

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini penulis ingin melihat dan membandingkan antara penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Untuk mengetahui dan membandingkan penelitian yang dilakukan oleh penulis sebelumnya, penulis menemukan judul yang hampir sama dengan “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 02 Yogyakarta”. Penelitian yang berhubungan dengan pengaruh/efek dari Gadget yang sudah banyak dilakukan. Diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Zaenal Arifin (2015) yang berjudul “Perilaku Remaja Pengguna Gadget”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan gadget terhadap perilaku remaja.

Zaenal menemukan bahwa masa anak-anak hingga remaja adalah masa dimana individu melakukan sosialisasi untuk menentukan perannya di dalam kehidupan bermasyarakat¹. Yang mana bahwa sosialisasi merupakan sebuah proses pengenalan nilai dan norma yang ada pada masyarakat. Namun banyak sekali perilaku remaja saat ini yang cenderung mengalami perubahan yang signifikan yang disebabkan oleh penggunaan gadget yang terlalu sering.

Persamaan dengan penelitian ini dengan penelitiannya Zaenal adalah penelitiannya sama-sama ingin mengetahui perilaku remaja setelah menggunakan gadget. Sedangkan perbedaannya adalah di penelitian yang dilakukan oleh Zaenal hanya mencari tahu apa saja pengaruh penggunaan gadget secara umum, sedangkan dipenelitian ini akan lebih di spesifikkan pengaruh penggunaan gadget bagi perilaku keagamaan remaja.

¹Arifin, Z. (2016). *perilaku remaja pengguna gadget*; Analisis Teori Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Pemikiran Keislaman*, hal. 287-316.

2. Puji Asmaul Chusna (2017) yang berjudul “Pengaruh Media Gadget Pada perkembangan Karakter Anak” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya orangtua dalam pendampingan anak dengan gadget.²

Puji menemukan bahwasannya generasi bangsa sekarang terletak pada anak yang kemudian tumbuh menjadi seorang pemimpin. Namun di zaman modern seperti sekarang ini, banyak orangtua yang membiarkan anaknya atau membelikan anaknya Gadget tanpa pengawasan atau pendampingan, sehingga anak terkena dampak negative dari gadget tersebut.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Puji adalah penelitiannya sama-sama ingin mengetahui seberapa berpengaruhnya gadget terhadap karakter pada anak-anak. Namun perbedaannya adalah di penelitian yang dilakukan oleh Puji lebih meneliti kepada bagaimana pengawasan orangtua terhadap anak-anak yang menggunakan gadget, sedangkan dipenelitian ini penelitiannya lebih kepada diri pribadi remajanya sendiri dalam penggunaan gadget.

3. Adi Permadi (2017) yang berjudul “Hubungan Perilaku penggunaan Gadget dengan kualitas tidur anak usia Remaja di SMA Negeri 1 Srandakan Bantul, Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya penggunaan gadget dalam mengurangi jam tidur remaja.

Adi menemukan bahwa usia remaja memerlukan waktu tidur kurang lebih 7 jam dalam semalam. Tuntutan gaya hidup merupakan salah satu perilaku penggunaan gadget berlebihan sehingga menyebabkan tidur kurang dan bangun kesiangan.

Persamaan dengan penelitian ini adalah penelitian ini sama-sama ingin mengetahui perilaku remaja setelah menggunakan gadget. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan Adi adalah dipenelitian yang dilakukan oleh Adi

²Chusna, P. A. (2017). *pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-330

lebih ingin mencari tahu dampak menggunakan gadget bagi waktu tidur remaja yang berkurang, sedangkan penelitian ini akan mencari tahu bagaimana perilaku keagamaan remaja sesudah menggunakan gadget.

4. Karina Desi H (2016) yang berjudul “Pengaruh Intensitas Mengakses fitur-fitur Gadget dan Tingkat Kontrol Orangtua Terhadap Kesehatan Mental Remaja”. Dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana pengaruh dari intensitas penggunaan gadget terhadap kesehatan mental remaja dan bagaimana tingkat control orangtua terhadap penggunaan gadget bagi remaja.

