

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan indikasi utama bagi taraf kemajuan dan kualitas hidup. Selain itu kemampuan dan aksesibilitas tiap manusia dalam menggunakan teknologi dipandang menjadi ciri utama nilai kemajuan dan kesuksesannya di zaman ini.¹ Perkembangan teknologi di zaman ini terjadi sangatlah pesat. Setiap detik, menit, dan jam yang terus berjalan mengiringi perubahan-perubahan teknologi yang semakin membawa kemajuan bagi dunia. Teknologi yang terus berkembang menjadikan manusia hidup berdampingan dengan teknologi. Kehadiran teknologi membuat kehidupan manusia menjadi modern dan serba maju dengan berbagai kecanggihan setiap teknologi yang menyertainya. Teknologi juga menjadikan dunia memasuki era globalisasi dimana terjadi kemudahan berbagi suatu hal dan informasi di seluruh penjuru dunia karena adanya keterbukaan akses sebagai dampak dari hadirnya teknologi. Era globalisasi ini mendorong manusia untuk memenuhi segala kebutuhannya menggunakan berbagai macam teknologi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh manusia tersebut. Salah satu contoh kemunculan teknologi yang sudah menjadi bagian terpenting dari kehidupan manusia dimasa kini yaitu munculnya gadget. Teknologi

¹ Khalifi Ilyas, *Kaya Raya Hanya dengan Internet*, (Jogjakarta: Garailmu, 2010), hal. 5.

digital yang ada dalam gadget menjadikan gadget sebagai suatu barang yang dimiliki hampir semua lapisan masyarakat.

Teknologi digital merupakan teknologi yang sistem pengoperasiannya tidak lagi menggunakan tenaga manusia, namun dilakukan otomatis dengan sistem komputerisasi atau format yang dapat dibaca oleh komputer sebagai perkembangan dari sistem analog.² Internet sebagai bagian dari teknologi informasi hadir bukan hanya menandai adanya proses modernisasi atau globalisasi, tetapi lebih dari itu internet memiliki korelasi atau hubungan yang positif terhadap aspek-aspek lain dari kehidupan masyarakat, terutama dalam mengakses segala macam informasi.³ Internet merupakan sebuah jaringan terluas yang bisa menghubungkan antara negara satu dengan yang lainnya dengan cara paling efektif, sehingga semua yang terjadi di dunia ini bisa diketahui dengan cepat karena internet.⁴ Artinya adanya internet dalam gadget, dapat menjadikan pengguna gadget lebih leluasa dalam berinteraksi dengan kehidupan dunia di belahan manapun. Kehadiran gadget membuat manusia tidak perlu mengeluarkan tenaga berlebih untuk menjangkau atau mencari suatu hal karena semua berada dalam genggamannya gadget, mulai dari *e-learning*, *e-commerce*, *e-banking*, *e-mail*, dan layanan lainnya. Segala kecanggihan yang dimiliki gadget (smartphone,

² Rustam Aji, "DIGITALISASI, ERA TANTANGAN MEDIA (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital)," *Islamic Communication Journal* 1, no. 1 (2016): 43–54, <https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245>.

³ Khalifi Ilyas, *Op.Cit.*, hal. 32.

⁴ *Ibid.*, hal. 7.

leptop, komputer, dll.) menjadikannya banyak diminati oleh semua kalangan manusia baik anak-anak, remaja, orang dewasa, bahkan orangtua sekalipun.

Di Indonesia gadget sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting untuk digunakan. Data penggunaan digital di Indonesia pada awal tahun 2023 menunjukkan bahwa terdapat 212,9 juta pengguna internet di Indonesia pada awal tahun 2023, dengan penetrasi internet sebesar 77,0 persen. Kemudian di awal tahun 2023 juga banyaknya sambungan seluler aktif di Indonesia menyentuh angka 353,8 juta atau setara dengan 128,0 persen dari total penduduk.⁵ Hal tersebut menandakan bahwasannya masyarakat Indonesia banyak yang menggunakan gadget, termasuk kalangan remaja di Indonesia. Sebagian besar remaja yang umumnya merupakan seorang pelajar, penggunaan gadget dilakukan untuk mengisi waktu mereka selagi tidak sedang bersekolah, yaitu dengan menggunakan berbagai layanan yang tersedia di gadget. Perlu diketahui juga bahwasannya disamping gadget yang memberikan dampak positif berupa kecanggihan layanan didalamnya, gadget juga berpotensi membawa dampak negatif bagi penggunanya.

