

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi saat ini memberikan pengaruh yang sangat banyak, hampir semua orang dari berbagai kalangan mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini. Untuk membantu pekerjaan manusia maka diciptakanlah teknologi dengan berbagai macam jenis disesuaikan dengan kebutuhan yang ada dan dengan jumlah yang tidak terhitung.¹ *Gadget* adalah alat elektronik mini dengan kegunaan yang dapat di peroleh didalamnya. Kita dapat dengan mudah mengakses informasi dan hiburan dengan fitur *online* dan *offline*.²

Setiap tahunnya teknologi *gadget* berkembang sangat pesat dibidangnya. Kurang lebih saat ini 45 juta orang memakai internet, dan 9 juta diantaranya menggunakan ponselnya guna mengakses internet. Dan hal ini mengalami kenaikan setiap tahunnya karena *gadget* semakin mudah dan semakin terjangkau harganya. Hampir semua orang dari berbagai kalangan memiliki *gadget*. *Gadget* di Indonesia sangat diminati dan tumbuh sangat pesat ditandai dengan berita yang dikemukakan media bahwa indonesia termasuk 10 negara pengguna *gadget* di dunia. Dalam survei yang dilakukan Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerjasama dengan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa penggunaan internet di Indonesia hingga akhir tahun 2013 mencapai 71,19 juta orang. Survei ini dilakukan pada 78 kabupaten/kota dan 33 provinsi. Jumlah tersebut mengalami kenaikan daripada tahun 2012 yaitu sebanyak 63 juta orang atau mengalami kenaikan 13%.³

¹ Husniatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana, 2017), 151.

² Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik", *Jurnal Pendidikan*, no.2 (2018), 87, <https://journal.Ippmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3380/2355>

³ Junierissa Marpaung, *Pengaruh Penggunaan Gadget dalam Kehidupan*, *Jurnal Kopasta*, 57, journal.unrika.ac.id

Sekarang ini *gadget* dilengkapi dengan berbagai macam fitur, seperti game, radio, mp3, kamera, video dan layanan internet. Fitur yang ada dalam *gadget* dapat dengan mudah membantu mahasiswa dalam menyelesaikan tugas sehingga dalam waktu relatif singkat. Namun seiring perkembangannya di era modern hal tersebut memberikan dampak negatif yang dapat mempengaruhi kehidupan manusia termasuk di kehidupan beragama sehingga sangat mempengaruhi pola beribadah seorang muslim, termasuk dalam menjalankan ibadah shalat fardhu.⁴

Shalat dapat diartikan sebagai alat atau media untuk berkomunikasi dengan Allah SWT yang merupakan rukun islam yang ke 2 setelah syahadat. Hal ini menjelaskan bahwa ketika seorang berjanji dan mengakui bahwa Allah SWT adalah satu-satunya yang harus dan patut di sembah dan Nabi Muhammad SAW adalah utusan Allah SWT dan diterapkan serta diwujudkan dalam bentuk amal ibadah dan kewajiban melalui shalat fardhu.

Shalat menurut bahasa berarti doa. Shalat yaitu memantapkan hati kepada Tuhannya dengan ibadah, suatu tutur kata, perlakuan dan pelaksanaan sesuai ketentuan yang berawal dengan takbir dan berakhir dengan salam serta dengan rukun dan syarat yang telah ada dalam syariat ajaran agama islam.⁵ Shalat Fardhu termasuk kewajiban amaliah yang paling besar yang Allah SWT wajibkan kepada makhlukNya.⁶ Shalat fardhu bagi seorang muslim adalah wajib hukumnya dan tidak boleh ditinggalkan.⁷ Nabi Muhammad SAW. bersabda:

بَيْنَ الْكُفْرِ وَالْإِيمَانِ تَرْكُ الصَّلَاةِ

⁴ Muhammad Nuhman Mahfud, *Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif*, Jurnal (Pendidikan Akutansi Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018), 59, <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/10214>

⁵ Muhammad Sholikhin, *Panduan Shalat Lengkap dan Praktis*, (Jakarta: Erlangga, 2012), 43.

