

**KEDISPLINAN SHALAT SISWA DI SMK MUHAMMADIYAH 2 SLEMAN DITINJAU  
DARI PENGARUH PENGGUNAAN GADGET**

Syahril Marzuki<sup>1</sup>, Hanif Cahyo Adi Kistoro<sup>2</sup>, Sutipyo Ru'iyah<sup>3</sup>

Universitas Ahmad Dahlan (UAD) Yogyakarta, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup> [syahrildyan96@yahoo.com](mailto:syahrildyan96@yahoo.com), <sup>2</sup> [hanif.kistoro@pai.uad.ac.id](mailto:hanif.kistoro@pai.uad.ac.id),

<sup>3</sup> [sutipyo@pai.uad.ac.id](mailto:sutipyo@pai.uad.ac.id)

**Abstract**

*In this age of globalization the development of the world of technology is very advanced and developing. Many students are very familiar with using gadgets, especially students. Students tend to use the gadget for many reasons, such as following trends, or to become more active on social media. With the intensity of students using gadgets, many students still do not have time limits in using it, so the obligation to worship, especially prayer, is often neglected and forgotten. This study aims to find out: the magnitude of the influence of the use of gadgets on the implementation of student prayer services, This research is a survey research with a quantitative approach. The research subjects were 120 students. The technique of collecting data uses a questionnaire about the use of gadgets and the discipline of prayer services. Data analysis techniques with simple linear regression analysis using the help of the spss program. The results of this study indicate that there is a negative influence of the use of gadgets on the implementation of prayer services of 0.447%. It can be interpreted that the more often students use gadgets, the more negative impact on the prayer service of students.*

**Keywords:** Use Gadget, Student, Prayer Dicipline

Accepted: December 25 2020	Reviewed: Januari 07 2021	Publised: February 01 2021
-------------------------------	------------------------------	-------------------------------

**A. Pendahuluan**

Munculnya teknologi yang melanda dunia saat ini membuat perubahan besar dalam kehidupan manusia. Merambahnya teknologi berbasis IT mempunyai pengaruh besar dalam segala aspek kehidupan. Dalam dunia ekonomi muncul transportasi *online*, transaksi online dan lainnya. Teknologi menjadi sebuah kebutuhan manusia (Wardhani, 2018). Dunia politik dan sosial juga berdampak dengan adanya informasi digital yang semakin tidak terbatas. Tranparansi

informasi menjadi salah satu indikatornya. Dunia seolah tanpa sekat dan dapat diketahui secara cepat.

Salah satu produk dalam teknologi ini adalah semakin berkembangnya alat komunikasi *handphone* atau *gadget* (Fajrin, 2015). Gadget menjadi sebuah kebutuhan yang harus dimiliki masyarakat (Manumpil, Ismanto & Franly, 2015). Berawal dari tujuan awal untuk sekedar berkomunikasi (telpon) sudah berkembang menjadi sebuah alat untuk bertransaksi dan mendapatkan informasi dalam satu genggam *gadget*.

Sudah tentu berkembangnya teknologi ini akan mempunyai efek, baik secara positif atau negatif (Kamil, 2016). Efek positif dapat kita rasakan dalam mendapatkan informasi. Informasi apapun begitu mudah dan cepat untuk didapatkan beritanya. Tidak hanya di lingkungan lokal, tetapi nasional atau bahkan internasional dapat diketahui hanya beberapa detik. Ada efek positif tentu juga ada efek negatif. Efek negatif dapat kita rasakan dengan adanya informasi yang begitu dahsyat tanpa terbandung. Informasi yang tanpa filter akan menjadikan gesekan yang semakin tajam dalam kehidupan. Munculnya perilaku menyebarkan informasi yang tidak benar (*hoax*), perilaku menghujat, menghina dan sebagainya sebagai contoh nyata dari efek negatif. Efek lain dari perkembangan gadget sebagai media komunikasi yang semakin cepat, beragam, dan banyak fitur membuat masyarakat seakan di berikan kemudahan yang berakibat adanya efek ketergantungan atau kecanduan terhadap *gadget*.