Karina menemukan kesehatan mental remaja merupakan kemampuan remaja itu sendiri untuk mengatur emosi dan untuk penyelesaian masalah dengan pemikiran yang positif sehingga bisa membentuk pribadi remaja yang baru.³

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Karina adalah penelitiannya sama-sama ingin mengetahui bagaimana pengaruh intensitas penggunaan gadget bagi remaja, namun perbedaannya adalah dipenelitian yang dilakukan oleh Karina ingin mencari tahu tentang bagaimana kesehatan mental remaja setelah menggunakan gadget dan bagaimana tingkat kontrol orangtua terhadap penggunaan gadget bagi remaja, sedangkan dipenelitian ini hanya ingin mencari tahu tentang efek penggunaan gadget bagi perilaku keagamaan remaja, khususnya di MAN 02 Yogyakarta.

B. Kerangka Teori

1. Gadget

Gadget berawal dari Bahasa Inggris yang mempunyai arti perangkat yang kecil dan memiliki banyak fungsi khusus. Namun dalam Bahasa Indonesia gadget biasa

³Hariyanto, K. D., Naryoso, A., Sos, S., & Si, M. (2016). Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur Gadget dan Tingkat Kontrol Orang Tua Terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Interaksi Online*, 4(2), hal. 2..

disebut dengan “acing” yang mana gadget selalu diperbaharui sehingga membuat penggunanya merasa lebih praktis dan nyaman dalam menggunakannya.⁴

Pada mulanya gadget muncul yaitu pada abad ke 19, pada buku yang Robert Brown tulis pada tahun 1886. Menyebutkan bahwa gadget pada awalnya bisa datang dikarenakan oleh para pelaut, yang mana pada masa itu peluang pelaut sangatlah tinggi, yang mana penggunaan gadget pada saat itu dijadikan sebagai nama tempat yang untuk menyimpan alat-alat teknis pada masa itu.

Dimana bagian-bagian dari gadget sangatlah banyak, jadi disini peneliti hanya akan melakukan penelitian terhadap efek dari penggunaan gadget yaitu *Smartphone/thelephone*. Yang mana *Smartphone* merupakan *telephone* pintar yang menyatukan kemampuan terdepan yang memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, *video*, *MP3 player*. Telepon memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi secara instan dan akses hiburan yang cepat serta kemudahan dalam berkomunikasi melalui media sosial dan pesan teks.⁵

2. Intensitas Penggunaan gadget

Intensitas berarti kemampuan/kekuatan/gigih tidaknya kehebatan (Alex, 1994:255). Sedangkan menurut kamus besar Bahasa Indonesia, intensitas merupakan keadaan tingkatan atau ukuran intensitasnya, yakni banyaknya, seringnya dalam melakukan usaha.

⁴Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Lampung: Universitas Lampung*.

⁵Yuni, R. S. P., Pierewan, A. C., & Sosial–Universitas, P. S. F. I. (2016). *hubungan intensitas penggunaan smartphone dengan disiplin belajar siswa* (Doctoral dissertation, FIS). Hal.05.

Sedangkan kata penggunaan berasal dari kata guna yang mendapat imbuhan pengakhiran –an yang artinya menggunakan alat atau perkakas, mengambil manfaatnya, melakukan sesuatu dengantidak boleh menggunakan kekerasan.

Gadget/ telephone genggam adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun handphone ini dapat dibawa kemana-mana dan tidak perlu disambungkan dengan kabel.

Intensitas Penggunaan gadget(Smartphone) menurut Gifari, S (2015) yaitu:

- 1) Frekuensi penggunaan gadget perhari
- 2) Durasi penggunaan gadget perhari
- 3) Aktivitas penggunaan gadget
 - a) Game
 - b) Media Sosial
 - c) Chatting.⁶

Jadi Intensitas menggunakan gadget adalah seberapa sering gadget digunakan sebagai pemenuhan aktivitas keseharian seseorang dalam pemanfaatan media yang ada pada aplikasi gadget. Di Indonesia menurut pakar teknologi informasi dari Institut Teknologi Bandung (ITB) Dimitri Mahayana, sekitar 5-10% gadget mania terbiasa menyentuh perangkatnya sebanyak 100-200 kali dalam sehari. Jika waktu efektif manusia beraktifitas 16 jam atau 960 menit sehari, dengan demikian orang yang kecanduan gadget akan menyentuh perangkat itu 4,8 menit sekali.⁷

⁶Gifary, S. (2015). Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Perilaku Komunikasi (Studi Pada Pengguna Smartphone di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sositologi*, 14(2).

