

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada beberapa tahun terakhir teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang begitu pesat. Dan karena begitu pesatnya, menjadikan internet sebagai alat komunikasi utama yang banyak digemari oleh masyarakat. Merupakan sebuah perubahan teknologi komunikasi dari manual menjadi modern dan serba digital. Teknologi informasi merupakan perangkat keras, dan lunak yang diperuntukkan dalam menjalankan sejumlah atau satu tugas pemrosesan data semisal mentransmisikan, menangkap, menyimpan, memanipulasi, mengambil atau menampilkan data, dan segala jenis teknologi yang dapat mengirim atau memproses informasi dalam bentuk elektronik,<sup>1</sup>

Di awal kemunculan teknologi komunikasi dan informasi fitur-fitur yang ada didalamnya masih sangat terbatas yaitu hanya sebagai alat untuk pengolahan data dan penyebaran informasi, hal tersebut dikarenakan terbatasnya fitur komunikasi yang ada serta tingginya biaya untuk mengakses informasi yang ada.

Seiring berkembangnya zaman, kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi informasi semakin memanjakan penggunaannya. Bahkan keberadaan dari perangkat ini menjadikannya sebagai kebutuhan primer yang harus selalu ada setiap waktu dalam aktifitas sehari-hari. Pengguna pun terus dimanjakan dalam hal komunikasi karena tidak perlu mengeluarkan biaya serta energi yang besar,

---

<sup>1</sup> Testiani Makmur, "Dampak dan Implikasi Bagi Perpustakaan, Pustakawan Serta Pemustaka" *Jurnal Perpustakaan dan Ilmu Informasi*, vol. 1, no. 1, 2020, hal.65.

pengguna juga tidak perlu pergi ke tempat khusus atau bertatap muka secara langsung. Perkembangan teknologi menghadirkan sebuah inovasi aplikasi sosial media yang memudahkan penggunanya untuk berkomunikasi dengan orang-orang sampai pelosok dunia dengan sangat mudah dalam waktu yang sangat singkat. Memberikan pengaruh dalam kehidupan manusia untuk bergerak menjadi lebih cepat dan maju.<sup>2</sup>

Tidak dapat dipungkiri, secara tidak langsung teknologi internet dan telepon genggam membawa kemajuan dalam media sosial. Media sosial memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi penggunanya, sehingga menyebabkan arus penyebarannya semakin laju dan banyak aplikasi seperti mengirim pesan, mengirim gambar, mengunduh gambar, permainan, *chatting*, musik, tayangan video bisa dinikmati hanya dengan menggunakan *handphone*. dan nilai lebihnya lagi, kita dapat mengakses media sosial dengan sangat mudah dimanapun berada hanya dengan menggunakan sebuah *handphone*. sebuah teknologi berukuran kecil yang menawarkan banyak fitur untuk bisa dimanfaatkan.<sup>3</sup>

Seperti yang kita ketahui, *gadget* adalah barang canggih yang dapat dimiliki dengan harga murah, aplikasi-aplikasi di dalamnya menyajikan beragam jejaring sosial, hobi, media berita bahkan hiburan. Umumnya *gadget* digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan kantor, bisnis atau untuk

---

<sup>2</sup> Testiani Makmur, "*Dampak dan Implikasi Bagi Perpustakaan, Pustakawan Serta Pemustaka*" hal. 45

<sup>3</sup> Muhammad Fairman Haronzah, "*Media Sosial Menurut Islam*", *Jurnal Prosiding Seminar Saint Teknologi Dam Manusia*, 2020, hal. 132–143 .

mengerjakan tugas kuliah, hanya saja sekarang ini *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia 22 tahun keatas akan tetapi penggunaan *gadget* sudah merambah ke usia remaja, 12-21 tahun. Bahkan usia balita dan anak 3-11 tahun.<sup>4</sup>

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi yang begitu cepat ini, kemungkinan isi tas siswa SMA-SMK pun beralih menjadi *notebook*, *tablet*, *smartphone*, alat musik, alat olahraga, dan tidak lupa juga bekal makan siang. Sehingga guru haruslah mengenalkan lebih dulu penggunaan alat-alat tadi dalam pembelajaran dan kehidupan sosial dengan benar dan tepat. Sehingga remaja memposting hal-hal positif dan baik.<sup>5</sup>

