

ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP NILAI-NILAI KEHIDUPAN REMAJA

Hapni Laila Siregar¹, Dimas Wibowo², Hanifa Putri Ramadhan³, Nadya Azmi⁴,
Syalaisa Dwi Hadriana⁵, Ahmad Affandi Silaen⁶

hapnilai@gmail.com¹, dimaswibowo0904@gmail.com², hanifaramadhani06@gmail.com³,
nadyaazmi21@gmail.com⁴, [syalaisha.hadriana@gmail.com](mailto:syalaisa.hadriana@gmail.com)⁵, ahmadafandi1330@gmail.com⁶

Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi khususnya gadget dan internet berkembang semakin maju. Penggunaan gadget khususnya di kalangan remaja sangat berpengaruh pada nilai-nilai kehidupan remaja dan menjadi perhatian serius, karena potensi dampak positif dan dampak negatif yang mungkin terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dampak penggunaan gadget terhadap nilai-nilai kehidupan remaja. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dan kuantitatif dengan mengumpulkan jawaban melalui angket yang telah dikembangkan dalam 15 butir pernyataan dan dibagikan kepada 23 remaja. Data dianalisis menggunakan grafik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perubahan nilai-nilai kehidupan remaja. Perubahan tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan ketergantungan remaja pada teknologi, interaksi sosial yang terganggu, serta adanya perubahan perilaku pada remaja. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman dampak teknologi pada remaja serta implikasinya bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan.

Kata Kunci: Gadget, Nilai-nilai kehidupan remaja, Teknologi, Dampak positif dan negative.

ABSTRACT

In the current era of globalization, technological developments, especially gadgets and the internet, are becoming increasingly advanced. The use of gadgets, especially among teenagers, has a big influence on teenagers' life values and is a serious concern, because of the potential positive and negative impacts that may occur. This research aims to investigate the impact of gadget use on teenagers' life values. This research uses descriptive and quantitative methods by collecting answers through a questionnaire that has been developed in 15 statement items and distributed to 23 teenagers. Data is analyzed using graphs. The results of the research show that there is a significant relationship between the intensity of gadget use and changes in teenagers' life values. These changes can be seen from the increasing dependence of teenagers on technology, disrupted social interactions, and changes in behavior in teenagers. These findings make important contributions to understanding the impact of technology on adolescents and the implications for parents, educators, and policy makers.

Keyword: Gadget, Teenage life values, Technology, Positive and negative impacts.

PENDAHULUAN

Di era digital sekarang ini, penggunaan gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan remaja. Gadget seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop telah menjadi alat komunikasi, hiburan, dan pembelajaran yang penting bagi remaja. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang dengan sangat pesat hingga saat ini, jarak dan waktu seakan tidak lagi menjadi halangan dalam berkomunikasi.

Gadget dapat mengubah perilaku remaja seperti perubahan perilaku terhadap diri sendiri dan perilaku terhadap teman sebayanya maupun orang lain. Allah berfirman dalam Q.S Surah Ar- Rahman/55:33

يُمَعَّرَ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِنْ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانفُذُوا لَا

تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنِ

Artinya:

"Wahai golongan jin dan manusia. Jika kamu sanggup menembus (melintasi) penjuru langit dan bumi, maka tembuslah. Kamu tidak akan mampu menembusnya kecuali dengan kekuatan (dari Allah)."

Ayat tersebut menjelaskan bahwa segala apapun yang dilakukan manusia, kehebatan apapun yang dimilikinya dan secanggih apapun teknologi yang dibuatnya itu semua karena atas izin Allah SWT dan manusia tidak akan bisa berbuat apa-apa kecuali atas izin dari Allah. Begitupun dengan kemajuan teknologi saat ini. Kehadiran teknologi dengan segala kecanggihannya membuat manusia mudah untuk melakukan segala hal tetapi disisi lain manusia juga harus sadar bahwa kemajuan IPTEK harus diimbangi dengan imtaq sehingga manusia tidak akan terbelenggu dengan kekuatan media saja dan bisa mengontrol serta mengetahui batasannya kapan penggunaannya.

Dapat kita lihat pada sekarang ini rata-rata jumlah waktu yang dihabiskan remaja untuk menggunakan gadget cenderung bervariasi sesuai dengan usia mereka. Penelitian dari Common Sense menunjukkan, rata-rata remaja menggunakan gadget selama 4-5 jam per hari. Namun, pada puncak kategori tertentu bahkan bisa sampai 10 jam per hari. Responden menyatakan, waktu terbanyak yang mereka gunakan ialah saat siang dan malam. Mereka mulai bermain gadget selepas sekolah, sambil mengerjakan tugas, dan menunggu waktu tidur. Pada kategori remaja yang berusia 16-17 tahun lebih sering menggunakannya pada waktu malam hari sampai larut. Rata-rata remaja memeriksa ponsel mereka 51 kali perhari. Rentang usia 13-17 tahun memiliki waktu periksa ponsel mereka pada tengah hari, yaitu selama waktu sekolah dan sesudahnya. Sementara remaja dengan rentang usia 11-12 tahun memiliki frekuensi yang lebih rendah mengingat masih ada pengawasan ketat dari orangtua.

