

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

#### A. Tinjauan Pustaka

Dari penelusuran kepustakaan, peneliti menemukan beberapa hasil penelitian skripsi yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* terhadap pengngamalan ibadah shalat.

Penelitian dilakukan oleh Laily Shofyanida mahasiswa Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (2016) dengan judul "*Hubungan Antara Perhatian Orang Tua Dengan Pengamalan Ibadah Shalat Mahasiswa SD Muhammadiyah Senggotan Kasihan Bantul*". Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan model korelasi. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Perhatian orang tua kepada anak di SD Muhammadiyah Senggotan Kasihan Bantul dapat dikategorikan tinggi. Hal ini dapat diketahui dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa sebanyak 40% dari jumlah sampel 40 siswa yang ada.
2. Pengamalan ibadah shalat siswa SD Muhammadiyah Senggotan dalam kategori sedang. Hal ini ditunjukkan dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa sebanyak 55% dari sampel sebanyak 40 siswa berada dalam kategori sedang.

3. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat hubungan yang signifikan antara perhatian orang tua dengan pengamalan ibadah shalat siswa SD Muhammadiyah Senggotan yaitu 0,590.

Penelitian dilakukan oleh Fina Hilmuniati mahasiswa Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2011) dengan judul "*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak Di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*". Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naturalistik. Hasil penelitian sebagai berikut:

1. Di kelurahan Pisangan banyak terdapat warnet yang memberikan fasilitas *game online*. Dari sebagian warnet yang tersedia banyak penggunanya adalah anak-anak.
2. Bermain *game online* memiliki pengaruh dalam mengamalkan ibadah shalat. Karna seringkali bermain *game online*, maka para pemainnya menjadi malas dalam melaksanakan shalat bahkan tidak jarang mereka meninggalkannya.
3. Berdasarkan data yang diperoleh dari para subjek, bermain *game online* dapat membuat mereka menjadi tidak tepat waktu dalam melaksanakan shalat terutama pada waktu shalat ashar, magrib, dan isya`.
4. Sebagian dari subjek penelitian mengaku menjadi tidak khusu` dalam mengamalan shalat. Mereka masih terbayang *game* yang dimainkan dan

mengamalkan shalat karena terpaksa untuk menghargai perintah orang tuanya.

Penelitian dilakukan oleh Fitria Yusnita mahasiswa mahasiswi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta (2009) dengan judul “*Hubungan antara Intensitas Bermain Games Online dengan Kompetensi Sosial pada Remaja*”. Menggunakan metodologi penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Fitria mencari tahu hubungan intensitas bermain game online dengan hubungan antar manusia dalam kehidupan sosialnya. Menurutnya bermain game online akan berefek negatif dan dengan intensitas bermain game online yang tinggi maka efek negatif tersebut akan berpengaruh pada hubungan sosial dengan orang lain menjadi rendah dan merubah perilaku individu menjadi lebih tertutup.

Ketiga peneliti ini menggunakan metodologi yang berbeda. Laily menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan model korelasi, Fina menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan naturalistik, dan Fitria Menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen.

Penelitian Laily bertujuan untuk mencari tahu hubungan antara perhatian orang tua dengan pengamalan ibadah shalat siswa SD Muhammadiyah Senggotan, Penelitian Fina bertujuan untuk mencari tahu dampak bermain *game online* dalam pengamalan ibadah shalat pada anak, dan penelitian Fitria mencari tahu hubungan intensitas bermain game online dengan hubungan antar manusia dalam kehidupan sosialnya.

Sedangkan peneliti memilih subjek mahasiswa dengan tujuan mencari tahu bagaimana pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengamalan ibadah shalat. Penelitian ini didukung oleh penelitian Fina dengan berfokus pada rajin atau malasnya mengamalkan shalat, ketepatan waktu dan kekhusyuan shalatnya. Sehingga peneliti berasumsi terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengamalan ibadah shalat pada mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

## **B. Kerangka Teori**

### **1. Ibadah**

#### **a. Pengertian Ibadah**

Secara bahasa, kata *ibadah* adalah bentuk dasar dari (*masdhar*) dari *fi'il* (*abada ya`budu*) yang berarti: taat, tunduk, hina, dan pengabdian. Berangkat dari arti ibadah secara bahasa, Ibn Taymiyah mengartikan ibadah sebagai puncak ketaatan dan ketundukan yang di dalamnya terdapat unsur cinta (*al-hubb*).

