

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi pada saat ini sudah sangatlah pesat, hampir semua aspek yang mencakup kebutuhan manusia telah terpengaruh serba instan yang berkaitan erat menggunakan teknologi terbaru. Dengan adanya kehadiran internet yang dapat menjangkau luas serta mampu menghubungkan banyak manusia sekaligus sampai keseluruhan belahan dunia baik di mana pun serta kapan pun sudah menciptakan ruang dunia baru untuk saling berinteraksi atau berkomunikasi, baik itu pada urusan keagamaan, pekerjaan, pendidikan, jual beli atau hanya sekedar ingin menciptakan citra diri tanpa harus bertemu secara langsung. Para pengembang aplikasi pun sekarang sudah mulai banyak yang bermunculan dengan beragam inovasi baru yang dimilikinya, menyediakan berbagai macam jenis *platform* digital yang ditawarkan untuk memenuhi kebutuhan setiap orang. Seperti tersedianya Ruangguru yang menjadi aplikasi perantara dalam menunjang kegiatan pembelajaran, Tokopedia menjadi ruang *e-commerce* jual beli secara *online*, artinya sedikit contoh dari sekian banyaknya *platform* digital yang telah diciptakan pada saat ini. Tak mau kalah dengan dunia maya saja, jenis *platform* ini mampu untuk memikat seluruh lapisan masyarakat yang ada di Indonesia maupun juga yang ada di seluruh dunia dalam menatap layar yang sama. Karena berbeda dengan *platform* lain seperti halnya Ruangguru ataupun Tokopedia yang sudah jelas memberikan sebuah layanan bukan hanya untuk menikmati dunia maya saja.¹

Media sosial pertama kali muncul di Indonesia hanya digunakan sebagai *platform* buat mengakses gambar saja, termasuk cerita yang diunggah dalam bentuk status serta kemudian dibagikan kepada orang-orang sekitar yang telah terikat dengannya. Meskipun demikian, masyarakat pengguna media sosial pada akhirnya mampu memanfaatkan media sosial lebih dari sekedar menyebarkan cerita. Menurut Winda Kustiawan, salah satu media sosial yang paling banyak digunakan remaja pada saat ini adalah TikTok. Di mana media sosial TikTok ini merupakan suatu media yang berupa audio visual yang dapat dilihat. Aplikasi ini memberikan akses penuh

¹ Fenny Purwaningsih, "Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Pendidikan." *Jurnal Al-Wardah* Vol.14 No.2 (2013), 227-237.

kepada para penggunanya untuk berkreasi membuat video pendek pribadi mereka sendiri.²

Di Indonesia, TikTok sendiri pernah menjadi hal yang sangat kontroversial di tengah masyarakat, yaitu dengan adanya pemblokiran yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo). Karena pada waktu itu banyak ditemukan beberapa konten TikTok yang dianggap telah merugikan agama atau kepercayaan. Seperti satu contoh pemilik akun TikTok yang berasal dari Provinsi Bali dianggap telah menghina Agama Islam oleh sebagian orang.³ Bahkan salah satu ustadz dari Kota Medan, yaitu Maaher At-Thuwailibi sampai berani mengharamkan penggunaan aplikasi TikTok. Menurutnya, TikTok bisa diibaratkan seperti layaknya mata pisau yang sangat tajam. Jika digunakan untuk membunuh maka akan berdosa, namun sebaliknya jika digunakan untuk memotong daging maka hukumnya akan berubah menjadi halal.⁴

Bulele Yohana Noni berpendapat bahwa di sisi lain, media sosial TikTok juga mempunyai banyak dampak positif bagi kehidupan masyarakat terutama remaja pada era kini tentunya, seperti semakin banyaknya edukasi baru serta luas untuk didapatkan, sebab dengan menggunakan aplikasi TikTok setiap personal bisa belajar banyak hal baru dari konten-konten yang mungkin berasal dari video pendek edukasi yang ada di TikTok itu sendiri, sehingga tadinya anak remaja yang malas membaca panjang lebar bisa tereduksi berasal dari konten TikTok yang tampilannya mungkin dapat dikatakan jauh lebih simpel, menarik, elegan dan sangat mudah dipahami oleh semua orang. Kedua, semakin pesat berkembangnya pengetahuan, penemuan dan bertumbuhnya skill baru, dalam artian, setiap dalam pembuatan konten atau video ini supaya terlihat lebih menarik serta banyak dilihat atau diunduh oleh semua orang. Hal ini tentunya dapat meningkatkan beragam skill dan juga inovasi baru. Bahkan bisa

² Winda Kustiawan, "Dampak Media Sosial TikTok Terhadap Perilaku Remaja Pada Era Globalisasi." *JIKEM: Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi Dan Manajemen* Vol.2 No.1 (2022), 2108-2115.