Gadget yang merupakan alat komunikasi bisa sangat membantu untuk sarana informasi. Kemajuan teknologi yang semakin canggih pada masa sekarang ini membuat gadget dengan berbagai jenis dan fiturnya yang menarik seperti instagram, facebook, whatsapp, tiktok dan lain-lain. Adapun dampak positif yang di peroleh yaitu remaja dapat melakukan berbagai kegiatan seperti mencari informasi yang di perlukan, berkolaborasi antar teman, mencari materi online serta mendapatkan akses hiburan dan pendidikan yang lebih kompleks. Gadget juga dapat memperluas jaringan persahabatan karena dengan mudah dan cepat bergabung ke social media. Selain itu, gadget merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi penggunaanya dengan mudah berkomunikasi dan bersilaturahmi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia. Hal ini sesuai bahwa manusia diciptakan untuk saling mengenal satu-sama lain dan itu juga menjadi perintah agama, dalam surat Al hujurat ayat 13 berbunyi :

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا : إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتْقَاكُمْ : إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ

"Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki- laki dan seorang perempuan dan menjadikan kamu berbangsa - bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal-mengenal..."

Namun disamping itu jika gadget digunakan dengan kurun waktu yang lama, maka membuat remaja menjadi kecanduan gadget. Dampak dari kecanduan gadget juga mempengaruhi komunikasi antar orang tua dengan remaja tersebut. Dapat dikatakan

kecanduan gadget adalah ketika seseorang terdorong untuk menghabiskan lebih banyak waktu di gadget yang dapat mengganggu kehidupan remaja seperti hubungan dengan orang lain, pekerjaan atau kesehatan (Kimberly S Young (1996)). Kecanduan gadget adalah pemakaian gadget yang berlebihan yang mengganggu pola tidur, produktivitas kerja, rutinitas keseharian dan kehidupan sosial. Pecandu gadget membuat gadget menjadi prioritas dan lebih penting daripada keluarga, teman dan pekerjaan (Simarmata & Citra, 2020). Gadget sendiri pun mempunyai fungsi secara positif bentuk kenyamanan setiap remaja yang memakainya.

Fenomena penggunaan kecanduan gadget juga mempengaruhi perilaku manusia, salah satunya yakni perilaku adiksi media sosial oleh sekelompok remaja yaitu kelompok yang paling rentan terkena pengaruh buruk dari media digital dalam penggunaan internet. Dapat di pahami bahwa dalam aktivitas sehari-hari remaja tidak dapat di pisahkan dari penggunaan internet seperti dalam dunia pendidikan.

Apabila penggunaan gadget dikaitkan dengan pendidikan islam, Kemajuan teknologi modern seperti gadget sendiri pun tentu akan mempengaruhi perkembangan di dunia pendidikan islam nantinya, baik yang berkaitan dengan masalah penyelenggaraan pendidikan maupun dari kemudahan dalam mendapatkan sumber-sumber belajar. Di era milenial ini pembelajaran dituntut mampu menciptakan kualitas manusia yang tidak hanya bergantung melalui pembelajaran secara verbal. Media pembelajaran dapat digunakan sesuaikan dengan kondisi psikologi perkembangan remaja dan karakteristik dari mata pelajaran. Mata pelajaran yang cenderung bersifat hafalan atau teoritis dalam pentransferannya mungkin cukup hanya dengan memakai buku panduan (Zaim, 2020).

Dengan demikian, pendidikan menurut Islam bukan hanya transfer pengetahuan tetapi juga transfer nilai dan budaya. Melalui pendidikan agama Islam diharapkan seseorang dapat meningkatkan kualitas iman dan taqwa kepada Allah SWT, agar dapat terhindar dari bahaya yang mengancamnya, yakni pengaruh negatif era teknologi informasi dan komunikasi termasuk di dalamnya penyalahgunaan narkoba. Maka dapat dikatakan, bahwa pendidikan agama Islam dalam menanggulangi pengaruh negatif era teknologi informasi dan komunikasi pada remaja adalah para pendidik utamanya bagi orang tua atau masyarakat memberikan bekal ilmu agama Islam terhadap remaja agar mereka dapat membentengi dirinya sendiri dalam bersikap, berfikir, dan bertindak sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang digariskan oleh Allah SWT untuk keselamatan hidupnya.

Maka tidak mengherankan apabila penggunaan gadget di era ini adalah sebuah kebutuhan. Apalagi remaja di era ini dikenal sebagai digital native. Digital native merupakan kelompok remaja yang menggunakan teknologi digital dalam kehidupan mereka sehari-hari. Fakta membuktikan bahwa mereka yang telah terpapar teknologi digital ini, membuat mereka memiliki karakteristik yang unik dan berbeda dari generasi sebelumnya (Kirschner & Bruyckere, 2017). Hal ini dikarenakan banyak kemudahan-kemudahan yang mereka alami dalam mengarungi kehidupan dengan memanfaatkan teknologi digital yang ada. Namun tidak sedikit juga remaja pada saat ini ketika menggunakan gadget lupa akan waktu, itulah mengapa mereka bisa dikatakan menjadi kecanduan.

Pentingnya penelitian ini tidak dapat dipandang sebelah mata. Nilai-nilai kehidupan remaja, yang meliputi aspek moral, sosial, dan kultural, merupakan pondasi yang membentuk karakter dan identitas individu remaja di masa depan. Memahami bagaimana penggunaan gadget memengaruhi nilai-nilai ini menjadi penting dalam upaya mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan zaman yang semakin kompleks.

