



# JURNAL BIKOTETIK (Bimbingan dan Konseling: Teori dan Praktik)

Volume 7 Number 1, 2023, pp 17-24

ISSN: Online 2580-5827

Open Access

<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jbk>

## ANALISIS PENGGUNAAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING BAGI PESERTA DIDIK MADRASAH ALIYAH

Agus Rizal<sup>1</sup>, Rohana Maryam<sup>2</sup>

Program Studi Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Darul Ulum  
corresponding authore, e-mail : rizal.agus25@gmail.com

Received February 27, 2023;  
Revised March 31, 2023;  
Accepted April 06, 2023;  
Published May 05, 2023

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengupas fenomena penggunaan *smartphone* pada siswa Madrasah Aliyah (MA) yang meliputi (1) Dimensi perilaku sosial, (2) Dimensi manajemen waktu (3) Dimensi Spritualitas Keagamaan. Dalam penelitian ini menggunakan metode studi yaitu review artikel berarti lebih kepada penelitian dekriptif yang mana hanya berdasarkan data yang ada pada artikel. Hasil yang didapat bahwa kajian perilaku sosial pengguna teknologi informasi dan komunikasi ditemukan adanya kecenderungan indikator negatif yang lebih dominan dibandingkan dengan indikator positif yaitu aspek terhambatnya relasi sosial antarindividu dengan skor 6, kemudian melalui kajian manajemen waktu pengguna teknologi informasi dan komunikasi juga ditemukan adanya kecenderungan indikator negatif yang lebih dominan dibandingkan dengan indikator positif yaitu aspek banyak menghabiskan waktu dengan sia-sia skor 7, sedangkan kajian dari dimensi spiritual keagamaan pengguna teknologi informasi dan komunikasi terdapat skor 6 yang mana lebih dominan penggunaan teknologi komunikasi dan informasi negatif pada aspek kekurangan keyakinan nilai keagamaan.

**Kata Kunci:** Teknologi Informasi; Perilaku Sosial; Manajemen Waktu; Spiritualitas Keagamaan.

### Abstract

This study aims at how far the views on the phenomenon of using gadgets in Madrasah Aliyah (MA) students include (1) Dimensions of social behavior, (2) Dimensions of time management (3) Dimensions of Religious Spirituality. In this study, the method of library research used; namely, article review, means more descriptive analysis, which is only based on the data in the article. The results obtained that the study of social behavior of users of information and communication technology found that there was a tendency for negative indicators to be more dominant than positive indicators, namely the aspect of inhibited social relations between individuals with a score of 6, then through a study of time management users of information and communication technology users also found a tendency for indicators negative which is more dominant than the positive indicators, namely the aspect of spending a lot of time in vain with a score of 7. while the study of the religious, spiritual dimension of users of information and communication technology users has a score of 6 which is more dominant in the use of negative communication and information technology on aspects of lack of value beliefs religious.

The Bikotetik Journal is a Guidance and Counseling journal published by the Department of Guidance and Counseling, Faculty of Education, State University of Surabaya in collaboration with the Asosiasi Bimbingan dan Konseling Indonesia (ABKIN)

---

**Keywords:** Information Technology; Social Behavior; Time Management; Religious Spirituality.

---

**How to Cite:**

Rizal, A., & Maryam, R. (2023). Analisis Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Layanan Bimbingan Dan Konseling Bagi Peserta Didik Madrasah Aliyah. *Jurnal Bikitetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 7(1), 17-24

---

## PENDAHULUAN

Pendidik adalah keberhasilan pembangunan yang mana diharuskan menerapkan *learning to know*, *learning to do*, *learning learning to be*, dan *learning to live together* dalam setiap proses belajar mengajar (F. R. Rahim et al., 2019a). Keberhasilan pembangunan bagi pendidik terlihat pada kualitas dan kuantitas secara berkualitas. Keberhasilan pembangunan mencakup pengembangan profesi pendidik seperti pengendalian diri, keterampilan dalam proses mengajar serta penguatan spiritual keagamaan. Hal ini dicantumkan pada Undang-Undang No.20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan memiliki hasrat pada diri seseorang untuk berlomba-lomba serta memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan (instansi Pendidikan) (F. Rahim et al., 2019b).

