabel terikat (Y). Sebaliknya jika nilai Fhitung lebih kecil dari Ftabel ($F_h < F_t$), maka variabel bebas (X) secara simultan tidak berpengaruh terhadap variabel terikat (Y).
- b) Jika nilai siginifikansi lebih kecil dari 0,05 ($<0,05$) maka variabel bebas (X) secara simultan berpengaruh terhadap variabel terikat (Y). Dan sebaliknya jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($>0,05$) maka variabel bebas (X) tidak beroengaruh terhadap variabel terikat (Y).

Berikut ini adalah tabel hasil uji F simultan dalam analisis regresi dengan variabel bebas Internet dan media sosial serta variabel terikat perilaku keagamaan.

Tabel 4.11 Hasil uji F dalam analisis regresi

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	66.573	2	33.287	6.867	.002 ^a
	Residual	470.177	97	4.847		
	Total	536.750	99			

a. Predictors: (Constant), Media_sosial, Internet

b. Dependent Variable: Perilaku_keagamaan

Dari tabel diatas dapat kita ketahui nilai F hitung adalah 6,867 lebih besar dari F tabel 3,09 maka H0 ditolak. Selanjutnya dapat kita ketahui pula nilai signifikan 0,002 lebih kecil dari 0,05.

Jadi bisa kita ambil kesimpulan bahwa internet dan media sosial secara simultan (bersama-sama) dapat mempengaruhi perilaku keagamaan.

5.3 Koefisien Determinasi (R Square)

Menurut Ghozali (2001) Koefisien determinasi (R^2) pada intinya mengukur seberapa jauh kemampuan model menerangkan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu (Afisgo;2017,124). Lebih mudahnya, nilai koefisien determinasi (R Square) dipakai untuk memprediksi seberapa besar kontribusi pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

R square yang sering disimbolkan dengan R^2 dimaknaik sebagai sumbangan pengaruh yang diberikan variabel bebas terhadap variabel terikat (Sahid Raharjo;2017). Berikut ini adalah tabel nilai koefisien atau R^2 dalam analisis regresi yang peneliti lakukan.

Tabel 4.12 Hasil Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.352 ^a	.124	.106	2.202

a. Predictors: (Constant), Media_sosial, Internet

Dari tabel model summary diatas, dapat kita ketahui nilai R Square (R^2) adalah sebesar 0,124. Artinya bahwa 12,4 % Perilaku keagamaan dapat dipengaruhi oleh internet dan media sosial. Sedangkan 87,6 % di tentukan oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

D. Pembahasan

Penelitian ini telah membuktikan bahwa ada pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam. Hal ini ditunjukkan dan dibuktikan berdasarkan analisis regresi berganda yang mendapatkan nilai F hitung sebesar 6,867 dengan tingkat signifikansi 0,002 lebih kecil dari 0,05. Dari hasil uji regresi berganda ini juga diketahui harga atau nilai koefisien determinasi atau R Square (R^2) yaitu sebesar 0,124. Artinya bahwa besar pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa fakultas Ilmu Agama Islam adalah 12,4%. Dan 87,6% di pengaruhi oleh variabel lain atau faktor lain yang tidak ada atau belum di teliti dalam penelitian ini.

Perilaku keagamaan adalah segala macam tindakan, perbuatan, ucapan yang di dasari oleh agama. Perilaku tersebut didasari jiwa yang percaya kepada Tuhan. Maksudnya pemahaman yang baik atau buruk terhadap pemahaman pokok-pokok agama akan mempengaruhi kualitas perilaku yang di kerjakan, apakah mulia atau tercela.

Dalam bahasa agama perilaku juga disebut dengan “akhlak”. Namun akhlak memiliki cakupannya yang lebih luas. Akhlak mencakup cara berfikir, cara bersikap, cara berperilaku, cara beribadah serta cara bersosial. Perilaku

keagamaan seseorang bisa juga kita pahami sebagai religiusitas seseorang yang artinya adalah tingkat pemahaman seseorang akan ajaran-ajaran agama yang kemudian di aplikasikan dalam bentuk perbuatan yang sesuai dengan ajaran agamanya.

Menurut teori-teori pembentukan perilaku, ada banyak faktor yang mempengaruhi terbentuk suatu sikap dan perilaku seseorang. Diantaranya ada teori nativisme (faktor bawaan), teori empirisme (faktor lingkungan, pendidikan) dan teori konvergensi (campuran antara bawaan dengan lingkungan). Sedangkan variabel yang ada dalam penelitian ini adalah salah satu faktor yang bisa mempengaruhi terbentuknya perilaku keagamaan menurut teori empirisme dan konvergensi. Dan tentunya masih banyak variabel lain yang menjadi faktor yang lebih signifikan dalam mempengaruhi perilaku keagamaan seseorang.

Mengingat keterbatasan peneliti dalam hal waktu, sumber dana, dan tenaga, maka dalam penelitian ini variabel-variabel tersebut belum dapat dikaji atau dilihat besar pengaruhnya secara pasti, hal ini menjadi peluang bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti pengaruh variabel-variabel tersebut terhadap perilaku keagamaan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia yang ditunjukkan dengan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Internet dan media sosial mempunyai pengaruh terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia, yang ditunjukkan dengan nilai F sebesar 6,867 dan dengan taraf nilai signifikansinya 0,002 lebih kecil dari 0,05. Besaran pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa FIAI ditentukan dari nilai koefisien determinasi R^2 yaitu sebesar 0,124. Artinya pengaruh internet dan media sosial terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam (FIAI) adalah sebesar 12,4% sedangkan 87,6% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak ada dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan data hasil penelitian dan kesimpulan diatas, maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan. Diantaranta adalah sebagai berikut :