Melalui pendekatan analisis deskriptif dan kuantitatif, penelitian ini akan menggali data dari beberapa sampel remaja melalui angket yang telah disusun secara khusus. Data yang terkumpul akan dianalisis secara statistik untuk mengidentifikasi pola hubungan antara penggunaan gadget dan perubahan nilai-nilai kehidupan remaja. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak kecanduan gadget pada nilai-nilai kehidupan remaja. Maka berdasarkan pemaparan tersebut peneliti tertarik untuk menganalisis pengaruh gadget terhadap nilai-nilai kehidupan remaja.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan analisis deskriptif dan kuantitatif untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan gadget terhadap nilai-nilai kehidupan remaja. Penelitian ini dilaksanakan pada 31 Maret 2024 sampai dengan 4 April 2024. Data dikumpulkan melalui penggunaan angket yang disusun khusus, berisi 15 pernyataan yang dirancang untuk mengevaluasi aspek-aspek penggunaan gadget dan nilai-nilai kehidupan remaja. Penyebaran angket dilakukan baik secara langsung maupun melalui platform online, dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian. Hasil analisis data, menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial, akan dievaluasi untuk mengidentifikasi hubungan yang ada antara penggunaan gadget dan perubahan dalam nilai-nilai kehidupan remaja. Implikasi dari temuan penelitian terhadap bidang pendidikan dan kebijakan juga akan dibahas. Diharapkan bahwa metode penelitian ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dampak penggunaan gadget pada remaja, dan mendorong pengembangan strategi pendidikan dan kebijakan yang lebih efektif dan adaptif di masa depan.

Untuk Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini yaitu berupa angket dan dokumentasi. Jenis data angket merupakan data primer sedangkan dokumentasi merupakan data sekunder. Dalam penelitian ini peneliti akan memberikan angket berupa angket tertutup yang telah disediakan alternatif jawaban oleh penulis. Angket diisi oleh siswa/mahasiswa yang berumur kurang lebih 18-21 tahun dengan total 15 item pertanyaan. Jenis data yang dihasilkan berupa data dan dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi jawaban para responden.

Adapun populasi penelitian ini adalah remaja yang berumur kurang lebih 18-21 tahun yang berjumlah 23 responden. Maka dapat dilihat bahwa rata-rata umur responden yang mengisi angket sekitar 18-21 tahun yang didominasi oleh Perempuan dan dalam penelitian ini penulis menggunakan instrument non test, yaitu dengan menggunakan angket, observasi, dan wawancara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pengumpulan data melalui penyebaran angket dieproleh data sebagai berikut:

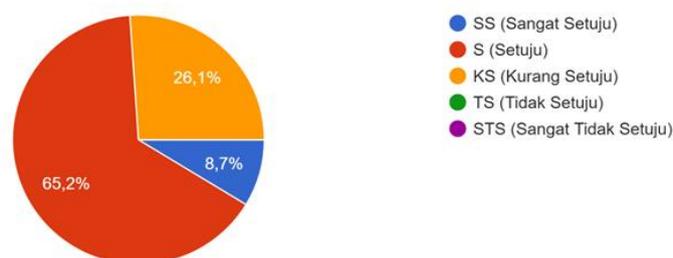


Diagram 1. Pemanfaatan penggunaan gadget untuk membaca Al-Qur'an secara digital

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 8,7% sangat setuju. Hal ini mencerminkan adopsi teknologi yang kuat atau preferensi pribadi terhadap metode ini. Sebanyak 65,2% setuju menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital untuk membaca Al-Qur'an sudah umum di kalangan responden. Serta 26,1% kurang setuju dikarenakan kekhawatiran terkait dengan gangguan dari teknologi selama proses membaca.

Berdasarkan data di atas dapat kita simpulkan bahwa sebanyak 65,2% responden setuju terhadap pernyataan "Pemanfaatan penggunaan gadget untuk membaca Al-Qur'an secara digital." Mayoritas setuju bahwa pemanfaatan penggunaan gadget untuk membaca Al-Qur'an secara digital memiliki beberapa keuntungan, seperti kemudahan aksesibilitas, fitur pencarian, dan kemampuan untuk menyimpan catatan atau penanda. Namun, ada juga yang mungkin mempertimbangkan aspek keagamaan dan tradisional dalam menggunakan Al-Qur'an digital. Terlebih lagi, adopsi teknologi ini dapat memunculkan perdebatan tentang bagaimana cara terbaik memahami dan meresapi isi Al-Qur'an (Munawaroh et.al, 2023). Dengan Al-Qur'an digital, seseorang dapat mengakses teks suci ini kapan saja dan di mana saja hanya dengan menggunakan gadget mereka. Ini sangat memudahkan untuk membaca Al-Qur'an saat bepergian, bekerja, atau dalam situasi lainnya di mana membawa Al-Qur'an fisik mungkin tidak praktis. Menggunakan Al-Qur'an digital juga memiliki dampak positif pada lingkungan karena mengurangi kebutuhan akan kertas dan pencetakan. Ini sejalan dengan semangat pelestarian lingkungan yang diajarkan dalam ajaran agama Islam. Namun, meskipun mayoritas setuju dengan manfaat-manfaat ini, ada 26,1% responden kurang setuju dengan alasan pertimbangan yang perlu dipertimbangkan, seperti potensi gangguan dari gadget atau potensi kurangnya konsentrasi saat membaca Al-Qur'an secara digital. Selain itu, ada juga yang mungkin mempertanyakan keaslian pengalaman spiritual dan tradisional dalam menggunakan Al-Qur'an digital dibandingkan dengan membaca teks fisik secara langsung. Dengan demikian, sementara mayoritas mungkin setuju dengan pemanfaatan Al-Qur'an digital, masih ada ruang bagi diskusi lebih lanjut tentang dampaknya dan bagaimana cara terbaik mengintegrasikan teknologi ini dengan praktik keagamaan yang lebih luas.

