

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Shalat merupakan suatu kewajiban yang harus dipenuhi oleh umat muslim sebagai makhluk ciptaan Allah SWT. Kewajiban shalat lima waktu diperintahkan kepada nabi Muhammad SAW dan umatnya pada saat Isra' dan Mi'raj malam 27 Rajab 10 tahun 3 bulan terhitung sejak Muhammad diangkat menjadi Rasul. Shalat sebagai kewajiban umat islam merupakan suatu hal yang sangat mendasar yang didalamnya mengandung ibadah langsung antara seorang hamba dengan sang Khalik. Urgensi shalat dalam ajaran Islam yaitu shalat merupakan rukun Islam yang kedua, shalat sebagai tiang Agama, dan shalat merupakan ibadah yang wajib dan tidak boleh ditinggalkan serta memiliki pahala yang paling besar.<sup>1</sup>

Shalat lima waktu atau yang dikenal sebagai shalat wajib merupakan bentuk penyerahan diri seorang hamba kepada Rabbnya. Hikmah shalat sebagai suatu wujud dari ketawakalan, latihan disiplin diri dan merupakan suatu do'a. Shalat sebagai latihan kedisiplinan mengandung pengertian bahwa shalat hendaknya dilakukan tepat pada waktunya dan tidak dianjurkan untuk menunda kegiatan shalat. Kedisiplinan dalam shalat lima waktu menjadi suatu tolok ukur ketakwaan hamba terhadap Allah. Oleh sebab itu, sudah selayaknya penanaman kedisiplinan shalat wajib terutama shalat berjamaah

---

<sup>1</sup> Buchori Muslim, *Penanaman Nilai-Nilai Pendidikan yang Terkandung dalam Al-Qur'an Surat Al-Mu'minin Ayat 1-5*. Jurnal. Vol. 01. N0. 02. Tahun 2018.

bagi laki-laki ditanamkan sejak dini. Shalat menjadi kewajiban bagi setiap individu saat menginjak usia baligh. Dalam konteks ini usia baligh yang dimaksud adalah remaja. Menurut Piaget (dalam Muhammad Asrori) psikologi perkembangan ada beberapa tahapan psikologi pada diri individu yaitu: tahapan Sensori-motoris (Usia 0-2 tahun), tahap praoperasional (usia 2-7 tahun), tahapan Operasional Konkrit (usia 7-12 tahun), dan tahap operasional Formal (usia 12-18 tahun).<sup>2</sup> Pada proses psikologi usia remaja merupakan individu pada tahapan operasional formal. Tahapan ini mempunyai karakteristik bahwa individu sudah mampu berpikir secara logis, menggunakan kemampuan berpikirnya secara maksimal, sehingga jika dikaitkan dengan kedisiplinan sholat berjamaah, tahap remaja sudah mampu memutuskan mana yang harus diprioritaskan antara bermain game atau sholat wajib.

Fenomena yang terjadi saat ini adalah kedisiplinan shalat lima waktu atau shalat wajib menjadi suatu hal yang sering dilanggar dan menjadi suatu kebiasaan. Tak jarang orang yang mendengarkan suara adzan hanya sebagai penunjuk waktu bukan sebagai penunjuk bahwa ini adalah suatu kewajiban yang harus dilakukan. Melihat fenomena tersebut, berdasarkan hasil prasarvei melalui observasi atau pengamatan di desa Tanjung Tirta Kecamatan Way Bungur bahwa kedisiplinan ibadah shalat wajib pada remaja masih sangat rendah. Suara adzan yang terdengar ditelinga seolah-olah hanya sebagai angin lalu yang lewat begitu saja. Bahkan ada sebagian orangtua yang mengetahui hal tersebut tetapi tidak menegur anaknya. Hal ini mengindikasikan bahwa

---

<sup>2</sup> Asrori Muhammad, *Psikologi Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), h. 76

peran orangtua dalam pembinaan kedisiplinan ibadah shalat wajib masih rendah.