⁷Syafira, A. (2017). *Pengaruh layanan bimbingan kelompok terhadap kecanduan gadget pada siswa di madrasah tsanawiyah al-ishlahiyah binjai* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara). Hal.13 .

3. Pengaruh Gadget bagi Remaja

Pengaruh dari gadget bagi remaja yaitu :

1) Komunikasi dengan Orangtua berkurang

Kurangnya komunikasi antara anak dengan orangtua menyebabkan hubungan diantara keduanya akan semakin renggang, sehingga dapat memicu terbentuknya keluarga yang tidak harmonis. Jika ada masalah yang terjadi walau itu masalah yang kecil maka akan sulit sekali untuk menyelesaikannya dengan cara kekeluargaan, bahkan bisa sampai menimbulkan permasalahan yang baru.⁸

2) Kemampuan Psikomotorik berkurang

Menghabiskan waktu seharian dengan gadget membuat kemampuan anak kurang berkembang, salah satunya adalah kemampuan psikomotorik anak. Karena seharusnya diusia remaja, anak bisa mengeksplora semua kemampuan psikomotoriknya.

3) Kesulitan memahami materi pelajaran

Karena aplikasi dan sistem operasi pada gadget yang sudah sangat canggih sehingga bisa membuat para remaja semakin senang memainkan gadgetnya, sehingga mereka jadi malas dalam belajar ataupun jadi tidak berkonsentrasi terhadap pelajaran yang di berikan oleh guru mereka.

4) Kesulitan dalam Bersosialisasi

Karena terlalu sering menggunakan gadget didalam kesehariannya, maka akan sulit pula untuk bersosialisasi dengan masyarakat nyata, karena mereka hanya tau

⁸Simamora, A. S. (2016). Persepsi Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Pendidikan Dasar Di Perumahan Bukit Kemiling Permai Kecamatan Kemiling Bandar Lampung. *Lampung: Universitas Lampung*. Hal.03.

bagaimana cara berkomunikasi atau bersosialisasi menggunakan gadget atau media social atau dunia maya dibandingkan dunia nyata mereka.

5) Terjadinya perilaku menyimpang

Karena sudah semakin canggihnya gadget pada zaman sekarang ini, sehingga sekarang gadget tidak hanya digunakan sebagai alat untuk mengirim pesan saja, namun gadget sekarang telah disambungkan dengan internet sehingga anak-anak remaja bisa mengakses apapun yang mereka mau, termasuk mengakses video yang tidak sepatasnya mereka tonton, sehingga membuat mereka penasaran dan ikut melakukan seperti apa yang di video atau perilaku yang menyimpang.

4. Perkembangan Psikologi Remaja

1) Pembentukan Konsep Diri

Remaja adalah masa transisi dari periode anak menuju ke dewasa. Secara Psikologis kedewasaan adalah keadaan dimana sudah ada ciri-ciri psikologis tertentu pada diri seseorang. Dalam buku Psikologi Remaja G.W. Allport (1961) mengemukakan ciri-ciri Psikologis itu kedalam beberapa bagian yaitu:

a) Pemekaran Diri Sendiri (*extension of the self*), merupakan kemampuan seseorang untuk menganggap orang atau hal lain sebagai bagian dari dirinya sendiri. Di bagian ini perasaan egoisme (mementingkan diri sendiri) berkurang, sebaliknya tumbuhlah perasaan ikut memiliki. Contoh dari pemekaran diri sendiri adalah tumbuhnya perasaan untuk mencintai orang lain dan alam sekitarnya, kemampuan untuk menenggang rasa dengan orang yang dicintainya, untuk ikut merasakan perasaan orang yang dicintainya.

Dampak setelah remaja menggunakan gadget dalam hal ini adalah mereka jadi kurang peduli terhadap sesama. Yang disebabkan karena mereka terlalu sibuk

dengan dunianya yaitu menggunakan gadget, sehingga mereka jadi lebih acuh terhadap lingkungan sekitarnya.

- b) Kemampuan untuk melihat diri sendiri secara objektif (self objectivication), merupakan kemampuan untuk memiliki wawasan tentang diri sendiri (self insight) dan kemampuan untuk menangkap humor (sense of humor) termasuk yang menjadikan dirinya sebagai sasaran. Dalam hal ini kemampuan self objectivication tidak akan marah bila dikritik dan pada saat diperlukan ia bisa melepaskan diri dari dirinya sendiri dan membaaur dengan dunia luar.