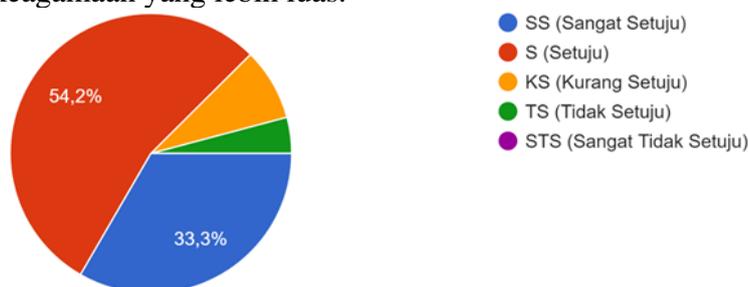


Diagram 2. Pemanfaatan penggunaan gadget untuk mendengarkan ceramah keagamaan melalui aplikasi atau platform digital

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 33,3% sangat setuju menunjukkan adopsi yang kuat terhadap teknologi digital sebagai sumber informasi dan pengajaran agama, 54,2% setuju menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital untuk mengakses ceramah keagamaan cukup umum di kalangan responden, 8,6% kurang setuju akan hal tersebut, dan 3,9% tidak setuju dikarenakan keyakinan terhadap cara tradisional untuk mendapatkan informasi keagamaan atau kekhawatiran terhadap aspek-aspek tertentu dari teknologi digital.

Berdasarkan diagram di atas diperoleh 54,2% setuju terhadap pernyataan tersebut. Umat manusia selaku khalifah di muka bumi yang ditugaskan memimpin pada dasarnya terkhusus umat islam, mengemban Amanah dalam menyebarkan dan menyiarkan islam dalam

bentuk dakwah. Berdakwah bukan hanya dilakukan dengan lisan tetapi juga dapat dilakukan melalui tulisan atau karya-karya kreatif lainnya, tentunya tujuannya adalah untuk mengajak dan memberikan dorongan bagi orang-orang agar kembali ke jalan Allah SWT. Kesadaran yang besar akan pentingnya tugas dakwah ini membuat para da'i ataupun ulama dan ustadz-ustadz akan melakukannya dengan sebaik-baiknya dan tepat atau sesuai sasaran. Kata dakwah yang harus sampai dan tepat sasaran merujuk kepada dakwah mengikuti perkembangan zaman yang sudah memasuki era digital, karena sasaran yang dituju merupakan kaum milenial yang otomatis sudah menggunakan media digital. Jika dakwah ini masih dilakukan hanya secara konvensional saja maka belum dapat dikatakan tepat sasaran terhadap kaum milenial (Mubarokah, 2023). Mayoritas setuju atas pernyataan tersebut karena penggunaan gadget memungkinkan akses yang lebih mudah dan fleksibel untuk mendengarkan ceramah keagamaan melalui aplikasi atau platform digital. Ini dapat memperluas jangkauan pesan keagamaan dan memungkinkan individu untuk mendengarkan ceramah di mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka. Secara keseluruhan, pemanfaatan penggunaan gadget untuk mendengarkan ceramah keagamaan melalui aplikasi atau platform digital memberikan banyak manfaat praktis dan menyediakan akses yang lebih luas bagi individu untuk memperdalam pemahaman dan keterlibatan dalam kegiatan keagamaan.

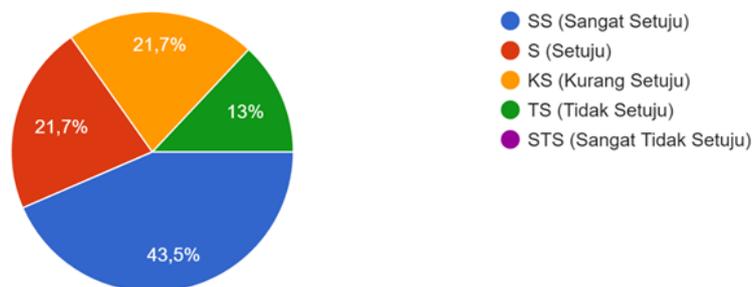


Diagram 3. Hubungan penggunaan notifikasi gadget ketika sedang shalat

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 43,5% sangat setuju menandakan bahwa notifikasi gadget merupakan sumber gangguan yang signifikan selama aktivitas keagamaan, 21,7% setuju masih menunjukkan bahwa ada ketidaknyamanan yang dirasakan oleh sebagian responden terhadap notifikasi tersebut, 21,7% kurang setuju menunjukkan bahwa sebagian responden memiliki pandangan netral atau ragu-ragu, dan 13% tidak setuju mencerminkan bahwa mereka memiliki kebiasaan atau pengaturan tertentu yang mengurangi gangguan dari gadget selama aktivitas keagamaan.

Berdasarkan diagram di atas diperoleh sebanyak 43,5% responden setuju atas pernyataan tersebut. Menurut ajaran Islam, teknologi yang digunakan untuk membantu pelaksanaan ibadah shalat seperti aplikasi pengingat waktu shalat, pengaturan waktu pada game, atau notifikasi pada game dapat diterima. Namun, jika teknologi tersebut malah mengganggu pelaksanaan ibadah shalat atau mengalihkan perhatian dari ibadah, maka penggunaannya harus dihindari. Selain itu, Islam juga mengajarkan untuk menggunakan teknologi secara bijaksana dan tidak berlebihan. Jika penggunaan teknologi menyebabkan pemain game menjadi terlalu terikat pada permainan dan melupakan waktu shalat, maka penggunaannya harus dibatasi atau dihindari. Dalam hal ini, Islam memandang bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi sarana yang baik untuk membantu pelaksanaan ibadah shalat jika digunakan dengan bijaksana. Namun, penggunaan teknologi yang mengganggu pelaksanaan ibadah shalat harus dihindari dan prioritas harus diberikan pada pelaksanaan ibadah shalat (Aryosetyo et.al, 2023).