Berdasarkan hasil prasarvei tersebut menandakan adanya faktor-faktor yang menyebabkan tingkat kedisiplinan ibadah shalat wajib pada remaja di desa Tanjung Tirto masih rendah. Salah satu faktor yang terlihat adalah adanya pengaruh dari *game online*. Teknologi saat ini menciptakan peluang dan tantangan bagi Agama, peluangnya adalah bagaimana teknologi memberikan manfaat yang sebesar-besarnya bagi agama dalam membentuk peradaban manusia yang sesuai dengan fitrahnya. Tantangannya bisa menjadi celah bagi manusia untuk berbuat dzalim.<sup>3</sup> *Game* yang sering dipermasalahkan ketika mempergunakannya melebihi batas waktu, dan mengorbankan ibadah seseorang. Segala macam hiburan saat ini sudah berkembang pesat, salah satunya *game* yang dapat membuat seseorang bahagia dan melupakan semua masalahnya.<sup>4</sup>

Permainan online atau *Game Online* merupakan suatu permainan yang disediakan oleh jasa penyedia atau server yang memberikan pelayanan berupa game yang diakses melalui situs internet. Permainan online memiliki banyak fitur menarik sehingga siapapun penggunaanya dapat menikmati permainan tersebut dalam waktu yang lama. Maraknya game online yang disediakan banyak penyedia layanan membuat game online banyak digandrungi atau disukai oleh kalangan anak-anak, remaja, hingga dewasa.<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Wawancara dengan bapak Slamet, Tokoh Agama di Desa Tanjung Tirto Pada Tanggal 02 Mei 2019

<sup>4</sup> Asmaul Islamiah, Skripsi, *Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja Di Menganti Gresik*. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel: Surabaya, 2015, h.2

<sup>5</sup> *Ibid*, h. 3

Berdasarkan hasil prasarvei tersebut, dapat temukan masalah yang terjadi pada remaja yakni remaja menggunakan *aplikasi permainannya* masih belum mengindikasikan penggunaan game secara positif dan bijaksana. Positif dalam artian bahwa *game* belum digunakan sesuai dengan situasi tempat dan kegiatan remaja. Penggunaan *Handphone* untuk bermain game pada saat menjelang shalat wajib sangatlah mengganggu aktivitas shalat terutama merusak niat untuk shalat berjamaah. Selain itu, game yang dimainkan secara terus menerus berimbas pada efek kecanduan dan dapat menimbulkan fungsi organ tubuh manusia seperti mata.

Permainan online yang sekarang ini banyak dimainkan adalah permainan dengan genre action yang diberi nama *Mobile Legend (ML)* dan *Free Fire (FF)*. Kedua permainan ini diproduksi dan didesain dengan sedemikian rupa sehingga setiap pemain dapat terhubung satu sama lain. Keunggulan permainan ini membuat para remaja larut dalam permainan dan menyampingkan kewajibannya sebagai umat muslim. Kecanduan game online lambat laun menggerus akidah remaja. Perlahan tapi pasti kedisiplinan ibadah shalat wajib mulai pudar. Saat mendengar adzan remaja tidak segera bergegas ke masjid, malah asyik memainkan game online. Kecanduan *game* saat ini tidak mengenal usia, tidak sedikit orang tua yang mengenalkan *gadget* kepada anak yang masih terlalu dini untuk bermain *gadget*. Anak-Anak yang masih sekolah dasar daya berfikir masih bersifat imajinatif, berangan-angan dan berkenbang kearah berfikir konkret dan rasional.<sup>6</sup> Sedangkan remaja yang sangat tinggi kemampuannya untuk memahami orang lain sebagai

---

<sup>6</sup>Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 178.

individu yang unik, baik menyangkut sifat-sifat pribadi, minat nilai-nilai maupun perasaannya.<sup>7</sup> Jika remaja saat ini yang menghabiskan banyak waktu hanya untuk bermain game maka mereka akan membuang waktu untuk ibadah dan masa depannya.

