

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka ini peneliti menyajikan beberapa temuan dari penelitian-penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti sebagai bahan perbandingan. Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang ditemukan diantaranya:

1. “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat” oleh Dalillah tahun 2018. Hasil penelitian diperoleh bahwa tidak ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial siswa, hal ini berdasarkan uji korelasi *product moment person* antara *gadget* terhadap perilaku siswa SMA Darussalam Ciputat adalah 0,320 artinya rendah. Berdasarkan uji hipotesis diperoleh t (hitung) sebesar 1,968, t (tabel) 2,032 pada taraf signifikan 5% dengan $N=36$. Kemudian variabel *gadget smartphone* memiliki tingkat signifikan $0,057 < 2032$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima.¹⁵
2. “Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo” oleh Farah Dina Rahma Yanti tahun 2019. Hasil penelitian menunjukkan tidak ada pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial dan spiritual siswa, hal ini dikuatkan dengan adanya uji hipotesis dengan nilai penggunaan gadget sebesar $0,250 < 0,05$, artinya H_0 diterima H_a ditolak.

¹⁵ Dalillah, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMA Darussalam Ciputat," (JakaRTa: Tesis Tidak Diterbitkan, 2018), hal.90.

Berdasarkan observasi yang dilakukan siswa lebih aktif bermain sosial media sehingga mengurangi interaksi sosial sesama teman sebaya.¹⁶

3. Penelitian Muhamad Ihsan Hakikin tahun 2016, mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta”. Dari hasil penelitian yang dilakukan diperoleh data bahwa faktor penyebab santri membawa *gadget* adalah adanya izin untuk membawa *gadget* dari pihak sekolah sehingga santri terpengaruh keadaan diluar sekolah yang dekat dengan *counter*, warnet, pasar. Sehingga santri lebih banyak menggunakan *gadget* dalam banyak aktivitas, tidak seperti sebelum-sebelumnya yang selalu rajin dan banyak mengulang pelajaran bahkan terhadap kehidupan sosial santri lebih cenderung bersikap acuh karena sudah terpengaruh dengan fasilitas dan kenyamanan yang ada dalam *gadget*. Peneliti menyimpulkan bahwa ada pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial Santri Al- Luqmaniyyah Yogyakarta.¹⁷

Meskipun pada penelitian sebelumnya telah ada penelitian tentang *gadget* tetapi tetap berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti pertama fokus kepada *gadget* terhadap perilaku sosial anak SMA dan hasil dari penelitian tersebut menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan antara *gadget smartphone* terhadap perilaku siswa SMA Darussalam Ciputat.

16 Farah Dina Rahma Yanti, "*Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Sosial dan Spiritual Siswa Di MA Darul Ulum Kureksari Waru Sidoarjo*", (Surabaya: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2019), hal. 152.

17 Muhamad Ihsan Hakikin, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Santri Al-Luqmaniyyah Yogyakarta*," (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal. 88-89.

Peneliti kedua dengan hasil adanya pengaruh *gadget* terhadap sikap sosial namun tidak berpengaruh terhadap spiritual siswa. Peneliti ketiga sama-sama membahas tentang *gadget* yang berfokus terhadap perilaku sosial santri dengan hasil adanya pengaruh *gadget* terhadap perilaku sosial santri. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan sasaran dan objeknya fokus terhadap remaja yang berada di dusun bukan berada di sebuah lembaga. Selain itu benar-benar belum ada sebelumnya penelitian tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku ibadah remaja dusun Sambu, Ngrayun, Ponorogo. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama membahas *gadget* pada kalangan remaja.

B. Landasan Teori

1. Penggunaan *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Menurut Osland Cvano mendefinisikan bahwa *gadget* merupakan istilah yang diambil dari bahasa Inggris yang artinya adalah sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam kegunaan khusus.¹⁸ Widiawati dan Sugiman *gadget* merupakan alat canggih yang dibuat dengan bermacam-macam aplikasi yang dapat menampilkan berbagai jejaring sosial, media berita, hiburan, bahkan hobi.¹⁹

¹⁸ Osland Cvano, "*Pengertian Gadget*," 2013

¹⁹ Widiawati, Sugiman, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*," (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014)