Karena penggunaan *gadget* ini sudah mempengaruhi hingga meggantikan gaya hidup penggunanya dan rata-rata dari kalangan remaja. Yang seharusnya dikendalikan oleh manusia menjadi berubah manusia lah yang dikendalikan oleh *gadget*, menjadikan beberapa pengguna tidak dapat mengendalikan waktu sehingga terlalu berlebihan dalam penggunaan. Hal ini terjadi karena *gadget* telah dibekali dengan berbagai fitur yang memanjakan penggunanya, lebih daripada itu juga tersedia sosial media yang membuat semakin betah untuk terus menggunakannya.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Irkham Abdaul Huda, “Perkembangan TIK terhadap kualitas pembelajaran di SD”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, vol. 2, no 1, 2020, hal. 60

<sup>5</sup> Irkham Abdaul Huda, “Perkembangan TIK terhadap kualitas pembelajaran di SD” hal. 87

<sup>6</sup> Rifqi Agianto, dkk., “Pengaruh Media Sosial Instagram terhadap Gaya Hidup dan Etika Remaja”, *Jurnal TIK*, vol. 7, no. 2, 2020, hal. 131

Indonesia banyak didominasi oleh umat beragama islam aktifitas ibadah adalah kewajiban bagi umat islam, namun banyaknya waktu yang dihabiskan oleh remaja untuk menggunakan *gadget*, itu menyita waktu untuk beribadah sholat wajib kepada Allah SWT. Sedangkan Allah telah berfirman dalam surat Ad. Dzariyat ayat 56 yang berbunyi:

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ

*Artinya: dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.(Q.S Adz.Dzariyat: 56).<sup>7</sup>*

Dari ayat tersebut sudah jelas kalau manusia diciptakan untuk beribadah kepada penciptanya. Sholat merupakan ibadah wajib yang harus dilakukan oleh manusia dan itupun juga berlaku oleh kalangan remaja. Berikut ayat Al-Qur'an yang membahas tentang kewajiban sholat.

وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ وَارْكَعُوا مَعَ الرَّاكِعِينَ

*Artinya: dan dirikanlah shalat, tunaikanlah zakat dan ruku'lah beserta orang-orang yang ruku'.(Q.S Al-Baqarah: 43).<sup>8</sup>*

Berdasarkan penjabaran diatas peneliti menemukan permasalahan menarik pada salah satu wilayah di Kabupaten Ponorogo tepatnya di Dusun Sambi, Desa Ngrayun. Dusun yang terletak dari arah selatan Kabupaten Ponorogo memiliki ciri khas yaitu daerah perbukitan dengan jalan naik dan berkelok-kelok. Jarak antara rumah satu dengan lainnya berjauhan karena dibatasi oleh tebing. Jarak yang berjauhan serta terhalangnya oleh tebing menyebabkan penyebaran *signal*

<sup>7</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, “*Al-Qur'an dan Terjemahnya Syaamil Al-Quran*”, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema/Syaamil Qur'an, n.d)

<sup>8</sup> Ibid.

internet tidak merata sehingga jika rumah satu ada *signal* belum tentu rumah yang lainnya ada *signal* internet. Dari faktor itulah remaja dusun Sambu akan mencari tempat atau rumah yang lancar untuk akses internetnya sehingga tercipta suatu perkumpulan remaja. Dari perkumpulan tersebut akan memudahkan penyebaran aplikasi jejaring sosial untuk bisa diakses dan sampai kepada mereka.