⁶ Ali Hasan Ali Abdul Hamid, *Islam itu Mudah*, (Solo, PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2014), 81.

⁷ Ali Hasan Ali Abdul Hamid, *Islam itu Mudah*, 82.

Artinya: “Batas antara kekafiran dan keimanan adalah meninggalkan shalat.” (HR Turmuzi)⁸

Al-Qur’an menjelaskan, tujuan Allah SWT menciptakan manusia tidak lain adalah hanya supaya beribadah, menyembah dan patuh kepadaNya, Allah SWT berfirman di dalam Q.S. Adz-Dzariyat [51]: 56.

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ (٥٦)

Artinya: “Dan tidaklah aku ciptakan jin dan manusia kecuali untuk beribadah kepada-Ku.”⁹

Melalui sembahyang kepada manusia mengaharp ampunanNya, ridhaNya, bantuanNya, hidayahNya, taufikNya, keselamatan, ketenangan hidup.¹⁰ Salah satu ibadah yang dimaksudkan disini adalah dengan melaksanakan shalat. Shalat adalah tiang atau pilar agama, dan shalat adalah bukti seseorang mukmin dan muslim.¹¹

Dalam segala hal seorang hamba atau makhluk tidak boleh dan harus selalu mengingat Allah SWT, Allah SWT berfirman dalam Q.S Thoha: 14:

إِنِّي أَنَا اللَّهُ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا فَاعْبُدْنِي وَأَقِمِ الصَّلَاةَ لِذِكْرِي

Artinya: “Sungguh, Aku ini Allah, tidak ada tuhan selain Aku, maka sembahlah Aku dan laksanakanlah Shalat untuk mengingat Aku.”¹²

⁸ Ali Hasan Ali Abdul Hamid, *Islam itu Mudah*, 81.

⁹ Alquran, adz-Dzariyat ayat 56, *Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemahnya*, (Jakarta: Departemen Agama RI, Yayasan Penerjemah dan Penerbit Alquran, 2009), 523.

¹⁰ Didiek Ahmad Supadie, *Studi Islam II*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015), 26.

¹¹ Didiek Ahmad Supadie, *Studi Islam II*, 60.

¹² Alquran, Thaha ayat 14, *Al-Qur’an Al-Karim dan Terjemahnya*, 312.

Shalat fardhu harus dilaksanakan dengan disiplin. Namun saat ini kedisiplinan umat islam dalam melaksanakan shalat fardhu mengalami penurunan. Semakin menurunnya kesadaran seseorang tentang pentingnya melaksanakan shalat tepat waktu adalah penyebab penurunan kedisiplinan dalam beribadah. Hal ini terjadi akibat penggunaan *gadget* yang dilakukan secara berlebihan.

Institut Agama Islam Negeri Kudus merupakan salah satu institut berlandaskan Islam. Sekarang ini kegiatan mahasiswa IAIN Kudus selalu berhubungan dengan internet. Media internet digunakan untuk melancarkan proses belajar mengajar, berkomunikasi dan bersosialisasi maupun dalam rangka mencari identitas diri atau hanya sekedar hiburan pelepas penat dari padatnya kegiatan kuliah. Dari waktu ke waktu durasi dalam menggunakan internet dikalangan mahasiswa terlihat semakin meningkat. Hal ini terlihat dari perilaku mahasiswa itu, di mana setiap saat mereka menggunakan internet, melalui laptop maupun *smartphone* tidak mengenal batasan situasi dan kondisi. Ketika di masjid sering kali terlihat mahasiswa sedang asik mengakses internet. Perilaku seperti itu bisa memberikan dampak positif bagi mahasiswa tapi berdasarkan fenomena seperti itu juga memberikan dampak yang negatif. Dampak negatif yang paling terasa adalah banyak mahasiswa yang menunda-nunda shalatnya dan sibuk dengan *gadget* baik dengan *smarthphon*nya maupun dengan laptopnya, dan waktu mereka lebih banyak untuk mengoprasikan *gadget* daripada melakukan kegiatan keagamaan seperti mengaji dan berdzikir.

