

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Seiring kemajuan teknologi dimulai dari adanya era teknologi komunikasi dan informasi, era teknologi industri hingga era teknologi pertanian. Pada era digital dapat diartikan sebagai sebuah kondisi atau keadaan dalam penggunaan perangkat komunikasi dan informasi berbasis digital (Nuryadin, 2017:209). Perangkat komunikasi yang menjadi pembicaraan dan menjadi kebutuhan manusia saat ini adalah *gadget*. Awal perkembangan terbuatnya *gadget* sampai saat ini menjadi hal menarik untuk dibahas oleh masyarakat modern.

Kemajuan teknologi membuat perubahan begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan dapat memberikan dampak pada nilai-nilai kebudayaan masyarakat era sekarang saat ini. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan gaya hidup, kebudayaan, perubahan penggunaan alat teknologi yang canggih, perubahan sikap atau perilaku dan lain sebagainya. *Gadget* dapat membuat penggunanya menjadi ketergantungan, sampai melakukan aktivitas kesehariannya kemana-mana membawa *gadget*. Tidak heran jika saat ini pengguna *gadget* tidak hanya memiliki satu buah bahkan ada yang lebih dari satu. Dilihat dari kaca mata dunia tanpa memperhatikan usia penggunaan *gadget* tidak hanya dalam kalangan orang tua, orang dewasa dan peserta didik, namun hampir seluruh kalangan masyarakat mereka dalam menjalankan aktivitas atau kegiatan sehari-hari didampingi menggunakan *gadget*.

Aplikasi dan fitur-fitur dalam *gadget* dapat mempermudah penggunanya dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya masing-masing. *Gadget* digunakan sebagai akses sarana informasi, komunikasi jarak jauh, hiburan, bisnis, penyimpanan data dan sebagai alat dokumentasi. Oleh karenanya, peserta didik menggunakan *gadget* dalam proses pembelajaran, termasuk digunakan untuk menyimpan data pribadi atau hasil dokumentasi, untuk kegiatan berdiskusi dalam

kelas dan mencari referensi materi pembelajaran di akun *google* maupun di media sosial.

Dalam belasan tahun terakhir, di dunia ini teknologi telah secara drastis mengalami perkembangan evolusi yang signifikan sehingga memberikan dampak besar pada kehidupan sehari-hari. Pengaruh *gadget* membawa dampak positif dan dampak negatif bagi penggunanya. Salah satu dampak positif dari *gadget* ini sebagai akses sarana informasi, komunikasi jarak jauh, hiburan, bisnis, penyimpanan data dan sebagai alat dokumentasi, dapat digunakan untuk mengirim pesan gambar dan video. *Gadget* saat ini juga dapat digunakan untuk melakukan panggilan video dengan siapa pun di seluruh dunia, sehingga memudahkan penggunanya untuk mengakses informasi dan meningkatkan minat baca penggunanya apabila mendapat informasi penting.

Masuknya zaman teknologi canggih dan modern yang dipengaruhi oleh perkembangan *gadget*, *gadget* dapat berfungsi dengan baik jika *gadget* digunakan oleh orang yang tepat, orang yang tahu benar fitur dan aplikasi *gadget* digunakan sebagaimana mestinya. Salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* yaitu *gadget* dapat membawa perubahan pada pola perilaku masyarakat tidak terkecuali peserta didik. Ketika peserta didik keseringan menggunakan dan memainkan *gadget*, peserta didik menjadi kurang fokus saat proses belajar mengajar berlangsung, sulit diajak berinteraksi, jarang mau berkomunikasi, timbul rasa malu saat ingin menyampaikan jawaban jika diberi pertanyaan, timbul rasa takut dan kurang percaya diri pada saat menyampaikan informasi di depan umum, malu menceritakan masalah pribadinya ke orang terdekatnya yaitu orang tua dan mereka bingung ingin cerita dengan siapa yang ujung-ujungnya mereka akan curhat ke teman sosial medianya atau menulis dan membuat catatan berupa postingan di media sosial mereka.