1. Bagi pihak Fakultas dan prodi
 - a. Agar dapat lebih meningkatkan kegiatan keilmuan seperti kajian dan diskusi ilmiah antar mahasiswa, kajian islami dan kegiatan lainnya yang menunjang kepada peningkatan kualitas religiusitas dan akhlak mahasiswa, sehingga pengaruh apapun yang datang akan mampu di sikapi dengan bijaksana, tentunya dalam hal ini adalah internet dan media sosial.
 - b. Lebih meng-optimalisasi penggunaan internet dan media sosial dalam proses pembelajaran sehingga mahasiswa akan tersibukkan dengan hal yang positif saat menggunakan internet media sosial.
2. Bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam
 - a. Terus tingkatkan kegiatan-kegiatan positif di dalam atau di luar kampus agar pengaruh negatif dari internet dan media sosial mampu teratasi serta tidak mempengaruhi sikap-perilaku.
3. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Agar dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengkaji variabel-variabel lain yang belum ada dalam penelitian ini, sehingga peneliti selanjutnya mampu menyempurnakan hasil penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Dodiet. 2008. *Metofologi Research Untuk program studi D III kebidanan*. Surakarta.: Poltekes.

Aisyah Jamil, Nur. 2007. *Teknik Sampling*. E-Jurnal Fakultas kedokteran. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia

Amiyani, Rofi. 2016. *Instrumen Penelitian (Metode penelitian penelitian)*. Pascasarjana Pend. Matematika. Yogyakarta: Universitas Negeri.

Ardianto, Elvinarno. 2007. Lukiata Komala dan Siti Karlinah. *Komunkasi Massa (suatu pengantar)*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.

Dewa, Ega dan Onno Widodo Purbo, Ph.D. *Menguak Jejaring Sosial*. E-Book. Serpong. Di Akses pada tanggal 06 Maret 2017.

Hendri, Jhon. 2009. *Riset Pemasaran*. Jurnal Universitas Gunadrama.

Hidayat, Anwar. 2013. *Penjelasan rumus kolmogorov-smirnov Uji Normalitas*. <https://www.statistikian.com/2013/01/rumus-kolmogorov-smirnov.html> diakses tanggal 29 mei 2017

Ilma, Ratu. *Uji Normalitas*. Modul perkuliahan <https://ilma69.files.wordpress.com/2012/10/uji-normalitas-dan-homogenitas-ri.pdf> di akses 23 April 2017

Kuswayatno, Lia. 2006. *Mahir Berkomputer (Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kelas IX)*. Jakarta: Grafindo Media Pratama.

Mahyana, Dimitri. 2014. *Setiap 40 Menit Terjadi 12.300 Laporan Kasus*
[www.sharingvision.com /2014/05/setiap-40-menit-terjadi-12-300-laporan-kasus/](http://www.sharingvision.com/2014/05/setiap-40-menit-terjadi-12-300-laporan-kasus/).

Di akses pada tanggal 08 April 2017

Mami hajaroh. 1998. *Sikap dan Perilaku keagamaan mahasiswa Islam di Daerah Istimewa Yogyakarta*. Jurnal penelitian dan evaluasi, No.1 Yogyakarta: IKIP

Marcelindo, Simolang. 2013. *Peranan Internet terhadap generasi muda*. Jurnal Volume II no 4 tahun

Matondang, Zulkifli. 2009 *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Jurnal Tabularasa Volume 6 No.1 Juni.

Muttaqien, Zainal. 2014. *Urgensi Pendidikan Agama pada anak usia 6-12 tahun dalam pembentukan akhlak menurut Prof. Dr. Zakiah Darajat*. Semarang: PAI fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo.

Nadirah, Siti. 2013. *Anak Didik Perspektis Nativisme, Empirisme dan Konvergensi*. Jurnal Lentera Pendidikan. Vol.16 No.02 Desember. Palu.

Nesi Aryani Fajrin. 2013. *pengaruh handphone terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi*. Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam. Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga.

Nisa Kahiruni. 2016. *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*. Jurnal edukasi Volume. II Cet.1. Aceh: UIN Ar-Raniry.

Nur, Agung. 2010. *Analisis pengaruh harga saham, volume perdagangan, dan variansi return saham terhadap bid ask spread pada masa sebelum dan sesudah stock split*. Skripsi Prodi manajemen keuangan. Semarang: Universitas Diponegoro

Pratama, Afisgo. 2017. *Pengaruh Perilaku Sosial dan Tingkat Religiusitas siswa kelas X Terhadap Akhlak di MAN Tempel*. Skripsi PAI. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.

Priatna, Bambang. *Variabel Penelitian*. Modul Online FMIPA Universitas Pendidikan Indonesia. Diakses pada tanggal 09 Mei 2017

Raharjo, Sahid. 2014. *Cara uji korelasi berganda dengan SPSS*. <http://www.konsistensi.com/2014/06/cara-uji-korelasi-berganda-dengan-spss.html>. Di Akses pada tanggal 29 Mei 2017

Raharjo, Sahid. 2014. *Cara uji Linieritas dengan SPSS*. <http://www.spssindonesia.com/2014/02/uji-linearitas-dengan-program-spss.html>. Di akses pada tanggal 29 mei 2017.

Raharjo, Sahid. 2014. *Cara uji normalitas*. <http://www.spssindonesia.com/2014/01/uji-normalitas-kolmogorov-smirnov-spss.html>. Di akses pada tanggal 28 mei 2017 dari www.spssindonesia.com

Republika, 11 Februari 2015. Orang Tua, *Jangan Kembalikan Anak ke Allah dalam Keadaan Rusak*. <http://gayahidup.republika.co.id/berita/gaya->

hidup/parenting/15/02/11/njlm71-orang-tua-jangan-kembalikan-anak-ke-allah-dalam-keadaan-rusak. Di akses pada tanggal 08 April 2017

Risma, Elly. 11 Februari 2015. *Mata adalah kunci pembuka kerusakan pada anak*. www.republika.co.id/berita/gayahidup/parenting/15/02/11/njlly1-elly-risman-mata-adalah-kunci-pembuka-kerusakan-otak-anak. Di akses pada tanggal 08 April 2017

Risna Apriani. 2014. *Pengaruh media sosial facebook bagi siswa kelas IX MTs Raudhatul Muallin Islamiyyah Darul Abror*. Skripsi Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah

Rkhmat, Jalaluddin. 2008. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja RosdaKarya.