Yuwanto mengatakan bahwa kecanduan adalah suatu kondisi yang dapat mengakibatkan seseorang tidak mampu mengontrol dirinya sendiri dan dampak buruk yang diakibatkan oleh kebiasaannya.²⁰ Andreassen dan Pallesen mengungkapkan bahwa kecanduan adalah perilaku ketergantungan dengan suatu fasilitas yang menjadi kebiasaan.²¹ Coombs dan Howatt mengatakan kecanduan memiliki beberapa karakteristik diantaranya adalah: *Pertama, compulsive use* merupakan penggunaan kompulsif yang memiliki tiga elemen, penguatan, keinginan, dan kebiasaan. Penguatan terjadi saat perilaku adiktif pertama kali digunakan memberikan kesenangan atau kenyamanan. Ketika seseorang terus terlibat dalam perilaku, toleransi berkembang dan dibutuhkan dosis yang lebih besar untuk mendapatkan kesenangan atau kenyamanan yang diinginkan. *Kedua, loss of control* artinya kehilangan kendali pada diri sendiri membuat pengguna *gadget* tidak bisa memprediksi atau menentukan berapa banyak waktu yang telah dihabiskan hanya untuk membuka *gadget*. Begitu pengguna yang mengalami kecanduan membuka *gadget*, dia akan sulit atau tidak bisa berhenti dari aktivitasnya. *Ketiga, continued use despite adverse consequences* artinya adanya konsekuensi negatif jika perilaku tetap dilanjutkan. Seseorang yang mengalami kecanduan mungkin tidak menyadari

²⁰ Yuwanto, "Causes Of Mobile Phone Addiction", *Anima Indonesian Psychological Journal*, 25,3, 2010, hal. 225-229

²¹ Andreassen, Pallesen, "Social Network Site Addiction -An Overview," *Current Pharmaceutical Design*, 2014

konsekuensi negatif yang dapat merugikan dirinya. *Keempat, tolerance*, toleransi merupakan adaptasi seseorang terhadap apa yang digunakannya secara terus-menerus yang mengakibatkan kebutuhan penggunaan *gadget* semakin banyak dalam artian durasi penggunaan yang berlebihan atau lama. *Kelima, withdrawal* yang merupakan gejala penarikan yang muncul akibat perilaku yang dihentikan, pengguna media sosial yang mengalami kecanduan akan mengalami efek yang tidak menyenangkan seperti perasaan yang tidak nyaman, cemas atau kekurangan akan suatu hal ketika tidak menggunakan *gadget*.²²

b. Dampak negatif penggunaan *gadget* menurut Derry Iswidharmanjayana

Ada banyak dampak negatif dari *gadget* yaitu: mengganggu kesehatan, gangguan tidur, agresif, adiksi, suka menyendiri, penyakit mental.²³

c. Dampak Positif dari *Gadget* menurut Derry Iswidharmanjayana

Dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu: *Pertama*, mempermudah interaksi dengan media sosial sehingga komunikasi dengan orang baru lebih mudah dan juga sebagai sarana memperbanyak teman baru. *Kedua*, dapat mempersingkat waktu dan jarak dengan kemudahan yang terdapat dalam *gadget*. *Ketiga*, hubungan jarak jauh

²² Robert Holman Coombs, William A. Howatt, "The Addiction Counselor's Desk Reference," 2005

²³ Derry Iswidharmanjaya, "Bila Si Kecil Bermain Gadget," (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), hal. 14

tidak menjadi masalah dan penghalang karena dapat mengirim pesan atau komunikasi serta menjalin hubungan kerja dengan orang jauh.²⁴

d. Media Sosial sebagai Fasilitas dalam *Gadget*

Media sosial didasari oleh dua kata yaitu media dan sosial. Media berarti penghubung, perantara, yang terletak di antara dua pihak. Sosial berarti berkenaan dengan masyarakat.²⁵

Van Dijk dalam Nasrullah mengartikan bahwa media sosial adalah wadah atau perantara yang fokus terhadap eksistensi pengguna dengan memfasilitasi mereka dalam berkolaborasi maupun beraktifitas. Sebab itu media sosial dinilai sebagai fasilitator online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial. Meike dan Young dalam Nasrullah mendefinisikan kata media sosial sebagai pusat antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (*to be share one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. Menurut Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain.²⁶

