

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Internet digunakan untuk mendukung pendidikan sosialisasi, serta komunikasi. Pula digunakan buat membebaskan diri dari banyak aktivitas dalam rangka mencari jati diri ataupun hanya selaku hiburan. Keseriusan pemakaian media internet oleh siswa nampaknya terus menjadi bertambah dari waktu ke waktu. Perihal ini tercermin dari sikap siswa yang menjadikan tiap hari, jam, ataupun menit tidak bisa dipisahkan dari pemakaian internet, tanpa memahami waktu serta tempat, baik diakses lewat pc laptop, ataupun gawai. Apalagi di masjid-masjid juga kerap nampak para siswa asik mengakses internet. Walaupun sikap tersebut bisa berakibat positif untuk siswa, tetapi bersumber pada pengamatan, fenomena ini pula mempunyai akibat negatif. Perihal ini tercermin dari perilaku tata krama, figur leluasa serta semangat beribadah para siswa yang menyusut (Huda, 2020).

Di era modern banyak sekali gawai diciptakan buat mempermudah manusia dalam beraktifitas. Salah satu contoh gawai yang kerap kita temui merupakan *smratphone*. Semacam yang kita amati banyak partisipan didik yang memakainya walaupun dibawah 20 tahun dalam pendidikan di sekolah maupun di rumah. Kita pula mengenali kalau terdapatnya pengaruh pemakaian ataupun akibat yang terjalin dalam pemakaian gawai (*Smartphone*) dalam pengamalan ibadah siswa (Salzabila, 2021).

Di periode globalisasi disaat ini, pertumbuhan ilmu pengetahuan serta teknologi data tumbuh sangat pesat, serta keberadaan teknologi data serta komunikasi sudah bawa khasiat yang sangat besar untuk kemajuan peradaban manusia, spesialnya di bidang teknologi data serta komunikasi. Orang bisa mengekspresikan ide-ide mereka dengan mengubah satu orang dengan orang lain masa yang memfasilitasi komunikasi (Rais, 2017).

Terlebih pada SMP Tamansiswa tempat pengamat melakukan studi Dari observasi yang pengamat bisa pemakaian gawai pada siswa terbilang telah lumayan baik walaupun masih terdapat sebagian siswa yang mempunyai ketergantungan ataupun kecanduan terhadap gawai dikala di sekolah. Perihal ini diprediksi sebab kerutinan siswa di rumah yang tidak dapat lepas dari gawainya. Contoh permasalahan kecanduan gawai yang terjalin di SMP Tamansiswa ialah anak-anak tidak mencermati ayah bunda guru dikala pendidikan diawali Sebab peneliti melaksanakan penelitian di SMP Tamansiswa disebabkan peneliti sebelumnya telah mengajar di posisi tersebut.

Tipe fitur yang dibahas dalam penelitian ini merupakan gawai (*Smartphone*). Gawai yang relatif kecil serta gampang dibawa kemana-mana dan mempunyai guna yang sama dengan pc gawai mempunyai bermacam-macam fitur yang menarik atensi banyak orang, antara lain Instagram, Facebook, Twitter, Line, WhatsApp, dll. Gawai bisa digunakan buat memperoleh data berbisnis, bermain permainan berinternet, bersosialisasi, serta memperluas pengetahuan (Nurfadliana, 2021).

Pemakaian gawai terus menjadi banyak serta bermacam-macam sebab kegiatan siswa serta bermacam kebutuhan yang merangsang kemauan otomatis ataupun kilat serta simpel terdapat pula akibat positif serta negatif semacam akibat negatif ialah rusaknya mutu agama, bahaya kesehatan, pergantian sikap serta pemborosan. Dampak positifnya merupakan tingkatan komunikasi, menaikkan pengetahuan tentang pertumbuhan teknologi, serta memperluas jaringan pertemanan. Sebab terus menjadi canggihnya gawai pada masa modern ini tiap siswa pula memiliki smartphone masing – masing, sehingga mempengaruhi pada dikala belajar di sekolah ataupun di rumah (Ana Diniati, 2017).

*Religiuitas* berasal dari kata latin *religion*, yang etimologinya merupakan Relitur, maksudnya meningkat oleh sebab itu, agama ataupun dalam religi pada biasanya mempunyai ketentuan serta kewajiban pengikutnya serta seluruh guna ini wajib menjajaki serta menghubungkan seorang ataupun sekelompok orang buat menjalankan ikatan dengan Tuhan, Manusia serta alam sekitarnya. Mangun Wijaya merupakan konsep agama *religiuitas*. Agama kala mengacu pada aspek resmi yang berkaitan dengan ketentuan serta kewajiban Selaku keragaman sebab internalisasi agama dalam pemikiran (Yuliana, 2018).