Sambu merupakan salah satu dusun yang banyak remajanya, dimana hal tersebut berpotensi baik untuk perkembangan wilayah terutama dari segi agama. Namun karena kurangnya pengetahuan agama menyebabkan sedikitnya minat untuk belajar agama. Kebanyakan orangtua mendidik untuk bekerja dan menghasilkan uang. Rata-rata orangtua mereka adalah orang awam yang kurang pengetahuan agamanya dan mereka tidak puas dengan pendidikan agama di sekolah, sehingga memasukkan anak-anaknya ke Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA) yang ada dilingkungannya. Dalam TPA tersebut anak-anak dibina mulai dari belajar membaca iqro' sampai mereka bisa membaca Al-Qur'an, sholat, adzan bagi laki-laki, belajar tentang perilaku yang baik, serta ibadah-ibadah harian lainnya. Dari pembinaan di TPA mereka sudah terbiasa melakukan hal-hal yang telah diajarkan.

Seiring berjalannya waktu mereka menginjak usia remaja dengan aktifitas yang sudah berbeda, dahulu waktu usia Sekolah Dasar, mereka terbiasa ikut TPA, menjalankan ibadah harian dengan rutin. Namun saat ini aktifitas mereka mulai bergeser ke hal-hal lain seperti sekolah, membantu orangtua di kebun dan tak jarang orangtua dengan mudah membelikan *gadget* untuk anaknya, sehingga para remaja mulai disibukkan dengan *gadget*. Banyak waktu yang mereka habiskan

dengan fasilitas yang satu ini. Sehingga tak heran mereka tidak memperhatikan bagaimana sholat wajib mereka sehari-hari. Mereka sering mengolor-olor waktu sholat mereka bahkan sampai melupakan ibadah wajib ini.

Rata-rata remaja dulunya adalah alumni TPA (Taman Pendidikan Al-Qur'an) sewaktu usia SD. Selama mengikuti TPA mereka terbiasa melakukan ibadah sholat wajib yang perempuan melakukan di rumah yang laki-laki pergi ke masjid. Hal itu sudah menjadi kegiatan rutin dimana mereka tanpa beban saat melakukannya. Pelajaran tentang perilaku yang baik saat di TPA kini mulai tergeser dengan hal-hal negatif seperti berkata kotor, melakukan hal-hal yang tidak manfaat semua itu diperoleh dari pergaulan di sekolah bagi yang sekolahnya di umum, lingkungan tempat tinggal mereka. Para remaja aktif dalam kegiatan masyarakat seperti membantu masyarakat yang mempunyai hajat, gotong royong membersihkan desa namun sangat kurang dalam minat ibadah terutama sholat wajib. Peneliti menemukan salah satu remaja yang menempuh pendidikan di pesantren, saat berada di pesantren dapat mengikuti pelajaran dengan baik termasuk disiplin melakukan sholat, namun hal berbeda ditunjukkan saat perpulangan atau liburan penggunaan semakin meningkat untuk *gadget*. Hal ini tampak saat tiba waktu sholat, karena intens dalam menggunakan *gadget* akhirnya tidak memperhatikan waktu sholat dan tetap memainkan *gadget* sampai terdengar adzan sholat berikutnya belum beranjak dari tempat tersebut, akhirnya satu sholat wajib ditinggalkan.

Ada beberapa remaja yang menggunakan alasan karena pandemi covid-19 sehingga mereka banyak waktu dengan *gadget*. Ini merupakan kesalahan yang

perlu diluruskan. Ini merupakan imbas atau salah satu akibat yang negatif bagi masyarakat. Sehingga juga mempengaruhi gaya hidup mereka, pandemi covid-19 yang menyebar ke seluruh penjuru dunia hingga terlahir kebijakan-kebijakan baru bagi masyarakat. Menjadikan mereka berdaptasi lagi dengan suatu hal yang baru. Disini PR bagi seluruh elemen masyarakat, untuk tahan dan siap dalam menghadapi situasi ini. Pemerintah membuat kebijakan yang tepat untuk masyarakat agar lulus dari pandemi covid-19 ini, masyarakat taat akan peraturan agar saling singkron dan mampu menghadapi pandemi covid-19 ini. Bukan justru digunakan untuk menjadi alasan agar bisa hidup seenaknya tapi untuk adaptasi dengan baik.<sup>9</sup>

berdasarkan uraian diatas peneliti menduga adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku ibadah remaja. Namun hal tersebut belum dapat dibuktikan secara jelas apakah setiap remaja Dusun Sambu terpengaruh ibadah mereka oleh *gadget*. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana perilaku penggunaan *gadget* pada remaja dan seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap perilaku ibadah remaja, oleh karena itu peneliti mengangkat judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Ibadah Remaja Dusun Sambu, Ngrayun, Ponorogo”.