Said yai, Ahmad. *Teman bergaul serminan diri anda*. www.almanhaj.or.id/3480-teman-bergaul-cerminan-diri-anda.html/ diakses pada tanggal 13 Mei 2017

Sumadi. 2013. *Analisis Angket (Materi Mata Kuliah TIK oleh Dr, Sumadi. M.Pd)*. diakses dari <https://askapep13.files.wordpress.com/2013/06/askapep13-analisis-kuisisioner.pdf>

Tim Kementrian Perdagangan RI. 2014. *Optimalisasi media sosial*. Jakarta.

Walgito, Bimo. 2010 . *Pengantar Psikologi Umum* . Yogyakarta: Andi Ofset.

Wardalisa. *Teori Abraham Maslow (teori hirarki kebutuhan)*. Jurnal universitas gunadarma. Di Akses tanggal 16 mei 2017

Wardatul. Wiwit. 2015. *Pengaruh persepsi siswa tentang perilaku keagamaan orang tua terhadap ketaatan beribadah siswa kelas XI SMA N13 Semarang*. Skripsi PAI Universitas Islam Negari walisongo

wisnarsunu, Tulus. 2015. *Statistik dalam psikologi dan pendidikan*. Malang: UMM Press.

LAMPIRAN - LAMPIRAN

KUESIONER

Kepada

Yth. Mahasiswa Fakultas Ilmu Agama Islam

Universitas Islam Indonesia

di tempat

Responden yang terhormat,

Perkenalkan saya adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI), Fakultas Ilmu Agama Islam, Universitas Islam Indonesia bermaksud mengadakan penelitian untuk keperluan skripsi. Untuk itu saya mohon kesediaan teman-teman untuk meluangkan waktu sejenak guna mengisi angket ini. Saya berharap kalian menjawab dengan leluasa, sesuai dengan apa yang kalian rasakan, lakukan/alami, bukan apa yang seharusnya atau yang ideal. Kalian semua diharapkan menjawab dengan jujur dan terbuka, sebab tidak ada jawaban yang benar atau salah yang kalian berikan sesuai dengan kode etik penelitian, saya akan menjamin kerahasiaan semua data yang teman-teman berikan. Kesediaan kalian mengisi angket ini adalah bantuan yang tak ternilai bagi saya.

Akhirnya atas perhatian serta bantuan yang telah kalian berikan saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta

Hormat Saya

Wahyuddin Luthfi

IDENTITAS DIRI

Nama (Boleh Inisial) :

Program Studi :

Jenis Kelamin :

Angkatan :

PETUNJUK PENGISIAN

Sebelum teman-teman menjawab pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan, saya memohon kesediaan kalian semua untuk membaca terlebih dahulu petunjuk pengisian angket sebagaimana berikut :

1. Dari setiap pernyataan, pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan atau sikap teman-teman dengan memberi tanda “centang” (√) pada kolom yang tersedia.
2. Mohon setiap pernyataan diisi seluruhnya dengan jujur.
3. Contoh pengisian :

No	Pernyataan	Jawaban				
		SL	S	K	P	TP
1.	Saya Selalu pergi shalat berjamaah ke masjid/Musholla saat adzan berkumandang	√				

KETERANGAN PENILAIAN :

SL = Selalu

S = Sering

K = kadang-kadang

P = Pernah

TP = Tidak Pernah

4. Bacalah doa ketika memulai dan selesai mengisi kuisisioner ini
5. Kerahasiaan data teman-teman akan saya jamin

Bagian A

Isilah pertanyaan dibawah ini dengan sejujur-jujurnya dan lengkap, Terima Kasih

Internet

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SL	S	K	P	TP
1	Saya mengunjungi perpustakaan digital (membaca e-book) saat menggunakan internet					
2	Saya bermain game online saat terhubung dengan jaringan internet					
3	Saya mengakses/menonton/mendownload video atau film saat terhubung jaringan internet					
4	saya mengakses/menonton/mendownload gambar/video porno saat terhubung internet					
5	Saya menggunakan internet untuk keperluan tugas kuliah					
6	Saya merasa puas dengan adanya internet karena bisa memenuhi kebutuhan saya					
7	Saya senang berada di tempat yang bisa terkoneksi dengan internet					
8	Saya sedih jika tidak bisa terhubung ke internet dalam satu hari					
9	Saya memilih mencari sebuah buku atau tulisan di internet daripada di perpustakaan					
10	Saya berlangganan di internet konten tertentu dengan membayar sejumlah uang setiap bulan/tahunnya					
11	Saya berselancar di internet untuk mengisi waktu kosong					

Media Sosial

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SL	S	K	P	TP
1	Saya memakai media sosial untuk sarana silaturahmi dan berkomunikasi					

2	Saya mempunyai atau menggunakan 3 atau lebih akun media sosial					
3	Saya tidak menggunakan sosial media dalam satu hari					
4	Saya mengikuti apa yang sedang tren/viral di media sosial					
5	Saya mengakses sosial media saat jam perkuliahan (di dalam kelas)					
6	Saya mengakses media sosial saat berada di masjid/musholla					
7	Saya mengakses/mengecek media sosial terlebih dahulu saat sebelum tidur atau ketika bangun					
8	Saya mengakses media sosial setelah selesai mengerjakan shalat					
9	Saya tetap bermain sosial media walaupun shalat jama'ah di masjid sekeliling tempat tinggal saya sedang dilaksanakan					
10	Saya mengunggah sesuatu yang berkaitan dengan apa yang sedang saya rasakan di media sosial					
11	Saya memposting kegiatan yang saya lakukan di sosial media					