³ Angga Riza, "Viral Video TikTok Remaja Di Bali Diduga Hina Islam, Akhirnya Minta Maaf." <https://news.detik.com/berita/d-5180516/viral-video-tiktok-remaja-di-balididuga-hina-islam-akhirnya-minta-maaf> tanggal, 14 Maret 2023.

⁴ Reza Gunandha, "Ustadz Maaher: Main TikTok Haram, Penggunaanya Pelacur Dan Bencong." <https://www.suara.com/news/2020/11/14/142700/ustaz-maaher-main-tiktok-haram-penggunaanya-pelacur-dan-bencong> tanggal, 15 Maret 2023.

dirasakan bila waktu ini sudah semakin banyak orang yang mulai berani untuk menunjukkan bakat keahlian yang dimilikinya melalui konten pada aplikasi TikTok. Kemudian selain dari itu, aplikasi TikTok juga mengakibatkan semangat berkompetisi dan berani tampil untuk ditonton di depan banyak orang (umum). Hal ini tentunya akan memberikan banyak pengaruh kepada para konten kreator yang mayoritas berasal dari kalangan milenial untuk berlomba-lomba menampilkan hasil karya video yang terbaik, kreatif dan menarik dari segala hal.

Sedangkan untuk dampak positif yang terakhir adalah kita semua jadi lebih mudah dalam merajut tali persaudaraan sesama teman serta mampu menghasilkan penghasilan sendiri. Kenapa demikian, karena semakin berkembang dan maraknya konten-konten TikTok yang dikerjakan maka akan semakin berdampak pula kepada kehidupan sosial serta ekonomi yang didapatkan, seperti bertambahnya sahabat pasti membuat korelasi setiap orang akan semakin bertambah begitu juga dengan komunitas, serta juga adanya suatu penghasilan yang diperoleh dari aplikasi TikTok ini sendiri juga bisa digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Kita bisa lihat bila perkembangan zaman dan teknologi yang digunakan pada saat ini sudah sangatlah pesat dan pastinya juga akan menimbulkan banyak dampak tersendiri, termasuk penggunaan aplikasi TikTok yang tentunya memberikan pengaruh, baik positif maupun negatif.⁵

Menurut Moh. Arifin, perilaku keagamaan berasal dari dua kata, yaitu perilaku dan keagamaan. Perilaku adalah gejala dan aktivitas ataupun tindakan dari psikologis yang sengaja dilahirkan dalam rangka usaha memenuhi segala kebutuhan dan mencapai tujuan. Keagamaan (agama) adalah segala sesuatu yang diisyaratkan dan diturunkan oleh Allah SWT melalui perantara Rasul-Nya berupa perintah, larangan dan petunjuk demi kebaikan dan kesejahteraan hidup.⁶

Menurut Siti Makhmudah, masa remaja adalah masa di mana seseorang tersebut masih sangat labil secara kejiwaan dan juga mudah sekali untuk dipengaruhi baik melalui pendengaran, penglihatan maupun juga dari pengalamannya. Masa remaja sering

⁵ Bulele Yohana Noni, "Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial. Studi Kasus TikTok." *Conference On Business, Social Sciences And Innovation Technology*. Vol.1 No.1 (2020), 565-572.

⁶ Sandi Pratama, "Pengaruh Budaya Religius Dan Self Regulated Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa." *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol.8 No.2 (2019), 340-341.

disebut dengan masa mencari jati diri karena dimasa ini remaja masih belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya.⁷ Oleh sebab itu, konten-konten yang berasal dari TikTok mampu memberikan dampak positif dan negatif pada perilaku remaja khususnya pada perilaku keagamaannya.