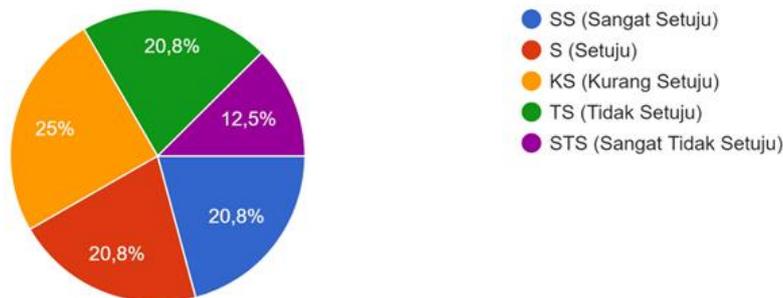


Diagram 4. Hubungan penggunaan gadget terkait dengan kekhusyukan ketika shalat

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 20,8% sangat setuju menunjukkan bahwa adanya gangguan dari gadget bisa menjadi hambatan yang signifikan dalam menjaga konsentrasi selama ibadah, 20,8% setuju, 25% kurang setuju dikarenakan mereka memiliki strategi atau kebiasaan yang membantu mereka mengatasi gangguan tersebut, 20,8% tidak setuju menunjukkan bahwa bagi sebagian orang, gadget tidak menjadi gangguan yang signifikan selama ibadah, dan 12% sangat tidak setuju dikarenakan mereka mampu memisahkan waktu ibadah dengan penggunaan gadget.

Berdasarkan diagram tersebut, mereka yang tidak setuju memiliki pengalaman pribadi yang berbeda, di mana mereka dapat memanfaatkan gadget untuk membaca Al-Quran atau aplikasi keagamaan lainnya yang meningkatkan konsentrasi mereka saat shalat. Responden yang memilih setuju terhadap pernyataan tersebut menganggap bahwa penggunaan gadget memiliki potensi untuk mengganggu kekhusyukan mereka saat shalat. Pertimbangan utama yang mendasari pendapat mereka termasuk pengalaman pribadi dan observasi atas penggunaan gadget dalam konteks ibadah. Beberapa responden telah mengalami gangguan langsung ketika menerima notifikasi, panggilan, atau pesan saat mereka sedang beribadah, yang secara signifikan mengganggu konsentrasi dan fokus mereka dalam berkomunikasi dengan Tuhan (Bahiroh & Suud, 2020). Selain itu, mereka percaya bahwa ketergantungan pada gadget dapat mencerminkan kurangnya pengendalian diri dan penghargaan terhadap saat-saat sakral, sehingga merusak pengalaman spiritual yang seharusnya mendalam. Kesimpulannya, responden yang memilih setuju cenderung memandang penggunaan gadget sebagai potensi pengganggu yang dapat mengurangi kekhusyukan dan kedalaman pengalaman spiritual mereka saat melaksanakan shalat.

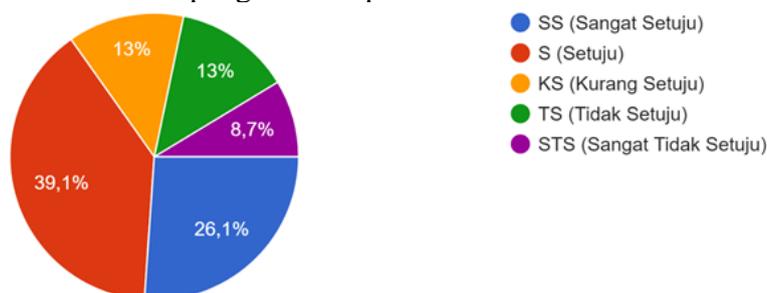


Diagram 5. Hubungan penggunaan gadget terkait dengan meninggalkan waktu shalat

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 26,1% sangat setuju mencerminkan adanya pengalaman pribadi atau pengamatan tentang bagaimana penggunaan gadget secara negatif mempengaruhi kedisiplinan dalam menjalankan ibadah, 39,1% setuju menunjukkan kesadaran yang luas akan potensi gangguan dari gadget terhadap praktik keagamaan, 13% untuk jawaban kurang setuju dan tidak setuju menunjukkan bahwa bagi sebagian orang, penggunaan gadget tidak selalu berdampak negatif pada pelaksanaan waktu shalat, serta 8,7% sangat tidak setuju.

Berdasarkan diagram di atas, mayoritas responden setuju bahwa penggunaan fadget memberikan dampak negatif terhadap kebiasaan shalat. Salah satu dampak lain yang negatif dari penggunaan gadget terhadap aspek psikologis adalah menurunnya kedisiplinan pada seseorang (Siregar, 2020). 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 (Marzuki et.al, 2021). Di sisi lain, responden yang tidak setuju memiliki pandangan yang berbeda. Mereka percaya bahwa penggunaan gadget tidak secara langsung menyebabkan meninggalkan waktu shalat, tetapi lebih kepada pengendalian diri dan kesadaran individu terhadap waktu dan tanggung jawab keagamaan mereka. Mereka berpendapat bahwa penggunaan gadget itu sendiri tidak bersifat intrinsik negatif, tetapi lebih kepada bagaimana seseorang mengelolanya.

