BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era digtal saat ini, gadget telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan remaja, terutama dilingkungan pedesaan seperti Desa Segeran. Remaja cenderung menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain smartphone,media sosial,maupun memainkan game online. Hal ini mencerminkan fenomena global yang menunjukkan prevalensi penggunaan gadget hingga 4-8 jam per hari di kalangan remaja. Akibatnya, pola hidup mereka mengalami pergeseran,terutama terkait distribusi waktu antara aktifitas religius dan kegiatan digital. Banyak yang teralihkan dari rutinitas ibadah, belajar, hingga interaksi sosial antar kelompok.

Konteks sosial ini memicu kekhawatiran bahwa keterbiasaan digital dapat mengganggu komitmen religius tradisional di Desa. Gadget adalah alat komunikasi yang memiliki beragam fungsi dengan berbagai fitur yang tersedia. Gadget dianggap lebih lengkap dibandingkan dengan perangkat komunikasi elektronik lainnya karena keunikan fungsi dan karakteristiknya. Saat ini, banyak gadget telah tersebar di seluruh penjuru dunia. Perkembangannya sangat pesat karena mampu mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya gadget, masyarakat dapat melakukan berbagai aktivitas yang sebelumnya sulit dilakukan dengan lebih mudah.

Namun di sisi lain, gadget juga memiliki dampak signifikan terhadap orang di sekitarnya, karena saat seseorang terfokus pada gadget, ia cenderung melupakan waktu yang seharusnya menjadi bagian dari hidupnya. Saat ini, hampir semua kalangan, terutama remaja, memanfaatkan gadget dalam kegiatan sehari-hari mereka. Hampir semua remaja yang menggunakan gadget menghabiskan sebagian besar waktu mereka setiap hari untuk berinteraksi dengan gadget, yang berimbas pada

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

perilaku mereka dalam lingkungan keluarga. Aktivitas yang biasanya dilakukan dengan bercengkerama bersama keluarga kini banyak tergantikan oleh penggunaan gadget.(Fitriana et al., 2020)

Berdasarkan informasi dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 202,6 juta orang pada tahun 2021, dimana 98% di antaranya menggunakan smartphone (APJII, 2021). Perangkat seperti smartphone dan tablet telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, dan ini juga dapat mempengaruhi berbagai aspek, termasuk cara mereka melaksanakan ibadah sholat lima waktu.

Sedangkan jumlah penduduk Indonesia diperkirakan mencapai 285 juta jiwa pada Januari 2025. Data menunjukkan bahwa populasi Indonesia mengalami peningkatan sebesar 2,3 juta (+0,8%) antara awal tahun 2024 dan awal tahun 2025. Pada awal tahun 2025, 59,5% dari total penduduk Indonesia tinggal di daerah perkotaan, sedangkan 40,5% berada di pedesaan. Menurut data dari GSMA Intelligence, terdapat 356 juta sambungan telepon seluler di Indonesia pada awal Januari 2025. Angka tersebut menunjukkan bahwa koneksi seluler di Indonesia setara dengan 125%, mengingat banyaknya individu yang menggunakan lebih dari satu sambungan seluler.

Oleh karena itu, tidak mengherankan jika jumlah koneksi seluler jauh melebihi total populasi. Selain itu, tren menunjukkan bahwa jumlah sambungan internet di Indonesia meningkat sebesar 5,7 juta (+1,6%) antara awal tahun 2024 dan awal tahun 2025. Data penggunaan internet di Indonesia menunjukkan bahwa terdapat 212 juta pengguna internet pada awal tahun 2025, yang berarti tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 74,6% dari total penduduk pada waktu itu. Menurut datareportal, terdapat 143 juta identitas pengguna media sosial aktif di Indonesia pada awal tahun 2025, yang setara dengan 50,2% dari total penduduk pada awal tahun tersebut. (DataReportal, 2025)

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

Di kalangan anak maupun remaja, keberadaan gadget sudah menjadi hal yang umum. Banyak anak yang mengandalkan gadget dengan alasan dapat membantu mereka menyelesaikan tugas.

Menurut (Novitasari, 2013) dalam (Saniyyah et al., 2021) menjelaskan bahwa penggunaan gadget secara efektif dapat menghasilkan berbagai dampak positif. Gadget yang canggih dapat memberikan manfaat seperti mempermudah anak dalam mengembangkan kreativitas dan kecerdasan mereka. Berbagai dampak positif yang dihasilkan oleh gadget cukup beragam, termasuk aplikasi-aplikasi yang tersedia, seperti Google, yang memungkinkan akses ke materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, ada YouTube, di mana anak-anak dapat mencari berbagai informasi dan konten yang menarik.