24 Ibid, hal. 32

25 Dendy Sugono, *Kamus Bahasa Indonesia*, 2012, LXVI, hal. 931-1371.

26 Ahmad Setiadi, "*Pemanfaatan Media Sosial Untuk Efektifitas Komunikasi*," *Jurnal Humaniora*, Volume 01, 2016, hal. 1.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mengartikan media sosial sebagai sebuah anggota kelompok aplikasi berbasis internet yang terbangun dari teknologi Web 2.0 yang mempermudah penggunaannya untuk saling bertukar user-generated content.²⁷

Dari berbagai pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah sebuah media online yang memudahkan penggunaannya berinteraksi sosial. Teknologi yang digunakan media sosial adalah teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif, karenanya media sosial bisa dikatakan sebagai jembatan untuk mempermudah penggunaannya untuk melakukan segala aktivitas mulai dari yang bersifat bisnis maupun sosial, bermain game online atau offline, tidak hanya itu media sosial adalah sarana informasi dan hiburan yang dapat di akses dengan koneksi internet dapat menembus dimensi kehidupan, ruang dan waktu penggunaannya. Beberapa situs media sosial yang populer sekarang ini antara lain : Whatsapp,, Facebook, Youtube, Twitter, Wikipedia, Blog, Instagram dll.²⁸

27 Wilga Secsio Ratsja Putri, dkk., "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Volume 03 Nomor 01, 2016, hal. 50.

28 Roma Fahlepi Doni, "Perilaku Penggunaan Media Sosial Pada Kalangan Remaja," *Journal Speed Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi*, Volume 09 Nomor 02, 2017, hal. 16–23.

Dampak positif media sosial

1. Memudahkan untuk mencari dan memperoleh informasi yang bersifat umum.
2. Memudahkan untuk komunikasi dengan keluarga atau teman yang berjauhan.
3. Memberikan informasi atau kabar terbaru yang terjadi disekitar kita.
4. Memudahkan untuk jual beli online, mempromosikan bisnis atau tugas dari sekolah.²⁹

Dampak negatif media sosial

1. Terjadinya kemerosotan moral pada masyarakat khususnya pada kalangan remaja.
2. Tindakan menyimpang yang menyebabkan kenakalan remaja tidak terkendali serta rendahnya wibawa yang ada dimasyarakat.
3. Telah mengubah pola interaksi menjadi individualis.³⁰

Gadget merupakan barang dengan fasilitas yang memudahkan penggunaannya, dalam gadget terdapat banyak fitur-fitur yang menarik untuk dijelajahi salah satunya media sosial, berikut media sosial yang sering digunakan;

²⁹ Endah Triastuti, dkk., "Kajian Dampak Penggunaan Media Sosial Bagi Anak dan Remaja, Puskakom, 2017.

³⁰ Sulidar Fitri, "Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Perubahan Sosial Anak," *Naturaistic: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 01 Nomor 02, 2017, hal. 183.

a. Facebook

Facebook merupakan wadah jaringan sosial yang memudahkan penggunanya untuk bergabung dengan komunitas seperti sekolah, kerja, kota dan daerah. Facebook didirikan oleh progamer yang bernama Mark Zuckerberg pada 4 Februari 2004. Dalam facebook ini kita dapat mengirim atau menerima pesan serta mendapat informasi dari pengguna lain yang menjadi pengikut di akun facebook, selain itu kita dapat membagikan foto atau video serta dapat menyukai atau mengomentari postingan pengguna lain. Dengan facebook kita dapat menjalin pertemanan hingga seluruh pelosok dunia sehingga informasi dapat kita ketahui dengan mudah.³¹

Manfaat Facebook

Facebook memiliki banyak manfaat bagi penggunanya yaitu sebagai media untuk silaturahmi, sebagai media yang bisa memperjuangkan kepentingan rakyat, sebagai media pembelajaran dengan memanfaatkan (fasilitas notes, group, messages, event, chat, video), sebagai alat pemasaran untuk bisnis online.³²

Keburukan yang Ditimbulkan dari Facebook

Ada sisi keburukan yang ditimbulkan oleh facebook yaitu sebagai alat untuk menyebarkan fitnah atau berita yang tidak benar, banyak waktu yang dihabiskan para pengguna untuk memainkan

31 Mujahidah, "Pemanfaatan Jejaring Sosial (Facebook) Sebagai Media Komunikasi," *Jurnal Komunikasi Dan Sosial Keagamaan*, Volume XV Nomor 01 2013, hal. 104.