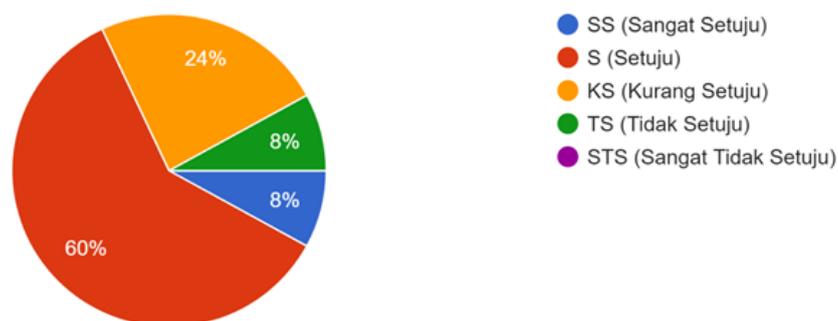


Diagram 6. Pemanfaatan penggunaan gadget untuk pembelajaran agama Islam

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 8% untuk jawaban sangat setuju dan tidak setuju Ini menunjukkan adanya kelompok minoritas yang memiliki pendapat yang kuat, baik positif maupun negatif, terkait penggunaan gadget untuk menonton video pembelajaran agama Islam, 60% setuju menunjukkan bahwa penggunaan gadget sebagai sarana untuk mendapatkan pengetahuan agama Islam secara visual cukup umum di kalangan responden, dan 26% kurang setuju dikarenakan kekhawatiran terkait dengan kualitas atau keandalan konten video yang tersedia, dan 8% tidak setuju.

Berdasarkan diagram di atas, mayoritas responden setuju terhadap pernyataan tersebut. Responden yang setuju dengan pemanfaatan penggunaan gadget untuk pembelajaran agama Islam melihat potensi besar dalam teknologi untuk menyebarkan pengetahuan agama secara lebih luas dan efektif (Mubarokah, 2023). Mereka melihat bahwa penggunaan gadget, seperti ponsel pintar atau tablet, memungkinkan akses yang mudah dan cepat ke sumber-sumber pendidikan agama, seperti aplikasi Al-Quran, rekaman kajian agama, dan platform belajar online. Di sisi lain, responden yang tidak setuju memiliki keprihatinan terhadap dampak negatif yang dapat dihasilkan dari penggunaan gadget dalam pembelajaran agama Islam. Mereka khawatir bahwa

penggunaan gadget dapat mengurangi interaksi langsung antara guru dan murid, serta mengurangi pengalaman belajar yang mendalam dan reflektif. Selain itu, mereka percaya bahwa dalam beberapa kasus, penggunaan gadget dapat mengalihkan perhatian dari materi pembelajaran yang seharusnya, misalnya dengan adanya gangguan dari notifikasi atau aplikasi lain yang tidak terkait. Oleh karena itu, mereka menentang gagasan bahwa penggunaan gadget secara luas merupakan solusi terbaik untuk meningkatkan pembelajaran agama Islam.

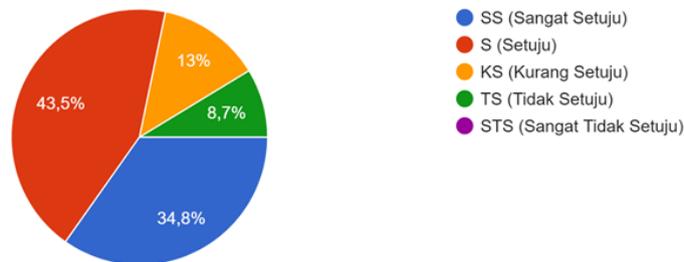


Diagram 7. Pemanfaatan penggunaan gadget sebagai pengingat waktu shalat

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 34,8% sangat setuju menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi sebagai alat pengingat waktu shalat cukup umum di kalangan responden, 43,6% setuju mencerminkan adopsi teknologi yang cukup luas dalam memudahkan praktik keagamaan sehari-hari, 13% kurang setuju dan 8,7% tidak setuju dikarenakan adanya ketidaknyamanan terhadap teknologi atau keinginan untuk mengandalkan pengingat waktu shalat yang lain.

Berdasarkan diagram diperoleh mayoritas responden setuju terhadap pernyataan tersebut, sementara itu 13% kurang setuju dan 8,7% tidak setuju. Responden yang setuju dengan pemanfaatan penggunaan gadget sebagai pengingat waktu shalat melihatnya sebagai alat yang praktis dan efektif untuk membantu mereka menjalankan kewajiban keagamaan mereka dengan lebih teratur (Aryosetyo, 2023). Mereka mengakui bahwa dalam kehidupan yang sibuk dan padat, mudah bagi seseorang untuk lupa atau terlambat dalam menunaikan shalat. Dalam konteks ini, penggunaan gadget sebagai pengingat waktu shalat dapat membantu meningkatkan kesadaran akan waktu ibadah dan membantu mereka menjaga konsistensi dalam melaksanakan shalat tepat waktu. Selain itu, mereka melihat bahwa dalam era digital ini, di mana hampir setiap orang membawa gadget mereka di mana-mana, penggunaan gadget sebagai pengingat waktu shalat merupakan integrasi yang alami dan praktis dari teknologi dalam praktik keagamaan sehari-hari. Di sisi lain, responden yang tidak setuju memiliki beberapa kekhawatiran terhadap penggunaan gadget sebagai pengingat waktu shalat. Mereka percaya bahwa ketergantungan pada gadget untuk pengingat waktu shalat dapat mengurangi kesadaran dan perasaan khusyuk terhadap ibadah itu sendiri. Dengan demikian, mereka tidak setuju dengan gagasan penggunaan gadget sebagai pengingat waktu shalat karena khawatir akan dampaknya terhadap pengalaman keagamaan dan kualitas ibadah seseorang.