Seseorang belum dikatakan beribadah kepada Allah kecuali bila ia mencintai Allah lebih dari cintanya kepada apapun dan siapapun juga. Ketaatan tanpa unsur cinta maka tidak bisa diartikan sebagai ibadah dalam arti yang sebenarnya. Dari sini pula dapat dikatakan bahwa akhir dari perasaan cinta yang sangat tinggi

adalah penghambaan diri, sedangkan awalnya adalah ketergantungan.

Adapun definisi ibadah menurut Muhammadiyah adalah mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya serta mengamalkan apa saja yang diperkenankan oleh-Nya. (Himpunan Putusan Tarjih, hlm. 276). Sedangkan definisi ibadah menurut Ulama Fiqh, yaitu apa yang dikerjakan untuk mendapat keridhaan Allah SWT dan mengharap pahalaNya di akhirat (Syakir, 2014: 1).

Sedangkan secara terminologis, (Shiddieqy dalam Suaidah, 2012: 168) mengutip beberapa pendapat, antara lain: mengesakan Allah, *menta`zimkan*-Nya dengan sepenuhnya *ta`zim* serta menghinakan diri kita dan menundukkan jiwa kepada-Nya (menyembah Allah sendiri-Nya). Sedangkan ulama akhlak mengartikan ibadah dengan mengerjakan segala taat badaniyah dan menyelenggarakan segala syariat (hukum). Ulama fikih mengartikan ibadah dengan segala taat yang dikerjakan untuk mencapai keridhaan Allah dan mengharap pahala-Nya di akhirat.

Selanjutnya ulama tafsir, misalnya (Shihab dalam Suaidah, 2012: 168) menyatakan bahwa Ibadah adalah suatu bentuk ketundukan dan ketaatan yang mencapai puncaknya sebagai dampak dari rasa pengagungan yang bersemayam dalam lubuk hati seseorang terhadap siapa yang kepadanya ia tunduk. Rasa itu lahir

akibat adanya keyakinan dalam diri yang beribadah bahwa obyek yang kepadanya ditujukan ibadah itu memiliki kekuasaan yang tidak dapat terjangkau hakikatnya.

### b. Pembagian Ibadah

Ditinjau dari segi ruang lingkungannya, ibadah dibagi menjadi dua bagian:

- 1) *Ibadah khashshah* (ibadah khusus), yaitu ibadah yang ketentuannya telah ditetapkan oleh *nash*, seperti: thaharah, shalat, zakat, dan semacamnya.
- 2) *Ibadah `ammah* (ibadah umum), yaitu semua perbuatan baik yang dilakukan dengan niat kerana Allah semata, misalnya: berdakwah, melakukan *amar ma`ruf nahi munkar* di berbagai bidang, menuntut ilmu, bekerja, rekreasi, dan lain-lain yang semuanya itu diniatkan semata-mata karena Allah SWT dan ingin mendekatkan diri kepada-Nya (Syakir, 2014: 2).

### c. Arti Shalat

Menurut bahasa, *shalat* berarti do`a atau rahmat. Shalat dalam artian do`a bisa ditemukan dalam QS. At-Taubah: 103:

﴿عَلِيمٌ سَمِيعٌ وَاللَّهُ هُمْ سَكَنٌ صَلَوَاتِكَ إِنَّ.....﴾

Artinya:.....sesungguhnya doa kamu itu (menjadi) ketenteraman jiwa bagi mereka. dan Allah Maha mendengar lagi Maha mengetahui.

Adapun pengertian shalat menurut istilah adalah suatu ibadah yang terdiri dari ucapan dan perbuatan tertentu yang dibuka dengan takbir dan ditutup dengan salam (Syakir, 2014: 43).

#### d. Fungsi dan Hikmah Shalat

Menurut (Syakir, 2014: 48) di antara fungsi dan hikmah shalat, adalah:

- 1) Untuk mengingat Allah SWT. Inilah fungsi shalat yang utama yakni sebagai sarana *dzikrullah* (mengingat Allah) dan media khusus untuk menyembah hanya kepada Allah semata.