32 Mujahidah. hal.113.

aplikasi ini, sebagai media untuk berceita tentang masalah pribadi sehingga dapat menimbulkan hal negatif karena mengundang reaksi dari banyak orang, sebagai sarana untuk penipuan terutama pada bisnis online.³³

b. Instagram

Instagram merupakan media sosial yang terkenal didunia remaja, hal itu dikarenakan instagram mendukung dalam memposting gambar dan video. Instagram terdiri dari kata “*insta*” dan “*gram*”. Arti kata pertama diambil dari kata „instant“ yaitu serba cepat atau mudah, sedangkan kata „gram“ diambil dari „telegram“ yang artinya media pengiriman informasi yang sangat cepat. Adapun secara istilah Instagram diartikan sebagai sebuah aplikasi jejaring sosial untuk berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikan ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk akun Instagram sendiri. Setiap pengguna Instagram akan memiliki sebuah akun. Pada akun tersebut ada sebuah laman yang menampilkan gambar dan video yang diunggah oleh pengguna. Tiap video gambar yang diposting dapat diberi komentar atau tanda “*like*” oleh pengguna lainnya. Fitur lain dari Instagram adalah fitur “*Follow*” yang memungkinkan pengguna untuk mengikuti

33 Haronzah, dkk., "Media Sosial Dan Facebook Menurut Islam," *Prosiding Seminar Saint Teknologi Dam Manusia 2019*, Volume 01, 2019, hal. 131–42.

pengguna lain sehingga unggahan dari pengguna lain tersebut ditampilkan di laman yang dia miliki.³⁴

c. Youtube

Youtube merupakan sebuah situs web yang memfasilitasi penggunaannya untuk berbagi video dan sangat populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Youtube didirikan pada bulan februari tahun 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, yaitu, Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim. Umumnya video-video di Youtube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. (Tjanatjantia. Widika, 2013) Salah satu layanan dari Google ini, memfasilitasi penggunaannya untuk mengupload video dan bisa diakses oleh pengguna yang lain dari seluruh dunia secara gratis. Bisa dikatakan Youtube adalah database video yang paling populer di dunia internet, atau bahkan mungkin yang paling lengkap dan variatif.³⁵

34 Edwin Adrianta Suriyah, dkk., "Membedah Instagram: Analisis Isi Media Sosial Pariwisata Bali," *Jurnal Psikologi Ilmiah*, Volume 09 Nomor 01, 2017, hal. 1–17.

35 Fatty Faiqah, dkk., "Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassar Vidgram," *Jurnal Komunikasi Kareba*, Volume 05 Nomor 02, 2016, hal. 259.

2. Perilaku Ibadah

Menurut Skinner perilaku merupakan reaksi atau respon seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar.³⁶ Salimi juga mengungkapkan perilaku adalah respon atau tanggapan seseorang terhadap suatu lingkungan atau stimulus. Perilaku juga sering diartikan sebagai moralitas, karena moralitas menuntut untuk berkembang ke arah baik, bukan sebaliknya. Zakiyah Dradjat mengemukakan bahwa “Agar agama menjadi alat manajemen bagi seseorang, agama harus dimasukkan dalam pengembangan kepribadiannya, dan itu merupakan faktor yang tidak terpisahkan dari kesatuan kepribadian”.³⁷

Sedangkan ibadah berasal dari Bahasa arab yang artinya merendahkan diri, patuh, tunduk dan hina. Yusuf Qardawy menyatakan ibadah merupakan patuh, tunduk, merendahkan diri dihadapan Allah yang Maha Kuasa. Hasbi As-Shiddiqi menyatakan bahwa ibadah merupakan menurut, taat, tunduk, mengikut dan juga berarti doa-doa. Ulama tasawuf menyatakan bahwa ibadah dibagi menjadi tiga pengertian yaitu: melakukan ibadah karena takut dengan siksa Allah dan mengharap pahala dari Allah, merupakan perbuatan yang mulia, karena Allah satu-satunya yang berhak di sembah tanpa mengharap

³⁶ B.F.Skinner, “*The Behavior of Organisms: An experimental Analysis*,”(B.F Skinner Foundation, 2019)

³⁷ Umi Hayati, “*Nilai-Nilai Dakwah; Aktivitas Ibadah Dan Perilaku Sosial*,” *INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication*, Volume 2, No.2, Desember 2017, hal. 185-186.

balasan selain dari Allah.³⁸ Ibadah menurut Ali Anwar Yusuf, “artinya pengabdian, penyembahan, ketaatan, serta kerendahan diri”.³⁹

Jadi perilaku ibadah merupakan sifat ibadah seseorang yang tergambarkan 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 secara sembunyi-sembunyi, terang-terangan, dalam rangka untuk membuktikan kuasa-Nya dan mnegharap pahala dari Allah.

