

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sekarang teknologi berkembang dengan pesat di belahan dunia banyak orang yang menggunakan alat teknologi sebagai alat untuk mempermudah kehidupan. Alat teknologi hadir dengan berbagai macam jenis dan fungsinya yang praktis seperti *rice cooker* (penanak nasi), kipas angin, dan masih banyak lagi. Teknologi sangat banyak dibutuhkan untuk keperluan pada masa sekarang. Perkembangan teknologi dinilai dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat sehingga akhirnya akan meningkatkan produktivitas masyarakat.

Salah satu perkembangan teknologi komunikasi saat ini adalah gawai yang berbasis internet. Gawai adalah alat atau perkakas menunjang pekerjaan yang kemudian digunakan menjadi padanan kata bahasa Inggris, *gadget*.¹ Jenis gawai *beraneka* ragam tergantung dari fungsinya, seperti *handphone*, *laptop*, *kamera digital*, *music player (Mp3, Mp4, iPad)*, *tablet*, *PSP (play Station Portable)*, jam digital canggih, dll. Seperti halnya *handphone*, dahulu fungsi dari *handphone* hanya digunakan untuk menelepon dan mengirim pesan singkat (sms). Namun sekarang *handphone* sudah sangat canggih, berbagai fitur dan aplikasi terdapat di dalamnya seperti kamera, musik dan video *player*,

¹ Koko Dwiyanto, "Apa Itu Gawai?," 1 Maret 2018, <https://www.kompasiana.com/kokodwiyanto/5a653ebacf01b47b47718a12/apa-itu-gawai>.

radio, *browsing*, *Maps GPS*, *voice recorder*, kamus elektronik, *game*, dan sebagainya.²

Berkembangnya teknologi yang begitu pesat sehingga saat ini menjadikan dunia tanpa batas dengan hadirnya alat teknologi seperti gawai banyak dimanfaatkan untuk berkomunikasi jarak jauh dengan para kerabat di seberang pulau atau sedang berada di negeri seberang dan sering digunakan untuk membantu tugas sehari-hari oleh pengguna gawai tersebut. Gawai juga mempunyai fitur dari berbagai macam informasi dari belahan dunia dan semua yang ingin didapatkan atau dicari dapat diakses dengan fitur yang tersedia pada gawai. Cepatnya akses informasi dan kejadian yang diperoleh dari seluruh belahan dunia membuat dunia akan semakin sempit karena kita dapat mengetahui kejadian di negara lain walaupun hanya melalui gawai yang dimiliki.

Menurut Goleman dalam Prasetyo sebelum adanya *handphone*, gawai dan perangkat elektronik lainnya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan berinteraksi ketika bertemu atau berkumpul. Pada saat ini orang lebih asik dan sibuk dengan gawai yang dimilikinya. Orang-orang saat cenderung lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada di sampingnya.³

Di Asia, sebagai benua terbanyak populasinya di dunia memiliki pengguna internet sebanyak 1,08 milyar pengakses internet. Sebagai bagian masyarakat dunia, perkembangan internet di Indonesia juga berkembang pesat. Dengan jumlah penduduk yang sangat besar yaitu 237,6 juta berdasarkan Sensus Penduduk tahun 2010, Indonesia

² Ign. Gunawan Bayu Aji, "Euforia Penggunaan Gadget" (Skripsi, Institut Seni Indonesia, 2015), 02.