Allah SWT berfirman:

لَذِكْرِي الصَّلَاةَ وَأَقِمِ فَاَعْبُدْنِي أَنَا إِلَّا إِلَهَ لَا إِلَهَ إِلَّا أَنَا أَنِّي

Artinya: *Sesungguhnya aku ini adalah Allah, tidak ada Tuhan (yang hak) selain Aku, Maka sembahlah aku dan dirikanlah shalat untuk mengingat aku (QS. At-Thaha: 14).*

- 2) Shalat yang dilakukan secara intensif akan mendidik dan melatih seseorang menjadi tenang dalam menghadapi kesusahan dan tidak bersikap kikir saat mendapat nikmat dari Allah SWT.

Allah berfirman:

مَسَّهُ وَإِذَا ۞ جَزُوعًا أَلْشَّرُّ مَسَّهُ إِذَا ۞ هَلُوعًا خُلِقَ الْإِنْسَانُ إِنَّ ۞  
صَلَاتِهِمْ عَلَىٰ هُمُ الَّذِينَ ۞ الْمُصَلِّينَ إِلَّا ۞ مَنُوعًا الْخَيْرُ ۞  
دَائِمُونَ ۞

Artinya: *Sesungguhnya manusia diciptakan bersifat keluh kesah lagi kikir. Apabila ia ditimpa kesusahan ia berkeluh kesah, dan apabila ia mendapat kebaikan ia Amat kikir, kecuali orang-orang yang mengerjakan shalat, yang*

mereka itu tetap mengerjakan shalatnya (QS. Al-Ma`arij: 19-23).

### 3) Mencegah Perbuatan Keji dan Munkar

Allah SWT berfirman:

وَالْمُنْكَرِ الْفَحْشَاءِ عَنِ تَنْهَى الصَّلَاةِ إِنَّ الصَّلَاةَ ..... وَأَقِمِ  
 تَصْنَعُونَ مَا يَعْلَمُ وَاللَّهُ أَكْبَرُ اللَّهُ وَلَذِكْرُ

Artinya:..... dan dirikanlah shalat, sesungguhnya shalat itu mencegah dari (perbuatan-perbuatan) yang keji dan mungkar (QS. Al-Ankabut: 45).

### 4) Shalat dan sabar juga berfungsi sebagai penolong bagi orang yang beriman. Allah SWT berfirman:

الْحَشِيعِينَ عَلَى إِلَّا لَكَبِيرَةٌ وَإِنَّهَا وَالصَّلَاةِ بِالصَّبْرِ وَأَسْتَعِينُوا

Artinya: Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu. dan Sesungguhnya yang demikian itu sungguh berat, kecuali bagi orang-orang yang khusyu` (QS. Al-Baqarah: 45).

### e. Shalat-shalat sunnah

Shalat sunnah disebut juga shalat *tathawwu`* atau shalat *nawafil*. Ditinjau dari segi frekuensi pengerjaannya oleh Nabi Muhammad Saw, shalat sunnah dibagi menjadi dua macam, yakni shalat sunnah *mu`akkadah*, yakni sangat ditekankan oleh Nabi sehingga intens dilakukan beliau) dan shalat sunnah *ghayr mu`akkadah*, yakni pernah dilakukan Nabi tapi tidak intens.

#### 1) Shalat Sunnah Rawatib (kontinyu) yaitu shalat sunnah yang dikerjakan oleh Nabi Saw mengiringi shalat fardhu. Shalat sunnah ini sangat *mu`akkadah* karena hampir tidak pernah



beliau tinggalkan kecuali bila safar. Artinya, dalam keadaan musyafir, maka tidak disunnahkan untuk shalat sunnah rawatib, kecuali shalat sunnah fajar, wittir, dan dhuha (*muttafaq `alayh*). Shalat sunnah rawatib yang termasuk *mu`akkadah* adalah: 2 raka`at sebelum subuh, 2 raka`at sebelum dzuhur dan 2 raka`at sesudahnya (atau sesudah Jum`at), 2 raka`at sebelum ashar, 2 raka`at sesudah magrib, dan 2 raka`at sesudah isya (Syakir, 2014: 216).