Sholat dalam bahasa Arab berarti doa, dan menurut istilah adalah ibadah untuk membuktikan kesetiaan dan kerendahan hati seseorang kepada Tuhan. Menurut Quraishi Shihab, shalat pada dasarnya adalah pemenuhan kebutuhan wajib manusia seutuhnya, kebutuhan akal dan jiwa manusia, karena shalat merupakan perwujudan masyarakat yang diharapkan oleh seluruh umat manusia. Mahmud Abdullah, dosen Ulumul Quran Al-Azhar, Mesir, menjelaskan bahwa shalat lima waktu sehari adalah makanan ruh, jika seorang hamba berdoa kepada Tuhannya melalui shalat, hatinya akan lebih cerah dan adanya akan lebih lapang.⁴⁰ Dalam Al-Qur’an banyak sekali dalil yang mewajibkan shalat salah satunya yaitu:

³⁸ Khoirul Abror, “*Fiqh Ibadah*,” (Yogyakarta: CV Arjasa Pratama Bandar Lampung, 2019), hal. 1-3.

³⁹ Ali Anwar Yusuf, *Studi Agama Islam*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2003), hlm. 144

⁴⁰ MA Deden Suparman, “*Pembelajaran Ibadah Shalat Dalam Perpektif Psikis Dan Medis*,” *Jurnal Istek*, Volume 09 Nomor 02, 2015, hal. 65–66.

وَمَا أُمْرُوا إِلَّا لِيَعْبُدُوا اللَّهَ مُخْلِصِينَ لَهُ الدِّينَ لَا حُفَاءَ وَيُؤْتِمُوا الصَّلَاةَ
وَذَلِكَ دِينَ الْقِيَمَةِ وَيُؤْتُوا الزَّكَاةَ

Artinya: Padahal mereka tidak disuruh kecuali supaya menyembah Allah dengan memurnikan ketaatan kepada-Nya dalam (menjalankan) agama yang lurus, dan supaya mereka mendirikan shalat dan menunaikan zakat; dan yang demikian itulah agama yang lurus.(Q.S Al-Bayyinah:5).⁴¹

Sholat merupakan tiang agama umat Islam yang tentunya tidak akan berdiri tegak kecuali dengan adanya tiang ini. Sholat mempunyai kedudukan yang lebih tinggi daripada ibadah-ibadah yang lain. Dartin Bahar menyatakan bahwa sholat itu penting namun tidak sedikit orang-orang yang melalaikan ibadah wajib ini. Orang-orang lebih tersita waktunya untuk kegiatan lain yang lebih melelahkan dan banyak menyita waktu mereka daripada menunaikan ibadah sholat wajib yang hanya membutuhkan waktu tidak lama.⁴²

3. Remaja

Alex Sobur mengungkapkan bahwa remaja adalah peralihan atau transisi dari masa anak-anak menuju masa dewasa.⁴³. Menurut Monks perkembangan keyakinan remaja terletak pada perkembangan sosialnya. Ada dua macam gerakan sosial bagi remaja, yang pertama adalah berolahraga bersama teman-teman yang sebaya, dan yang kedua meninggalkan keluarga. Masa remaja merupakan upaya remaja untuk memasuki dunia yang lebih luas.

⁴¹ Departemen Agama Republik Indonesia, "Al-Qur'an dan Terjemahnya Syaamil Al-Quran", (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema/Syaamil Qur'an, n.d)

⁴² Isnaini Herawati, "Sholat Dan Kesehatan," *Suhuf*, XVII, hal. 147-55.

⁴³ Alex Sobur, "Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah," (Bandung: Penerbit Pustaka Setia, 2003), h.134.