Perilaku Keagamaan (religiusitas)

No	Pertanyaan	Pilihan Jawaban				
		SL	S	K	P	TP
1	Saya menyakini bahwa ada malaikat yang selalu mencatat segala perbuatan baik buruk saya					
2	Saya yakin bahwa setiap perbuatan akan ada balasannya					
3	Saya yakin bahwa manusia hanya mampu berusaha dan takdir ada di tangan tuhan					

4	Saya mengerjakan shalat 5 waktu dalam sehari semalam					
5	Saya mengunjungi tempat-tempat hiburan malam seperti diskotik, karaoke dan lain-lain.					
6	Saya melaksanakan shalat sunnah rawatib sebelum mengerjakan shalat fardhu					
7	Saya sering lupa berdoa ketika akan melakukan sesuatu					
8	Saya merasa jengkel jika ada teman yang mengajak/mengingatkan untuk shalat atau beribadah					
9	Saya mengikuti kegiatan keagamaan rutin yang diadakan di kampus atau masjid di tempat tinggal saya					
10	Saya tidak pergi ke masjid untuk berjamaah saat mendengar adzan					
11	Saya meluangkan waktu secara teratur untuk membaca Al quran					
12	Ketika berdoa dan shalat saya merasa tidak khusyu'					
13	Ketika ada yang berbuat salah kepada saya, maka saya lebih memilih memafkannya					
14	Ketika melihat teman/orang lain dalam kesusahan maka saya akan segera menawarkan bantuan					
15	Saya selalu menyapa atau memberi salam saat bertemu dengan dosen atau teman					

Hasil data angket kuesioner untuk Uji validitas

a. Internet

No responden	Butir Soal											Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	Skor
1	3	4	3	1	4	3	3	3	3	1	3	31
2	3	1	4	2	5	4	4	2	5	1	3	34
3	3	1	2	2	5	4	5	4	5	2	4	37

4	3	1	5	2	5	5	3	1	3	2	3	33
5	4	4	4	1	4	4	4	3	3	4	4	39
6	3	1	3	1	4	4	4	2	3	3	3	31
7	2	5	3	1	5	5	4	4	4	1	4	38
8	2	5	5	1	4	4	5	3	5	1	4	39
9	2	1	4	1	5	4	4	1	3	2	3	30
10	4	4	4	2	4	5	5	3	3	5	4	43
11	4	4	4	2	4	4	5	3	3	2	3	38
12	3	3	5	1	5	4	5	4	5	1	4	40
13	3	3	1	1	2	5	3	5	3	1	3	30
14	2	3	5	1	5	5	5	4	4	5	5	44
15	1	2	4	2	4	4	5	3	3	1	4	33
16	1	2	2	2	3	4	4	4	4	1	3	30
17	3	3	3	3	4	4	4	3	3	1	3	34
18	2	2	3	2	4	5	5	3	2	1	4	33
19	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	30
20	3	1	5	1	5	5	4	4	4	1	3	36
21	3	1	3	2	4	4	4	4	3	1	3	32
22	3	3	2	1	4	5	4	4	4	1	5	36
23	1	3	3	1	3	4	5	3	3	3	3	32
24	3	4	3	2	5	5	4	3	4	2	3	38
25	3	4	3	4	4	4	4	5	4	1	4	40
26	3	3	5	2	4	3	2	2	3	4	5	36

27	2	5	4	1	5	5	5	3	5	2	5	42
28	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	21
29	1	4	2	2	4	5	5	4	4	4	4	39
30	4	5	4	1	5	5	5	4	4	4	4	45

b. Media Sosial

No responden	Butir Soal											Total skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	4	4	4	4	2	3	4	3	3	2	3	36
2	4	3	4	1	1	1	5	3	2	3	1	28
3	5	5	4	3	4	4	5	4	4	3	3	44
4	5	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	27
5	4	4	3	4	3	3	2	2	1	1	2	29
6	4	4	4	3	3	2	2	3	2	1	1	29
7	4	4	5	3	3	3	4	4	4	4	5	43
8	4	1	3	3	4	3	4	4	3	3	3	35
9	5	4	3	2	2	1	3	3	2	3	2	30
10	5	4	5	3	2	3	5	4	1	4	3	39
11	4	3	4	2	2	2	3	2	2	1	2	27
12	5	2	5	3	3	1	3	1	1	1	1	26
13	3	2	3	4	3	3	3	3	1	3	3	31
14	5	5	4	2	5	1	5	5	1	3	4	40

15	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	36
16	5	4	4	1	4	2	5	4	3	3	3	38
17	4	4	2	4	4	3	4	3	2	3	2	35
18	5	4	3	3	2	2	4	2	1	2	2	30
19	4	4	3	3	3	3	3	2	1	2	3	31
20	5	4	5	5	3	3	4	4	1	3	3	40
21	5	4	4	3	2	1	3	2	2	2	2	30
22	5	1	5	1	4	3	2	2	2	3	3	31
23	5	5	5	2	3	2	5	3	1	4	3	38
24	4	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	32
25	5	5	5	4	3	3	4	3	3	3	4	42
26	5	4	3	1	3	1	3	4	1	3	3	31
27	5	5	4	5	3	2	5	4	1	3	4	41
28	5	5	1	5	5	5	5	4	4	4	4	47
29	4	5	4	2	4	3	4	2	2	3	3	36
30	4	4	5	3	2	1	4	2	1	2	4	32

c. Perilaku Keagamaan

No responden	Butir Soal															Skor total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	4	4	3	3	4	3	5	5	3	4	4	3	4	3	4	56