Hasrat seseorang melakukan sesuatu yang bersifat keagamaan tentunya saat ini sangat berkurang, tidak semua keinginan beragama bersifat motivasi. Hasrat religius tidak dapat diterangkan hanya dengan psikologi motivasi saja. Selama suatu keinginan untuk beragama itu dipandang sebagai usaha untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang ditimbulkan oleh situasi yang khusus. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini penting untuk dikaji agar mengetahui besarnya dampak terhadap perilaku keagamaan. Ketika waktu untuk shalat dijadikan waktu untuk bermain game, disinilah peran seorang keluarga dan umat muslim untuk saling memperingatkan dan saling menasehati.

Melihat rendahnya kedisiplinan ibadah shalat wajib tersebut, maka seharusnya sebagai orangtua yang mengenal karakteristik anaknya mempunyai peran besar dalam meningkatkan kedisiplinan ibadahnya. Orangtua merupakan figur atau tokoh yang sangat berpengaruh terhadap pendidikan agama bagi anaknya. Berdasarkan trilogi pendidikan, keluarga adalah lembaga terkecil yang sangat beran penting bagi pendidikan anaknya, tidak hanya pendidikan umum saja melainkan pendidikan agama. Oleh sebab itu, orang tua yang melihat anaknya yang sedang asyik bermain game sudah

---

<sup>7</sup> *Ibid*,h198

sepantasnya untuk memberikan teguran atau bahkan hukuman jika anak tidak mau melakukan shalat.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah peran orangtua dalam meningkatkan kedisiplinan shalat wajib bagi anak?
2. Bagaimanakah kedisiplinan shalat wajib anak-anak yang kecanduan *Game Online*?
3. Apa sajakah faktor pendukung dan penghambat orangtua dalam menerapkan kedisiplinan shalat wajib bagi anaknya?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah yang ada dalam penelitian, maka tujuan diadakan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui peran orangtua dalam menerapkan kedisiplinan ibadah shalat wajib bagi anaknya yang kecanduan *Game Online*.
- b. Untuk mengetahui kedisiplinan anak-anak yang kecanduan game online.
- c. Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dan faktor penghambat bagi orangtua dalam menerapkan kedisiplinan ibadah shalat wajib bagi anaknya.

## 2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Secara teoretis adalah untuk memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan dalam mendidik dan meningkatkan kedisiplinan shalat wajib bagi anak agar anak dapat menentukan prioritas dan memperhatikan kewajibannya sebagai seorang muslim.
- b. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi orangtua dalam menerapkan kedisiplinan ibadah shalat wajib dan lebih memperhatikan pendidikan agama bagi anaknya.

### **D. Pembatasan Masalah**

Untuk mempermudah pembahasan pada penelitian, perlulah kiranya penulis membatasi ruang lingkupnya sehingga tidak meluas kedalam hal-hal yang terlalu menyimpang. Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah hanya pada peran orangtua dalam menerapkan kedisiplinan shalat pada anak dan faktor pendukung dan penghambat dalam menerapkan kedisiplinan shalat wajib pada anak.

### **E. Metodologi Penelitian**

#### **1. Pendekatan Penelitian**

Melalui penelitian seorang peneliti dapat menggunakan hasilnya sesuai dengan tujuannya. Menurut Emzir menyatakan bahwa “ penelitian pada dasarnya adalah suatu kegiatan atau proses sistematis untuk memecahkan masalah yang dilakukan dengan metode ilmiah.<sup>8</sup> Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

---

<sup>8</sup> Emzir. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2008. h.3

adalah pendekatan Kualitatif. Kualitatif yaitu sebuah penelitian yang menghasilkan data kualitatif (kalimat atau kata) yang bukan dari hasil pengukuran.