Indonesia sangatlah membutuhkan inovasi dalam aspek-aspek di instansi pendidikan seperti pemanfaatan dan pengembangan teknologi informasi pada proses pembelajaran. Pada era industri inilah yang mana diharuskan menjadi faktor penentu dalam keberhasilan masyarakat dalam mengikuti perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam aspek pendidikan. Hal inilah yang memicu terjadinya perubahan sosial sehingga menjadi bahan kajian agar dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era industri (Achadah, 2020). Tantangan pada zaman sekarang ini masih dari kemampuan siswa dalam bersaing dalam dunia IPTEKS dengan negara lain. Memasuki di era industri ini yang dikenal dengan zaman milenial mampu menuntut adanya sistem Pendidikan dari segala aspek diantaranya aspek manajemen, metode, dan strategi pembelajaran serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran (Suwardana, 2018). Berry (dalam Hosnan, 2014) menyatakan bahwa fenomena saat ini diakibatkan oleh kemajuan teknologi digital. Teknologi digital telah terbukti membuat transfer informasi menjadi lebih efisien.

Pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2014 sudah mencapai 84% dari keseluruhan jumlah total penduduknya dan *smartphone* sudah sangat menyatu dengan kehidupan sosial masyarakat sehingga orang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Lalu 80 persen dari masyarakat perkotaan di Indonesia memiliki perangkat ponsel khususnya *smartphone* atau ponsel pintar (Ilmu & 2016, 2016). Sedangkan beberapa fenomena yang terjadi tahun 2020 hingga tahun 2021 yang mana terjadi problematika tentang pandemi COVID-19 yang mana berdampak buruk bagi Kesehatan masyarakat. Pendidikan mengupayakan kebijakan proses pembelajaran berbasis jarak jauh dengan teknologi informasi dan komunikasi seperti proses pembelajaran siswa MA dengan *platform* digital aplikasi dari *google classroom* dan *google meeting*. Oleh sebab itu, Lenhard (dalam Pratikto et al., 2018.) mengemukakan bahwa penggunaan teknologi informasi dan komunikasi yang berlebihan mampu menyebabkan ketidak sadarnya individu secara sosial dari pada satu generasi yang sebelumnya dikarenakan tidak memperoleh kesempatan melakukan komunikasi secara langsung atau tatap muka. Adapun individu dalam penggunaan teknologi secara berlebihan dan intern dalam skala waktu yang lebih lama dari biasanya maka kurangnya rasa sosialnya serta mampu menyebabkan rasa sepi dan depresi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa individu yang berada di lingkungan sekolah kurang lebih 6-8 jam perhari, maka hampir separuh waktu ketika berada diluar sekolah dihabiskan untuk bermain teknologi informasi dan komunikasi. Kemudian hampir semua dari informan mengatakan jika ada sesuatu yang kurang apabila dalam sehari tidak memegang atau bermain teknologi informasi dan komunikasi. Oleh sebab itu kajian dalam evaluasi membutuhkan penerapan yang lebih mendalam kajian dan efisien dalam hal kebijakan penggunaan di sekolah (Huber & Helm, 2020). Hasil jawaban informan ada yang berpendapat juga adanya perbedaan sebelum dan sesudah menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yaitu karena mereka lebih memiliki rasa percaya diri, mudah mendapatkan informasi tentang segala sesuatu baik yang berkaitan dengan pelajarannya maupun apa yang menjadi kebutuhannya.