Adapun keadaan yang ada di lingkungan perkuliahan mayoritas mahasiswa dominan membawa *gadget* di manapun mereka berada. Seperti halnya ketika sudah masuk waktu shalat ada beberapa mahasiswa yang lebih mendahulukan kesibukannya dengan *gadget* maupun kegiatan yang lainnya yang berakibat mengganggu aktifitas ibadah disana sehingga di dinding mushalla ditempel peringatan yang berisi “Mohon Waktu Shalat Berjama’ah berhenti diskusi, mengerjakan tugas!!! Ayo shalat duluan”. Hal ini dapat disebabkan dengan anggapan mereka bahwa waktu shalat itu masih lama sehingga mereka menunda-nunda waktu shalatnya. Kegiatan dan perilaku

seperti ini jika dibiarkan terus menerus dapat menyebabkan penurunan kedisiplinan beribadah mahasiswa.

Berdasarkan penjelasan yang ada tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“PENGARUH GADGET TERHADAP KEDISPLINAN IBADAH SHALAT FARDHU MAHASISWA DI PRODI BKI 2019 IAIN KUDUS”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah yang dijelaskan diatas, rumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi intensitas penggunaan *gadget* pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Islam 2019 IAIN Kudus?
2. Bagaimana tingkat kedisiplinan ibadah shalat fardhu pada mahasiswa Bimbingan dan Konseling Islam 2019 IAIN Kudus?
3. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan ibadah shalat fardhu mahasiswa Bimbingan dan Konseling Islam 2019 IAIN Kudus?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai yang ada dalam rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* pada mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Islam 2019 di IAIN Kudus.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan ibadah shalat fardhu mahasiswa Prodi Bimbingan dan Konseling Islam 2019 di IAIN Kudus.

D. Manfaat Penulisan

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu memberi gambaran kepada masyarakat tentang pengaruh *gadget* terhadap kedisiplinan ibadah shalat fardhu.
 - b. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan kajian dan pengetahuan dibidang akademis dan menjadi sumber ilmu atau refrensi dalam mengkaji pengaruh

penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan ibadah shalat fardhu.

2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Mahasiswa, dengan harapan mampu meningkatkan semangat ibadah dengan cara mengurangi penggunaan *gadget* pada waktu shalat tiba.
 - b. Bagi peneliti, berharap hasil penelitian ini memberi contoh dan wawasan mengenai pengaruh *gadget* terhadap kedisiplinan ibadah shalat fardhu kemudian memotivasi bagi diri sendiri dalam membiasakan melaksanakan shalat dengan tepat waktu dan disiplin.
 - c. Bagi Prodi BKI IAIN Kudus, dapat dijadikan sebagai sarana dan acuan untuk mengarahkan para mahasiswa akan pentingnya melaksanakan shalat dengan tepat waktu dan mengurangi intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan.

E. Sistematika Penulisan

Berdasarkan pendekatan yang digunakan skripsi kuantitatif. Berikut ini adalah komponen dan sistematika untuk masing-masing kategori skripsi:

1. Bab I Pendahuluan, didalamnya membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian.
2. Bab II Landasan Teori, bab ini membahas tentang pengertian ibadah, shalat, dan *gadget*. Kemudian berisi tentang penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis bab ini membahas tentang landasan teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir dan hipotesis.
3. Bab III Metode Penelitian, didalamnya menjelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian terdiri dari jenis dan pendekatan, *setting*, populasi dan sampel, definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrument, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil dan Pembahasan, membahas tentang hasil penelitian dan pembahasan gambaran objek penelitian, dan analisis data.

5. Bab V Penutup, didalamnya membahas tentang simpulan dari penelitian dan saran-saran untuk memperbaiki kekurangan dalam penelitian.

