

## **Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Shalat Remaja Desa Tanjungsari Petanahan Kebumen**

Siti Mutoharoh, Benny Kurniawan

Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen

E-mail: [Harohs54@gmail.com](mailto:Harohs54@gmail.com)

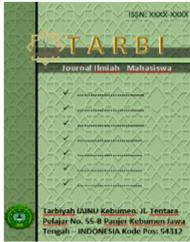
### **Abstract**

The background for conducting this research is because there are problems related to the use of gadgets by teenagers which can make them forget prayer times when using gadgets. Given the background to this problem, the aim of this research is to find out whether there is an influence from the use of gadgets on the prayer discipline of teenagers in Tanjungsari Village, Petanahan, Kebumen. This research includes field research with a quantitative type of research. The data was obtained from the results of data collection techniques using questionnaires and interviews. The sample used for research was 30 teenagers from Dukuh Gandu, Tanjungsari Village, Petanahan, Kebumen. The data analysis uses a simple linear regression analysis technique to determine whether or not there is an influence from the independent variable Use of Gadgets and the dependent variable Prayer Discipline. After conducting research, the results showed that the calculated F value was 12,473 with a significance level of  $0.001 < 0.05$ , which means the significance value is smaller than 0.05, so it can be concluded that there is an influence of gadget use on prayer discipline. Therefore, the research hypothesis  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, which means that there is an influence of the use of gadgets on the prayer discipline of teenagers in Tanjungsari Village, Petanahan, Kebumen. The influence of using gadgets on prayer discipline is 30.8%.

*Keywords: Influence of Gadget Use, Prayer Discipline, Teenagers*

### **Abstrak**

Latar belakang dilakukannya penelitian ini dikarenakan adanya permasalahan terkait penggunaan gadget oleh remaja yang bisa membuat mereka lupa waktu shalat saat menggunakan gadget. Adanya latar belakang masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja Desa Tanjungsari, Petanahan, Kebumen. Penelitian ini termasuk penelitian lapangan dengan jenis penelitian kuantitatif. Datanya diperoleh dari hasil teknik pengumpulan data dengan menggunakan instrumen angket dan wawancara. Sampel yang digunakan untuk diteliti berjumlah 30 yang merupakan remaja Dukuh Gandu, Desa Tanjungsari, Petanahan, Kebumen. Adapun analisis datanya menggunakan teknik analisis regresi linear sederhana guna menentukan ada atau tidaknya pengaruh dari variabel bebas Penggunaan Gadget dan variabel terikat Kedisiplinan Shalat. Setelah dilakukan penelitian hasilnya menunjukkan bahwa nilai F Hitung besarnya 12.473 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang artinya nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat. Maka dari itu, hipotesis penelitian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya Terdapat Pengaruh



Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Shalat Remaja Desa Tanjungsari, Petanahan, Kebumen. Adapun pengaruh dari Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Shalat sebesar 30,8%.

Kata Kunci: *Pengaruh Penggunaan Gadget, Kedisiplinan Shalat, Remaja*

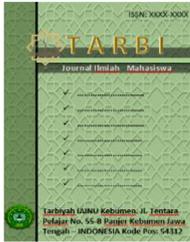
## PENDAHULUAN

Teknologi merupakan indikasi utama bagi taraf kemajuan dan kualitas hidup. Selain itu kemampuan dan aksesibilitas tiap manusia dalam menggunakan teknologi dipandang menjadi ciri utama nilai kemajuan dan kesuksesannya di zaman ini.<sup>1</sup> Teknologi merupakan kemampuan teknik yang didasari ilmu pengetahuan eksakta atau konkret serta diperoleh berdasarkan proses teknis.<sup>2</sup> Sedangkan pengertian teknologi menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 Tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pasal 1 Ayat 3 yaitu “Teknologi adalah cara, metode, atau proses penerapan dan pemanfaatan berbagai disiplin Ilmu Pengetahuan yang bermanfaat dalam pemenuhan kebutuhan, kelangsungan, dan peningkatan kualitas kehidupan manusia.” Berdasarkan hal tersebut, bisa diartikan bahwa teknologi hadir untuk memberikan kemudahan pada kehidupan manusia, baik dalam bidang transportasi, informasi, komunikasi, industri, pendidikan, kesehatan, kontruksi, pertanian, dan bidang-bidang lainnya. Era globalisasi ini mendorong manusia untuk memenuhi segala kebutuhannya menggunakan berbagai macam teknologi sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh manusia tersebut. Salah satu contoh kemunculan teknologi yang sudah menjadi bagian terpenting dari kehidupan manusia dimasa kini yaitu munculnya gadget.