Interaksi dalam kehidupan nyata atau alami yang semakin berkurang, munculnya sifat individual, agresif atau bahkan berkurangnya tingkat konsentrasi adalah efek lain yang dapat kita rasakan. Bahkan dalam penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan memunculkan banyak penyakit psikis seperti *selfisme*, *nimophobia* dan lainnya.

*Gadget* adalah sebuah (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi istimewa, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah barang baru. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua kalangan memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga sudah dimiliki oleh masyarakat pedesaan (Al Ayoubi, 2017:31). Hampir semua masyarakat pada saat ini mempunyai alat komunikasi / *gadget* dalam aktifitasnya, tanpa terkecuali anak-anak sekolah (Widiawati, Sugiman & Edy, 2017).

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang sering didengar terutama bagi pengguna dan pecinta berbagai jenis *gadget*. Namun ada banyak orang yang belum mengetahui definisi *gadget* itu sendiri. Menurut Merriam Webster pengertian *Gadget* yaitu "an often small mechanical or electronic device with practical use but

*often thought of as a novelty*". Sebuah perangkat mekanik atau elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering diketahui sebagai hal baru (Merriam, 2010 : 2).

Ditambahkan Wing (2014:7) bahwa "*Gadget* adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus". *Gadget* mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, *gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrumen kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis. Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia, *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Kecanggihan yang dimiliki *gadget* mampu menjadi pasar bisnis dengan penjualan nomor satu di dunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia.

Seperti dijelaskan sebelumnya, *gadget* yang mempunyai sifat sifat *adiktif* atau candu, menjadikan anak usia sekolah rela menghabiskan banyak waktunya menggunakan *gadget* dan mengorbankan waktu belajar mereka. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan menjadi kecanduan akan berdampak buruk terhadap aspek psikologis dan akan memberikan pengaruh negatif terhadap perkembangan pribadi dan sosialnya. Anak-anak lebih rentan terhadap penggunaan *gadget* dari pada orang dewasa. Perilaku ini bisa berlanjut sampai anak menginjak usia remaja bahkan sampai dewasa jika tidak diatasi dengan baik (Manumpil, Ismanto & Franly, 2015).

Pengertian penggunaan *gadget* sendiri adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* dalam menunjang dan memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas. Tujuan seseorang menggunakan *gadget*. diantaranya sebagai sarana untuk mempermudah komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan dapat di katakan sebagai media informasi (Wing, 2014:19). *Gadget* mampu memperpendek jarak yang jauh, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi.

*Gadget* secara umum juga mempunyai manfaat bagi masyarakat. Menurut Liliweri (2011:851), *gadget* dapat menciptakan suatu masyarakat yang lebih *informed* yang dapat membuat respon manusia terhadap peristiwa, meningkatnya multi tugas, harga lebih murah, dan memperbesar spesialisasi dalam pekerjaan. Dengan adanya teknologi baru yang lebih canggih seperti sekarang ini, manusia dapat memanfaatkan waktu dan tempat seefisien mungkin dalam menjalankan

aktivitasnya. Sehingga untuk kalangan orang yang bekerja, *gadget* dapat membantu dalam menyelesaikan pekerjaannya. Sementara pengguna *gadget* khususnya siswa memiliki dan menggunakan *gadget* bukan dikarenakan kebutuhan primer tapi lebih cenderung untuk mengikuti *trend* yang mungkin hanya ikut-ikutan atau bahkan untuk bermain game yang banyak tersedia di fiturnya.

Dampak positif lain dari adanya *Gadget* (Harfiyanto, 2015) adalah Memudahkan untuk berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial, mempersingkat jarak dan waktu, di era perkembangan *gadget* yang canggih yang didalamnya terdapat media sosial seperti sekarang ini, hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi masalah dan menjadi halangan, mempermudah para siswa mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang siswa mengerti. Hal ini biasa dilakukan siswa dengan kepada guru mata pelajaran, Mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto yang berkaitan dengan kegiatan di sekolah kemudian membagikannya di grup atau juga bisa langsung membagikan kepada orang-orang tertentu.