2	4	5	4	5	4	4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	65
3	5	5	5	5	5	4	3	4	4	4	5	2	3	3	3	60
4	5	5	5	3	5	3	4	5	1	4	5	3	2	5	5	60
5	4	5	5	5	5	4	3	5	4	5	4	3	4	4	4	64
6	5	5	5	5	5	4	4	5	3	4	4	3	4	4	4	64
7	4	4	4	4	5	3	3	3	3	2	4	2	5	4	5	55
8	5	5	5	5	5	4	5	5	3	2	4	4	3	3	3	61
9	5	5	5	4	4	2	3	5	2	3	2	4	5	4	4	57
10	5	4	4	5	4	5	3	5	3	2	4	3	5	4	5	61
11	5	5	5	4	5	3	3	5	2	3	4	2	4	4	5	59
12	5	5	5	5	5	3	5	3	1	3	3	3	5	4	4	59
13	5	5	5	2	5	3	3	5	3	3	3	4	3	2	3	54
14	5	5	5	3	4	2	3	4	2	3	2	3	5	5	5	56
15	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	50
16	5	4	5	3	4	2	3	5	2	4	2	3	2	4	3	51
17	5	5	5	5	5	3	3	5	3	3	3	3	4	4	4	60
18	5	5	4	4	5	2	4	4	2	3	3	3	3	3	4	54
19	5	5	5	4	5	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	56
20	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	4	3	4	4	4	62
21	4	5	5	5	5	2	3	5	2	3	4	4	4	4	3	58
22	5	5	5	2	4	4	2	5	2	3	4	2	5	5	5	58
23	5	5	5	4	5	3	3	5	3	3	4	4	5	5	4	63
24	5	5	5	5	5	4	3	5	2	4	4	3	4	4	4	62

25	5	5	5	3	5	2	3	5	3	4	2	3	5	4	4	58
26	5	5	4	3	5	3	2	3	3	3	2	2	5	4	4	53
27	5	5	5	5	5	4	5	5	3	1	4	2	5	4	5	63
28	5	5	5	5	5	2	2	2	4	2	4	2	2	4	4	53
29	5	5	5	5	4	3	3	5	3	3	3	2	4	4	4	58
30	5	5	5	4	4	4	3	5	3	5	3	3	4	4	4	61

Keterangan :

1. Warna Kuning butir pertanyaan *Unfavorable*
2. Warna merah butir pertanyaan yang *tidak valid*

Data skor Kuesioner untuk uji Normalitas, Linieritas, Korelasi ganda, dan Regresi Berganda

Internet (Variabel X1)

No responden										Total Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	4	3	4	3	3	3	3	1	3	27
2	1	4	5	4	4	2	5	1	3	29
3	1	2	5	4	5	4	5	2	4	32
4	1	5	5	5	3	1	3	2	3	28
5	4	4	4	4	4	3	3	4	4	34

6	1	3	4	4	4	2	3	3	3	27
7	5	3	5	5	4	4	4	1	4	35
8	5	5	4	4	5	3	5	1	4	36
9	1	4	5	4	4	1	3	2	3	27
10	4	4	4	5	5	3	3	5	4	37
11	4	4	4	4	5	3	3	2	3	32
12	3	5	5	4	5	4	5	1	4	36
13	3	1	2	5	3	5	3	1	3	26
14	3	5	5	5	5	4	4	5	5	41
15	2	4	4	4	5	3	3	1	4	30
16	2	2	3	4	4	4	4	1	3	27
17	3	3	4	4	4	3	3	1	3	28
18	2	3	4	5	5	3	2	1	4	29
19	2	3	3	2	3	3	3	2	3	24
20	1	5	5	5	4	4	4	1	3	32
21	1	3	4	4	4	4	3	1	3	27
22	3	2	4	5	4	4	4	1	5	32
23	3	3	3	4	5	3	3	3	3	30
24	4	3	5	5	4	3	4	2	3	33
25	4	3	4	4	4	5	4	1	4	33
26	3	5	4	3	2	2	3	4	5	31
27	5	4	5	5	5	3	5	2	5	39
28	2	2	2	2	1	2	2	2	2	17

29	4	2	4	5	5	4	4	4	4	36
30	5	4	5	5	5	4	4	4	4	40
31	3	3	4	4	3	3	3	2	3	28
32	1	2	4	4	2	2	3	1	3	22
33	2	1	3	5	5	4	3	2	5	30
34	3	4	5	5	5	4	3	1	4	34
35	1	3	5	5	5	1	3	1	3	27
36	1	3	4	5	4	3	2	1	3	26
37	3	4	5	4	5	3	3	4	4	35
38	3	1	5	5	4	4	3	1	3	29
39	1	4	4	5	5	3	4	5	4	35
40	2	3	4	4	4	2	3	2	2	26
41	1	4	4	5	5	5	5	5	5	39
42	1	3	4	3	3	3	3	1	3	24
43	1	2	4	3	3	2	2	1	3	21
44	1	4	3	4	5	3	4	1	2	27
45	1	3	5	5	5	3	4	4	5	35
46	2	3	4	4	4	3	3	1	1	25
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27
48	1	5	5	5	5	5	4	1	5	36
49	5	5	5	5	5	5	3	3	5	41
50	1	3	4	4	5	4	3	1	3	28
51	1	3	4	5	5	1	3	1	2	25

52	1	3	4	5	5	5	5	5	3	36
53	1	4	4	4	4	3	3	1	3	27
54	2	3	4	4	4	3	4	1	4	29
55	2	4	5	3	4	2	3	5	3	31
56	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36
57	2	2	4	3	4	3	3	2	3	26
58	1	4	4	4	5	4	4	1	3	30
59	1	5	5	5	5	5	5	1	5	37
60	2	4	5	5	5	5	5	5	5	41
61	2	3	4	4	4	2	4	1	5	29
62	1	3	5	5	5	5	3	2	4	33
63	1	3	5	4	4	3	4	1	4	29
64	4	3	3	4	3	2	1	1	4	25
65	3	4	5	5	5	1	3	1	4	31
66	3	3	4	5	5	4	4	3	4	35
67	1	2	5	5	5	2	2	1	2	25
68	1	4	4	4	5	5	4	3	5	35
69	2	3	5	5	4	2	4	2	5	32
70	2	2	5	5	5	3	3	3	2	30
71	2	5	4	5	5	3	4	1	4	33
72	2	5	4	5	5	3	4	1	5	34
73	3	3	5	5	5	4	3	3	5	36
74	1	3	5	5	4	2	4	2	5	31