Gadget bisa dikatakan sebagai suatu produk barang dengan berbagai layanan aplikasi dan fitur yang menyertainya mulai dari media sosial, berita, hiburan, hobi, serta masih banyak fitur lainnya. Gadget juga disebut sebagai media elektronik seperti, *laptop, handphone/ smartphone, tablet, ipad*, atau sejenisnya. Sebagai suatu perangkat elektronik, gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaan yang dimaksud adalah adanya unsur kebaruan/ pembaruan yang terjadi pada gadget. Artinya, dari waktu ke waktu

<sup>1</sup> Khalifi Ilyas, *Kaya Raya Hanya dengan Internet*, (Jogjakarta: Garailmu, 2010), hal. 5.

<sup>2</sup> Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Difa Publisher, 2008), hal. 801.



gadget selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis dan dinilai memudahkan penggunaannya sehingga keunikan gadget tersebut membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gadget.<sup>3</sup> Kehadiran gadget membuat manusia tidak perlu mengeluarkan tenaga berlebih untuk menjangkau atau mencari suatu hal karena semua berada dalam genggamannya, mulai dari *e-learning*, *e-commerce*, *e-banking*, *e-mail*, dan layanan lainnya. Segala kecanggihannya yang dimiliki gadget menjadikannya banyak diminati oleh semua kalangan manusia baik anak-anak, remaja, orang dewasa, bahkan orangtua sekalipun karena gadget memberi kemudahan dalam memperoleh informasi, kemudahan menyimpan data, kemudahan berbagi suatu hal, kemudahan mengakses suatu hal, kemudahan mengabadikan momen dengan fitur kamera gadget, serta banyak lainnya kemudahan bagi kehidupan manusia sebagai dampak positif adanya gadget. Di samping memberi dampak yang baik, gadget juga berpotensi memberi dampak negatif bagi penggunaannya.

Dampak negatif dari adanya gadget bisa menjadikan penggunaannya ketergantungan atau kecanduan gadget serta menjadi kurang bersosialisasi.<sup>4</sup> Ketergantungan gadget yang terus meningkat dapat mengganggu perencanaan pekerjaan atau aktifitas yang seharusnya dilakukan karena terlalu asyik dalam menggunakan gadget. Selain itu mereka sering lupa waktu dan melakukan aktivitas penggunaan gadget hingga larut malam sehingga berdampak pula pada kualitas tidur pengguna gadget.<sup>5</sup> Anak yang menggunakan gadget emosinya menjadi tidak stabil seperti mudah marah dan suka membangkang, lalu menurunnya kedisiplinan, seperti anak menjadi malas bergerak, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar karena terlalu sering bermain gadget.<sup>6</sup> Menurunnya sikap kedisiplinan bisa terjadi pada siapapun yang merupakan seorang pengguna gadget, termasuk yang terjadi pada remaja pengguna gadget.

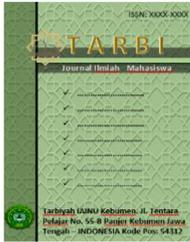
Kedisiplinan berasal dari kata disiplin yang mendapatkan imbuhan awalan ke- dan akhiran

<sup>3</sup> Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (2018): 86–97, <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.

<sup>4</sup> Rezky Graha Pratiwi and Rosyidah Umpu Malwa, "Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja," *Jurnal Ilmiah Psyche* 15, no. 2 (2021): 105–12, <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i2.1550>.