Bagi peserta didik yang menggunakan *gadget* terlalu berlebihan seperti bermain *game* online, mendengarkan musik tidak sesuai aturan, mengakses media sosial seperti *youtube*, *instagram* dan lain sebagainya cenderung tidak dimanfaatkan untuk mengakses berita, informasi dan penggunaan *gadget* yang berlebihan serta tidak ada batasnya bisa membawa pengaruh besar terhadap

intensitas ibadah *shalat* fardhu peserta didik. *Gadget* memberi pengaruh terhadap kehidupan di dunia, termasuk kehidupan beragama sehingga juga pengaruhnya membawa pada pola beribadah seorang muslim, tidak terkecuali pada pelaksanaan ibadah *shalat* (Mahfud & Wulansari, 2018:59).

MTs Muhammadiyah Randublatung merupakan salah satu madrasah yang berlandaskan agama islam. Hampir seluruh kegiatan yang ada di madrasah berkaitan dengan ilmu agama islam dan sesuai dengan tuntunan Rasulullah. Penggunaan *gadget* di kalangan peserta didik terus meningkat setiap waktunya, hal itu dapat dilihat dari beberapa peserta didik ketika berada di lingkungan madrasah maupun di luar madrasah seperti di kediaman rumah peserta didik. Tidak sedikit peserta didik yang menggunakan *gadget*, sehingga peserta didik kurang memperhatikan waktu saat menggunakan *gadget*. Kegiatan tersebut dapat memberikan dampak negatif, salah satunya peserta didik di madrasah kebanyakan sering menunda dan mengakhiri kegiatan ibadah *shalat* dhuha dan dhuhur dengan cepat. Peserta didik tidak sempat melantunkan do'a untuk dirinya sendiri dan mendo'akan kedua orang tuanya setelah melaksanakan *shalat*, karena mereka tergesa-gesa segera ingin keluar dari masjid.

Keluarga, madrasah dan masyarakat merupakan pusat pendidikan. Namun, keluarga yang memberikan pengaruh pertama karena seorang peserta didik masuk agama islam sejak awal kehidupannya dan dalam keluargalah pertama ditanamkan benih-benih pendidikan. Penanggung jawab pendidikan peserta didik yang pertama adalah kedua orang tua sedangkan yang kedua adalah lembaga pendidikan atau madrasah. Madrasah merupakan lembaga pendidikan formal, menyediakan proses belajar mengajar bagi peserta didik serta bertujuan membentuk pribadi yang luhur, dewasa dan dapat berkembang dengan baik. Agar pendidikan peserta didik berhasil, maka sangat dibutuhkan lingkungan sekolah yang agamis serta mendukung. Agama islam memiliki pedoman dalam membina serta mendidik peserta didik.

Kecenderungan peserta didik bermain *gadget* hampir kesehariannya tidak lepas dari genggamannya. Jika dibiarkan terus menerus kegiatan dan perilaku tersebut dikhawatirkan akan menyebabkan menurunnya kedisiplinan peserta didik dalam beribadah, terutama dalam ibadah *shalat* fardhu.

Melalui wawancara penulis dengan peserta didik MTs Muhammadiyah 01 Randublatung kelas IX yang berinisial A kelas IX A pada 20 Juli 2024 menjelaskan bahwa melakukan tugas di rumah dari madrasah diselingi dengan bermain *gadget* masih sulit untuk ditinggalkan. karena sudah merasa ketagihan akan penggunaan *gadget* apalagi untuk mengakses *game* online maupun *game* offline dan media sosial.

Narasumber kedua dari inisial C kelas IX A pada 20 Juli 2024 menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* sulit dilepaskan, penggunaan *gadget* terlalu berlebihan tanpa memperhatikan waktu membuat kegiatan ibadah shalat fardhu menjadi tertunda bahkan pernah sampai tidak terlaksana. Fasilitas yang disediakan di *gadget* membuat penggunaanya lengah serta menjadikan munculnya rasa malas karena dirasa waktu shalat masih lama.