³ Rahmad Adi Prasetyo, "Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta" (Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2017), 02.

merupakan pasar internet dunia. Pengguna layanan internet di Indonesia tumbuh 18 persen pada tahun 2011 dari tahun 2010.⁴

Fenomena gawai sangat marak pada masa sekarang, semua orang hampir menggunakannya tidak terkecuali di kalangan mahasiswa sudah lama dan ramai dibicarakan, mahasiswa cenderung acuh bahkan tidak sadar dengan menggunakan gawai yang berlebihan akan menimbulkan efek samping. Orang yang menggunakan gawai dapat dengan mudah ditemui di banyak tempat seperti cafe, mall, bus, kampus dan di pinggir jalan pun hampir banyak orang yang selalu menggunakan gawai.⁵ Pada masa sekarang gawai sangat dibutuhkan para mahasiswa untuk mengakses berbagai macam informasi seputar kepentingan akademik mereka sampai dengan kepentingan pribadi seperti hanya digunakan untuk kesenangan diri.

Bagi kebanyakan mahasiswa saat ini gawai adalah benda wajib untuk dibawa ke mana-mana dengan alasan agar mudah berkomunikasi dan lebih cepat mendapatkan informasi yang sedang terjadi di kampus maupun di belahan dunia mana saja. Ketika gawai mereka ketinggalan ataupun mati karena kehabisan daya baterainya mereka sering merasa was-was dan cemas. Kehadiran gawai dapat memberikan dampak negatif dan dampak positif bagi mahasiswa maupun orang yang memilikinya, bentuk dampak positif dari hadirnya gawai adalah dengan mudahnya mahasiswa mengakses materi, informasi dan sumber-sumber referensi yang berbentuk elektronik seperti e-

⁴ Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia, "Pengaruh Penggunaan GADget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin," *Profesi* 13, no. 2 (Maret 2016): 73.

⁵ Prasetyo, "Hubungan Antara Kecanduan Gadget (Smartphone) dengan Empati pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta," 03.

book dan *e-journal*. Sedangkan dampak negatif yang terjadi pada pengguna gawai adalah kurangnya sosialisasi secara langsung antar individu dengan individu lainnya karena sering menggunakan gawai untuk berkomunikasi dan tidak lagi saling sapa ketika bertemu karena sibuk dengan gawai masing-masing.

Penggunaan gawai pada mahasiswa sering dimanfaatkan untuk keperluan pribadi yaitu untuk berkomunikasi di sosial media, bermain game online, dan mengakses layanan internet lainnya yang sangat sedikit untuk keperluan menunjang akademik. Perilaku mahasiswa yang seperti itu dapat menimbulkan ketergantungan pada gawai yang sedang marak digunakan orang banyak untuk berbagai macam tujuan, ketergantungan pada gawai juga dapat disebut dengan kecanduan yang membuat mahasiswa sering menjadi tidak nyaman atau was-was ketika gawai mereka tidak berada di dekatnya.

Kecanduan merupakan ketergantungan yang menetap dan kompulsif pada suatu perilaku atau zat. Kecanduan saat ini tidak hanya terbatas pada obat-obatan maupun alkohol, namun seiring kemajuan zaman kecanduan juga dapat terjadi pada penggunaan internet, menonton televisi, dan bermain *video game*.⁶ Kecanduan atau ketergantungan adalah saat tubuh atau pikiran kita dengan parahnya menginginkan atau memerlukan sesuatu agar bekerja dengan baik. Dapat disebut sebagai pecandu jika memiliki ketergantungan fisik dan ketergantungan psikologis terhadap suatu zat psikoaktif, aktivitas yang mengakibatkan hal-hal tersebut memiliki konsekuensi yang negatif.

⁶ Octavianus Prabuwo dan Juneman, "Penerimaan Teman Sebaya, Kesepian, dan Kecanduan Bermain Gim Daring pada Remaja di Jakarta," *Mimbar* 28, no. 1 (Juni 2012): 10.

Menurut Young dalam Karuniawan bahwa *smartphone* (gawai) *addiction* sama halnya akan *internet addiction*, individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet.⁷

Ketika mahasiswa yang ketergantungan dengan gawai saat sedang dalam kelas mereka sering tidak fokus dengan kegiatan belajar karena mereka hanya fokus memeriksa gawai dan kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh dosen ataupun saat berdiskusi. Hal tersebut membuat mahasiswa ketergantungan atau kecanduan terhadap gawai hanya untuk mendapatkan kesenangan dan lupa dengan yang seharusnya dikerjakan terlebih dahulu sebelum memeriksa gawai mereka.