Santrock juga mengungkapkan pandangan yang sama, bahwa masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan dewasa, termasuk perubahan sosial-emosional, biologis dan kognitif.⁴⁴ DeBrun mendefinisikan masa remaja sebagai periode pertumbuhan antara masa kanak-kanak dan dewasa. Papalia dan Olds³ percaya bahwa masa remaja adalah masa transisi dari anak ke dewasa, dimulai pada usia 12 atau 13 tahun dan berakhir pada usia 20 tahun. Meskipun Anna Freud percaya bahwa masa remaja adalah masa perkembangan, termasuk perubahan dalam hubungan dengan orang tua atau tujuan, karena cita-cita adalah pembentukan arah masa depan.⁴⁵

Menurut World Health Organization, remaja adalah orang yang berusia 10-19 tahun. Menurut peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014 yang dimaksud remaja adalah orang yang berusia 10-18 tahun, 10-24 tahun. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak menjadi dewasa. Pada masa ini mereka mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat baik secara fisik maupun mental.⁴⁶

Ciri-ciri remaja menurut Hurlock masa remaja merupakan masa yang penting karena akan mengalami perubahan fisik dan mental yaitu dari anak-

44 Nunung Unayah, Muslim Sabarisman, "Fenomena Kenakalan Remaja Dan Kriminalitas *The Phenomenon Of Juvenile Delinquency And Criminality*", *Sosio Informa*, Volume 01 Nomor. 2 Mei - Agustus, 2015, hal. 124.

45 Khamim Zarkasih Putro, "Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja", *APLIKASIA: Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*, Volume 17 Nomor 1, 2017, hal. 25.

46 Amita Diananda, "Psikologi Remaja dan Permasalahannya," *Istighna*, Volume 01 Nomor 1 Januari, 2018, hal. 117.

anak hingga dewasa, sikap dan perilaku telah berubah. Ada perubahan umum seperti perubahan tubuh, emosi, pola perilaku, minat dan nilai. Masa remaja adalah masa yang bermasalah karena pada masa kanak-kanak semua masalah diselaikan oleh orangtua atau guru, sehingga remaja memiliki kemampuan memecahkan masalah yang rendah. Ketika remaja mereka akan mencoba menjelaskan apa peran mereka dan siapa mereka.⁴⁷

4. Pengaruh penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Ibadah Remaja

Gadget saat ini memanglah sangat mengalami perkembangan yang sangat pesat dari waktu ke waktu, sebagaimana pemaparan dari latar belakang penulis kemudian memahami landasan teori yang telah di kemukakan oleh para ahli maka tidak ada yang perlu dipermasalahkan lagi.

Para ahli dan peneliti semua saling berlomba untuk meneliti tentang pengaruh *gadget* pada kalangan remaja. Hal itu dikarenakan remaja merupakan aset penting sebuah negara yang harus dijaga dari pengaruh-pengaruh negatif media sosial. *Gadget* diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap keagamaan remaja karena pada saat ini banyak postingan yang ada di media sosial yang mengarahkan untuk ibadah kepada Allah SWT.

Menurut teori yang dijelaskan, masih ada hubungan antara keduanya, karena semakin banyak remaja menggunakan gadget dan memahami hal-hal positif di dalamnya dan memanfaatkannya dengan baik, berbagi foto dan

47 Nunung Unayah, Muslim Sabarisman, "Fenomena Kenakalan Remaja Dan Kriminalitas *The Phenomenon Of Juvenile Delinquency And Criminality*", *Sosio Informa*, Volume 01 Nomor. 2 Mei - Agustus, 2015, hal. 125-126.

video yang berisi Islam dan dakwah, dalam dunia sekuler. Jangan berlebihan, ukhuwah Islamiyah, pentingnya beribadah kepada Allah SWT dan menghormati orang tua, maka perilaku-perilaku yang ditunjukkan oleh generasi muda akan sangat baik, yaitu tindakan dan kegiatan yang mencerminkan nilai-nilai Islam. Artinya, gadget dianggap berdampak pada shalat wajib anak muda.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara tentang rumusan masalah penelitian yang belum dibuktikan kebenarannya, maka peneliti melakukan hipotesis senagai berikut:

- a. Hipotesis 1 (H1) ada pengaruh signifikan antara *gadget* dengan perilaku ibadah remaja Dusun Sambu, Desa Ngrayun.
- b. Hipotesis nol (H0) menyatakan bahwa tidak ada pengaruh *gadget* dengan perilaku ibadah remaja Dusun Sambu, Desa Ngrayun.