Setiap orang seharusnya melaksanakan shalat 5 waktu, baik secara berjamaah maupun sendirian. Untuk umat Islam, shalat adalah ibadah yang sangat mendasar dan penting. Melalui shalat, kita dapat berkomunikasi dengan Allah SWT, Sang Pencipta. Shalat menempati urutan kedua di antara rukun Islam setelah syahadat. Setelah seseorang mengucapkan syahadat,

yang berarti mengakui jika tidak terdapat Tuhan selain Allah SWT, pemenuhan janji tersebut ditunjukkan melalui pelaksanaan doa dalam shalat lima waktu. Karena itu, ibadah bisa dimaksud selaku wujud ketaatan seseorang Muslim kepada Allah SWT. Salah satu aspek dari hubungan antara manusia dan Tuhannya, yang dikenal sebagai *Habluminaallah*, adalah melalui pelaksanaan shalat.

Dalam praktik ibadah shalat, terdapat banyak manfaat bagi orang yang melaksanakannya. Salah satu manfaat utama dari shalat adalah memastikan nasib baik atau buruk seseorang di akhirat nanti. Di antara tujuan dan manfaat shalat, yang paling penting adalah untuk mengingat Allah SWT. Melakukan shalat secara konsisten akan membantu seseorang meraih ketenangan saat menghadapi kesulitan dan menjauhkan diri dari keserakahan saat menerima nikmat dari Allah SWT. Selain itu, shalat juga membantu dalam menjauhi perbuatan keji dan mungkar. Shalat dan ketabahan juga memiliki peran penting sebagai penolong bagi mereka yang beriman (Rais, 2017).

Pendidikan agama mempengaruhi pembentukan sikap keagamaan individu. Besarnya pengaruh ini sangat tergantung pada faktor-faktor yang memotivasi pemahaman seseorang terhadap nilai-nilai agama. Faktor tersebut antara lain faktor keluarga dan lingkungan teman sebaya. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan awal, dan orang tua berperan sebagai pendidiknya. Orang tua memiliki kekuasaan yang sangat tinggi terhadap seorang anak, salah satunya ialah menentukan pendidikan agama anak. Anak-anak memeluk Islam karena orang tuanya beragama Islam. Di samping

pendidikan awal, keluarga juga harus menjadi sumber pendidikan utama, mengingat sebagian besar masa kehidupan anak berlangsung di dalam lingkungan keluarga. Oleh karena itu, sebagian besar anak menerima pendidikannya di keluarga.

Mewujudkan anak yang baik tidaklah mudah karena dihadapkan dengan berbagai rintangan dan hambatan. Oleh karena itu, penting untuk tidak menganggap remeh dalam memilih teman yang baik. Agama Islam mengajarkan bahwa pemilihan teman harus dilakukan dengan bijaksana. Teman memiliki pengaruh besar terhadap kebaikan atau keburukan agama seseorang. Ilmu yang baik dan perbuatan yang terpuji dapat terbentuk melalui pergaulan dengan individu yang beriman dan bertakwa (Mujiati, 2017).

Dikarenakan keluarga sebagai lingkungan pendidikan yang pertama dan paling penting, maka orang tua sebagai pendidik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku keagamaan anak mereka. Begitu pula saat memilih teman, teman sebaya harus peduli siapa temannya. Bergaul dengan teman yang mengamalkan perilaku agama yang baik mendorong seseorang untuk berperilaku baik, tetapi sebaliknya, bergaul dengan teman yang buruk mendorong seseorang untuk berperilaku buruk. Untuk menghasilkan perilaku keagamaan yang baik, seseorang harus didukung oleh lingkungan keluarga yang baik dan pergaulan yang baik.

Dalam kehidupan saat ini, manusia tidak akan pernah bisa lepas dari perangkat gawai di genggamannya, kebutuhan terhadap adanya gawai bagi seseorang dapat dikatakan sebagai kebutuhan primer, dimana ia selalu ingin

bersanding dengan perangkat-perangkat digital. Gawai paling utama yang ada dalam genggamannya seseorang sudah pasti *smartphone* yang terhubung secara langsung dengan internet setiap saat. Kali ini tidak lepas dari perkembangan dunia yang modern, dimana fasilitas manusia sangat ditentukan oleh gawai yang dipegangnya baik itu fasilitas berupa komunikasi dan informasi.