---

<sup>9</sup> Unik Hanifah Salsabila, “Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 2, no. 2, 2020, hal. 2

## **B. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu pembatasan masalah. Untuk lebih memperjelas arah dan tujuan dari penelitian. Peneliti membatasi pada bagaimana penggunaan gadget dimana gadget disini berarti sebatas smartphone atau handphone. Adapun perilaku ibadah remaja peneliti fokus hanya untuk ibadah sholat wajib remaja dusun Sambu.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan maka rumusan masalah yang akan dilakukan yakni:

1. Bagaimana perilaku penggunaan *gadget* pada remaja dusun Sambu, Ngrayun, Ponorogo?
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku ibadah pada kalangan remaja dusun Sambu, Ngrayun, Ponorogo?

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana perilaku penggunaan *gadget* pada remaja dusun Sambu, Ngrayun, Ponorogo.
2. Seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku ibadah remaja dusun Sambu, Ngrayun, Ponorogo.



## E. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

### a. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas khazanah dan wawasan bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama masalah pengaruh *gadget* terhadap ibadah sholat wajib. Juga dapat bermanfaat sebagai informasi baru bagi sebuah proses pembelajaran yang akan memperkaya khazanah keilmuan.

### b. Manfaat secara praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis:

#### 1. Bagi Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah koleksi perpustakaan sehingga bisa dijadikan sebagai referensi bacaan bagi mahasiswa atau pihak lain yang mempunyai kepentingan.

#### 2. Bagi Masyarakat

Untuk memudahkan masyarakat mengetahui perkembangan teknologi serta dapat mengantisipasi dan menjaga para remaja dari pengaruh-pengaruh negatif khususnya *gadget*.

#### 3. Bagi Remaja

Untuk meningkatkan kesadaran remaja untuk lebih bijak dalam menggunakan *gadget* agar terhindar dari pengaruh-pengaruh negatif dari *gadget*.

#### 4. Bagi Peneliti

Untuk memperdalam ilmu pengetahuan, untuk lebih peduli terhadap masalah-masalah yang ada hubungannya dengan perilaku ibadah remaja, serta dapat memberi manfaat khususnya untuk remaja kedepannya.

### F. Penegasan Istilah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan maka penegasan istilah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Definisi Konseptual

##### a. Penggunaan Gadget

Osland Cvano mendefinisikan gadget adalah alat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fungsi khusus. Widiawati dan Sugiman juga berpendapat bahwa gadget adalah alat canggih yang didalamnya terdapat aplikasi-aplikasi yang dapat menampilkan media berita, jejaring sosial, hiburan dan juga hobi. Disisi lain Andreassen dan Pallesen mengatakan bahwa gadget juga menyebabkan kecanduan dimana seseorang ketergantungan dengan suatu fasilitas yang menjadi kebiasaan. Menurut Coombs dan Howatt kecanduan memiliki beberapa karakteristik diantaranya: *Pertama, compulsive use* yaitu penguatan, keinginan dan kebiasaan. *Kedua, loss of control* atau kehilangan kendali pada diri sendiri. *Ketiga, continued use despite adverse consequences* yaitu ada konsekuensi negatif jika perilaku tetap dilanjutkan. *Keempat, tolerance*

atau toleransi. *Kelima, withdrawal*, yaitu perasaan tidak nyaman, cemas atau kekurangan jika tidak menggunakan gadget.<sup>10</sup>

Gadget juga memberikan dampak negatif dan positif bagi penggunaannya, hal ini seperti yang di kemukakan oleh Derry Iswidharmanjayana yaitu dampak negative gadget diantaranya: mengganggu kesehatan, gangguan tidur, agresif, adiksi, suka menyendiri dan penyakit mental. Dampak positifnya yaitu mempermudah interaksi, mempersingkat waktu, hubungan jarak jauh tidak menjadi masalah.<sup>11</sup>