Narasumber ketiga dari inisial J kelas IX A pada 20 Juli 2024 menjelaskan bahwa munculnya rasa malas belajar, shalat, mengaji Al-Qur'an dan mengerjakan pekerjaan di madrasah maupun di rumah karena teringat dan muncul hasrat ingin terus bermain *gadget*.

Narasumber ketiga dari inisial S kelas IX A pada 20 Juli 2024 menjelaskan rasa ingin tergesa-gesa keluar dari masjid karena ingin segera pergi ke kantin dan mengecek *gadget* yang ditaruh di jok motor serta ingin mengetahui apakah ada notifikasi penting dari seseorang terdekatnya misalnya ayah atau ibu.

Dari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan bahwa kedisiplinan ibadah shalat fardhu peserta didik sangat menurun, peserta didik menjadi lalai dalam shalatnya dan kurang fokus saat mengerjakan tugas dan kewajibannya sebagai peserta didik karena bermain *gadget* berlebihan. Hal tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* menyebabkan turunnya rasa kedisiplinan ibadah shalat fardhu pada peserta didik.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut tentang “Dampak Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Shalat Fardhu Peserta didik MTs Muhammadiyah 01 Randublatung”. Adapun kontribusi penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan deskripsi tentang penggunaan

Gadget terhadap Shalat Fardhu Peserta didik MTs Muhammadiyah 01 Randublatung.

B. PENEGASAN ISTILAH

Guna memperjelas pemahaman terhadap judul penelitian ini, berikut penegasan istilah dalam penelitian ini, yaitu:

1. *Gadget*

Gadget yang sering ditemukan saat ini sangat multifungsi. *Gadget* merupakan alat elektronik kecil dengan segala kegunaan yang tersedia didalamnya dan bisa dibawa kemana-mana karena bentuknya kecil dan praktis. *Gadget* atau *smartphone* dengan segala fitur, fungsi dan kegunaan yang ada didalamnya bisa disebut dengan komputer mini karena bentuknya kecil, sehingga sangat praktis (Singh & Samah, 2018:73).

Contoh dari *gadget* diantaranya telepon pintar (*handphone, smartphone*), serta notebook (perpaduan antara komputer portable seperti *notebook* dan internet). *Gadget* memiliki banyak fungsi, berikut ini beberapa fungsi *gadget* yaitu sebagai media komunikasi, sebagai akses informasi, sebagai media hiburan dan sebagai sarana pembelajaran untuk menambah wawasan.

2. Intensitas

Intensitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya.

Chaplin (2008), menyatakan bahwa intensitas dapat disimpulkan sebagai frekuensi atau seberapa sering suatu kegiatan atau perilaku dilakukan.

3. Ibadah dan Shalat Fardhu

a. Ibadah

Beribadah adalah suatu istilah yang mencakup segala sesuatu yang berhubungan dengan Allah, sangat dicintai Allah dan diridhai-Nya, baik

berupa perkataan maupun perbuatan. Yang termasuk bagian dari ibadah adalah shalat, zakat, puasa, haji, berbicara jujur, berkata sopan dan santun, menjalankan amanah, beramar ma'ruf nahi munkar, berbuat baik kepada siapapun terhadap makhluk Allah, membaca do'a dan membaca Al-Qur'an.

Al-Qur'an menjelaskan bahwa tujuan manusia diciptakan Allah di muka bumi ini tidak lain hanya untuk beribadah, menyembah dan taat kepada-Nya. Allah Subhanahu Wata'ala (SWT) berfirman di dalam Qur'an surah Adz-zariyat (51) ayat 56 yang artinya :

“Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya beribadah kepada-Ku” (Kemenag, 2019:523)

Allah telah menetapkan bagi hamba yang bertaqwa, patuh dan tunduk kepada-Nya dengan menjalankan perintah Allah SWT dan menjauhi larangan Allah SWT salah satunya menjalankan ibadah shalat, maka Allah SWT akan mendekatkannya dengan surga, mendapat pahala, dijauhkan dari api neraka, menjaganya dan mengabulkan segala harapan serta keinginannya. Bagi hamba yang lalai dari shalat lima waktu yang telah ditetapkan, maka akan dijauhkan dari surga-Nya.