Selain itu remaja dalam hal ini siswa Madrasah Aliyah yang subkultural dalam masyarakat dimana merupakan suatu kelompok yang memiliki kecenderungan mudah terpengaruh, mengikuti gaya hidup dan siswa MAN mempunyai pemikiran yang jauh lebih terbuka menerima hal-hal baru yang inovatif, sehingga memudahkan mereka untuk berkomunikasi dengan siapa saja hingga berjam- jam lamanya. Hal ini menyebabkan terkikisnya norma kesopanan dalam berinteraksi sosial dengan orang lain, dikarenakan adanya sikap acuh-tak acuh dengan lingkungan di sekitarnya (Informasi & 2020, n.d.). Adapun juga jika secara otomatis berpengaruh terhadap pada tingkat

spiritualitas keagamaan. Yeni et.al. (2018) menjelaskan bahwa jika religi menunjuk pada aspek-aspek formal yang berkaitan dengan aturan dan kewajiban, maka religiusitas sebagai keberagaman karena adanya internalisasi agama tersebut ke dalam hati. Pendapat tersebut senada dengan Dister yang mengartikan religiusitas sebagai keberagaman karena adanya internalisasi agama tersebut ke dalam diri seseorang, sebagai simbol dari keimanan.

Sedangkan penelitian dari Ummahatul et.al. (2020.) penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh remaja umumnya digunakan sebagai alat komunikasi melalui media sosial saja, terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di kalangan remaja, dampak positifnya adalah memperlancar komunikasi dan negatifnya adalah remaja suka menunda-nunda dalam hal beribadah, perilaku keagamaan remaja suka menunda-nunda shalat akan tetapi mereka tetap melaksanakannya. Oleh karena itu, Guru Bimbingan dan Konseling/ konselor merupakan pendidik yang berfungsi sebagai purifier “penjernih” perlu mengerti dan tidak gaptek dengan kehadiran berbagai media baru, sehingga dapat memanfaatkan media baru tersebut untuk mendukung pelaksanaan bimbingan dan konseling. Melalui media baru, diharapkan remaja dapat pengalaman dan belajar tentang berbagai aspek, bahkan memperoleh ide-ide tentang dunia melalui media.

Media baru diibaratkan dua sisi mata uang yang memiliki peluang untuk diarahkan kepada hal yang bermanfaat atau peluang ke arah keburukan yang tidak kita harapkan. Peneliti diharapkan mampu mengkaji berkaitan tentang problematika peserta didik di sekolah yang mana dalam aspek teknologi komunikasi dan informasi. Tujuan penelitian ini yang mana mampu sebagai pemahaman kajian penelitian tentang penggunaan teknologi komunikasi dan informasi serta pengembangan cakupan problematika yang dikaitkan dengan topik penelitian tersebut. Adapun hal-hal ditemukan dalam problematika IPTEK diantaranya dimensi Dimensi Perilaku Sosial yang bisa dilihat dari segi komunikasi interpersonal dan adaptasi peserta didik, dimensi Manajemen Waktu yang dilihat problematika terkait dalam kegiatan proses pemahaman belajar serta pengaturan kegiatan kehidupan peserta didik, dan dimensi Spiritualitas Keagamaan yang mana dilihat dari ketaatan kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mengikuti tidak nilai-nilai dan norma yang berlaku pada diri peserta didik.

## METODE

Penelitian mengenai analisis penggunaan teknologi komunikasi dan informasi tersebut menggunakan metodologi penelitian kuantitatif deskriptif dengan jenis riset kepustakaan (library research). Riset kepustakaan atau studi pustaka, merupakan jenis metodologi yang dilakukan dengan serangkaian pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Ary et al., 2018). Penelitian library research juga merupakan teknik pengumpulan data dengan metode pengumpulan dari beberapa dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto, 2010).

Proses alur pengambilan data dilakukan secara online dari platform Google Scholar dan referensi lainnya dari buku ajar, dan surat kabar. Analisis Data menggunakan proses analisis triangulasi isi yang mana mampu meratakan beberapa data dengan kesesuaian dari kajian topik penelitian tersebut. Adapun proses analisis data tersebut dengan cara memetakan beberapa sumber data yang diambil dari beberapa artikel jurnal nasional serta beberapa data dari sumber pendukung seperti majalah, koran dan lain sebagainya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil yang ditemukan dalam kajian 3 topik diantaranya dimensi perilaku sosial pengguna teknologi informasi dan komunikasi, dimensi manajemen waktu pengguna teknologi informasi dan komunikasi serta dimensi spiritualitas keagamaan pengguna teknologi informasi dan komunikasi bahwa ditemukan beberapa kajian yang sesuai dengan topik tersebut sebanyak 30 artikel nasional/ data pendukung lainnya.