Menurut (Rozalia, 2017) dalam (Saniyyah et al., 2021) menyebutkan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget meliputi peningkatan imajinasi siswa, pelatihan sistem kerja otak yang dapat meningkatkan fungsi kecerdasan, serta peningkatan kepercayaan diri siswa ketika berhasil memenangkan permainan yang ada di gadget. Selain itu, gadget juga dapat membantu anak mengembangkan kemampuan membaca, berhitung, dan menemukan solusi untuk masalah yang dihadapi, namun, di balik manfaat yang ada, penggunaan gadget juga membawa dampak negatif, seperti radiasi yang dihasilkan oleh perangkat tersebut dapat merusak jaringan saraf dan otak anak jika digunakan secara berlebihan. Selain itu, penggunaan gadget dapat mengurangi kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain.

Anak-anak cenderung menjadi lebih individual dan nyaman dalam zona mereka bersama gadget, sehingga kurang menunjukkan kepedulian terhadap teman atau orang lain. Sikap semacam ini dapat berdampak signifikan pada perilaku sosial siswa, karena penggunaan gadget yang tidak tepat akan semakin memanjakan siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas mereka. Namun diberbagai penelitian dan pengamatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa banyak remaja saat ini cenderung

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

menghabiskan sebagian besar waktu mereka terfokus pada gadget/Hp, baik untuk bermain game, menonton vidio, ataupun aktif di media sosial. Fenomena ini menyebabkan mereka sering kali mengabaikan atau bahkan menunda-nunda pelaksanaan ibadah sholat, yang seharusnya menjadi prioritas utama dalam kehidupan sehari-hari.

Desa segeran, yang berada di kecamatan Juntinyuat, merupakan gambaran masyarakat pedesaan yang sedang mengalami penetrasi teknologi dengan cepat. Lingkungan desa yang semula homogen dalam tradisi religius kini mengalami perubahan dinamis akibat akses internet dan media sosial.

Penggunaan gadget di kalangan remaja telah menjadi topik yang cukup banyak dibahas dalam berbagai penelitian sebelumnya,terutama dalam kaitanya dengan prestasi belajar,kesehatan,interaksi sosial,hingga kecanduan dengan media sosial. Namun sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada aspek pendidikan,sosial,atau psikologis secara umum.

Sementara itu, kajian yang secara khusus membahas keterkaitan antara intensitas penggunaan gadget dengan pelaksanaan ibadah sholat lima waktu masih sangat terbatas, khususnyayang menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali pengalaman remaja. Terlebih lagi, belum banyak penelitian yang mengambil lokasi di wilayah pedesaan seperti Desa Segeran yang memiliki karakteristik sosial dan religius yang berbeda dengan wilayah perkotaan. Oleh karena itu penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji lebih dalam bagimana dampak penggunaan gadget terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu dikalangan remaja Desa Segeran.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti memeliki ketertarikan untuk mengkaji lebih dalam mengenai “Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu”

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON

B. Fokus Kajian

Berdasarkan Uraian dari latar belakang di atas, penelitian ini dapat memfokuskan bagaimana penggunaan gadget pada remaja terhadap ibadah sholat.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang peneliti ungkapkan di latar belakang masalah, maka perlu adanya arahan yang mendalam tentang pembahasan penelitian ini, maka peneliti memberikan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan gadget dikalangan remaja Desa Segeran Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget dikalangan remaja terhadap ibadah sholat 5 waktu dikalangan remaja di Desa Segeran Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu?

D. Tujuan penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang ditemukan di atas maka yang jadi tujuan penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan penggunaan gadget dikalangan remaja Desa Segeran Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu.
2. Mendeskripsikan dampak penggunaan gadget dikalangan remaja terhadap ibadah sholat 5 waktu dikalangan remaja di Desa Segeran Kecamatan Juntinyuat Kabupaten Indramayu.

E. Kegunaan penelitian

Melalui penelian ini, peneliti berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara teoritis

   Penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi peneliti pribadi , remaja dan masyarakat dalam bidang akademis berupa peningkatan ilmu

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER SYEKH NURJATI CIREBON

pengetahuan serta upaya menggerakkan peran orang tua dalam mengurangi ketergantungan penggunaan gadget pada remaja.

2. Secara praktis

   Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebuah bahan rujukan dan pembelajaran bagi masyarakat sekitar tentang bagaimana cara yang dilakukan untuk dapat mencegah ketergantungan gadget pada remaja.

UINSSC
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SIBER
SYEKH NURJATI CIREBON