#### b. Perilaku Ibadah Remaja

Menurut Skinner perilaku merupakan reaksi atau respon seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.<sup>12</sup> Ali Anwar Yusuf menyatakan bahwa ibadah adalah pengabdian, penyembahan, ketaatan, serta kerendahan diri.<sup>13</sup> Alex Sobur mengungkapkan bahwa remaja adalah peralihan atau transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa.<sup>14</sup> Jadi perilaku ibadah remaja merupakan sifat ibadah seseorang yang tergambar dalam kehidupan sehari-hari dimana sifat ibadah tersebut melekat dalam diri seseorang, yang mana ibadah itu adalah segala perbuatan yang mencakup perbuatan yang diridhai Allah, baik berupa

<sup>10</sup> Robert Holman Coombs, William A. Howatt, *"The Addiction Counselor's Desk Reference"*, 2005

<sup>11</sup> Derry Iswidharmanjayana, *"Bila Si Kecil Bermain Gadget,"* (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hal. 14-32

<sup>12</sup> B.F.Skinner, *"The Behavior of Organisms: An experimental Analysis,"*(B.F Skinner Foundation, 2019)

<sup>13</sup> Ali Anwar Yusuf, *"Studi Agama Islam,"* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2003) hal. 144

<sup>14</sup> Alex Sobur, *"Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah,"* (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2003), h.134.

secara sembunyi-sembunyi, terang-terangan, dalam rangka untuk membuktikan kuasa-Nya dan mengharap pahala dari Allah.

## 2. Definisi Operasional

Agar konsep data diteliti secara empiris, maka konsep tersebut harus dioperasionalkan dengan cara mengubahnya menjadi variabel atau sesuatu yang mempunyai nilai. Penjelasan dari definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini sebagai berikut.

### a. Penggunaan *Gadget*

Mengacu dari pendapat ahli gadget merupakan suatu kebutuhan penting untuk manusia. Banyak manfaat yang bisa diperoleh oleh penggunaannya. Namun disisi lain gadget juga dapat menyebabkan kecanduan atau ketergantungan jika tidak bijak dalam menggunakannya. Jika seseorang sudah ketergantungan terhadap gadget bisa jadi memunculkan dampak negatif seperti gangguan tidur, gangguan kesehatan, penyakit mental, namun jika gadget digunakan secara bijak dapat memunculkan hal positif atau di zaman modern ini bisa menjadi ladang bisnis, sarana informasi dan komunikasi.

### b. Perilaku Ibadah Remaja

Masa remaja merupakan masa penting seseorang karena pada masa ini remaja mengalami proses penyesuaian terhadap lingkungan maupun diri sendiri dan sangat rentan dengan keadaan lingkungan dan pergaulan. Lingkungan dan pergaulan yang baik akan menciptakan kebiasaan yang baik bagi remaja. Dimasa ini penting sekali untuk

menguatkan ibadah pada remaja karena mereka masih rentan dengan hal-hal yang dapat merugikan diri mereka. Maka dari itu ibadah merupakan sebagai pondasi atau dasar remaja untuk hati-hati dalam bertindak sehingga jika terdapat hal-hal buruk mereka tidak mudah terjerumus. Selain sebagai pondasi ibadah merupakan bukti ketaatan seseorang terhadap penciptanya yaitu Allah SWT.

## **5. Sistematika Penulisan**

Bab I berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, serta sistematika penulisan.

Bab II berisi tentang kajian pustaka yang terdiri dari tinjauan pustaka dan landasan teori dan hipotesis penelitian. Tinjauan pustaka bermanfaat untuk mengetahui kedudukan penelitian dengan penelitian-penelitian terdahulu yang hampir sama pembahasannya. Landasan teori membahas tentang pengertian variabel yang diteliti.

Bab III berisi tentang rancangan penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, instrumen penilaian, pengumpulan data dan analisis data.

Bab IV berisi penyajian data penelitian yang meliputi analisa dan uji hipotesis serta hasil penelitian dan pembahasan.

Bab V merupakan kajian terakhir yang berisi kesimpulan dan saran.