75	5	5	5	3	5	5	5	4	4	41
76	4	3	4	4	2	3	2	1	4	27
77	1	1	5	3	3	1	3	3	3	23
78	2	4	4	4	3	1	3	3	4	28
79	5	4	4	5	4	4	5	1	5	37
80	2	2	4	4	5	4	4	1	3	29
81	1	3	5	4	5	4	3	1	4	30
82	5	2	2	5	5	5	5	5	4	38
83	2	5	3	5	5	3	3	2	4	32
84	4	5	5	5	5	5	4	1	4	38
85	4	5	4	5	5	5	5	5	4	42
86	4	4	5	5	5	3	4	1	5	36
87	3	3	4	5	4	3	4	1	4	31
88	2	4	5	5	5	3	4	1	4	33
89	4	3	4	4	4	1	3	3	3	29
90	2	4	5	5	5	2	3	4	4	34
91	2	2	4	4	5	3	3	1	5	29
92	4	5	5	5	5	3	3	1	4	35
93	3	4	3	4	3	2	3	2	3	27
94	1	2	4	5	5	3	2	1	2	25
95	2	4	4	4	3	3	4	2	3	29
96	3	4	4	5	5	4	3	2	4	34
97	1	3	4	4	5	5	4	2	4	32

98	2	3	4	4	5	4	3	2	5	32
99	2	4	3	2	4	3	2	1	5	26
100	4	3	4	5	5	5	4	4	5	39

Media Sosial (Variabel X2)

No responden										Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	skor
1	4	4	2	3	4	3	3	2	3	28
2	3	1	1	1	5	3	2	3	1	20
3	5	3	4	4	5	4	4	3	3	35
4	3	3	3	3	1	3	1	3	1	21
5	4	4	3	3	2	2	1	1	2	22
6	4	3	3	2	2	3	2	1	1	21
7	4	3	3	3	4	4	4	4	5	34
8	1	3	4	3	4	4	3	3	3	28
9	4	2	2	1	3	3	2	3	2	22
10	4	3	2	3	5	4	1	4	3	29
11	3	2	2	3	3	2	2	2	2	21
12	4	3	3	2	3	3	3	2	2	25
13	2	4	3	3	3	3	1	3	3	25
14	5	2	5	1	5	5	1	3	4	31
15	4	3	3	3	3	3	3	4	3	29

16	4	1	4	2	5	4	3	3	3	29
17	4	4	4	3	4	3	2	3	2	29
18	4	3	2	2	4	2	1	2	2	22
19	4	3	3	3	3	2	1	2	3	24
20	4	5	3	3	4	4	1	3	3	30
21	4	3	2	1	3	2	2	2	2	21
22	1	1	4	3	2	2	2	3	3	21
23	5	2	3	2	5	3	1	4	3	28
24	3	2	2	2	3	3	3	3	3	24
25	5	4	3	3	4	3	3	3	4	32
26	4	1	3	1	3	4	1	3	3	23
27	5	5	3	2	5	4	1	3	4	32
28	5	5	4	5	5	4	4	4	4	40
29	5	2	4	3	4	2	2	3	3	28
30	4	3	2	1	4	2	1	2	4	23
31	4	3	3	2	3	3	2	3	3	26
32	3	4	3	3	3	3	1	3	1	24
33	5	4	4	4	4	4	1	3	3	32
34	5	4	3	3	4	4	1	3	3	30
35	5	5	1	1	4	1	1	3	5	26
36	4	2	3	3	2	3	1	1	2	21
37	4	3	4	3	3	3	1	2	4	27
38	4	2	3	1	3	3	3	2	3	24

39	5	2	3	2	4	2	1	1	2	22
40	3	3	2	2	3	3	1	2	4	23
41	5	4	4	2	5	4	1	4	4	33
42	5	3	3	2	3	2	1	3	3	25
43	4	4	3	3	3	2	1	3	2	25
44	4	2	3	2	2	4	2	2	3	24
45	3	4	2	1	3	3	1	3	3	23
46	2	3	2	2	3	3	1	3	3	22
47	5	5	5	5	5	5	5	5	5	45
48	5	3	3	3	5	2	1	4	4	30
49	4	3	2	2	3	3	1	3	2	23
50	4	3	4	3	3	3	1	3	2	26
51	2	3	1	2	3	3	1	2	3	20
52	5	4	3	2	4	1	2	2	3	26
53	2	2	3	1	2	2	2	3	3	20
54	3	3	3	3	4	4	3	4	2	29
55	5	2	2	2	2	2	1	2	2	20
56	4	4	3	4	3	4	4	4	3	33
57	4	3	3	2	4	2	2	4	4	28
58	4	3	5	3	5	3	3	3	3	32
59	5	4	4	4	5	5	4	5	4	40
60	5	3	4	3	4	4	1	2	2	28
61	4	3	3	2	5	3	2	3	4	29