Dari beberapa faktor yang menjadi pengaruh pengamalan ibadah siswa, peneliti lebih tertarik pada pengaruh proses kecanduan gawai terhadap pengamalan ibadah. Selain orang dewasa, perangkat gawai juga digunakan oleh anak-anak dan siswa di sekolah menengah, tentu saja gawai ini memiliki pengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan seseorang. Peneliti ini menunjukkan bagaimana hubungan gawai terhadap pengamalan ibadah seorang siswa, Penelitian ini dilaksanakan terhadap siswa SMP Tamansiswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada uraian sebelumnya, rumusan masalah dapat diformulasikan sebagai berikut:

1. Bagaimana Tingkat Kecanduan Gawai Siswa SMP Tamansiswa Mojokerto?
2. Bagaimana Tingkat Pengamalan Ibadah Siswa SMP Tamansiswa Mojokerto?
3. Bagaimana Tingkat Hubungan Kecanduan Gawai Dalam konteks pengamalan ibadah siswa SMP Tamansiswa Mojokerto?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan mendapatkan solusi terhadap permasalahan yang diformulasikan sebelumnya, yaitu:

1. Untuk Menganalisis Bagaimana Kondisi Kecanduan Gawai Siswa SMP Tamansiswa Mojokerto.
2. Untuk Menganalisis Bagaimana Pengamalan Ibadah Siswa SMP Tamansiswa Mojokerto.
3. Untuk Menganalisis Hubungan Gawai Terhadap Pengalaman Ibadah Siswa SMP Tamansiswa Mojokerto.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Diharapkan pemahaman ilmiah hubungan kecanduan gawai mengenai pelaksanaan ibadah dapat diperkaya, sehingga dapat memberikan kontribusi penting dalam konteks pendidikan.

#### **2. Manfaat Praktis**

##### **a) Bagi Siswa**

Diinginkan para pelajar menaikkan semangat beribadah dengan mengurangi penggunaan gawai ketika waktu shalat tiba.

##### **b) Bagi Prodi PAI**

Dengan hasil penelitian diharapkan untuk menjadi tolak ukur bagi peneliti selanjutnya yang menginvestigasi pertanyaan seputar hubungan antara kecanduan gawai dengan pengamalan ibadah siswa.

### E. Batasan Penelitian

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian, penulis fokus pada masalah yang mencakup:

1. Gawai yang dimaksud penelitian ini adalah *smartphone*, Pengaruh *gadget* terhadap aktivitas ibadah yang dimaksud adalah yang terjadi di rumah.
2. Penggunaan gawai yang menjadi fokus penelitian ini adalah pemanfaatannya sebagai media hiburan untuk menikmati game online.
3. Ibadah yang dimaksud disini adalah ibadah shalat wajib, dan ibadah sunnah yang dilakukan siswa.

### F. Definisi Operasional

Untuk mencegah kesulitan penulis dalam menyusun dan menganalisis pembahasan, perlu memberikan penjelasan mengenai kata-kata penting dalam judul penelitian ini, termasuk:

1. Gawai

Gawai adalah sebuah perangkat yang memiliki fungsi praktis untuk mempermudah pekerjaan seseorang terutama dalam hal kebutuhan untuk berkomunikasi dan hiburan.

Pembahasan di sini akan difokuskan pada jenis gawai yang disebut sebagai *smartphone*. *Smartphone* adalah perangkat teknologi yang populer digunakan oleh berbagai kalangan, karena mempermudah dalam hal komunikasi, pencarian informasi, dan lain sebagainya.

## 2. Ibadah

Ibadah adalah ketundukan dan ketaatan, yang berpuncak pada tumbuhnya hasrat dalam hati manusia kepada Tuhan-Nya. Ibadah dalam berbagai ungkapan yang berbeda pada dasarnya memiliki esensi yang sama, yaitu sebagai bentuk ketaatan seseorang kepada Allah SWT.

### **G. Sistematika Pembahasan**

Dalam memudahkan proses penelitian dan penulisan skripsi, disusunlah sistematisasi pembahasan sebagai berikut:

Bab I : Bagian pendahuluan mencakup diskusi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

Bab II : Bagian landasan teori akan membahas pengertian ibadah shalat wajib, ibadah sunnah, dan gawai. Selain itu, akan membahas penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

Bab III : Bagian metode penelitian akan menjelaskan metode yang akan digunakan, termasuk jenis pendekatan penelitian, teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab IV : Bagian hasil dan pembahasan akan membahas hasil penelitian dan analisis data yang terkait.

Bab V : Bagian penutup akan membahas simpulan dan memberikan saran untuk perbaikan penelitian.