Salah satu dampak negatif dari adanya gadget bisa menjadikan penggunanya ketergantungan atau kecanduan dan tidak mau lepas dari gadget. Hal tersebut mengakibatkan penggunanya menjadi kurang bersosialisasi karena sebagian besar waktunya dihabiskan bersama gadget sampai membawa gadget kemanapun

⁵ Simon Kemp, (2023), "*Digital 2023: Indonesia*", <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia> diakses pada 31 Januari 2024

mereka pergi.⁶ Ketergantungan gadget yang terus meningkat dapat mengganggu perencanaan pekerjaan atau aktifitas yang seharusnya dilakukan karena terlalu asyik dalam menggunakan gadget. Pengguna gadget menjadikan gadget sebagai kebutuhan hingga mengakibatkan mereka sering lupa waktu dan melakukan aktivitas penggunaan gadget hingga larut malam. Hal tersebut dapat berdampak pula pada kualitas tidur pengguna gadget. Penggunaan gadget terlebih saat malam hari akan mengganggu jadwal tidur seseorang, karena jika terlalu lama bertatapapan dengan layar gadget dalam waktu lama maka dapat menimbulkan kesulitan untuk tertidur.⁷

Adanya fenomena terkait penggunaan gadget yang dapat membuat penggunanya ketergantungan atau kecanduan terhadap gadget bisa terjadi pada siapapun yang merupakan pengguna gadget, salah satunya berasal dari usia remaja. Kebanyakan remaja pada saat ini menggunakan waktunya untuk bermain gadget entah untuk bermain game, menggunakan sosial media, menonton *youtube*, dan mencari informasi.⁸ Selain itu digunakan untuk belajar, mendengarkan musik, berkomunikasi, serta masih banyak lainnya hingga mereka menjadi lupa waktu karena terlalu asik bermain gadget, salah satunya melupakan waktu shalat fardhu.⁹

⁶ Rezky Graha Pratiwi and Rosyidah Umpu Malwa, "Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Ilmiah Psyche* 15, no. 2 (2021): 105–12, <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i2.1550>.

⁷ Umi Romayati Keswara, Novrita Syuhada, and Wahid Tri Wahyudi, "Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja," *Holistik Jurnal Kesehatan* 13, no. 3 (2019): 233–39, <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>.

⁸ Fitriana Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria Fitria, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga," *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 182, <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.

⁹ Nikmatul, "Penggunaan Gadget", *Wawancara*, 1 April 2024.

Semakin tinggi penggunaan gadget, maka semakin rendah kedisiplinan shalat.¹⁰ Berdasarkan hal tersebut penggunaan gadget berkemungkinan membawa dampak negatif terhadap kedisiplinan shalat remaja.

Permasalahan tersebut juga terjadi di Desa Tanjungsari, Petahanan, Kebumen, yang berdasarkan hasil observasi pra penelitian ditemukan banyak remaja pengguna gadget. Beberapa dari mereka berkumpul disuatu tempat untuk menggunakan gadget dan jika terlalu asyik bermain gadget berpotensi menjadi lupa waktu, salah satunya melupakan waktu shalat. Hal tersebut memunculkan permasalahan terkait penggunaan gadget oleh remaja yang dapat mempengaruhi kedisiplinan shalatnya, seperti suka menunda-nunda pelaksanaan shalat, tidak tepat waktu shalat, dan bahkan bisa sampai lupa waktu shalat saat menggunakan gadget.¹¹ Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada sekelompok remaja pengguna gadget di salah satu dukuh Desa Tanjungsari yaitu Dukuh Gandu untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat mereka.

B. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah atau ruang lingkup pada penelitian ini dilakukan di Dukuh Gandu, Desa Tanjungsari, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen. Subjek penelitiannya adalah remaja pada fase remaja awal (12 – 15 tahun) dan fase

¹⁰ Syahril Marzuki, Hanif Cahyo Adi Kistoro, and Sutipyo Ru'iyah, "Kedisiplinan Sholat Siswa Di Smk Muhammadiyah 2 Sleman Ditinjau Dari Pengaruh Penggunaan Gadget," *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2021): 027, <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i1.378>.

¹¹ Observasi remaja pengguna gadget di Dukuh Gandu Desa Tanjungsari, 30 Maret 2024.

remaja pertengahan (16 – 18) yang tinggal di Dukuh Gandu, Tanjungsari, Petanahan, Kebumen dengan fokus penelitiannya yaitu pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat (ketepatan waktu pelaksanaan shalat) pada remaja Desa Tanjungsari Petanahan Kebumen.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah yang akan dikaji pada penelitian ini yaitu, “Apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja Desa Tanjungsari Petanahan Kebumen?”

D. Penegasan Istilah

Penegasan istilah dalam penelitian ini dimaksudkan agar tidak terjadi kesalahpahaman terkait judul serta untuk memperjelas istilah atau kata dalam judul penelitian ini. Beberapa istilah atau kata yang terdapat dalam judul ini yaitu:

1. Pengaruh

Pengaruh dapat diartikan sebagai kemampuan yang ada pada suatu hal seperti orang, benda, dan yang lainnya serta dapat berkemampuan untuk membentuk kepercayaan, perbuatan, atau watak seseorang.¹² Berdasarkan pengertian tersebut bisa dikatakan bahwa pengaruh adalah sesuatu hal yang dapat membawa perubahan baik negatif atau positif terhadap apa yang dipengaruhi. Dalam hal ini terjadi timbal balik yang dapat berupa tindakan

¹² Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Difa Publisher, 2008), hal. 638.

atau keadaan sebagai hasil dari suatu dorongan yang memiliki pengaruh. Maka, dalam penelitian ini yang dimaksud pengaruh yaitu dampak yang ditimbulkan dari adanya penggunaan gadget.