Dimensi perilaku sosial pengguna teknologi informasi dan komunikasi ditemukan beberapa kajian diantaranya:

#### 1. Terhambatnya relasi sosial antar individu

Fakta penelitian didukung oleh pendapat Kaunt (dalam Sparks, 2013:261) menjelaskan bahwa semakin sering anggota keluarga menggunakan internet, maka semakin besar pula terisolasinya diri mereka. Sesuai yang disampaikan oleh Byron Reeves dan Clifford dimana orang secara tidak sadar memperlakukan media layaknya manusia yang dapat diajak berkomunikasi. Selain itu beberapa studi hasil penelitian sebelumnya, diantaranya penelitian oleh Gapsiso (2015), Wilson (2015), Sarvamangala (2016), Sharmista (2016) menunjukkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (internet) mempunyai pengaruh pada perilaku sosial yang dapat

disaksikan jika mereka lebih memilih berkomunikasi melalui internet karena mereka merasa internet lebih menarik dibandingkan bertatap muka secara langsung.

Komunikasi melalui internet membawa mereka merasa lebih dekat dengan teman dan membantu dalam mendapatkan teman baru. Hal tersebut membuat para remaja mengurangi waktu yang seharusnya dapat mereka habiskan untuk berkomunikasi tatap muka dengan teman-teman dan keluarga menjadi lebih banyak dihabiskan dengan berkomunikasi lewat internet.

2. Perubahan perilaku budaya

Fakta penelitian diperkuat dengan beberapa hasil penelitian sebelumnya seperti hasil penelitian Harfianto (2015), Rohadi (2015), Qomariyah (2016), Wulandari (2016), Wijaya (2015), Krisnaningrum (2017) menunjukkan hubungan antara penggunaan gadget dengan perilaku sosial remaja yang dapat dilihat dari aktivitas remaja dalam kehidupan sehari-hari. Melalui teknologi informasi dan komunikasi, remaja mendapatkan aktivitas baru dan mengandalkan teknologi informasi dan komunikasi (gadget) dalam beraktivitas sehingga berdampak pada perilaku sosial remaja seperti penampilan, gaya bicara, pergaulan, pola pikir, serta sikap simpatik anak pada jenjang pendidikan MAN berupa kepedulian diri atau kesedihan jika melihat orang lain terpengaruh.

Bahkan teknologi informasi dan komunikasi (gadget) membantu informasi cara bereaksi terhadap gadget seperti kecenderungan bermain peran secara aktif dengan gadgetnya, kecenderungan berperilaku ekspresif

3. Sikap acuh tak acuh

Fakta penelitian didukung hasil penelitian sebelumnya yaitu Cahyaningsih (2019), Ati (2019), Abidin (2019) menunjukkan jika adanya hubungan mahasiswa dengan gadget, adapula perubahan bentuk perilaku mahasiswa dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi (gadget) diantaranya yaitu dari segi perilaku sosial teknologi informasi dan komunikasi membuat mahasiswa menjadi apatis yaitu sikap cuek atau acuh tak acuh sehingga menyebabkan seseorang menjadi tidak tanggap terhadap aspek emosional, sosial, maupun kehidupan fisik, kemudian gadget membuat mahasiswa menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan.

4. Mengabaikan lingkungan sekitar

Fakta penelitian diperkuat berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Pratiwi (2018), Amini (2018), Marpaung (2018) menunjukkan adanya hubungan jika pengguna teknologi lebih mementingkan menggunakan teknologi yang ada ditangannya daripada menyapa orang di sekitar lingkungannya. Hal tersebut karena handphone dapat menjadikan remaja mengalami disfungsi, waktu interaksi tatap muka langsung berkurang, kehadiran handphone mengganggu kualitas interaksi langsung, handphone menjadikan remaja hyperpersonal, handphone menjadikan remaja konsumtif dan handphone membuat remaja kurang peka terhadap lingkungan sekitar.