- 2) Shalat Dhuha disebut juga shalat *al-awwabin* adalah shalat sunnah yang dikerjakan pada saat matahari sudah naik kira-kira sepenggalah (setinggi tonggak) dan berakhir saat tergelincirnya matahari di waktu dzuhur (Syakir, 2014: 223).
- 3) Shalat Tahajjud sangat dianjurkan Allah SWT kepada rasul-Nya dan orang-orang beriman untuk melaksanakannya. Allah SWT berfirman:

مَقَامًا رُبُّكَ يَبْعَثُكَ أَنْ عَسَىٰ لَكَ نَافِلَةٌ بِهِ ۖ فَتَهَجَّدْ أَلَيْلٍ وَمِنْ

مَحْمُودًا ﴿٧٩﴾

Artinya: *Dan pada sebahagian malam hari bersembahyang tahajudlah kamu sebagai suatu ibadah tambahan bagimu; Mudah-mudahan Tuhan-mu mengangkat kamu ke tempat yang terpuji (QS. Al-Isra` : 79).*

Sedangkan waktu pelaksanaannya adalah setelah shalat isya hingga sebelum masuk waktu subuh. Selain itu, waktu sepertiga akhir malam adalah waktu terdekat seseorang hamba

dengan Tuhannya untuk berdzikir, waktu yang mustajab untuk berdo`a, waktu dimana Tuhan turun untuk mengijaba do`a dan mengampuni dosa hamba-hamba-Nya yang memohon ampunan (Syakir, 2014: 225).

- 4) Shalat Istikharah yaitu shalat dua raka`at untuk meminta pilihan yang terbaik di antara yang baik dalam segala urusan. Menurut sahabat Jabir ra. Bahwa Rasulullah Saw mengajarkan kepada para sahabat untuk berkonsultasi kepada Allah melalui shalat guna meminta yang terbaik dalam segala hal. Jadi istikharah ini dituntunkan bukan hanya ketika bingung atau kesulitan dalam menentukan jodoh yang terbaik tetapi dalam memutuskan persoalan pekerjaan, sekolah, jodoh, dan lain sebagainya (Syakir, 2014: 287).
- 5) Shalat Tahiyatul Masjid yaitu shalat dua raka`at sebagai penghormatan memasuki masjid. Nabi Saw bersabda: apabila salah seorang dari kalian masuk masjid, maka hendaklah shalat dua raka`at sebelum duduk (HR. Jama`ah, dari Abu Qatadah ra.).

## **2. Gadget**

### **a. Pengertian Gadget**

Gadget merupakan sebuah istilah yang sering didengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam *gadget*. Namun ada banyak orang yang belum mengetahui definisi *gadget*

yang sebenarnya. Wing Winarno mendefinisikan bahwa “*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. (Winarno dalam Lioni, 2014: 7).

Android adalah sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh Android Inc, kemudian diakuisisi oleh Google. Sekarang, Android resmi berkibar di bawah bendera Google. Kesuksesan sistem operasi ini diawali oleh konsep *open-source* yang berarti siapapun bebas memodifikasinya (Andrea, 2015: 1).

*Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Barang canggih yang dilihat dari segi harga yang tidak bisa dibilang murah ini tidak hanya sekedar dijadikan media hiburan semata, tapi dengan aplikasi yang terus diperbaharui *gadget* wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan bisnis, atau pengerjaan tugas kuliah dan kantor. Akan tetapi pada faktanya *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang dewasa atau lanjut usia (22 tahun keatas), remaja (12-21 tahun), tapi pada anak-anak (7-11 tahun), dan lebih ironisnya lagi *gadget* digunakan untuk anak usia (3-6 tahun), yang seharusnya belum layak untuk menggunakan *gadget* (Widiawati dan Sugiman dalam Ismanto dan Onibala, 2015: 2).

Teknologi Informasi (TI), atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *Information Technology* (IT) adalah istilah umum untuk teknologi apapun yang membantu manusia dalam membuat, mengubah, menyimpan, mengomunikasikan atau menyebarkan informasi. TI menyatukan komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi untuk data, suara, dan video. Contoh dari teknologi informasi bukan hanya berupa komputer pribadi, tetapi juga televisi dan *gadget* (*handphone, smartphone, tablet, note* dan lain-lain). Pengolahan, penyimpanan dan penyebaran vokal, informasi bergambar, teks dan numerik oleh mikro elektronika berbasis kombinasi komputasi dan telekomunikasi (Winarno dalam Lioni, 2014: 5).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer atau pemindahan informasi antar media. Penerapannya di lingkungan pendidikan/pembelajaran dapat dikatakan bahwa TIK mencakup perangkat keras, perangkat lunak, kandungan isi dan infrastruktur yang fungsinya berkaitan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Winarno dalam Lioni, 2014: 5).