Ketergantungan mahasiswa pada gawai pada saat ini untuk kepentingan pribadi dan sering tidak dapat terkontrol lagi dalam penggunaannya yang bertujuan untuk kepentingan akademik dan kepentingan yang kurang produktif membuat kecanduan terhadap gawai seperti perilaku yang kurang memperhatikan lingkungan sekitar dan selalu sibuk memegang gawai. Ketika gawai sudah di tangan maka sering terlupa apa yang ingin dikerjakan terlebih dahulu atau kurang kontrol diri untuk melaksanakan kegiatan yang lain. Dengan kecanduan gawai mahasiswa sering menunda-nunda pekerjaannya yang seharusnya dilakukan lebih awal namun setelah mereka memegang gawai pekerjaan itu menjadi terabaikan. Perilaku menunda pekerjaan dalam istilah psikologi dikatakan sebagai prokrastinasi.

⁷ Abram Karuniawan dan Ika Yuniar Cahyanti, "Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone" 2, no. 1 (2013): 18.

Prokrastinasi didefinisikan sebagai menunda-nunda memulai suatu pekerjaan dan identik dengan bentuk kemalasan juga keterlambatan melakukan suatu tugas atau pekerjaan.⁸ Prokrastinasi terjadi pada siapa saja dan kapan saja seperti halnya sering terjadi pada pelajar atau mahasiswa yang menunda suatu pekerjaan atau tugas sehingga perilaku seperti itu dapat merugikan dengan membuang waktu sia-sia.

Dari yang dijelaskan kecenderungan menunda melaksanakan pekerjaan tidak hanya pada penundaan tugas namun juga pada pekerjaan yang lain salah satunya yaitu penundaan mengerjakan salat fardu. Ketika waktu salat fardu telah tiba tidak sedikit orang-orang menunda-nunda melaksanakannya yang sebaiknya disegerakan.

Setiap muslim yang ada di muka bumi wajib melaksanakan salat fardu yang dilakukan oleh semua orang beragama Islam sebagai tiang agama. Salat wajib atau fardu terdiri dari lima waktu dalam sehari semalam dengan waktu yang telah ditentukan dan telah dijelaskan waktu salat wajib itu secara global di dalam Alquran dan diuraikan secara terperinci oleh sunnah dari Rasulullah SAW.

Allah SWT menciptakan manusia bertujuan untuk beribadah kepada-Nya. Allah SWT mewajibkan pada setiap hamba-Nya untuk mendirikan salat fardu lima waktu.⁹ Seperti yang termuat dalam dalam QS. al-Nisâ/04:103.

⁸ Irmawati Dwi Fibrianti, "Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtu dengan Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas diponegoro Semarang" (Skripsi, Universitas Diponegoro, 2009), 18.

⁹ 'Abdullah ath Thayyar, *Ensiklopedia Shalat*, terj. A.M. Halim (Jakarta: Maghfirah Pustaka, 2007), 153.

فَإِذَا قَضَيْتُمُ الصَّلَاةَ فَادْكُرُوا اللَّهَ قِيَمًا وَقُعودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِكُمْ ۚ فَإِذَا
 أَطْمَأْنَنْتُمْ فَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ ۚ إِنَّ الصَّلَاةَ كَانَتْ عَلَى الْمُؤْمِنِينَ كِتَابًا مَّوْفُوتًا



Maka apabila kamu telah menyelesaikan salat(mu), ingatlah Allah di waktu berdiri, di waktu duduk dan di waktu berbaring. Kemudian apabila kamu telah merasa aman, Maka dirikanlah salat itu (sebagaimana biasa). Sesungguhnya salat itu adalah fardu yang ditentukan waktunya atas orang-orang yang beriman. (QS. al-Nisâ/04:103).