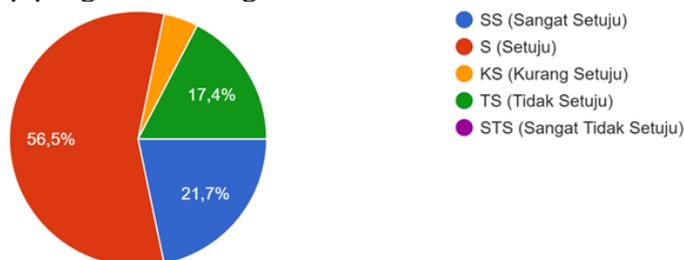


Diagram 8. Pemanfaatan penggunaan gadget untuk mengetahui tata cara shalat melalui aplikasi atau video online

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 21,7% sangat setuju menunjukkan bahwa ada sebagian kecil yang benar-benar mengadopsi metode pembelajaran digital untuk praktik keagamaan, 56,5% setuju menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran tata cara shalat telah menjadi umum di kalangan responden, 4,3% kurang setuju dan 17,4% tidak setuju menunjukkan bahwa ada juga sebagian kecil yang masih memilih metode pembelajaran tradisional atau memiliki pandangan kritis terhadap penggunaan teknologi dalam konteks keagamaan.

Berdasarkan diagram diperoleh bahwa mayoritas responden setuju terhadap pernyataan tersebut. Responden yang setuju dengan pemanfaatan penggunaan gadget untuk mengetahui tata cara shalat melalui aplikasi atau video online melihatnya sebagai sarana yang praktis dan efisien untuk mempelajari atau memperbaiki teknik shalat mereka (Siregar, 2020). Mereka mengakui bahwa teknologi modern telah memudahkan akses terhadap sumber-sumber pembelajaran agama, termasuk tata cara shalat, melalui aplikasi atau video online. Penggunaan gadget untuk tujuan ini dapat memberikan fleksibilitas waktu dan tempat bagi individu untuk belajar, yang dapat bermanfaat terutama bagi mereka yang memiliki jadwal yang padat atau terbatas aksesnya ke sumber-sumber pembelajaran agama tradisional. Selain itu, mereka melihat bahwa video atau aplikasi dapat menyediakan panduan visual yang jelas dan interaktif, memungkinkan pemahaman yang lebih baik tentang gerakan dan tata cara shalat.

Di sisi lain, responden yang tidak setuju memiliki beberapa kekhawatiran terhadap pemanfaatan gadget untuk tujuan ini. Mereka percaya bahwa pembelajaran tata cara shalat seharusnya dilakukan secara langsung dengan guru yang berkualifikasi atau mentor keagamaan, daripada hanya mengandalkan materi online yang mungkin kurang terverifikasi atau akurat. Selain itu, mereka khawatir bahwa penggunaan gadget untuk belajar tata cara shalat dapat mengurangi pengalaman yang bersifat spiritual dan interaktif yang seharusnya dialami oleh seorang Muslim saat belajar tentang ibadah tersebut. Dengan demikian, mereka tidak setuju dengan gagasan penggunaan gadget untuk belajar tata cara shalat karena merasa bahwa pendekatan ini kurang sesuai dengan nilai-nilai dan tradisi keagamaan yang seharusnya.

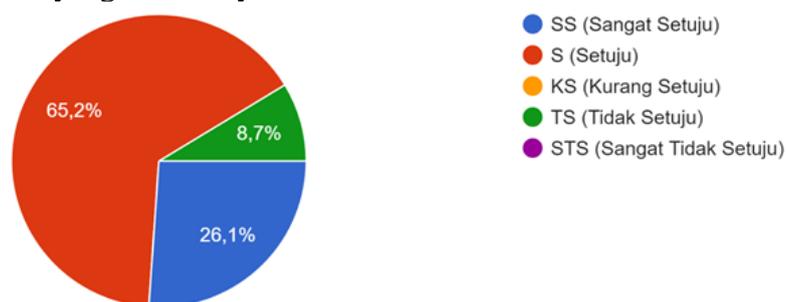


Diagram 9. Pemanfaatan penggunaan gadget untuk memperbaiki Teknik dan gerakan shalat

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 26,1% sangat setuju menunjukkan bahwa ada sekelompok kecil yang merasa sangat terbantu oleh teknologi dalam aspek keagamaan ini, 65,2% setuju menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa mendapatkan manfaat dari penggunaan gadget dalam konteks ini, dan 8,7% tidak setuju dikarenakan preferensi terhadap metode tradisional atau manual dalam memperbaiki teknik dan gerakan shalat.

Berdasarkan diagram di atas, mayoritas responden memilih setuju terhadap pernyataan tersebut. Responden yang setuju dengan pemanfaatan penggunaan gadget

untuk memperbaiki teknik dan gerakan shalat melihatnya sebagai sarana yang berguna dan efektif untuk meningkatkan kualitas ibadah mereka (SMereka menyadari bahwa tidak semua orang memiliki akses mudah ke sumber daya yang memadai untuk mempelajari atau memperbaiki teknik shalat mereka, terutama bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau memiliki keterbatasan fisik. Dalam konteks ini, penggunaan gadget, seperti aplikasi atau video online, dapat memberikan panduan yang jelas dan mudah diakses bagi individu untuk memperbaiki teknik dan gerakan shalat mereka.