5. Individualis

Fakta penelitian didukung dari beberapa hasil penelitian sebelumnya oleh Cahyaningsih et al (2019), Chaidirman et al. (2019) yang menyebutkan gadget memberi dampak negatif seperti kehilangan makna interaksi secara langsung, tidak terjalannya kerjasama antar teman, hidup secara individualis, dan hidup dengan dunia maya. Semakin tinggi intensitas penggunaan teknologi informasi dan komunikasi maka semakin rendah interaksi sosial antar remaja, dan sebaliknya semakin rendah intensitas remaja dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi maka semakin tinggi interaksi sosial pada remaja. Hal ini dapat dikaitkan dengan teori ketergantungan adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa ketika seseorang semakin bergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, media tersebut menjadi semakin penting untuk orang itu (Saverin and Tankard, 1992). Teori ini diperkenalkan oleh Sandra Ball-Rokeach dan Melvin Defleur. Mereka memperkenalkan model yang menunjukkan hubungan integral tak terpisahkan antara pemirsa, media, dan sistem sosial yang besar. Sedangkan sesuai dengan pendapat Griffin (2012: 344) bahwa setiap medium memiliki peran didalam peradaban suatu manusia, jika, era elektronik, era cetak, media seperti buku dan majalah begitu populer dan kehadirannya mampu merubah perilaku manusia yang awalnya hidup berkelompok menjadi individu.

Untuk perilaku sosial pengguna teknologi informasi dan komunikasi yang positif adalah adanya perubahan perilaku budaya, dalam hal ini komunikasi. Temuan pada artikel 8,9 15 menyebutkan memanfaatkan telekomunikasi dalam melakukan kerjasama dengan siswa lain dengan membentuk group pada media chatting dengan tujuan utama untuk penyebaran informasi tugas sekolah, sebagai sumber informasi baik kapanpun dan dimanapun, serta media digunakan sebagai jejaring sosial yang memungkinkan orang membuat halaman website pribadi dan terhubung dengan teman berbagi konten dan komunikasi. Fakta penelitian ini didukung oleh pendapat Katz, Blumer & Gurevitch yang dikenal dengan teori uses and gratifications. Teori ini difokuskan pada penggunaan media untuk mendapatkan suatu kepuasan atas kebutuhannya. Media berperan pasif sedangkan audience berperan aktif dalam menentukan media apa untuk memuaskan kebutuhan dan berdampak bagi penggunaannya. Sebagaimana Yordi Anugrah berpendapat dampak positif penggunaan teknologi informasi dan

komunikasi (gadget) yaitu komunikasi menjadi lebih praktis. Hal tersebut juga berdasarkan pendapat Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam teknologi informasi dan komunikasi (gadget).

Sedangkan kajian dari dimensi manajemen waktu pengguna teknologi informasi dan komunikasi ditemukan dalam subtansi kajian sebagai berikut:

1. Banyak menghabiskan banyak

Waktu Setiamanah (2013:7), dari hasil survey menunjukkan para pengguna smartphone rata-rata menggunakan perangkatnya lebih dari dua jam per hari. Selama waktu tersebut, mereka cenderung menggunakan perangkatnya sehari-hari untuk internet (24 menit 49 detik), sosial media (17 menit 29 detik), musik (15menit 38 detik) dan bermain games (14menit 26 detik). Penelitian yang dilakukan oleh Mozes (2014), menemukan bahwa remaja memeriksa ponselnya setiap 60 kali sehari. Sebuah perusahaan periklanan mobile bernama Flurry mengeluarkan jumlah laporan mengenai jumlah pecandu smartphone saat ini. Dalam laporannya, Flurry mematok bahwa mobile addict atau smarhone addiction adalah orang yang membuka 5 | Analisis Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi bagi Peserta Didik Madrasah Aliyah: Studi Literatur 5 aplikasi pada smartphone mereka sebanyak lebih dari 60 kali. Dari 1,4 miliar pengguna smartphone yang diteliti, 176 juta orang diantaranya kecanduan smartphone.