Adapun dampak negatif (Wardhani, 2018; Harfiyanto,2015) dalam penggunaan *gadget*, diantaranya adalah munculnya ketergantungan pada *gadget*. *Gadget* yang memiliki berbagai macam aplikasi akan membuat siswa lebih mementingkan diri sendiri, siswa yang telah menggunakan media sosial di *gadget* mereka, lebih banyak menggunakan waktunya bukan untuk belajar.

Ada beberapa faktor munculnya penggunaan *Gadget* pada seseorang yaitu faktor pribadi, lingkungan, budaya dan sosial. Faktor pribadi yang memberikan dukungan terhadap perilaku anak remaja seperti usia dan tahap siklus hidup, lingkungan ekonomi, gaya hidup, dan konsep diri. Kepribadian remaja yang selalu ingin terlihat lebih dari teman-temannya, biasanya cenderung mengikuti *trend* sesuai perkembangan teknologi (Kotler & Armstrong,, 2007 : 203).

Lingkungan juga berpengaruh dengan adanya penekanan yang kuat dari teman sebaya dan juga masyarakat. Hal ini menjadi banyak orang yang menggunakan *gadget*, maka masyarakat lainnya menjadi enggan meninggalkan *gadget*. Selain itu sekarang hampir setiap ada kegiatan menuntut seseorang untuk menggunakannya.(Rani, 2015: 209).

Ditambahkan juga oleh Kotler & Armstorng (2007:203), faktor budaya sangat berpengaruh paling luas dan mendalam terhadap perilaku para remaja. Sehingga banyak remaja yang mengikuti *trend* yang ada di lingkungan mereka, yang mengakibatkan keharusan untuk memiliki *gadget*. Sementara faktor sosial jugat turut memberikan pengaruh kepada keluarga dalam perilakunya. Peran

keluarga sangat penting dalam faktor sosial, karena keluarga sebagai orang utama dalam pembentukan perilaku remaja.

Salah satu dampak lain yang negatif dari penggunaan *gadget* terhadap aspek psikologis adalah menurunnya kedisiplinan pada seseorang. Termasuk dalam ini bagi siswa adalah kedisiplinan pelaksanaan ibadah shalat. Ketergantungan siswa dalam memainkan *gadget*, juga mempengaruhi dalam aktivitas ibadah bagi siswa, seperti tidak melakukan shalat tepat waktu atau bahkan ada yang tidak mengerjakan shalat sebagai kewajiban yang harus dijalankan.

Sementara shalat merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan seorang muslim. Shalat dalam pendidikan agama islam sebagai salah satu benteng akhlak dan mendidik siswa menjadi pribadi yang baik. Dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam shalat juga merupakan materi yang diajarkan yang dapat memperkuat keimanan mereka dan untuk pembelajaran hidup bersosialisasi dalam kehidupan nyata. Anak juga harus paham bahwa shalat merupakan suatu hal yang penting untuk masa depan mereka bisa membentuk pondasi yang kokoh dalam dalam membangun pribadi seseorang. Kebiasaan shalat yang baik akan membentuk karakter dan perilaku yang baik pula.

Ibadah Shalat sendiri secara etimologi berasal dari bahasa Arab yaitu, عَبَدَ – يَعْبُدُ berarti taat, tunduk, patuh, merendahkan diri dan hina. Sedangkan menurut Abuddin Nata ibadah secara bahasa adalah menyembah, menurut, merendahkan diri dan penyerahan diri secara mutlak, baik lahir maupun batin kepada kehendak ilahi (Yunus, 1990: 253). Sedangkan pengertian ibadah dari segi istilah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya adalah Syahminan Zaini yang mengartikan bahwa ibadah adalah mengerjakan segala apa yang diperintahkan Allah SWT dengan tujuan untuk mendekatkan diri kepada Allah serta hanya semata-mata mencari ridha-Nya.