<sup>5</sup> Umi Romayati Keswara, Novrita Syuhada, and Wahid Tri Wahyudi, "Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja," *Holistik Jurnal Kesehatan* 13, no. 3 (2019): 233–39, <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>.

<sup>6</sup> Deni Setiawani and Saidah Saidah, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Kelas V SD 77 Rejang Lebong," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 851–64, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6837%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/6837/2580>.



-an. Disiplin berartikan tata tertib pada bidang ilmu yang memiliki objek, sistem, dan metode tertentu.<sup>7</sup> Remaja artinya usia mulai dewasa, muda, atau pemuda.<sup>8</sup> Batasan usia remaja yang umum digunakan para ahli dimulai dari usia 12 sampai usia 21 tahun dan dibagi menjadi 3 masa atau fase yaitu, fase remaja awal yang berkisar pada usia 12 sampai 15 tahun, fase remaja pertengahan yang berkisar pada usia 15 sampai 18 tahun, dan fase remaja akhir yang berkisar pada usia 18 sampai 21 tahun.<sup>9</sup> Sikap disiplin berlaku juga dalam hal keagamaan yaitu disiplin beribadah. Disiplin beribadah diartikan melaksanakan dan menyempurnakan ibadah dengan ketertiban, keteraturan, dan keta'atan. Disiplin beribadah ini salah satunya bisa dilakukan pada saat pelaksanaan shalat. Disiplin dalam shalat juga sebagai upaya pembentukan perilaku seseorang untuk disiplin dalam pelaksanaan shalat, baik pada gerakannya, bacaannya serta tepat waktu pada pelaksanaannya.<sup>10</sup>

Shalat artinya doa sebagai suatu bentuk pengabdian kepada Allah yang tersusun dari beberapa perkataan dan perbuatan yang dimulai dengan takbiratul ikhram (Allahu Akbar) dan berakhir dengan salam, serta dilakukan berdasarkan syarat dan rukun yang telah ditentukan Islam.<sup>11</sup> Waktu pelaksanaan shalat sangat penting untuk diketahui dan dipahami, apalagi untuk waktu shalat fardhu (wajib). Shalat fardhu yang terdiri dari Zuhur, Asar, Maghrib, Isya, dan Subuh memiliki ketentuan waktunya masing-masing. Shalat Zuhur dilakukan di waktu zahirah (tengah hari). Waktu shalat Asar dimulai tepat ketika waktu shalat Zuhur habis, yaitu semenjak bayangan suatu benda menjadi sama panjangnya dengan panjang benda itu sendiri dan waktu shalat Asar akan berakhir ketika matahari terbenam di arah barat. Awal waktu shalat Maghrib adalah ketika matahari terbenam/tenggelam dengan sempurna di ufuk barat, atau ketika hilangnya seluruh bulatan matahari. Shalat Isya dilakukan waktu kondisi gelap dari terbenamnya matahari hingga benar-benar gelap di waktu malam hari. Terakhir shalat Subuh yang dikerjakan di waktu terbitnya fajar.<sup>12</sup>

Remaja pada umumnya menggunakan waktunya untuk bermain gadget entah untuk

<sup>7</sup> Em Zul Fajri dan Ratu Aprilia, Op.Cit., hal. 258.

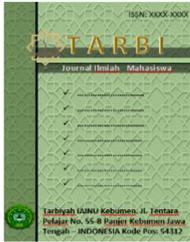
<sup>8</sup> Ibid., hal. 704.

<sup>9</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan, cet kesepuluh*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hal. 190.

<sup>10</sup> Moch. Yasyakur, "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu," *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam* 5.09, no. 2 (2017): 1185-1230, <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/86>.

<sup>11</sup> Labib Mz dan Muhammad Ridlo'I, *Intisari Pengetahuan Agama Islam Lengkap*, (Surabaya: Bintang Usaha Jaya, 2011), hal.100.