Untuk mengetahui terminologi teknologi informasi, terlebih dahulu kita memahami pengertian teknologi dan informasi itu sendiri. Teknologi adalah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal (*Hardware dan Software*) sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, panca indera dan otak manusia. Sedangkan informasi adalah hasil pemrosesan, manipulasi, dan pengorganisasian/penataan dari sekedar kelompok data yang mempunyai nilai pengetahuan bagi penggunanya (Subrati dalam Alfiyanti, 2015: 16).

#### **b. Pengertian Teknologi Informasi**

Pengertian teknologi informasi menurut beberapa ahli teknologi informasi:

- 1) Teknologi informasi adalah studi atau alat elektronika, terutama komputer untuk menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan informasi apa saja, termasuk kata-kata, bilangan dan gambar.
- 2) Teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu orang bekerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi.
- 3) Teknologi informasi adalah segala bentuk teknologi yang diterapkan untuk memproses dan mengirimkan informasi dalam bentuk elektronik.

- 4) Teknologi informasi adalah teknologi yang menggabungkan komputasi (komputer) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video (Subrati dalam Alfiyanti, 2015: 17).

### c. Macam-Macam Perangkat Teknologi Informasi

Macam-macam perangkat teknologi informasi adalah sebagai berikut:

- 1) *Cash Register* adalah alat yang digunakan untuk memperoleh informasi pembayaran. Alat ini sering dijumpai di bagian kasir di toko-toko.
- 2) Kalkulator adalah alat yang digunakan untuk memperoleh informasi hasil perhitungan angka.
- 3) Komputer adalah perangkat berupa *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membantu manusia dalam mengolah data menjadi informasi dan menyimpannya untuk ditampilkan di lain waktu.
- 4) Laptop/*Notebook* adalah perangkat canggih yang fungsinya sama dengan komputer, tetapi bentuknya praktis dapat dilipat dan dibawa ke mana-mana karena bobotnya yang ringan, bentuknya yang ramping, dan daya listriknya yang menggunakan baterai *charger*, sehingga bisa digunakan tanpa harus mencolokkannya ke steker.

- 5) *Deskbook* adalah perangkat sejenis komputer dengan bentuknya yang jauh lebih praktis, yaitu CPU menyatu dengan monitor sehingga mudah diletakkan di atas meja tanpa memakan banyak tempat. Namun perangkat ini masih menggunakan sumber listrik steker karena belum dilengkapi baterai (Subrati dalam Alfiyanti, 2015: 17).
- 6) *Personal Digital Assistant* (PDA) atau Komputer Genggam adalah perangkat sejenis komputer, tetapi bentuknya sangat mini sehingga dapat dimasukkan dalam saku. Walaupun begitu, fungsinya hampir sama dengan komputer pribadi yang dapat mengolah data. Bahkan, sekarang banyak PDA yang juga berfungsi sebagai *telephone* genggam (PDA Phone).
- 7) Kamus Elektronik adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menerjemahkan antar bahasa.
- 8) *MP4 Player* adalah perangkat yang dapat digunakan sebagai media penyimpanan data sekaligus sebagai alat pemutar video, musik, serta *game*.
- 9) Kamera Digital adalah perangkat yang digunakan untuk menyimpan gambar atau video dengan menggunakan metode penyimpanan secara digital atau disk.
- 10) Al-Qur'an Digital adalah revolusi baru dalam dunia buku. Kitab suci Al-Qur'an kini tersedia dalam bentuk digital,

lengkap dengan layar yang menampilkan tulisan dan juga dapat mengeluarkan suara.

- 11) *Flashdisk* adalah media penyimpan data portabel yang berbentuk *Universal Serial Bus*. Ukurannya kecil dan bobotnya sangat ringan, tetapi dapat menyimpan data dalam jumlah besar.
- 12) *MP3 Player* adalah perangkat yang dapat menyimpan data sekaligus dapat digunakan untuk memutar musik dan mendengarkan radio.
- 13) Televisi adalah perangkat elektronik yang memiliki kelebihan karena dapat menyampaikan informasi dalam bentuk gambar bergerak/video bersuara secara langsung.
- 14) Radio adalah perangkat elektronik yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa suara dari station pemancar melalui frekuensi yang telah ditetapkan.
- 15) Koran adalah media cetak yang digunakan untuk menyampaikan informasi, berupa tulisan, dan gambar yang terbit setiap hari.
- 16) Majalah adalah jenis media cetak yang digunakan untuk menyampaikan informasi berupa tulisan dan gambar yang terbit secara rutin setiap minggu atau bulanan (Asmani dalam Alfiyanti, 2015: 17-18).