Adapun defenisi ibadah ialah mendekatkan diri kepada Allah Swt dengan melaksanakan segala apa yang diperintah-Nya dan Menjauhi segala apa yang dilarangan-Nya serta mengamalkan apa saja yang diperkenankan oleh-Nya. Sedangkan defenisi ibadah menurut ulama Fiqh, yaitu apa yang dikerjakan untuk mendapatkam rido dari Allah SWT dan mengharap pahalaNya di akhirat (Syakir, 2014:1).

Sedangkan makna shalat menurut bahasa berarti do'a, sebagaimana firman Allah SWT (Departemen Agama RI, 2006:2) dalam surat At-Taubah/9 ayat 103, yang berbunyi :

حُذِّ مِنْ أَمْوَالِهِمْ صَدَقَةً تُطَهِّرُهُمْ وَتُزَكِّيهِمْ بِهَا وَصَلَّ عَلَيْهِمْ إِنَّ صَلَاتَكَ سَكَنٌ لَهُمْ وَاللَّهُ سَمِيعٌ عَلِيمٌ

Artinya:

*“Ambillah zakat dari sebagian harta mereka, dengan zakat itu kamu membersihkan dan mensucikan mereka dan berdoalah untuk mereka. Sesungguhnya doamu itu (menumbuhkan) ketentraman jiwa bagi mereka. Allah maha mendengar, maha mengetahui.”(Q.S.At-Taubah/9:103).*

Kata shalat pada umumnya berakar dari kata shalat (صلاة), yang berasal dari kerja صَلَّى - يُصَلِّي . Kata shalat menurut pengertian bahasa mengandung dua pengertian, yaitu berdo'a dan bershalawat. Berdo'a yang dimaksud dalam hal ini ialah berdo'a atau memohon hal-hal yang baik, kebaikan, nikmat, kebajikan dan rizki yang berbaur positif kepada Tuhan. Sedangkan bershalawat berarti meminta keselamatan, kedamaian, keamanan, dan perlimpahan rahmat Allah SWT.

Kedisiplinan berasal dari bahasa lain, "discipulus" yang berarti "pembelajaran". Jadi, disiplin itu sebenarnya difokuskan pada pengajaran. Menurut Ariesandi arti disiplin sesungguhnya adalah proses melatih pikiran dan karakter anak secara bertahap sehingga menjadi seseorang yang memiliki kontrol diri dan berguna bagi masyarakat (Ariesandi, 2008:203).

Disiplin yang dikehendaki itu bisa jadi muncul akibat kesadaran maupun paksaan dari pihak lain. Disiplin yang muncul karena kesadaran disebabkan faktor seseorang dengan sadar bahwa hanya dengan disiplin akan didapatkan kesuksesan dalam segala hal, dengan kedisiplinan dapat tercipta keteraturan dalam kehidupan, disiplin dapat menghilangkan kekecewaan, dengan disiplin orang, dan sebagainya. Disiplin karena paksaan biasanya dilakukan dengan terpaksa pula. Keterpaksaan itu muncul akibat rasa takut akan sangsi yang diberlakukan akibat pelanggaran terhadap aturan yang diterapkan (Inayati, Albar, Suwargianto, & Astuti, 2020).

Dalam kehidupan sikap disiplin sangat diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Disiplin menjadi salah satu cara dalam membentuk perilaku, sikap dan tata kelola masyarakat yang baik. Tingkat kedisiplinan yang baik akan mempengaruhi kepribadian seseorang. Di lingkungan sekolah, kedisiplinan dapat membentuk siswa untuk menjadi pribadi yang baik dengan kondisi suasana yang teratur, tenang dan tidak ada penggunaan gadget yang berlebihan sehingga dapat mengganggu siswa.

Disiplin secara umum merupakan sebuah bentuk dari individu atau kelompok yang berniat untuk mengikuti aturan-aturan yang telah ditetapkan (Helmi, 1996). Disiplin merupakan suatu sikap yang menunjukkan kesediaan untuk menepati atau mematuhi ketentuan, tata tertib, nilai serta kaidah-kaidah yang berlaku. Disiplin mengandung asas taat, yaitu kemampuan untuk bersikap dan bertindak secara konsisten berdasar pada suatu nilai tertentu (Ely, 2016). Dalam proses pelaksanaan ibadah khususnya shalat, kedisiplinan dapat menjadi alat yang bersifat preventif untuk mencegah dan menjaga hal-hal yang dapat mempengaruhi perilaku siswa.