Dari ayat tersebut dapat dikatakan salat wajib didirikan oleh setiap muslim dan segera melaksanakan salat ketika sudah waktu salat tiba tanpa menunda-nunda. Pada zaman sekarang kebanyakan orang-orang mengabaikan salat yang seharusnya menjadi prioritas utama dikerjakan sebelum mengerjakan urusan dunia, namun yang sering terjadi adalah orang banyak menunda-nunda salat fardu demi mengerjakan hal-hal yang berhubungan dengan dunia lalu terlupakan salat fardunya. Dengan menarik kesimpulan prokrastinasi salat dapat disebut sebagai perilaku menunda-nunda salat yang semestinya dikerjakan dengan segera agar tidak ada waktu yang tebuang, perilaku menunda salat sangat tidak dianjurkan oleh agama.

Berdasarkan dari wawancara dengan beberapa mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin yang dominan alumni dari Madrasah Aliyah maupun Pondok Pesantren pada Desember 2017 lalu A mengatakan ketika sedang menggunakan gawai mereka sering lupa apa yang ingin dikerjakan dan ketika ingin mengerjakan salat fardu sering tertunda karena memeriksa gawai apakah ada notifikasi yang harus direspon terlebih dahulu sebelum melaksanakan

salat.¹⁰ Kemudian peneliti bertanya pada S ketika ia sedang bermain gawai sedangkan waktu salat sudah tiba S mengaku bahwa dia sering lupa ketika sudah asik bermain gawai sehingga menunda untuk salat.¹¹ Selain wawancara dengan beberapa mahasiswa UIN Antasari peneliti juga observasi bahwa ada mahasiswa yang ketika sudah di atas sejadah masih saja menggunakan gawai untuk melihat-lihat sosial media sehingga salat fardunya tertunda.

Dari yang terjadi di lapangan bahwa pemakaian gawai secara berlebihan dapat membuat mahasiswa menunda-nunda mengerjakan tugas, pekerjaan rumah, dan pekerjaan yang seharusnya dilakukan dengan segera seperti mengerjakan salat fardu. Salah satu penyebab penundaan salat fardu pada mahasiswa yaitu terlalu asik bermain gawai yang kurang produktif.

Dengan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengangkat suatu penelitian mengenai **Hubungan Kecanduan Gawai Terhadap Prokrastinasi Salat Fardu Pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan yang dipapar pada latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kecanduan gawai pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?
2. Bagaimana tingkat prokrastinasi salat fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?

¹⁰ A, Wawancara Pribadi, Desember 2017.

¹¹ S, Wawancara Pribadi, 23 Februari 2017.

3. Bagaimana hubungan kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui tingkat kecanduan gawai pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
2. Untuk mengetahui tingkat prokrastinasi salat fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.
3. Untuk mengetahui hubungan kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat fardu pada Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

D. Signifikan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan informasi dan kajian selanjutnya mengenai studi di bidang Psikologi, Psikologi Islam maupun studi di bidang yang lainnya yang membahas tentang pengaruh kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat.

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan bacaan guna menambah wawasan tentang pengaruh kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat pada mahasiswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian yang berhubungan dengan kecanduan gawai ataupun prokrastinasi salat.

E. Definisi Operasional

1. Kecanduan Gawai

Kecanduan atau adiksi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah ketergantungan secara fisik dan mental terhadap suatu zat atau kejangkitan suatu kegemaran hingga melupakan hal-hal yang lainnya.¹²

Sedangkan menurut Soetjipto dalam Masyita kecanduan adalah salah satu gangguan yang sifatnya kumat-kumatan atau kronis, ditandai dengan perbuatan kompulsif secara berulang-ulang untuk mnedapatkan kepuasan pada aktivitas tertentu.¹³

Gawai (*Smartphone*) yaitu alat komunikasi elektronik yang disebut sebagai telepon genggam (*handphone*) yang berbasis internet berbagai fitur dan aplikasi terdapat didalamnya seperti kamera, musik dan video *player*, radio,

¹² Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBI)* (Jakarta: Balai Pustaka, 1997), 191.