2. Kewajiban yang tidak dilaksanakan

Manajemen waktu pengguna gadget menyebutkan kewajiban tidak dilaksanakan karena remaja yang kecanduan game online semakin tidak mampu mengatur waktu bermain yang berakibat mengabaikan dunia nyata dan peran didalamnya. Fakta penelitian diperkuat dengan hasil penelitian Jamun (2018), Wejang (2018), Ngalu (2018) penggunaan smartphone secara berlebihan juga berpengaruh secara negatif terhadap proses belajar siswa. Sebagaimana diakui oleh siswa sendiri bahwa fungsi- fungsi yang ditawarkan smartphone sering kali membuat siswa terlena dan mengabaikan tanggung jawabnya dalam belajar dan menyelesaikan tugas sekolah.

3. Suka menunda pekerjaan

Manajemen waktu pengguna gadget menyebutkan suka menunda-nunda pekerjaan karena kurangnya disiplin diri dalam menyelesaikan pekerjaannya yang mana diperlukan aplikasi untuk OS Android untuk melacak penggunaan waktu telpon seluler. Fakta penelitian diperkuat dengan hasil penelitian Destiana (2017), Kristiana (2017) menunjukkan prokrastinasi merupakan salah satu konstruk psikologi yang membahas perilaku menunda untuk mengerjakan suatu pekerjaan atau tugas (dalam hal ini adalah skripsi). Mengerjakan aktivitas lain yang lebih menyenangkan, misalnya bermedia sosial dimungkinkan dapat mempengaruhi perilaku prokrastinasi skripsi pada mahasiswa.

4. Kurang berinteraksi sosial

kurangnya interaksi sosial karena dengan gadget remaja merasa lebih mudah berkomunikasi dengan temannya. Fakta penelitian diperkuat dengan hasil penelitian oleh Jamun (2019), Balitbang (2013) menyatakan bahwa penggunaan smartphone menurunkan kualitas komunikasi dan interaksi tatap muka langsung dimana sering durasi, frekuensi, atau intensitas bermain smartphone telah membuat kualitas, atensi pada intimasi dalam interaksi sosial langsung tatap muka menjadi makin berkurang, kualitas komunikasi lisan mengalami kemerosotan karena tidak disertai dengan perhatian yang intensif kepada mitra bicara. Jadi jelas bahwa penggunaan gadget berdampak pada menurunnya kualitas interaksi sosial pengguna.

Adapun temuan lain menyebutkan dapat membatasi penggunaan gadget karena 40.1% dari seluruh mahasiswa yang diteliti mempunyai manajemen waktu cukup baik dalam memanfaatkan penggunaan gadget, disamping itu mengembangkan keterampilan manajemen waktu dari waktu ke waktu seperti menghemat aktivitas lain, menyetel jam alarm, dan menjadwalkan antara waktu yang penting. Fakta penelitian ini diperkuat oleh Yannuansa (2020), Kurniadi (2020), Mutrofin (2020) mengatakan bagaimana cara bijak menggunakan gadget diantaranya membatasi sendiri penggunaannya, patuhi tata cara penggunaan alat elektronik, jangan main gadget sebelum tidur, dan menggunakan gadget sebagai media pembelajaran dan komunikasi.

Adapun kajian tentang dimensi spiritualitas keagamaan pengguna teknologi komunikasi dan informasi ditemukan beberapa subtansi kajian sebagai berikut:

1. Kurangnya keyakinan nilai keagamaan

Dalam kajian dimensi dimensi spiritualitas keagamaan tidak bisa terlepas dari nilai dari kepercayaan, ketaatan, keimanan, dan lain sebagainya. Adapun dalam penelitian dari Nursinita (2014) bahwa kehidupan dalam beraagama yang sangat penting diantaranya keselarasan antara ilmu pengetahuan maupun teknologi komunikasi

dan informasi. Jika tidak keselarasan terpikiran maupun sebut akan terjadinya ketidak tenang pikiran maupun hati individu dalam kehidupannya.