Pengendalian diri harus dikembangkan pada diri siswa. pengendalian diri yang dimaksud adalah suatu kondisi dimana seseorang dalam perbuatannya selalu dapat menguasai diri sehingga tetap mengontrol dirinya dari berbagai keinginan yang terlalu berlebihan. Pengendalian diri tersebut terkandung keteraturan hidup dan kepatuhan akan segala peraturan, dengan kata lain perbuatan siswa selalu berada dalam koridor disiplin dan tata tertib sekolah. Khusus dalam hal ibadah shalat, maka pengendalian diri yang baik akan menumbuhkan rasa kedisiplinan pula dalam mengendalikan pengaruh penggunaan gadget. Seseorang yang sudah mampu mengendalikan dirinya, adalah orang yang sudah mempunyai kecerdasan emosi yang baik (Kistoro, 2014).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan, bahwa disiplin adalah niat seseorang atau kelompok dalam suatu keadaan di mana sesuatu itu berada dalam keadaan tertib, teratur dan semestinya, serta ada suatu pelanggaran-pelanggaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh dari penggunaan gadget terhadap kedisiplinan dalam melaksanakan ibadah shalat siswa.

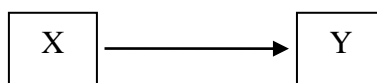
## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subyek yang dijadikan responden sebanyak 120 siswa di jurusan Teknik kendaraan Ringan (TKR) SMK Muhammadiyah 2 Sleman Yogyakarta. Teknik Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *purposive sampling*, dimana subyek sudah dipilih dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 85). Alasan menggunakan teknik ini karena di kelas ini semua siswa sudah mempunyai *gadget*.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket dalam pengambilan datanya. Angket disebar kepada siswa yang menjadi subyek penelitian. Angket yang digunakan terdiri dari angket tentang penggunaan gadget dan angket tentang

kedisiplinan shalat. Teknik Analisis Data yang digunakan menggunakan bantuan program SPSS dengan analisa regresi sederhana.

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (X) yaitu Penggunaan *Gadget*, dan variabel terikatnya (Y) yaitu kedisiplinan shalat. Adapun desain penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :



Bagan 1. Desain Penelitian

Dalam analisis regresi ada uji prasyarat yang perlu dilakukan yaitu uji normalitas dan reliabilitas. Uji normalitas dipergunakan untuk mengetahui apakah sebaran data itu normal dan mempunyai hubungan linier antara data dua variabel yang diuji (Nurgiyantoro, Gunawan & Marzuki, 2017:362). Hasil uji normalitas dan linieritas dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1  
Uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		120
	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.25497786
	Absolute	.063
	Positive	.063
	Negative	-.048
Test Statistic		.063
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

Berdasarkan tabel output SPSS tersebut, diketahui bahwa nilai *signifikansi Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogrov-smirnov* di atas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi.

Tabel 2  
Uji linieritas  
**ANOVA Table**

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	919.602	21	43.791	2.244	.004
Linearity	565.123	1	565.123	28.963	.000
Deviation from Linearity	354.479	20	17.724	.908	.578
Within Groups	1912.190	98	19.512		
Total	2831.792	119			

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua variabel bebas dengan variabel terikat memiliki hubungan yang linier.

### C. Hasil dan Pembahasan

Menurut Wardhani (2018), perilaku dalam penggunaan gadget dapat mempengaruhi pemikiran dan perilaku seseorang. Ditambahkan oleh Marpaung (2018), Penggunaan teknologi gadget pada saat ini tidak mengenal umur mulai dari orang dewasa hingga anak-anak usia pendidikan dasar pun sudah menggunakannya. Penggunaan teknologi memberikan efek positif dan efek negatif kepada para penggunanya. Salah satu contoh dampak positif yang didapat salah satunya memberikan kemudahan kepada para pengguna teknologi untuk berkomunikasi tanpa membutuhkan waktu yang lama untuk berkomunikasi.