<sup>12</sup> Mahmud Asy Syafrowi, *Shalat 50 Rakaat Sehari Semalam*, (Yogyakarta: Sketsa, 2014), hal. 21-86.



bermain game, menggunakan sosial media, menonton *youtube*, atau mencari informasi.<sup>13</sup> Banyaknya pelajar atau siswa yang berada pada fase remaja jika sedang asik bermain gadget bahkan bisa mengabaikan dan melupakan waktu ibadah, terkhususnya saat waktu pelaksanaan shalat. Semakin tinggi penggunaan gadget, maka semakin rendah kedisiplinan shalat siswa yang artinya penggunaan gadget mempunyai pengaruh negatif dalam kedisiplinan siswa melaksanakan shalat.<sup>14</sup> Hal tersebut memungkinkan remaja memiliki sikap tidak disiplin, terutama tidak disiplin terhadap waktu shalatnya. Padahal shalat adalah hal utama yang tidak boleh diabaikan dan ditunda hanya untuk melakukan suatu hal lain seperti pekerjaan atau bermain gadget.

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang permasalahan terkait penggunaan gadget oleh remaja yang bisa membuat mereka lupa waktu shalat saat menggunakan gadget, tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja Desa Tanjungsari Petanahan Kebumen.

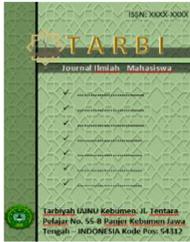
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif yang analisis datanya bersifat angka untuk menguji suatu hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian ini dilakukan di Dukuh Gandu, Desa Tanjungsari, Kecamatan Petanahan, Kabupaten Kebumen dengan subjek penelitian remaja yang berdomisili di Dukuh Gandu, Desa Tanjungsari. Adapun jumlah remaja yang dijadikan sampel sebanyak 30 remaja yang merupakan remaja pada fase awal dan fase pertengahan dengan usia 12 sampai 18 tahun. Pengambilan sampel dilakukan melalui teknik *probability sampling* dengan memberi peluang yang sama pada suatu populasi untuk dijadikan sampel. Data dalam penelitian diambil menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, kuisioner/angket, dan wawancara yang berlangsung mulai dari 1 Maret 2024 sampai 31 Mei 2024.

Pada instrumen penelitian kuisioner/angket pernyataan yang memuat pilihan jawaban untuk diisi oleh responden dibuat dengan menggunakan pedoman *Skala Likert*. Tipe jawabannya berupa selalu, sering, kadang-kadang, dan tidak pernah. Adapun setiap

<sup>13</sup> Fitriana Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria Fitria, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga," *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 182, <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.

<sup>14</sup> Syahril Marzuki, Hanif Cahyo Adi Kistoro, and Sutipyo Ru'iyah, "Kedisiplinan Sholat Siswa Di Smk Muhammadiyah 2 Sleman Ditinjau Dari Pengaruh Penggunaan Gadget," *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2021): 027, <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i1.378>.



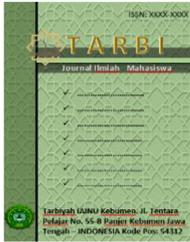
pernyataan yang ada di angket mempunyai skor jawabannya masing masing. Jika pada pernyataan yang sifatnya positif, maka skor jawaban dari 'selalu' nilainya (4), 'sering' (3), 'kadang-kadang' (2), dan 'tidak pernah' (1). Sedangkan untuk pernyataan yang sifatnya negatif, maka pemberian skornya kebalikan dari skor positif. Apabila dalam pernyataan yang sifatnya negatif responden memilih jawaban 'selalu' nilai skornya (1), 'sering' (2), 'kadang-kadang' (3) dan memilih jawaban 'tidak pernah' (4). Dari pemberian skor tersebut akan menghasilkan sebuah data angka yang kemudian akan digunakan untuk kelanjutan proses penelitian.