2. Kurang keilmuan spiritualitas keagamaan

Berdasarkan kajian dari Masdiyah (Nuris, 2018) mengemukakan problematika di era digital sekarang bahwa pada masa remaja semakin tidak bisa dikontrol secara komprehensif karena dimana masa itu masih berkeinginan kehidupan secara mandiri. Itupun juga berpengaruh pengguna teknologi komunikasi yang mana kelimuan bisa menjadikan pemahaman yang baik ataupun pemahaman yang buruk jika pengguna dilakukan secara benar oleh orang tua maupun guru. Oleh karena itu Pendidikan agama sangat dibutuhkan oleh peserta didik dalam pemahaman pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, serta perilaku spiritualitas keagamaan di kehidupannya.

Adapun juga dari Rahman (2016) mengemukakan bahwa dampak negatif dalam

- a. Individu menjadi malas untuk bersosialisasi
- b. Cyber bullying
- c. Konten negatif yang berkembang pesat
- d. Membuang waktu yang hal gak penting
- e. Menimbulkan fitnah/ pencemaran nama baik di sosial media/internet

### **Pembahasan**

Berdasarkan analisis diatas, bahwa konselor memiliki peran sebagai penemu ide atau gagasan, dimana memberikan cara yang membantu merancang program serta memotifasi untuk konseli. Dalam pelaksanaan manajemen waktu biasanya diikuti dengan pengaturan lingkungan untuk menghilangkan faktor dimensi perilaku sosial pengguna teknologi informasi, manajemen perilaku sosial pengguna teknologi informasi serta dimensi spiritualitas keagamaan pada lingkungan bisa dilakukan diantaranya:

1. Mengubah lingkungan sosial sehingga lingkungan sosial ikut mengontrol tingkah laku konseli. Misalnya di lingkungan sekitar suka bermain game online atau sosial media, maka seharusnya hal tersebut bisa membantu membatasinya. Dengan kata lain jangan terlalu akrab bergaul dengan pemain game online karena akan gampang terpengaruh menggunakan gadget dengan hal-hal yang tidak bermanfaat.
2. Berpesan kepada orang terdekat untuk selalu mengingatkan jika akan pergi ke warnet atau berkumpul dengan teman-teman bermain game online atau bermain sosial media.
3. Mengubah kebiasaan, dari perilaku yang tidak baik menjadi perilaku yang diinginkannya dimana dapat dilakukan pada waktu dan tempat tertentu saja.
4. Mencari kegiatan lain dengan cara kegiatan yang positif dan lebih bermanfaat terutama kebiasaan yang disukai.
5. Bimbingan konseling Islam

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan analisis literatur artikel tentang perilaku sosial pengguna teknologi komunikasi dan informasi ditemukan adanya indikator kecenderungan perilaku sosial pengguna teknologi komunikasi dan informasi yang negatif yaitu aspek terhambatnya relasi sosial antarindividu, perubahan perilaku budaya, adanya sikap yang acuh tak acuh, mengabaikan lingkungan sekitar, sementara indikaor positifnya tidak dominan yaitu hanya ditemukan aspek kemudahan untuk berkomunikasi.

Sedang analisis literatur tentang manajemen waktu pengguna teknologi komunikasi dan informasi juga indikator positifnya tidak dominan, sementara lebih kepada kecenderungan manajemen waktu pengguna yang negatif yaitu aspek banyak menghabiskan waktu dengan sia-sia, kewajiban yang tidak dilaksanakan, menunda-nunda pekerjaan, adanya permasalahan pribadi, keluarga, pekerjaan. Sedangkan spiritualitas keagamaan pengguna teknologi komunikasi dan informasi juga memiliki indikator kurangnya keyakinan nilai keagamaan dan kurangnya keilmuan tentang keyakinan spiritualitas keagamaan yang mana lebih banyak kecenderungan negatif di aspek keyakinan nilai keagamaan yang mana masih adanya pengaruh kecanduan dalam pemahaman spiritualitas keagamaan.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh dimana menunjukkan indikator kecenderungan yang negatif dari perilaku sosial dapat dikemukakan saran-saran sebagai berikut :

### 1. Bagi Peneliti

- a. Diharapkan pemahaman tentang teknologi komunikasi dan informasi kepada peserta didik mampu secara proporsional agar seimbang di dalam aspek perilaku sosialnya, manajemen waktu serta dimensi spiritualitas keagamaan .
- b. Diharapkan pemahaman serta pengembangan kajian keilmuan dalam Pendidikan keagamaan dalam kehidupan serta pemanfaatan penggunaan teknologi komunikasi dan infromasisecara optimal dalam media yang positif.