Sementara dampak negatif yang berdampak pada penggunanya adalah munculnya sifat agresif, lupa waktu dan sikap individualis, sifat dan sikap seperti ini dapat menyebabkan lupa pengguna lupa berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan disekitarnya dan bahkan lupa terhadap kewajiban yang harus dilaksanakan seperti melaksanakan ibadah shalat, belajar dan lainnya.

Berdasarkan hasil analisis data untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kedisiplinan pelaksanaan shalat di dapatkan hasil bahwa penggunaan gadget secara intens dapat mempengaruhi pelaksanaan ibadah shalat.

Tabel 3  
Coefficients  
**Coefficients<sup>a</sup>**

	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	11.846	3.226		3.672	.000
Penggunaan Gadget	.458	.084	.447	5.424	.000

a. Dependent Variable: Kedisiplinan Shalat

Hasil analisis sesuai tabel mempunyai pengertian bahwa koefisiensi atau pengaruh dari penggunaan berdasarkan nilai B adalah 0,458. Jadi setiap intensitas penggunaan *gadget* oleh siswa yang intens akan mempengaruhi kedisiplinan shalat siswa, dimana siswa akan cenderung tidak disiplin dalam shalat. Nilai t dalam memprediksi penggunaan gadget terbilang tinggi. Sehingga ini menunjukkan bahwa variabel bebas (penggunaan *gadget*) mempunyai pengaruh yang tinggi dalam kedisiplinan shalat siswa.

Tabel 4  
Correlations  
**Correlations**

	Penggunaan Gadget	Kedisiplinan Shalat
Pearson Correlation	1	.447**
Sig. (2-tailed)		.000
N	120	120
Pearson Correlation	.447**	1
Sig. (2-tailed)	.000	
N	120	120

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Sementara berdasarkan tabel 4 tentang korelasi , menunjukkan bahwa nilai korelasi (r) adalah 0,447 dimana penggunaan gadget mempunyai sumbangan dalam kedisiplinan shalat sebesar 44,7 persen. Semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah kedisiplinan shalat siswa. Sedangkan dalam taraf signifikansi korelasi antara kedua variabel tersebut dilakukan uji taraf signifikansi. Berdasarkan angka Sig. (2-tailed) antara intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan shalat ialah sebesar 0,000. Angka Sig. (2-tailed) 0,000 > 0,05 sehingga bisa dikatakan bahwa hubungan kedua variabel adalah signifikan dimana terdapat

korelasi antara variabel bebas (penggunaan gadget) dan variabel terikat (kedisiplinan shalat).

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada korelasi yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan shalat siswa kelas X SMK Muhammadiyah 2 Sleman. Dibuktikan dengan nilai korelasi antara penggunaan *gadget* (X) dengan pelaksanaan ibadah shalat siswa (Y) yaitu = 0,447 dengan nilai probabilitas sebesar 0,00 yang mana nilai probabilitas  $0,00 < 0,05$  sehingga bisa dikatakan bahwa hubungan kedua variabel adalah signifikan.

Kontribusi variabel sesuai dengan tabel 5, berdasarkan hasil output uji determinasi (R Square) menggunakan program *SPSS 25 for windows* dapat dilihat pada tabel 2 diperoleh nilai koefisien determinasi  $R^2$  sebesar 0,200 artinya kontribusi variabel intensitas penggunaan *gadget* dan kedisiplinan shalat siswa adalah sebesar 20,0%. Dapat ditafsirkan bahwa variabel bebas memiliki pengaruh kontribusi sebesar 20,0% terhadap variabel terikat. Sedangkan sisanya pengaruh yaitu sebesar 80,0% oleh faktor lain yang tidak diteliti.