Selanjutnya analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data Regresi Linear Sederhana dengan  $Y = a + b X$  guna mengetahui pengaruh antara variabel bebas (X) penggunaan gadget terhadap variabel terikat (Y) kedisiplinan shalat remaja. Sebelum dilakukannya analisis regresi linear sederhana telah dilakukan serangkaian uji, diantaranya uji validitas menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment*, uji reabilitas menggunakan rumus koefisien reliabilitas *alfa cronbach*, uji normalitas dengan *Kolmogorov-Smirnov*, dan uji linearitas data. Adapun saat dilakukan analisis dan pengujian data dibantu dengan aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini terdapat dua variabel dan dua hipotesis. Terdapat *Independent Variable* yaitu Penggunaan Gadget (Variabel X) dan *Dependent Variable* yaitu Kedisiplinan Shalat (Variabel Y). Untuk hipotesisnya terdapat hipotesis  $H_0$  yang artinya tidak terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat serta hipotesis  $H_a$  yang artinya terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat. Pada instrumen penelitian yang akan digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan uji reabilitas instrumen penelitian. Instrumen dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , dan akan menjadi tidak valid jika sebaliknya. Untuk  $r_{tabel}$  pada penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% dengan jumlah responden/N 30 yaitu sebesar 0,361. Sedangkan instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha*  $> r_{tabel}$ .

Hasil uji validitas instrumen penelitian penggunaan gadget menunjukkan 8 pernyataan valid dan 2 tidak valid sedangkan hasil uji validitas instrumen penelitian kedisiplinan shalat menunjukkan 9 pernyataan valid dan 1 yang tidak valid. Berdasarkan hal tersebut, maka dari



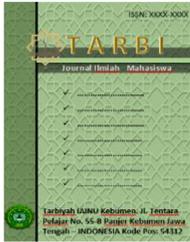
total 20 item pernyataan terdapat 17 pernyataan yang valid yang akan digunakan pada pengujian data selanjutnya. Kemudian pada uji reabilitas instrumen penelitian penggunaan gadget dikatakan reliabel karena menunjukkan hasil *cronbach's alpha* >  $r_{tabel}$  dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 749 dan  $r_{tabel}$  0, 361, dan instrumen penelitian kedisiplinan shalat dikatakan reliabel karena menunjukkan hasil *cronbach's alpha* >  $r_{tabel}$  dengan nilai *cronbach's alpha* sebesar 620 dan  $r_{tabel}$  0, 361.

Selanjutnya pada hasil pengujian normalitas data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi > 0,05, dan sebaliknya apabila nilai signifikansi < 0,05 maka dikatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi 0,200 > 0,05 yang artinya nilai signifikan lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai data berdistribusi normal. Lalu pada uji linearitas dikatakan jika nilai signifikansi *deviation from linearity* > 0,05, maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikatnya. Begitu pula sebaliknya jika nilai signifikansi *deviation from linearity* < 0,05, maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dan variabel terikatnya. Adapun hasil uji linearitas menunjukkan jika terdapat hubungan yang linear dari variabel bebas dan terikat karena memiliki nilai *deviation from linearity* > 0,05, yang artinya nilai *deviation from linearity* yaitu 0,79 lebih besar dari 0,05.

Setelah dilakukan serangkaian uji, validitas, reabilitas, normalitas, dan linearitas maka langkah selanjutnya untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja Dukuh Gandu Desa Tanjungsari, dilakukan analisis data regresi linear sederhana. Jika nilai signifikansi < 0,05, artinya variabel X (Penggunaan Gadget) berpengaruh terhadap variabel Y (Kedisiplinan Shalat). Sedangkan jika nilai nilai signifikansi > 0,05, artinya variabel X (Penggunaan Gadget) tidak berpengaruh terhadap variabel Y (Kedisiplinan Shalat).

**Tabel 1.** Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

<b>Model Summary</b>					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	
1	.555 <sup>a</sup>	.308	.283	2.870	
<b>ANOVA<sup>a</sup></b>					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.