62	4	3	3	1	4	3	1	3	4	26
63	5	2	3	3	4	3	1	3	3	27
64	4	3	2	2	3	2	2	2	1	21
65	2	1	5	4	5	4	2	1	3	27
66	3	4	3	2	4	3	1	2	3	25
67	4	3	3	3	3	3	1	1	2	23
68	5	4	3	1	3	3	1	2	3	25
69	5	3	2	2	3	2	4	4	4	29
70	3	3	4	4	3	4	3	2	2	28
71	5	2	3	1	4	3	1	2	3	24
72	5	2	3	2	5	3	1	2	2	25
73	5	3	4	2	4	3	2	3	4	30
74	5	3	2	2	3	2	4	4	4	29
75	3	4	3	2	3	3	3	4	4	29
76	4	3	3	3	4	3	2	3	3	28
77	3	3	3	2	2	1	2	1	3	20
78	3	3	3	2	3	3	1	2	2	22
79	3	3	3	1	3	1	1	3	3	21
80	5	2	3	2	5	3	1	4	3	28
81	5	4	4	3	3	3	2	1	3	28
82	5	3	4	1	4	1	1	3	3	25
83	4	3	2	2	3	2	1	2	4	23
84	3	2	3	2	5	2	1	4	1	23

85	4	3	3	2	4	3	2	3	3	27
86	2	1	5	3	4	4	2	3	3	27
87	4	2	4	2	5	3	1	3	3	27
88	5	4	3	1	4	3	1	3	3	27
89	3	2	2	2	2	2	1	3	3	20
90	4	4	4	3	4	3	1	3	3	29
91	4	3	3	2	4	3	3	3	3	28
92	5	4	3	2	3	3	1	3	3	27
93	5	1	2	2	2	2	1	3	2	20
94	5	2	3	3	3	3	1	3	2	25
95	3	3	2	2	3	3	2	2	3	23
96	4	4	4	4	4	4	2	4	4	34
97	5	3	4	4	5	5	3	4	4	37
98	5	3	3	2	3	3	2	3	3	27
99	5	4	2	2	3	3	1	3	2	25
100	5	4	4	2	4	2	2	4	4	31

Perilaku Agama (Variabel Y)

No responden							Skor total
	1	2	3	4	5	6	
1	4	3	3	5	5	4	24
2	5	5	4	4	5	5	28

3	5	5	4	3	4	5	26
4	5	3	3	4	5	5	25
5	5	5	4	3	5	4	26
6	5	5	4	4	5	4	27
7	4	4	3	3	3	4	21
8	5	5	4	5	5	4	28
9	5	4	2	3	5	2	21
10	4	5	5	3	5	4	26
11	5	4	3	3	5	4	24
12	5	5	3	5	3	3	24
13	5	2	3	3	5	3	21
14	5	3	3	3	4	3	21
15	4	4	3	3	4	3	21
16	4	3	3	3	5	3	21
17	5	5	3	3	5	3	24
18	5	4	2	4	4	3	22
19	5	4	3	2	3	3	20
20	5	5	3	4	5	4	26
21	5	5	2	3	5	4	24
22	5	2	4	2	5	4	22
23	5	4	3	3	5	4	24
24	5	5	4	3	5	4	26
25	5	3	2	3	5	2	20

26	5	4	3	3	3	3	21
27	5	5	4	5	5	4	28
28	5	5	2	2	2	4	20
29	5	5	3	3	5	3	24
30	5	4	4	3	5	3	24
31	5	5	3	3	5	4	25
32	5	5	3	5	5	5	28
33	4	5	3	2	5	4	23
34	5	3	4	3	4	3	22
35	1	5	3	5	5	5	24
36	5	5	4	4	5	5	28
37	5	5	3	5	4	3	25
38	5	5	3	1	5	4	23
39	5	4	4	4	5	4	26
40	4	4	2	5	5	2	22
41	5	5	3	3	5	4	25
42	5	5	3	3	5	3	24
43	5	4	2	3	5	4	23
44	5	5	3	4	5	4	26
45	5	5	3	2	5	4	24
46	5	5	3	3	5	4	25
47	5	5	4	2	2	3	21
48	5	5	5	5	5	5	30

49	5	5	4	5	5	5	29
50	5	5	4	2	5	3	24
51	5	5	2	4	5	2	23
52	5	5	3	3	5	4	25
53	4	3	3	4	5	3	22
54	5	5	3	3	5	4	25
55	5	5	2	4	5	4	25
56	4	4	4	3	3	3	21
57	5	3	3	3	4	3	21
58	5	3	3	3	5	3	22
59	5	4	2	4	3	3	21
60	5	5	4	5	5	4	28
61	4	5	3	3	5	4	24
62	5	5	3	5	5	4	27
63	5	4	5	3	5	4	26
64	5	4	2	3	4	3	21
65	5	3	2	3	5	3	21
66	3	5	3	3	5	4	23
67	5	5	2	4	5	5	26
68	5	5	2	4	5	4	25
69	5	5	2	3	5	4	24
70	2	3	2	5	5	3	20
71	5	4	2	4	5	3	23

72	5	5	1	3	5	5	24
73	5	4	3	2	5	3	22
74	5	5	2	3	5	4	24
75	5	3	4	3	3	3	21
76	5	4	3	3	3	3	21
77	4	4	3	3	5	3	22
78	5	5	3	4	5	4	26
79	5	5	2	3	5	4	24
80	5	5	2	2	5	4	23
81	5	5	3	3	4	4	24
82	5	4	2	4	1	4	20
83	5	4	3	3	5	2	22
84	5	5	4	3	5	5	27
85	4	5	2	4	5	3	23
86	5	5	3	4	4	3	24
87	5	2	3	3	5	3	21
88	5	5	3	2	4	3	22
89	5	4	3	4	5	4	25
90	5	5	3	4	5	4	26
91	5	4	2	3	4	2	20
92	5	4	3	4	5	3	24
93	5	5	3	3	4	4	24
94	5	5	3	2	5	4	24

95	4	5	2	4	3	4	22
96	5	4	3	3	5	3	23
97	4	4	2	4	5	2	21
98	5	4	3	3	5	3	23
99	5	3	2	3	5	4	22
100	5	4	3	3	5	2	22