## **2. Sifat Penelitian**

Sifat penelitian dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati kemudian menjabarkannya secara rinci untuk diambil kesimpulan.

## **3. Jenis Penelitian**

Setiap melakukan penelitian, seorang peneliti akan mempertimbangkan jenis penelitian apa yang cocok untuk penelitiannya sehingga penelitiannya dapat berhasil. Menurut Sugiyono menyatakan bahwa ada beberapa jenis penelitian yaitu penelitian kasus, deskriptif, korelasional, kausalitas, sejarah, tindakan, dan terapan.<sup>9</sup> Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus

## **4. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat yang digunakan dalam penelitian untuk memperoleh data. Penelitian ini mengambil lokasi di RT. 012 RW. 04, desa Tanjung Tirto Kecamatan Way Bungur Lampung Timur.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, Keluarga Desa Tanjung Tirto sebagian besar penduduknya beragama Islam. Alasan peneliti mengambil lokasi di

---

<sup>9</sup> Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015.h.6

Desa Tanjung Tirto dikarenakan latar belakang keluarga di desa tersebut sangat kompleks mulai dari latar pendidikan keluarga, agama, sosial dan ekonominya. Peran keluarga dalam mendidik anak-anaknya berbeda-beda satu sama lain terutama dalam bidang pendidikan agama.

## **5. Sumber Data**

Pada dasarnya penelitian memiliki tujuan untuk membuktikan atau mengungkap tentang kejadian suatu peristiwa, sehingga dalam penelitian diperlukan data-data yang digunakan untuk membuktikan kejadian tersebut.

### **a. Sumber data Primer**

Sumber data primer adalah sumber atau asal dari suatu data pokok diperoleh. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara, maka sumber data dalam penelitian adalah keluarga atau orangtua yang ada di desa Tanjung Tirto Kecamatan Waybungur Lampung Timur.

### **b. Sumber data sekunder**

Sumber data sekunder adalah sumber atau asal data lain yang mendukung data pokok. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah dari dokumentasi data-data anggota keluarga dan data desa Tanjung tirto.

## **6. Tehnik Pengumpulan Data**

### **a. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Dimana percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yaitu

yang memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur artinya peneliti bebas mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan penelitian. Wawancara yang dilakukan dengan teknik wawancara tidak berstruktur mempunyai tujuan menghasilkan data-data yang berhubungan dengan penelitian. Wawancara dalam penelitian ini ditujukan kepada orangtua di desa tanjung tirta kecamatan way bungur).

b. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik mengumpulkan informasi atau data dengan cara pengamatan menggunakan panca indera.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan bertindak sebagai partisipan artinya peneliti ikut serta dalam proses observasi. Selain itu, teknik observasi yang digunakan adalah observasi terstruktur yaitu peneliti dengan terstruktur kepada sumber data menyatakan bahwa peneliti sedang melakukan penelitian. Menurut Arikunto menyatakan bahwa Teknik observasi dalam penelitian kualitatif observasi dibagi menjadi tiga cara. Pertama, pengamat dapat bertindak sebagai partisipan atau non partisipan. Kedua, observasi dapat dilakukan secara terstruktur atau penyamaran. Ketiga, observasi yang menyangkut latar penelitian. Dalam penelitian ini digunakan observasi yang pertama dimana peneliti

---

<sup>10</sup> Lexy J Moeleng, *Metode Penelitian Kuantitatif Edisi Revisi*, (Bandung: PT. Remaja Rosda karya, 2015), h. 186

<sup>11</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Yogyakarta, Rineka cipta, 2010) . h. 190.

bertindak sebagai partisipan.<sup>12</sup> Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data tentang kedisiplinan sholat waktu, dimana peneliti mengamati remaja, kondisi jama'ah masjid pada waktu sholat.