Dan dampak dari penggunaan gadget bagi remaja dalam hal ini adalah mereka jadi mudah terbawa emosi, yang disebabkan karena terlalu seringnya mereka menggunakan gadget, sehingga remaja jadi sulit untuk menahan emosinya, karena mereka sudah terlalu terbawa oleh kebiasaannya menggunakan gadget dibandingkan mendengarkan opini ataupun kritik dari orang lain.

- c) Memiliki falsafah hidup tertentu (unifying philosophy of life), ini merupakan orang-orang yang sudah paham dengan situasi dan kondisi di dalam bermasyarakat. Karena ia tau kedudukannya di dalam masyarakat dan ia paham bagaimana harus bertingkah laku. Orang-orang yang seperti ini tidak akan mudah terpengaruh karena sikap dan pendapatnya cukup jelas.

Dampak dari penggunaan gadget dalam hal ini adalah mereka jadi kurang peduli dengan situasi dan kondisi yang ada di lingkungan masyarakat, mereka menjadi acuh terhadap lingkungan sekitarnya, karena mereka lebih memilih untuk seharian menggunakan gadget daripada harus seharian berada pada lingkungan masyarakat.

Namun khusus pada remaja, untuk proses perubahan terjadi karena pengalaman dan usia yang merupakan proses dalam pematangan usianya, remaja sedikit demi

sedikit memunculkan kepermukaan sifat-sifat yang sebenarnya. Dalam buku Psikologi remaja Richmond dan Sklansky (1984) mengemukakan inti dari tugas perkembangan seseorang pada periode remaja awal dan menengah adalah memperjuangkan kebebasan.

2) Perkembangan Intelligensi

Hampir dari seluruh orangtua yang ada di Indonesia ingin anaknya pandai disekolah. Dan orangtua yang berkecukupan ingin anaknya menjadi sarjana. Karena Seakan-akan dengan modal kepandaian seseorang dijamin akan berhasil dalam kehidupannya.

Kepandaian seringkali dianggap sebagai angka raport yang sangat tinggi. Tetapi sebenarnya baik dan buruknya kepandaian tidak selalu ditentukan oleh kepandaian (yang dalam Bahasa psikologinya disebut Intelligensi), karena hal itu bisa tergantung juga pada factor lain, seperti cara guru mengajar, lingkungan di sekolah, hasrat belajar anak, kreativitas, dan lain-lain. Bahkan dalam bidang diluar sekolahpun prestasi anak-anak selalu merupakan hasil perpaduan antara berbagai factor Intelligensi. Menurut David Wechsler (1958) Intelligensi adalah keseluruhan kemampuan individu untuk berfikir dan bertindak secara terarah serta mengolah dan menguasai lingkungan secara efektif.

Jenis-jenis Intelligensi menurut Howard Garden (1993. 1999) adalah sebagai berikut :

- a) Bodily-kinesthetic: kecerdasan yang terkait dengan gerakan anggota tubuh. Ini sangat diperlukan oleh penari, olahragawan, tentara, polisi, dokter bedah, tukang bangunan, pemain sirkus dan sebagainya.
- b) Interpersonal : kecerdasan yang terkait dengan orang lain. Peka terhadap perasaan, sifat dan motivasi orang lain dan mampu berkerjasama dengan

kelompok. Sangat baik untuk sifat berkarir sebagai sales, pemasaran, guru, manager, pekerja social dan lain-lain.

- c) Verbal-linguistic : kemampuan yang terkait dengan kata-kata baik lisan ataupun tertulis. Mahir dalam menulis, bercerita, membaca dan menghafal kalimat-kalimat. Bisa menjadi pengacara, penulis buku, wartawan, filsuf dan lain-lain.
- d) Logical-mathematical : bidang ini menyangkut logika, penggunaan akal, penggunaan abstraksi dan angka.
- e) Intrapersonal : kemampuan utama adalah instropeksi dan refleksi diri. Orang yang berinteligensi intrapersonal yang tinggi biasanya adalah orang yang introvert.mereka paham akan dirinya sendiri, kekuatan dan kelemahan dan menggali keunikan dirinya sendiri.
- f) Visual-spatial : terkait dengan kemampuan yang tinggi dalam mengambil keputusan. Memory visualnya sangatlah kuat dan mereka mahir dalam memainkan memory itu menjadi sesuatu yang baru.
- g) Musical : kecerdasan musical terkait dengan irama, music, nada dan pendengaran. Mereka biasanya bisa bernyanyi dan mempunyai nada suara yang pas. Kebanyakan juga bisa bermain alat music dan mengarang lagu.
- h) Naturalistik : mereka mudah bergaul dengan binatang, mengenali berbagai jenis flora dan fauna dengan tepat, dan mampu membaca perubahan cuaca.