¹³ Alfin Riza Masyita, "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain DOTA2 Malang" (Skripsi, UIN Maulana Malik Ibrahim, 2016), 29.

*browsing, Maps GPS, voice recorder, kamus elektronik, game, dan sebagainya.*¹⁴

Menurut Young dalam Masyita bahwa *smartphone (gawai) addiction* sama halnya akan *internet addiction* yaitu, individu yang tidak dapat mengontrol dan ketergantungan pada penggunaan teknologi berbasis internet.¹⁵

Chen dan Chang menyebutkan bahwa ada empat aspek kecanduan gawai:¹⁶

a. Kompulsif

Kompulsif adanya suatu dorongan yang kuat berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dalam hal ini yaitu dorongan untuk selalu menggunakan gawai.

b. Penarikan diri

Penarikan diri yang dimaksud adalah upaya penarikan diri dari suatu hal. Seseorang yang kecanduan merasa tidak mampu meninggalkan rasa candunya atau menjauhkan diri pada hal-hal yang bersangkutan dengan *gawai*.

c. Toleransi

Toleransi pada hal ini dapat diartikan sebagai sikap diri ketika melakukan suatu hal. Toleransi dapat berkenaan dengan durasi waktu yang dipakai untuk menggunakan gawai.

d. Masalah hubungan interpersonal dan kesehatan

¹⁴ Aji, "Euforia Penggunaan Gadget," 02.

¹⁵ Karuniawan dan Cahyanti, "Hubungan antara Academic Stress dengan Smartphone Addiction pada Mahasiswa Pengguna Smartphone," 18.

¹⁶ Masyita, "Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan Game Online pada Pemain DOTA2 Malang," 34–35.

Hal ini berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Para pecandu memiliki kecenderungan tidak menghiraukan bagaimana lingkungan disekitarnya atau yang berhubungan dengan interpersonal karena mereka hanya terfokus menggunakan gadget dan tidak jarang para pecandu gawai lupa akan kesehatannya seperti telambat makan, kurang tidur, dan sebagainya.

Maksud dari penelitian ini kecanduan gawai adalah kecanduan terhadap *gadget* atau *smartphone* yang diartikan sebagai ketergantungan terhadap penggunaan gawai atau juga dapat dikatakan ketagihan terhadap gawai sehingga kurang dapat mengontrol diri dalam penggunaan gawai bahkan membuat orang lupa karena terlalu asik bermain dan ketika tanpa gawai pecandu akan merasakan kecemasan dan kurang fokus pada pekerjaan yang sedang dilakukan ketika gawai tidak berada di sekitarnya. Gawai benda mini (*gadget* atau *smartphone*) yang dapat dibawa kemana-mana membuat pengguna lebih ketergantungan seperti bermain *game online*, sosial media secara berlebihan, menonton konten *youtube* dan lain-lain.

2. Prokrastinasi Salat Fardu

Kecenderungan terhadap penundaan dalam memulai atau melaksanakan suatu pekerjaan.¹⁷ Perilaku menunda-nunda suatu pekerjaan tersebut dalam bidang psikologi dikenal dengan istilah prokrastinasi.

Menurut Desimore dalam Fibriranti istilah prokrastinasi berasal dari bahasa Latin *procrastinare*. Kata yang berarti menunda hingga esok hari.

¹⁷ Sri wiworo Retno Indah Handayani dan Aziz Abdullah, "Hubungan Stress dengan Prokrastinasi pada Mahasiswa," *Psikovidya* 20, no. 1 (April 2016): 32.