### 2. Bagi Konselor

Konselor bisa melakukan tindakan preventif dalam penggunaan gadget, agar siswa dapat mengetahui dampak perilaku social, manajemen waktu, serta spiritualitas keagamaan pengguna teknologi komunikasi dan informasi yang negatif.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ary, D., Jacobs, L., Irvine, C., & Walker, D. (2018). *Introduction to research in education*.
- Cipta, S. A.-J. R., & 2010, undefined. (n.d.). Metode peneltian. *Digilib.Uinsa.Ac.Id*.
- H Suwardana, & 2018. (2018). Revolusi industri 4. 0 berbasis revolusi mental. *Ojs.Unik-Kediri.Ac.Id, 1(2), 109–118*.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*.
- Huber, S. G., & Helm, C. (2020). COVID-19 and schooling: evaluation, assessment and accountability in times of crises—reacting quickly to explore key issues for policy, practice and research with the school barometer. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability, 32(2), 237–270*. <https://doi.org/10.1007/s11092-020-09322-y>
- Ilmu, Z. H.-K. J. I., & 2016, undefined. (2016). Dampak Teknologi Digital Terhadap Perubahan Konsumsi Media Masyarakat. *Komunikologi.Esaunggul.Ac.Id, 13, 59*.
- Informasi), L. S.-J. (Jurnal sistem, & 2020, undefined. (n.d.). Komunikasi media sosial dan nilai-nilai budaya pancasila social media communications and cultural values of pancasila. *Journal.Universitassuryadarma.Ac.Id*.
- Mukminiati, U., Ibrahim, D., Bukhori, K. A., & Sandi, A. (n.d.). Analisis Penggunaan Gadget: Studi Kasus terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Ejournal.Uniramalang.Ac.Id*.
- Multikulturalisme, A. A.-P. I. dan, & 2020, undefined. (2020). Model Inovasi Pengembangan Kurikulum PAI untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Ejournal.Insuriponorogo.Ac.Id, 2(1)*.
- Nuris, M. (2018). *Penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Studi pada SMP Negeri di Kecamatan*.
- Pratikto, R., Communication, S. K.-, & 2018, undefined. (n.d.). Literasi Media Digital Generasi Z (Studi Kasus Pada Remaja Social Networking Addiction Di Jakarta). *Journal.Budiluhur.Ac.Id*.
- Rabbani, Y. Y.-J. P. I., & 2018, undefined. (n.d.). Pengaruh Gadget (Smartphone) Bagi Kehidupan Keagamaan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Sekolah Tinggi Manajemen dan Ilmu Komputer Prabumulih Sumatera. *Journal.Unsika.Ac.Id*.

- Rahim, F. R., Muttaqin, A., & Hardinata, A. (2019). A preliminary investigation into critical and creative thinking skills of university students in integrated science class 7 course. *Journal of Physics: Conference Series*, 1185(1), 012131. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1185/1/012131>
- Rahim, F., Suherman, D., Pendidikan, M. M.-J. E., & 2019, undefined. (n.d.). Analisis Kompetensi Guru dalam Mempersiapkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Era Revolusi Industri 4.0. *Jep.Ppj.Unp.Ac.Id*. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i1.15742>
- Rahman, A., Tarbiyah, J., Adab, D., & Parepare, S. (2016). Pengaruh Negatif Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja (Perspektif Pendidikan Islam). *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, 14(1). <https://doi.org/10.35905/ALISHLAH.V14I1.384>
- Tabligh, N. K.-J. D., & 2014, undefined. (n.d.). Peran teknologi informasi dalam komunikasi antar budaya dan agama. *Journal3.Uin-Alauddin.Ac.Id*.