Dengan seringnya remaja menggunakan gadget, mereka jadi tidak bisa mengembangkan seluruh kemampuan yang dimilikinya, baik kemampuan seni, olahraga, maupun sains. Karena sudah dipermudah dengan adanya gadget, mereka jadi malas untuk berfikir dan berusaha, sehingga membuat kemampuannya tidak berkembang dengan baik.

3) Perkembangan Peran Sosial

Sudah menjadi bukti bahwa gejala emosi yang ada pada diri remaja dan masalah remaja yang lainnya disebabkan oleh adanya konflik peran social. Disini sebenarnya ia sudah ingin mandiri sebagai orang dewasa, namun disini lain ia masih harus terus mengikuti kemauan dari orangtuanya.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Psikolog Turki yang bernama C. Kagitcibasi terbukti bahwa ibu-ibu dari suku Jawa dan Sunda mengharapkan anak mereka agar meniru orang tua (Jawa : 88%, Sunda: 81%), demikian juga para ayah dari kedua suku tersebut berharap yang sama (Jawa: 85%, Sunda: 76%). Harapan itu berbeda keadaannya dari bangsa-bangsa Korea, Singapura, dan Amerika Serikat. Mereka beranggapan agar anaknya bisa mandiri (Ibu Korea: 62%, ibu Singapura: 60%, ibu AS: 51%, ayah Korea: 68%, ayah singapura: 69%, Ayah AS: 43%).⁹

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa rasa ketergantungan pada orang tua di kalangan anak-anak di Indonesia lebih besar dibandingkan negara lain, dan bahwasanya konflik peran yang dapat menimbulkan gejala emosi dan kesulitan-kesulitan lain pada masa remaja dapat dikurangi dengan memberi latihan-latihan agar anak dapat mandiri sedini mungkin. Dengan kemandiriannya, anak dapat memilih jalannya dan ia akan berkembang dengan lebih mantap.

Disini orang tua ikut menjadi pengaruh bagi anaknya dalam penggunaan gadget yang mana orang tua yang terlalu memanjakan anak-anaknya dengan membelikan gadget, sehingga anak mudah terpengaruh akan ada pada gadget tersebut.

4) Perkembangan Peran Gender

Peran gender pada hakikatnya adalah bagian dari peran social. Sama dengan anak yang harus mempelajari perannya, yang mana anak harus tau bagaimana berperilaku ke orang tua, atau bahkan guru sekalipun. Dan juga anak-anak juga harus

⁹Sarwono W.S, Psikologi Remaja (Jakarta.2016). hal.101.

mempelajari perannya terhadap jenis kelamin yang berbeda. Jadi berbeda dengan anggapan awam, peran gender ini tidak hanya ditentukan oleh jenis kelamin orang yang bersangkutan, tetapi juga oleh lingkungan dan factor-faktor lainnya. Dengan demikian, tidak otomatis seorang anak laki-laki harus pandai bermain sepak bola sedangkan anak perempuan pandai menari. Namun kenyataan menunjukkan bahwa banyak anak laki-laki yang pandai menari dan anak perempuan yang main sepak bola dan mereka akhirnya tetap menjadi pria dan wanita yang normal (tidak banci).¹⁰

Dengan seringnya menggunakan gadget dan asik sendiri menggunakan gadget, anak-anak remaja jadi kurang memperhatikan perintah dari orangtua maupun materi pelajaran yang diberikan oleh guru mereka di sekolah. Karena menurut mereka lebih asik bermain gadget ketimbang membantu orangtua ataupun belajar.