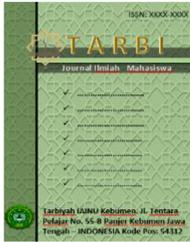
1	Regression	102.736	1	102.736	12.473	.001 <sup>p</sup>
	Residual	230.631	28	8.237		
	Total	333.367	29			

Berdasarkan tabel hasil analisis data regresi linear sederhana di atas, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh dari variabel X (Penggunaan Gadget) terhadap variabel Y (Kedisiplinan Shalat). Hal tersebut dikarenakan nilai F Hitung besarnya 12.473 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ , yang artinya 0,001 lebih kecil dari 0,05 sehingga dapat dikatakan jika terdapat pengaruh dari Penggunaan Gadget terhadap kedisiplinan Shalat. Adapun besarnya nilai korelasi atau hubungan (R) yaitu sebesar 0,555, kemudian diperoleh koefisien determinasi (*R Square*) sebesar 0,308, sehingga dapat diartikan bahwa besarnya pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kedisiplinan Shalat yaitu sebesar 30,8%. Hasil analisis dan penghitungan tersebut, diperkuat pula dengan hasil wawancara terhadap beberapa orangtua remaja yang mengatakan bahwa terkadang saat menggunakan gadget anak remaja bisa sampai lupa waktu waktu shalat, tidak tepat waktu saat melaksanakan shalat, dan sering menunda pelaksanaan shalat karena menggunakan gadget. Oleh karena itu, hasil penelitian ini menunjukkan jika penggunaan gadget membawa pengaruh terhadap kedisiplinan shalat remaja Dukuh Gandu, Desa Tanjungsari, Petanahan, Kebumen.

Adapun hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh dari penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja, sejalan dengan hasil penelitian dari Syahril Marzuki, dkk. pada tahun 2021 yang juga meneliti terkait kedisiplinan shalat ditinjau dari pengaruh penggunaan gadget siswa, dengan hasil penelitian yang menunjukkan ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kedisiplinan siswa dalam pelaksanaan shalat ke arah negatif.<sup>15</sup> Hal tersebut selaras pula dengan hasil penelitian dari Irfan Sopiandi, dkk. pada tahun 2023 terkait dampak penggunaan gadget terhadap disiplin siswa dengan hasil penelitian yang menunjukkan jika semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah tingkat kedisiplinan siswa di sekolah.<sup>16</sup> Selain itu, tidak jauh berbeda dengan hasil penelitian Anik Yunianingsih, dkk. pada tahun 2022 terkait pengaruh penggunaan handphone terhadap

<sup>15</sup> Syahril Marzuki, Hanif Cahyo Adi Kistoro, and Sutipyo Ru'iyah, Op.Cit.

<sup>16</sup> Irfan Sopiandi et al., "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Disiplin Siswa Smpn 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara," *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 2980–91, <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10019>.



kedisiplinan shalat lima waktu siswa dengan hasil penelitian yang menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan diantara penggunaan handphone terhadap kedisiplinan shalat lima waktu siswa.<sup>17</sup> Handphone sendiri merupakan bagian dari gadget sama seperti laptop, komputer, ipad, dan gadget yang lainnya.

Didasarkan pada hasil penelitian ini, maka bisa dijadikan sebagai pemahaman dan patokan untuk meminimalisir dampak negatif dari penggunaan gadget terutama dalam pengaruhnya terhadap kedisiplinan shalat bagi anak remaja. Salah satu yang bisa dilakukan untuk orangtua, keluarga, atau orang terdekat remaja lainnya yaitu harus senantiasa mengawasi, mengecek secara berkala, dan membatasi penggunaan gadget remaja serta selalu mengingatkan untuk melaksanakan shalat fardhu saat waktunya tiba. Fase remaja merupakan fase pertumbuhan anak yang masih perlu dituntun dan mendapatkan bimbingan dari orang-orang didekatnya. Sehingga jika pada saat remaja sudah diajarkan dan dibimbing untuk hal yang baik seperti disiplin dalam pelaksanaan shalat, maka kedepannya remaja akan terbiasa dan tanpa beban untuk selalu menerapkan kedisiplinan dalam sepanjang hidupnya, terutama kedisiplinan shalat fardhu sebagai salah satu ibadah utama dalam Islam.