Istilah ini tersusun dari istilah *pro* (bergerak maju) dan *crastinus* (menjadi esok hari).¹⁸ Adapun aspek-aspek dari prokrastinasi, menurut Ferrari dkk.¹⁹

a. Penundaan untuk memulai maupun menyelesaikan pekerjaan

Seseorang yang melakukan prokrastinasi mengetahui betul bahwa pekerjaan yang dilakukannya harus segera dikerjakan namun ia menunda-nunda.

b. Keterlambatan/kelambanan dalam mengerjakan pekerjaan

Seseorang yang melakukan penundaan menghabiskan waktu dengan percuma secara berlebihan sehingga tidak memperhitungkan terbatasnya waktu yang dimiliki.

c. Kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual

Seseorang mungkin telah menentukan rencana untuk melakukan pekerjaan yang harus diselesaikan namun ketika saatnya tiba ia tidak melakukannya sesuai dengan rencana yang sudah diatur sehingga menyebabkan keterlambatan mengerjakan secara tepat.

d. Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

Seseorang yang melakukan penundaan sengaja tidak mengerjakan tugasnya, tetapi ia lebih menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan lain yang lebih menyenangkan dan mendatangkan hiburan lalu menyita waktu untuk mengerjakan yang harus dikerjakan dengan segera.

¹⁸ Fibrianti, "Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtu dengan Prokrastinasi Akademik dalam Menyelesaikan Skripsi pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas diponegoro Semarang," 28.

¹⁹ M. Nur Ghufon dan Rini Risnawina, *Teori-teori Psikologi* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 158–59.

Salat fardu (salat lima waktu) yaitu salat yang diwajibkan bagi tiap-tiap orang dewasa dan berakal ialah lima kali dalam sehari semalam.²⁰ Salat adalah perintah untuk seluruh umat muslim yang menjadikannya tiang bagi agama Islam.

Adapun prokrastinasi salat fardu yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu perilaku yang menunda-nunda untuk mengerjakan salat fardu yang seharusnya dikerjakan dengan segera dan lebih utama daripada pekerjaan lainnya karena salat adalah perintah untuk seluruh umat yang beragama Islam.

Jadi yang dimaksud penulis dalam penelitian ini adalah kecanduan gawai adalah ketergantungan terhadap penggunaan gawai atau juga dapat dikatakan ketagihan terhadap gawai yang dapat menimbulkan penundaan aktivitas atau pekerjaan juga dapat disebut sebagai prokrastinasi yang wajib dilaksanakan yaitu prokrastinasi terhadap salat fardu.

F. Penelitian Terdahulu

1. Skripsi yang disusun oleh Alfin Riza Masyita Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang tahun 2016 dengan judul “Pengaruh Kontrol Diri Terhadap Kecanduan *Game Online* Pada Pemain Dota 2 Malang”. Penelitian ini menggunakan teknik berjenis penelitian kuantitatif dengan sampel menggunakan *accidental sampling* diperoleh 100 subjek pemain Dota 2 yang berada di Malang dengan hasil penelitian berada pada ketegori sedang bahwa kontrol diri berpengaruh pada kecanduan *Game Online*. Perbedaan penelitian ini terletak

²⁰ Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2014), 53.

pada variabel dan subjek penelitian. Pada penelitian Alfin menggunakan variabel kontrol diri dan kecanduan game online sedangkan pada penelitian ini peneliti menggunakan variabel kecanduan gawai dan prokrastinasi salat fardu sedangkan subjeknya pada penelitian terdahulu adalah pemain game Dota 2, sedangkan subjek penelitian ini adalah mahasiswa.