#### c. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen, yang berarti barangtertulis, metode dokumentasi berarti cara pengumpulan data dengan mencatat data-data yang sudah ada.<sup>13</sup> Menurut Sugiyono “Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.”<sup>14</sup> Adapun dokumentasi yang dikumpulkan dan dianalisis peneliti dalam penelitian ini adalah dokumen yang berkaitan dengan kondisi penduduk di Tanjung Tirto sebagai lokasi penelitian dan dokumen yang berkaitan dengan fokus dan masalah penelitian. Dokumen yang dianalisis yaitu: dokumen Desa Tanjung Tirto, seperti sejarah singkat Desa Tanjung tirto, data Geografis dan demografis, sarana dan prasarana yang ada di Desa Tanjung Tirto.

### 7. Tehnik Analisis Data

Setelah semua data diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah pengolahan data. Yang dimaksud analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara dan catatan lapangan. Teknik Analisis data kualitatif dalam penelitian ini adalah

---

<sup>12</sup>*Ibid..h.211*

<sup>13</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*, (Yogyakarta,: Rineka cipta, 2010) . h. 198.

<sup>14</sup> Sugiyono, *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D* (Bandung: Wacana Prima, 2014), h.82

dengan cara Reduksi data, penyajian data (display data), dan kesimpulan. Adapun penjelasan dari masing-masing tahapan adalah sebagai berikut:

a. Reduksi data.

Reduksi data adalah bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data sedemikian rupa sehingga diperoleh kesimpulan.<sup>15</sup>

b. Display Data (Penyajian Data)

Penyajian data dalam penelitian kualitatif berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan, dan bagan.

c. Kesimpulan.

Penarikan Kesimpulan adalah hasil analisis yang dapat digunakan untuk mengambil tindakan.<sup>16</sup>

## 8. Langkah-Langkah Penelitian

- a. Sebagaimana halnya dalam metode ilmiah, pada penelitian ilmiah juga harus berangkat dari adanya permasalahan yang ingin dipecahkan. Sebelum melaksanakan penelitian ilmiah perlu dilakukan identifikasi masalah. Proses identifikasi masalah penting dilakukan agar rumus masalah menjadi tajam dan sebagai bentuk data awal bahwa dalam penelitian ilmiah tersebut memang dibuthkan pemecahan masalah melalui penelitian.

---

<sup>15</sup>Lexy Moleong., *Metode Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006) h.

<sup>16</sup> *Ibid*

- b. Di dalam penelitian ilmiah perlu dilakukan sebuah studi pendahuluan. Peneliti dapat melakukannya dengan menelusuri dan memahami kajian pustaka untuk bahan penyusunan landasan teori yang dibutuhkan. Sebuah penelitian dikatakan bagus apabila didasarkan pada landasan teori yang kukuh dan relevan.
- c. Merumuskan masalah, hal ini dapat dilakukan dengan pertanyaan. Rumusan masalah penelitian dapat diawali dengan 6 model kalimat tanya : *What, why, who, where, when, how*.
- d. Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan oleh penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkannya. Beragam alat dan tehnik pengumpulan data yang dapat dipilih sesuai dengan tujuan dan jenis penelitian ilmiah yang dilakukan. Sebelum menentukan dan mengembangkan instrumen penelitian, perlu dilakukan pertimbangan tertentu, salah satu kriteria pertimbangan yang dapat dipakai untuk menentukan instrumen penelitian adalah kesesuaiannya dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan.
- e. Melaksanakan penelitian adalah proses pengumpulan data sesuai dengan desain atau rancangan penelitian yang telah dibuat. Peneliti harus fokus pada pemecahan masalah yang telah dirumuskan dengan mengacu mengambil data terhadap subjek penelitian, data dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu data langsung dan data tidak langsung. Data langsung adalah data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber data. Sementara data tidak langsung adalah

data yang diperoleh penelitian yaitu melalui penggunaan media misalnya wawancara menggunakan telepon.

- f. Mengumpulkan data, langkah ini harus jelas metodenya serta bentuk penelitiannya.