SKOR TOTAL 3 VARIABEL

N (No. Responden)	Internet	Media Sosial	Perilaku Keagamaan
1	27	28	24
2	29	20	28
3	32	35	26
4	28	21	25
5	34	22	26
6	27	21	27
7	35	34	21
8	36	28	28
9	27	22	21
10	37	29	26
11	32	21	24
12	36	25	24

13	26	25	21
14	41	31	21
15	30	29	21
16	27	29	21
17	28	29	24
18	29	22	22
19	24	24	20
20	32	30	26
21	27	21	24
22	32	21	22
23	30	28	24
24	33	24	26
25	33	32	20
26	31	23	21
27	39	32	28
28	17	40	20
29	36	28	24
30	40	23	24
31	28	26	25
32	22	24	28
33	30	32	23
34	34	30	22
35	27	26	24

36	26	21	28
37	35	27	25
38	29	24	23
39	35	22	26
40	26	23	22
41	39	33	25
42	24	25	24
43	21	25	23
44	27	24	26
45	35	23	24
46	25	22	25
47	27	45	21
48	36	30	30
49	41	23	29
50	28	26	24
51	25	20	23
52	36	26	25
53	27	20	22
54	29	29	25
55	31	20	25
56	36	33	21
57	26	28	21
58	30	32	22

59	37	40	21
60	41	28	28
61	29	29	24
62	33	26	27
63	29	27	26
64	25	21	21
65	31	27	21
66	35	25	23
67	25	23	26
68	35	25	25
69	32	29	24
70	30	28	20
71	33	24	23
72	34	25	24
73	36	30	22
74	31	29	24
75	41	29	21
76	27	28	21
77	23	20	22
78	28	22	26
79	37	21	24
80	29	28	23
81	30	28	24

82	38	25	20
83	32	23	22
84	38	23	27
85	42	27	23
86	36	27	24
87	31	27	21
88	33	27	22
89	29	20	25
90	34	29	26
91	29	28	20
92	35	27	24
93	27	20	24
94	25	25	24
95	29	23	22
96	34	34	23
97	32	37	21
98	32	27	23
99	26	25	22
100	39	31	22

Hasil Uji Reliabilitas

*Internet

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	28.30	19.803	.393	.698
Item_2	27.73	22.616	.259	.718
Item_3	27.03	21.757	.506	.676
Item_4	26.97	21.689	.526	.674
Item_5	27.07	20.202	.600	.655
Item_6	27.97	23.757	.186	.728
Item_7	27.60	21.972	.478	.681
Item_8	29.10	22.507	.187	.742
Item_9	27.57	21.220	.669	.657

*Media Sosial

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	22.47	25.292	.387	.772
Item_2	23.33	26.437	.255	.793
Item_3	23.23	25.771	.430	.765
Item_4	23.83	24.764	.504	.755
Item_5	22.57	24.185	.505	.754
Item_6	23.20	24.441	.600	.743
Item_7	24.27	25.651	.390	.771
Item_8	23.50	24.948	.556	.749
Item_9	23.47	23.568	.637	.735

*Perilaku Keagamaan

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	18.57	8.185	.058	.648
Item_2	19.27	5.789	.367	.573
Item_3	20.27	5.789	.506	.513
Item_4	20.10	6.093	.368	.570
Item_5	18.90	6.645	.241	.621
Item_6	19.90	5.403	.536	.493

Hasil Uji linieritas Variabel XI “internet” dengan variable Y “Perilaku Keagamaan”.

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Perilaku_keagamaan * Internet	100	100.0%	0	.0%	100	100.0%

Report

Perilaku_keagamaan

Internet	Mean	N	Std. Deviation
17	20.00	1	.
21	23.00	1	.
22	28.00	1	.
23	22.00	1	.
24	22.00	2	2.828
25	23.80	5	1.924
26	22.80	5	2.950
27	23.18	11	2.136
28	24.80	5	.837
29	23.80	10	2.300
30	22.33	6	1.633
31	22.40	5	1.949
32	23.50	8	1.852
33	23.60	5	2.881
34	24.20	5	1.789
35	24.00	7	1.633
36	24.75	8	2.964
37	23.67	3	2.517
38	23.50	2	4.950
39	25.00	3	3.000
40	24.00	1	.
41	24.75	4	4.349
42	23.00	1	.

Report

Perilaku_keagamaan

Internet	Mean	N	Std. Deviation
17	20.00	1	.
21	23.00	1	.
22	28.00	1	.
23	22.00	1	.
24	22.00	2	2.828
25	23.80	5	1.924
26	22.80	5	2.950
27	23.18	11	2.136
28	24.80	5	.837
29	23.80	10	2.300
30	22.33	6	1.633
31	22.40	5	1.949
32	23.50	8	1.852
33	23.60	5	2.881
34	24.20	5	1.789
35	24.00	7	1.633
36	24.75	8	2.964
37	23.67	3	2.517
38	23.50	2	4.950
39	25.00	3	3.000
40	24.00	1	.
41	24.75	4	4.349
42	23.00	1	.
Total	23.65	100	2.328

Hasil Uji linieritas Variabel X2 “internet” dengan variable Y “Perilaku Keagamaan”.

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Perilaku_Keagamaan * Media_sosial	100	100.0%	0	.0%	100	100.0%

Report

Perilaku_Keagamaan

Media_ sosial	Mean	N	Std. Deviation
20	24.14	7	2.116
21	24.38	8	2.326
22	24.33	6	2.251
23	24.11	9	2.713
24	24.33	6	2.875
25	23.00	10	1.563
26	25.00	5	1.225
27	23.22	9	1.716
28	23.36	11	2.803

29	23.60	10	1.955
30	25.00	4	3.830
31	21.50	2	.707
32	23.25	4	3.403
33	23.00	2	2.828
34	22.00	2	1.414
35	26.00	1	.
37	21.00	1	.
40	20.50	2	.707
45	21.00	1	.
Total	23.65	100	2.328