5) Perkembangan Moral dan Religi

Moral dan religi merupakan bagian yang sangat penting dalam jiwa remaja. Dan sebagian orang berpendapat bahwasannya moral dan religi itu bisa mengendalikan tingkah laku anak yang sudah beranjak dewasa, sehingga anak-anak remaja tidak melakukan hal-hal yang dapat merugikan atau bertentangan dengan dirinya sendiri ataupun masyarakat, karena disisi lain tiadanya moral dan religi seringkali dituding sebagai factor penyebab meningkatnya kenakalan remaja.¹¹

Dengan seringnya menggunakan gadget, moral dan religi anak-anak remaja menjadi berkurang, yang bukan cuma dikarenakan asik dengan gadgetnya sendiri, namun disebabkan karena para remaja sudah bisa mengakses berbagaimacam hal dari sebuah gadget, sehingga moral dan religi mereka telah tercampur aduk dengan kebudayaan yang dibawa oleh gadget itu sendiri.

¹⁰Sarwono W.S, Psikologi Remaja (Jakarta.2016). hal.103.

¹¹Sarwono W.S, Psikologi Remaja (Jakarta.2016). hal.109.

5. Perilaku Keagamaan Remaja

Sikap keagamaan adalah sebuah penilaian yang positif ataupun negative dari individu terhadap agama yang merupakan kombinasi dari reaksi kognitif, efektif dan konatif. Sedangkan sikap keagamaan yang dimaksud disini adalah melaksanakan sholat, mengaji, mematuhi perintah orangtua dan mematuhi norma-norma agama yang ada di masyarakat.

Remaja adalah suatu masa transisi dari masa kanak-kanak menuju suatu masa kedewasaan yang mempunyai batasan umur 12-18 tahun. Pada masa ini remaja berkembang kearah kematangan seksual, memantapkan identitas sebagai individu yang terpisah dari keluarga dan menghadapi tugas sebagai individu yang mandiri.¹²

Berikut ini adalah bentuk-bentuk Perilaku Keagamaan menurut Anggelina, N (2014) yaitu:

1) Menjalankan Shalat

Secara etimologi Shalat berarti do'a. Sedangkan menurut Terminologi Shalat merupakan ibadah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbir, yang disudahi dengan salam dan memenuhi syarat yang telah ditentukan.¹³ Sebagaimana terdapat dalam Q.S. an-Nisa' 4:103:

فَإِذَا قُضِيَتِ الصَّلَاةُ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَامًا وَقَعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا اطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَىٰ الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْقُوتًا

¹²Anggelina, N. (2014). *pengaruh disfungsi keluarga terhadap sikap keagamaan remaja di rt 02 rw 01 desa tarai bangun kecamatan tambang kabupaten kampar* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Sarif Kasim Riau).

¹³Misbah, M. M. (2013). *Pengaruh Lingkungan Pergaulan terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Saptamarga II RW 04 Kelurahan Kembangarum Semarang* (Doctoral dissertation, IAIN Walisongo). Hal. 23.

Yang artinya “Maka dirikanlah shalat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya Shalat itu adalah fardu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman”.¹⁴ (Q.S. an-Nisa’ 4: 103)

Perintah untuk mengingat Allah setelah menyelesaikan Shalat, kemudian apabila merasa aman, maka disuruh untuk mendirikan shalat, karena sesungguhnya shalat itu adalah fardhu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman. Ada beberapa dampak positif dari ibadah Shalat, antara lain:

- a) Menjaga dan memelihara ketepatan waktu
- b) Meningkatkan rasa tanggungjawab dan kewajiban melaksanakan sesuatu
- c) Menempa dan membina watak, yaitu sifat batin manusia yang mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku, budi pekerti (akhlaq).

2) Melaksanakan Puasa

Puasa menurut Bahasa berarti imsak atau menahan, berpantang atau meninggalkan. Sedangkan menurut istilah Syara’, puasa adalah menahan diri dari makan dan minum, jimak, yang dituntut oleh syara’, yang dimulai dari terbit fajar sampai terbenam matahari dengan niat mengharap pahala dari Allah SWT.