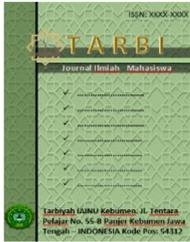
## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, analisis data, dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat. Hal tersebut didasarkan pada hasil analisis data yang menunjukkan nilai korelasi sebesar 0,555 serta nilai signifikansi sebesar 0,001 yang mana lebih kecil dari 0,05, sehingga terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan shalat remaja. Maka dari itu, hipotesis penelitian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak yang artinya Terdapat Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kedisiplinan Shalat Remaja Desa Tanjungsari, Petanahan, Kebumen.

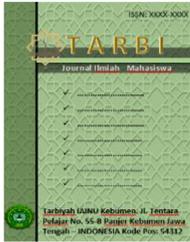
## **DAFTAR PUSTAKA**

- Desmita. *Psikologi Perkembangan, cet kesepuluh*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Fajri, Em Zul dan Ratu Aprilia. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Difa Publisher, 2008.

<sup>17</sup> Anik Yunianingsih et al., "Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Lailatul Qodar Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021," *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2, no. 1 (2022): 36–44, <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.953>.



- Fitriana, Fitriana, Anizar Ahmad, and Fitria Fitria. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5, no. 2 (2021): 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>.
- Hudaya, Adeng. "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik." *Research and Development Journal of Education* 4, no. 2 (2018): 86–97. <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.
- Ilyas, Khalifi . *Kaya Raya Hanya dengan Internet*. Jogjakarta: Garailmu, 2010.
- Sopiandi, Irfan, Mohammad Mustari, Edy Kurniawansyah, and Sawaludin. "Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Disiplin Siswa Smpn 2 Bayan Kabupaten Lombok Utara." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 2980–91. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10019>.
- Keswara, Umi Romayati, Novrita Syuhada, and Wahid Tri Wahyudi. "Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Remaja." *Holistik Jurnal Kesehatan* 13, no. 3 (2019): 233–39. <https://doi.org/10.33024/hjk.v13i3.1599>.
- Marzuki, Syahril, Hanif Cahyo Adi Kistoro, and Sutipyo Ru'iyah. "Kedisiplinan Sholat Siswa Di Smk Muhammadiyah 2 Sleman Ditinjau Dari Pengaruh Penggunaan Gadget." *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2021): 027. <https://doi.org/10.29062/tarbiyatuna.v5i1.378>.
- Mz, Labib dan Muhammad Ridlo'I. *Intisari Pengetahuan Agama Islam Lengkap*. Surabaya: Bintang Usaha Jaya, 2011.
- Pratiwi, Rezky Graha, and Rosyidah Umpu Malwa. "Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Remaja." *Jurnal Ilmiah Psyche* 15, no. 2 (2021): 105–12. <https://doi.org/10.33557/jpsyche.v15i2.1550>.
- Setiawani, Deni, and Saidah Saidah. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Kelas V SD 77 Rejang Lebong." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 7, no. 2 (2022): 851–64. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/6837%0Ahttps://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/6837/2580>.
- Syafrowi, Mahmud Asy. *Shalat 50 Rakaat Sehari Semalam*. Yogyakarta: Sketsa, 2014.
- Yasyakur, Moch. "Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menanamkan Kedisiplinan Beribadah Sholat Lima Waktu." *Edukasi Islami Jurnal Pendidikan Islam* 5.09, no. 2



## **Tarbi: Jurnal Ilmiah Mahasiswa**

**Vol 3 (2) Tahun 2024: 311-321**

ISSN: 2829-5072

Jalan Tentara Pelajar No 55B, Telp: ( 0287) 385902 Kebumen 54312

Web jurnal : [www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id](http://www.ejournal.iainu-kebumen.ac.id) email: [tarbichannel@gmail.com](mailto:tarbichannel@gmail.com)

---

(2017): 1185–1230. <http://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id/index.php/ei/article/view/86>.

Yunianingsih, Anik, Suhadi Suhadi, Intan Ayu Wulandari, And Alfian Eko Rochmawan.

“Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Kedisiplinan Shalat Lima Waktu Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Terpadu Lailatul Qodar Sukoharjo Tahun Pelajaran 2020/2021.” *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi* 2, no. 1

(2022): 36–44. <https://doi.org/10.51878/edutech.v2i1.953>.