Jadi, menurut paparan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan dalam pengambilan keputusan. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan”. *Gadget* sendiri memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan menyajikan teknologi yang baru bisa disebut *gadget*.

#### **d. Macam-macam *Gadget***

Berikut macam-macam *gadget* yang sering digunakan di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) *iPhone* adalah *telephone* yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *Aple* dan memiliki koneksi internet dan multimedia.
- 2) *iPad* adalah sebuah produk komputer tablet buatan *Aple*, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *iPod Touch* dan *iPhone*, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti yang ada pada sistem operasi.
- 3) *Blackberry* adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (*push e-mail*), *telepone selular*, *SMS*, *faksimili internet*, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.

- 4) *Xbox* adalah konsol permainan video generasi ke-6 buatan *Microsoft*, dan merupakan konsol permainan video pertama bagi perusahaan *Microsoft*.
- 5) *Netbook* adalah perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet.
- 6) *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa ke mana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel; wireless*). Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis (Swarnadwitya dalam Irawan dan Armayati, 2013: 32).

*Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia selama lebih dari lima tahun terakhir. *Gadget* di samping memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, juga dapat digunakan sebagai sarana bisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Dalam hal ini pengguna *gadget* tersebar pada kelompok remaja khususnya perkotaan (Winarno dalam Lioni, 2014: 8).

Banyaknya jenis-jenis *gadget* yang berevolusi secara cepat menjadikan barang ini menarik untuk dimiliki, pembahasan tentang berbagai jenis *gadget* seperti *handphone*, *smartphone*, *laptop*, *tablet*, *iPad* dalam berbagai merk seperti Samsung, Apple, SONY, OPPO, dan lainnya. *Gadget* dengan beragam jenis dalam merk memiliki fasilitas-fasilitas yang semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi yang akhirnya menjadi salah satu kebutuhan manusia, contohnya saja seperti internet, sosial media, fasilitas pesan, permainan (*game*). Media cetak dan elektronik sangat berperan dalam perkembangan *gadget*, tentu saja lewat media para produsen *gadget* mempromosikan barang mereka. Saat ini seiring kemajuan teknologi masyarakat sangat meng *update* dan merespon perkembangan *gadget*, walupun belum tentu pengguna *gadget* memanfaatkan fasilitas *gadget* secara optimal dalam kehidupan sehari-hari (Winarno dalam Lioni, 2014: 8).

Tingkat penggunaan *gadget* pada remaja diduga dipengaruhi oleh beberapa karakteristik yaitu karakteristik yang berkaitan dengan diri sendiri (internal) maupun lingkungannya (eksternal). Tujuan dalam menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi tingkat interaksi sosial pada lingkungannya khususnya dilingkungan internal (keluarga) dan eksternal (pertemanan, sekolah, masyarakat) karena dengan tujuan yang berbeda dapat menyebabkan perbedaan dalam

menggunakan *gadget* yang mereka miliki dengan semua fitur yang difasilitasi *gadget* (Winarno dalam Lioni, 2014: 8).

**e. Variasi Media Sosial *Gadget***

- 1) *WhatsApp* adalah aplikasi perpesanan yang cukup populer di tanah air. Aplikasi ini menempatkan nomor selular sebagai ID pengguna. Jika dalam kontak ada yang memakai *whatsapp*, maka akan ditampilkan dalam daftar favorit. *Whatsapp* juga mendukung *multi-platform* sama seperti *yahoo! Messenger* (Andrea, 2015: 64).
- 2) *BBM (blackberry messenger)* merupakan aplikasi *instant messenger* yang sangat populer milik *blackberry limited*. *BBM* dirancang untuk menjadi *the future* dari produk telephonnnya dan terintegrasi dengan beberapa kelebihan yang dimiliki aplikasi dari *blackberry messenger* pada perangkat *blackberry* sendiri (Sherief, 2014: 44).
- 3) *Line* sama seperti aplikasi perpesanan instan yang sudah disebutkan sebelumnya. Fungsi *line* memungkinkan mengirim pesan secara gratis kepada sesama pengguna *line* (Andrea, 2015: 67).
- 4) *Facebook* merupakan salah satu situs sosial *networking* terbesar yang ada saat ini. Di *facebook* kita dapat melakukan *chat*, berbagi status, berbagi foto, membuat grub, dan sharing informasi (Sherief, 2014: 61).