2. Heny Nurmandia, Denok Wigati, dan Luluk Masluchah. "Hubungan Antara Kemampuan Sosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial." *Jurnal Penelitian Psikologi*. Vol. 04, No. 02 (2013). Penelitian ini menggunakan teknik random sampling, bahwa adanya hubungan negatif yang sangat signifikan Antara Kemampuan Bersosialisasi Dengan Kecanduan Jejaring Sosial. Semakin tinggi kemampuan sosialisasi maka semakin rendah kecanduan terhadap jejaring sosial. Perbedaan dengan penelitian peneliti adalah terletak pada variabel bebas dan teknik pengambilan sampelnya, pada penelitian terdahulu variabel bebasnya adalah kemampuan sosial sedangkan pada penelitian ini variabel bebasnya adalah kecanduan gawai kemudian dengan menggunakan teknik purposive sampling.
3. Sri Wiworo Retno Indah Handayani dan Azis Abdullah. "Hubungan Stres Dengan Prokrastinasi Pada Mahasiswa". *Psikovidya* . vol. 20, no. 1 (April 2016). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan skala stres dan skala prokrastinasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan program SPSS 18 dengan teknik analisis regresi. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya korelasi sangat signifikan antara

stres dengan prokrastinasi dengan begitu stres dapat mempengaruhi prokrastinasi. Perbedaan penelitian ini terletak pada variabel bebas. Pada penelitian Sri dan Aziz menggunakan variabel bebas stress sedangkan pada penelitian ini variabel bebasnya adalah kecanduan gawai.

4. Skripsi yang disusun oleh Irmawati Dwi Fibrianti Jurusan Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro tahun 2009 dengan judul “Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtua Dengan Prokrastinasi Akademik pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro Semarang ”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sebagai pengumpulan data dan dengan menggunakan sampel sebanyak 42 mahasiswa yang diperoleh melalui teknik *proportional sampling* dan dengan melakukan analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil dari analisis yang dilakukan terdapat hubungan negatif dan signifikan antara dukungan sosial orangtua dengan prokrastinasi akademik dalam menyelesaikan skripsi, bahwa semakin tinggi dukungan sosial orangtua maka semakin rendah prokrastinasi akademik dalam menyelesaikan skripsi. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada variabel bebas, sampel dan teknik pengambilan data. Pada penelitian Irmawati menggunakan variabel bebasnya adalah dukungan sosial dengan jumlah sampel 42 dan menggunakan teknik proporsional sampel sedangkan pada penelitian ini menggunakan variabel bebas adalah kecanduan gawai dengan jumlah sampel 335 dan menggunakan teknik purposive sampel.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan dalam penelitian, sampai terbukti data yang terkumpul.²¹ Berdasarkan latar belakang masalah, penelitian terdahulu, dan teori-teori pendukung, maka peneliti merumuskan hipotesis yaitu adanya hubungan positif antara kecanduan gawai terhadap prokrastinasi salat fardu pada mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, yang artinya semakin tinggi kecanduan gawai maka semakin tinggi tingkat prokrastinasi salat fardu.

H. Sistematika penulisan

Hasil penelitian ini akan disusun dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut:

Pada Bab I yaitu pendahuluan, dalam bab ini peneliti akan memaparkan latar belakang masalah yang menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian. Peneliti juga akan menulis rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, dan hipotesis penelitian.

Pada Bab II peneliti akan memaparkan mengenai landasan teori yang menjelaskan tentang pengertian dari masing-masing variabel penelitian, komponen-komponen penyusun dari masing-masing variabel.

Pada Bab III peneliti akan menjabarkan mengenai jenis penelitian yang dilakukan, lokasi penelitian, subjek dan objek penelitian, populasi sampel, data

²¹ Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian Psikologi*, II (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 77.

dan sumber data, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas, teknik pengolahan dan analisis data.

Pada Bab IV peneliti akan membahas tentang gambaran umum lokasi penelitian, laporan hasil penelitian, analisis data penelitian dan pembahasan.

Pada Bab V yaitu bab terakhir dalam penelitian ini. Peneliti akan memberikan suatu kesimpulan dan saran sebagai penutup dari pembahasan yang telah diuraikan oleh peneliti.