Tabel 5  
Model Summary

Model Summary <sup>b</sup>				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.447 <sup>a</sup>	.200	.193	4.38281

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

b. Dependent Variable: Kedisiplinan Shalat

#### D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut, *pertama*, Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap kedisiplinan siswa dalam pelaksanaan shalat. Dimana semakin tinggi penggunaan *gadget*, maka semakin rendah kedisiplinan shalat siswa. *Kedua*, Kontribusi penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan ibadah shalat siswa sebesar 44,7 %. Artinya penggunaan *gadget* mempunyai sumbangan besar dalam mempengaruhi tingkat kedisiplinan siswa dalam mengerjakan shalat.

Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* mempunyai sumbangan pengaruh negatif dalam kedisiplinan siswa melaksanakan shalat. Oleh karenanya disarankan kepada orang tua untuk memberikan pemahaman dan pengarahan kepada siswa untuk membatasi penggunaan *gadget*. Di lingkungan sekolah, diharapkan ada kebijakan yang lebih ketat yang mengatur tentang penggunaan *gadget*.

## Daftar Rujukan

- AL-Ayouby, M. Hafiz.(2017). *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung*. Bandar Lampung: Putra Press.
- Ariananda, Eka S., Hasan, Syamsuri & Rakhman, Maman.(2014). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Teknik Pendingin. *Journal of Mechanical Engineering Education* 1(2),
- Ariesandi, Rahasia mendidik anak agar sukses dan bahagia, Tips dan terpuji melejitkan potensi optimal anak, (Jakarta:PT Gramedia pustaka Utama, 2008).
- Departemen Agama RI, *AL-Qur'an dan Terjemahannya*, (Surabaya: CV. Pustaka Agung Harapan, 2006).
- Ely, Rosma. (2016). Hubungan Kedisiplinan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Sd Negeri 10 Banda Aceh. *Jurnal Pesona Dasar* 3(4).
- Fadilah, Rani (2015). *Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM dalam Penggunaan Gadget Skripsi Fakultas Sosiologi*, Yogyakarta: UGM.
- Fajrin, Okky Rahmah. (2015). Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah. *Jurnal Idea Societa* (2)6.
- Harfiyanto. (2015). Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA N 1 Semarang. *Jurnal Program Pascasarjana UMS* 34( 4).
- Helmi, Avin Fadilah. (1996). Disiplin Kerja. *Bulletin Psikologi (IV)*,2.
- Inayati, Isna Nurul., Albar, Melani,, Suwargianto, Wiwit., & Astuti, Linda Yuli. (2020). Pengaruh Lingkungan Pesantren Terhadap Kedisiplinan Siswa Kelas Xii Madrasah Aliyah Miftahul Huda. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam* 4(1).
- Jamaluddin Syakir, *Shalat Sesuai Tuntunan Nabi SAW*, (Yogyakarta: LPPI UMY, 2014).

- Kamil, Muhammad Faris. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari-hari. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi IAIN Raden Intan Lampung.
- Kistoro, Hanif Cahyo Adi. (2014). Kecerdasan Emosional Dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam XI* (1).
- Kotler dan Armstrong. (2007). *Manajemen Pemasaran edisi 9*, Jakarta: PT. Indeks. Koran Tempo.
- Liliweri, Alo. (2011). *Komunikasi Serba Ada Serba Makna*. Jakarta: Prenada Media Group, 2011.
- Mahmud Yunus. (1990). *Kamus Arab-Indonesia*. Jakarta: PT. Hidakarya Agung.
- Manumpil, Beauty., Ismanto, Yudi., Onibala, Franly. (2015). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado. *Ejurnal Keperawatan 3*(2).
- Merriam . (2010). *Webster Appl Copyright*. London: Stanfy Corn Version 2.0.
- Nurgiyantoro, Burhan., Gunawan & Marzuki (2017). *Statistik Terapan Untu Ilmu Sosial*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2016
- Wardhani, Frida Putri. (2018). Student Gadget Addiction Behavior in the Perspective of Respectful Framework. *Konselor*, 7 (3).
- Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, 6 (1).
- Wing, Winarno. (2014), *Panduan Penggunaan Gadget*, Jakarta: Rineka Cipta.