Dasar hukum yang mewajibkan puasa adalah Q.S. al-Baqarah 2 : 183 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ
لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Yang artinya “Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang-orang sebelum kamu agar kamu bertaqwa”.¹⁵ (Q.S. al-Baqarah /2 : 183)

Jadi puasa disini dapat diartikan sebagai ibadah yang dapat menambahkan rasa kebersamaan terhadap orang-orang fakir dalam menahan lapar dan dahaga, serta untuk kebutuhan lainnya seperti kebutuhan biologis. Puasa dapat menyadarkan kita

¹⁴QS an-Nisa/ 4 : 103

¹⁵QS al-Baqarah /2 : 183

dengan dorongan rasa simpati dan menguatkan keutamaan jiwa seperti takwa, mencintai Allah, amanah, sabar, dan tabah menghadapi kesulitan.

3) Berdzikir dan Berdo'a

Dzikir secara etimologi berasal dari Bahasa Arab dzakara yang artinya mengingat, memperhatikan, mengenang, mengambil pelajaran, mengenal atau mengerti. Sedangkan menurut pengertian dari terminology dzikir sering di artukan sebagai suatu amalan ucapan atau amal qauliyah melalui bacaan-bacaan tertentu untuk mengingat Allah.¹⁶

Berdzikir kepada Allah merupakan sunnah yang sangat mulia. Dzikir adalah peringkat do'a yang paling tertinggi, yang didalamnya terdapat keutamaan dan manfaat yang besar bagi kehidupan manusia. Bahkan kualitas diri kita dihadapan Allah sangat dipengaruhi oleh kualitas dan kuantitas dari Dzikir kita kepada-Nya.

Karena kedudukan do'a adalah kedudukan yang paling tinggi dalam ibadah orang Islam. Karena orang yang tidak mau berdo'a merupakan orang-orang yang sombong, yang menganggap dirinya lebih tinggi, lebih kaya dari tuhan. Oleh sebab itu berdo'a dengan Khusyu' dan tawadhu sangat dianjurkan dalam agama islam.

Dalil tentang Dzikir dan do'a diantaranya, Q.S al-Azhab /33 : 41-42 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اذْكُرُوا اللَّهَ ذِكْرًا كَثِيرًا
وَسَبِّحُوهُ بُكْرَةً وَأَصِيلًا

¹⁶Misbah, M. M. (2013). *Pengaruh Lingkungan Pergaulan terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Saptamarga II RW 04 Kelurahan Kembangarum Semarang* (Doctoral dissertation, IAIN Walisongo).hal. 26.

*Yang artinya “Hai orang-orang yang beriman, berdzikirlah (dengan menyebut nama) Allah, dzikir yang sebanyak-banyaknya. Dan bertasbihlah kepada-Nya diwaktu pagi dan petang”.*¹⁷ (Q.S. al-Ahzab /33 : 41-42)

4) Membaca Al-Qur’an

Membaca Al-Qur’an adalah kemampuan melafalkan kata-kata, huruf abjad Hijaiyyah yang dilihatnya dengan mengerahkan kemampuan melalui pengertian dan mengingat-ingat secara benar Makhrojiul Khuruf maupun tajwidnya karena yang diabaca adalah kalam Allah (ayat-ayat suci).¹⁸

Al-Qur’an merupakan satu-satunya kitab suci di dunia yang hingga kini masih terjaga dan terpelihara keasliannya. Sebagaimana mukjizat Nabi Muhammad SAW, Al-Qur’an masih dalam keadaan utuh, dan tidak satupun hurufnya berubah. Walaupun telah berusia lama dan telah banyak musuh muslim yang ingin mengubahnya. Bahwa Al-Qur’an merupakan kitab yang keotentikannya dijamin oleh Allah, dan ia adalah kitab yang selalu dipelihara. Allah telah berfirman :

إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا الذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ

*Yang artinya “sesungguhnya kamilah yang menurunkan Al-Qur’an dan pasti kami (pula) yang memeliharanya”.*¹⁹ (Q.S. al-Hijr : 9)

Seseorang yang membaca Al-Qur’an dengan niat yang Ikhlas, walaupun belum atau tidak tahu maknanya, maka InsyaAllah sudah dihitung sebagai ibadah Syar’i. oleh karena itu Rasulullah sendiri diperintahkan Allah SWT untuk sering membaca Al-Qur’an.

¹⁷QS al-Ahzab /33 : 41-42

¹⁸Misbah, M. M. (2013). *Pengaruh Lingkungan Pergaulan terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Saptamarga II RW 04 Kelurahan Kembangarum Semarang* (Doctoral dissertation, IAIN Walisongo).hal.28.

¹⁹QS Al Hijr : 9