Intensitas penggunaan media sosial terutama TikTok di kalangan remaja Desa Medini, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus terlihat semakin meningkat dari waktu ke waktu. Hal ini dapat terlihat dari perilaku remaja tersebut, setiap hari, setiap jam bahkan setiap menit tak bisa lepas dari penggunaan media sosial TikTok melalui ponsel tanpa mengenal waktu dan tempat, bahkan di Musholla sekalipun sering terlihat remaja yang sedang asyik bermain TikTok. Maka dari itu, kasus permasalahan seperti inilah yang membutuhkan peran dan perhatian khusus dari berbagai macam pihak, salah satunya yaitu peran bimbingan dan konseling (BK). Bimbingan dan konseling memiliki tujuan dalam memberikan dukungan pada tercapainya kematangan kepribadian, keterampilan sosial, akademik dan kematangan karir yang nantinya diharapkan dapat bermanfaat bagi remaja tersebut di masa yang akan datang.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka fokus penelitian ini adalah penulis mendeskripsikan bagaimana **“Dampak Penggunaan Media Sosial TikTok Dalam Membentuk Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Medini, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus”**

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana bentuk perilaku keagamaan remaja di Desa Medini, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus ?
2. Bagaimana dampak penggunaan media sosial TikTok dalam membentuk perilaku keagamaan remaja di Desa Medini, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus ?
3. Apa saja faktor yang berpengaruh dalam membentuk perilaku keagamaan remaja dalam penggunaan media sosial TikTok ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana bentuk perilaku keagamaan remaja di Desa Medini, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus.

⁷ Siti Makhmudah, *Medsos Dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*. (Bogor: Guepedia, 2019), 53.

2. Untuk mendeskripsikan dampak penggunaan media sosial TikTok dalam membentuk perilaku keagamaan remaja di Desa Medini, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus.
3. Untuk mendeskripsikan apa saja faktor yang berpengaruh dalam membentuk perilaku keagamaan remaja dalam penggunaan media sosial TikTok.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis penulisan ini diharapkan dapat memperkaya dan memperdalam khasanah ilmu pengetahuan bagi para pembacanya. Selain itu juga, dengan adanya penulisan ini diharapkan dapat menambah referensi bahan kajian ilmu Bimbingan Konseling Islam, terutama tentang dampak penggunaan media sosial TikTok dalam membentuk perilaku keagamaan remaja. Dan menunjukkan bahwa penggunaan media sosial dapat mempengaruhi perkembangan pola pikir remaja yang berdampak pada kehidupan pribadinya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Remaja

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan para remaja bisa lebih bijak dalam memanfaatkan media sosial TikTok, supaya tidak terpengaruh oleh berita hoax yang dapat merugikan diri sendiri dan juga orang lain.

b. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan peran orang tua untuk lebih selektif mengawasi anak dalam menggunakan media sosial TikTok, agar nantinya si anak tersebut tidak terjerumus ke hal-hal yang bersifat negatif.

c. Bagi Konselor

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan peran konselor untuk membantu memberikan layanan konseling secara psikis bagi remaja yang kecanduan media sosial TikTok.

d. Bagi Tokoh Agama

Dengan adanya penelitian ini maka diharapkan peran tokoh agama bisa lebih maksimal lagi dalam mengajarkan ilmu agama bagi remaja yang kecanduan media sosial TikTok, agar nantinya remaja tersebut bisa berubah menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia.

e. Bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi peneliti yaitu untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai dampak yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial TikTok dalam membentuk perilaku keagamaan remaja.

F. Sistematika Penulisan

Laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab dan masing-masing bab terdiri atas sub-sub bab, yaitu antara lain:

BAB 1 PENDAHULUAN. Yang mencakup Latar Belakang Masalah, Fokus Penelitian, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II KERANGKA TEORI. Yang berisi tentang Dampak Penggunaan Media Sosial TikTok Dalam Membentuk Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Medini, Kecamatan Undaan, Kabupaten Kudus.

BAB III METODE PENELITIAN. Merupakan bab yang meliputi Jenis dan Pendekatan, Setting Penelitian, Subyek Penelitian, Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Pengujian Keabsahan Data dan Teknik Analisis Data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN. Terdiri dari. Gambaran Obyek Penelitian, Deskripsi Data Penelitian dan Analisis Data Penelitian.

BAB V PENUTUP. Menjelaskan mengenai kesimpulan akhir dari penelitian skripsi dan juga memuat saran-saran yang direkomendasikan berdasarkan pengalaman yang ada di lapangan untuk perbaikan proses pengujian selanjutnya.