- 5) Twitter merupakan sebuah sosial media informasi yang terdiri dari pesan 140 karakter yang disebut *tweet* (Sherief, 2014: 62).
- 6) *Instagram* adalah jejaring sosial unggah foto seperti *photobucket* dan *flickr*. *Instagram* dapat menghasilkan foto yang seakan di ambil dari kamera profesional. Aplikasi ini membuat gambar menjadi *potrait* dan *landscape* yang menjadi ke unggulannya (Andrea, 2015: 67).

#### **f. Dampak Penggunaan Gadget**

Penggunaan *gadget* bagaimanapun juga, memiliki dampak positif dan negatif, hal ini tergantung bagaimana mahasiswa memaknai penggunaan *gadget* tersebut. Peran orang tua dirumah dan guru di sekolah sangat diharapkan untuk membantu siswa dalam membatasi diri dalam bergadget. Adapun dampak positif dan negatifnya sebagai berikut:

- 1) Dampak Positif *Gadget*:
  - a) Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
  - b) Mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan *gadget* yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang menjadi masalah dan menjadi halangan.
  - c) Mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti. Hal ini biasa

dilakukan siswa dengan sms atau bbm kepada guru mata pelajaran.

- d) Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu (Harfiyono, Utomo, dan Budi, 2015: 4).

2) Dampak Negatif *Gadget*:

- a) *Gadget* yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri.
- b) Siswa yang telah menggunakan media sosial di *gadget* mereka, lebih banyak menggunakan waktunya untuk berkomunikasi di media sosial dibandingkan belajar (Harfiyono, Utomo, dan Budi, 2015: 4).
- c) *Tablet* dan *smartphone* ialah *gadget* yang paling banyak digunakan saat ini karena ukurannya yang kecil, mudah dibawa kemana-mana sehingga orang menganggapnya lebih praktis. Sekarang tidak hanya kalangan atas saja yang dapat memiliki *tablet* dan *smartphone*. Namun kalangan menengah juga sudah dapat memiliki sebuah *tablet* dan *smartphone* karena semakin bersaingnya di pasaran untuk membuat harga *gadget* semakin ekonomis. Karena itu banyak produk-produk

baru yang menawarkan *gadget* dengan harga yang cukup murah. Karena itu lah sekarang orang dengan mudah untuk memiliki sebuah *gadget*. Tidak heran juga jika permainan yang dimainkan anak zaman sekarang berbeda dengan anak-anak zaman dahulu (Mahardika, 2014 : 12).

### **C. Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Pengamalan Ibadah Shalat**

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering didengar terutama bagi pengguna dan pencinta berbagai macam *gadget*. Namun ada banyak orang yang belum mengetahui definisi *gadget* yang sebenarnya. Wing Winarno mendefinisikan bahwa “*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”. (Winarno dalam Lioni, 2014: 7).

Mahasiswa yang mempunyai intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi akan berdampak pada pengamalan ibadah shalat dalam kesehariannya. Hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wahidin, Effendi dan Shaleh dalam jurnal “Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Religiusitas Mahasiswa Universitas Islam Bandung” yang menyatakan bahwa religiusitas di era modern ini cenderung menurun dari sebelum-sebelumnya. Perubahan zaman yang semakin modern yang ditandai dengan munculnya teknologi-teknologi baru seperti internet menuntut mahasiswa untuk mengikuti gaya hidup baru sejalan dengan teknologi tersebut. Gaya hidup itulah yang membuat perubahan,

memberikan dampak positif dan negatif terhadap religiusitas mahasiswa (Wahidin, Effendi dan Shaleh, 2015: 23).

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2013: 96). Jadi hipotesis kebenaran bisa diterima atau dikatakan kuat apabila hasil uji data yang dikumpulkan memberikan kesimpulan mendukung hipotesis dan sebaliknya hipotesis ditolak atau tidak diterima apabila hipotesis tidak teruji dengan data-data yang dikumpulkan.

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah, maka peneliti mengajukan hipotesis ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pengamalan ibadah shalat.