2. Gadget

Gadget adalah peranti elektronik dengan fungsi praktis.¹³ Gadget bisa dikatakan sebagai suatu produk barang dengan berbagai layanan aplikasi dan fitur yang menyertainya mulai dari media sosial, berita, hiburan, hobi, serta masih banyak fitur lainnya. Gadget juga disebut sebagai media elektronik seperti, *laptop*, *handphone/ smartphone*, *tablet*, *ipad*, atau sejenisnya.¹⁴ Artinya gadget merupakan perangkat atau alat bantu bagi manusia untuk mempermudah dan membantu segala praktik, tindakan, dan kegiatan manusia. Maka, gadget dalam penelitian ini berupa hal yang sering dipakai oleh kebanyakan remaja seperti *leptop*, *handphone*, dan yang lainnya.

3. Kedisiplinan

Kedisiplinan berasal dari kata disiplin yang mendapatkan imbuhan awalan ke- dan akhiran -an. Disiplin berartikan tata tertib pada bidang ilmu yang memiliki objek, sistem, dan metode tertentu.¹⁵ Artinya disiplin itu merupakan sikap yang mengatur segala hal yang berkenaan dengan aktivitas seperti kegiatan dalam organisasi, yang di dalamnya bisa mengatur, waktu, biaya,

¹³ Ebta Setiawan, <https://kbbi.web.id/gadget> diakses pada 08 Februari 2024

¹⁴ Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (2018): 86–97, <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.

¹⁵ Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia, Op.Cit., hal. 258.

tenaga, pikiran, sikap, dan perilaku yang dibutuhkan.¹⁶ Maka, dalam penelitian ini kedisiplinan yang dimaksud yaitu ada pada sikap disiplin terhadap pelaksanaan shalat fardhu.

4. Shalat

Shalat yang berasal dari kata baku salat merupakan amalan rukun Islam yang kedua.¹⁷ Shalat berdasarkan bahasa artinya berdo'a dan bershalawat. Berdo'a dalam hal ini ialah berdo'a memohon kebaikan, nikmat, kebajikan, dan rizki yang dalam hal positif kepada Allah. Sedangkan bershalawat artinya meminta keselamatan, kedamaian, keamanan, dan perlimpahan rahmat Allah SWT.¹⁸ Maka, pelaksanaan shalat yang akan diteliti pada penelitian ini berupa ibadah shalat wajib 5 waktu yaitu, Subuh, Dzuhur, Ash'ar, Magrib, dan Isya.

5. Kedisiplinan Shalat

Kedisiplinan dalam shalat sebagai upaya pembentukan perilaku seseorang untuk disiplin dalam pelaksanaan shalat, baik pada gerakannya, bacaannya serta tepat waktu pada pelaksanaannya.¹⁹ Maka pada penelitian ini, kedisiplinan shalat yang dimaksud yaitu ketepatan waktu saat pelaksanaan shalat fardhu.

¹⁶ Dede Suleman, "Disiplin: Sikap Dan Perilaku Taat," *SCIENTIFIC JOURNAL OF REFLECTION: Economic, Accounting, Management and Business* 3, no. 1 (2020): 11–20, <https://doi.org/10.37481/sjr.v3i1.111>.

¹⁷ Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia, Op.Cit., hal. 724.

¹⁸ Syahril Marzuki, Hanif Cahyo Adi Kistoro, and Sutipyo Ru'iyah, Op.Cit.

¹⁹ Moch. Yasyakur, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu," *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam* 5.09, no. 2 (2017): 1185–1230, <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/86>.

6. Remaja

Remaja artinya usia mulai dewasa, muda, atau pemuda.²⁰ Di negara – negara Barat remaja dikenal dengan istilah “*adolescence*” yang dalam bahasa Latin “*adolescere*” (kata bendanya *adolescentia* = remaja), yang berartikan tumbuh menjadi dewasa atau dalam proses menjadi dewasa.²¹ Jadi, remaja adalah periode atau masa peralihan dari masa anak - anak menuju masa dewasa. Maka, remaja pada penelitian ini merupakan subyek untuk mendapatkan data yang dibutuhkan terkait penelitian.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian, tujuan pada penelitian ini yaitu, “Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja Desa Tanjungsari Petanahan Kebumen.”

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan diakukannya penelitian ini, Penulis berharap hasil penelitian ini mampu memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian dapat digunakan untuk sumbangan pemikiran ilmiah dan pengembangan ilmu pengetahuan. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan juga dapat memberikan informasi dan pengetahuan terkait pengaruh dari penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja sehingga dapat

²⁰ Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia, Op.Cit., hal. 704.

²¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan, cet kesepuluh*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 189.

menjadi sumber dan acuan pada penelitian-penelitian yang relevan diwaktu yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian dapat digunakan oleh orangtua sebagai acuan dalam mengontrol penggunaan gadget anak serta mendidik kedisiplinan shalat anak. Selain itu hasil penelitian juga dapat digunakan oleh peneliti, serta masyarakat luas yang membutuhkan untuk dijadikan tambahan wawasan.