b. Shalat

Shalat secara bahasa berarti do'a. Menurut terminologi islam, shalat artinya suatu perbuatan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam, serta memenuhi syarat – syarat dan rukunnya. Shalat merupakan suatu amal ibadah yang mempunyai nilai tertinggi dan sebagai tiangnya agama islam. Firman Allah SWT tentang perintah kewajiban shalat tertuang dalam surat An-Nisa' ayat 103:

اللَّهُ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا
أَظْمَأْنَتَكُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَوْفُوتًا

“Maka apabila kamu telah menyelesaikan shalat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring, kemudian apabila kamu telah merasa aman. Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya shalat itu fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman.” (Al – Quran surat An-Nisa’ ayat 103).

Disamping firman Allah SWT tersebut, kewajiban shalat secara khusus disampaikan secara langsung oleh Allah SWT kepada Nabi Muhammad SAW melalui proses isra’ mi’raj tanpa perantara malaikat Jibril. Dengan melaksanakan shalat yang baik dan benar serta khusyuk, niscaya akan diharapkan terbentuknya pribadi yang sehat dan berakhlak mulia, sehingga akan terhindar dari segala kemaksiatan, serta dapat menjadikan masyarakat yang mempunyai mental yang kuat dan sanggup membentengi dirinya dari nafsu pribadi.

Untuk melaksanakan dan mewujudkan harapan diatas tidaklah mudah, sebaiknya pendidikan agama ditanamkan sejak dini yaitu melalui latihan-latihan keagamaan seperti shalat lima waktu, puasa ramadhan, membaca Al-Qur’an, shalat berjama’ah harus dibiasakan sejak kecil sehingga lama-kelamaan akan tumbuh rasa senang untuk melakukan ibadah tersebut.

Dengan pembiasaan dan keteladanan guru dalam mengerjakan ibadah baik itu shalat, berpuasa, membaca Al-Qur’an, sedekah (infaq dan zakat) dan lain sebagainya, peserta didik akan dengan sendirinya taat dalam beribadah. Taat disini tidak berarti mengajarkan kebaikan (ibadah) jika ada guru atau orang yang ditakuti peserta didik, akan tetapi

mengerjakan ibadah karena peserta didik sadar dengan sendirinya dengan hati nuraninya dan dengan niat ikhlas.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis mencoba mengangkat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas ibadah shalat fardhu peserta didik di MTs Muhammadiyah 01 Randublatung?
2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu pada peserta didik MTs Muhammadiyah 01 Randublatung?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui intensitas ibadah shalat fardhu peserta didik di MTs Muhammadiyah 01 Randublatung.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu pada peserta didik MTs Muhammadiyah 01 Randublatung.

E. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi informasi yang jelas mengenai penggunaan *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu peserta didik di sekolah. Dan informasi tersebut dapat memberikan manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat secara teoritis

1. Dapat memberikan sumbangsih bagi perkembangan Lembaga Pendidikan madrasah secara umum dan dapat memperkaya khasanah keilmuan khususnya dalam dunia pendidikan islam.
2. Dapat memberi penjelasan kepada peserta didik tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu.
3. Dapat menjadikan pengalaman bagi peserta didik dalam bidang

pendidikan dan menjadi sumber referensi dalam mengkaji dampak penggunaan *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu.

b. Manfaat secara Praktis

Bagi peserta didik penelitian ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dan meningkatkan pemahaman bagi peserta didik bahwa penggunaan *gadget* yang tidak tepat dapat menimbulkan pengaruh buruk namun jika penggunaan *gadget* sesuai dengan aturannya tidak menimbulkan pengaruh buruk.

Bagi peneliti dapat menambah wawasan serta ilmu pengetahuan dan peneliti dapat mengenal cara mengajarkan peserta didik menggunakan *gadget* dengan benar.

Bagi Lembaga Pendidikan Agama Islam dapat memperoleh pemahaman tentang pengaruh *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu peserta didik di MTs Muhammadiyah 01 Randublatung.