Di sisi lain, responden yang tidak setuju memiliki beberapa kekhawatiran terhadap penggunaan gadget untuk tujuan ini. Mereka percaya bahwa pembelajaran teknik dan gerakan shalat seharusnya dilakukan secara langsung dengan guru yang berkualifikasi atau mentor keagamaan, bukan hanya mengandalkan materi online yang mungkin kurang terverifikasi atau akurat. Selain itu, mereka khawatir bahwa ketergantungan pada gadget untuk memperbaiki teknik shalat dapat mengurangi pengalaman yang bersifat spiritual dan interaktif yang seharusnya dialami oleh seorang Muslim saat beribadah. Ada juga kemungkinan bahwa mereka merasa bahwa penggunaan gadget untuk tujuan ini dapat mengurangi rasa tanggung jawab dan komitmen pribadi seseorang terhadap ibadah tersebut, karena dapat dianggap sebagai cara yang lebih mudah dan kurang serius dibandingkan dengan pendekatan yang lebih tradisional. Oleh karena itu, mereka tidak setuju dengan gagasan penggunaan gadget untuk memperbaiki teknik dan gerakan shalat karena merasa bahwa pendekatan ini kurang sesuai dengan nilai-nilai dan tradisi keagamaan yang seharusnya.

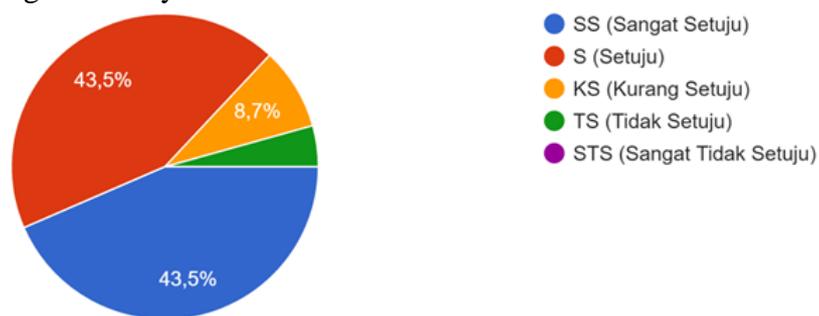


Diagram 10. Hubungan penggunaan gadget dimana responden merasa terganggu dengan konten negatif atau tidak sesuai agama yang sering muncul di media sosial

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 43,5% untuk jawaban sangat setuju dan 43,5% untuk jawaban setuju menunjukkan bahwa ada kekhawatiran yang signifikan terhadap dampak konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama atau negatif yang tersebar luas di platform media sosial, 8,7% kurang setuju, serta 4,3% tidak setuju.

Berdasarkan diagram di atas mayoritas responden setuju dan 8,7% kurang setuju serta 4,3% tidak setuju. Responden yang setuju dengan pernyataan ini melihat penggunaan gadget sebagai pemicu utama terhadap paparan konten negatif atau tidak sesuai agama di media sosial. Mereka telah mengalami atau menyaksikan sendiri bagaimana media sosial seringkali menjadi platform yang memuat konten yang bertentangan dengan nilai-nilai agama atau etika yang mereka anut. Notifikasi dan feed yang terus-menerus muncul di layar gadget mereka dapat memunculkan kekhawatiran dan ketidaknyamanan, serta mengganggu kesejahteraan emosional dan spiritual mereka (Nur, A., 2019). Dalam konteks ini, mereka mendukung pengurangan atau pengaturan yang lebih ketat terhadap konten negatif di media sosial, atau bahkan mengurangi penggunaan gadget secara keseluruhan untuk melindungi diri dari paparan yang merugikan. Di sisi lain, responden yang tidak setuju melihat masalahnya bukan pada gadget itu sendiri, tetapi pada cara

penggunaan dan kurasi konten oleh individu. Mereka percaya bahwa pengguna memiliki kendali penuh atas apa yang mereka konsumsi di media sosial, dan bahwa tindakan menyaring atau memblokir konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama adalah tanggung jawab individu. Selain itu, mereka berpendapat bahwa penggunaan gadget bukanlah akar permasalahan, melainkan masyarakat yang memproduksi dan membagikan konten yang tidak pantas atau tidak sesuai agama. Oleh karena itu, mereka lebih condong pada pendekatan yang mendorong kesadaran dan edukasi pengguna tentang cara menyaring konten yang positif dan relevan, daripada menyalahkan gadget sebagai sumber utama masalahnya.

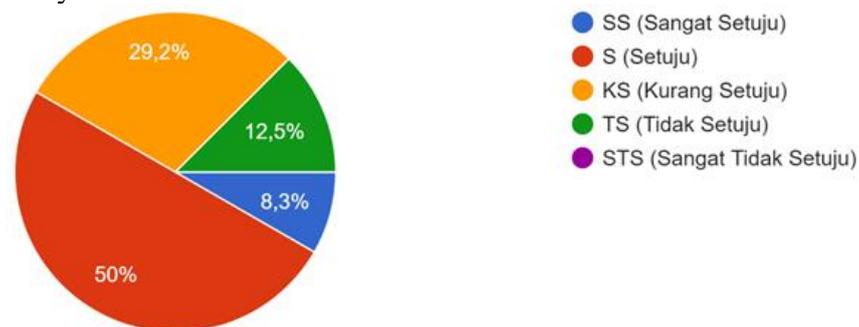


Diagram 11. Pemanfaatan penggunaan gadget dalam menjaga kedisiplinan shalat

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 8,3% sangat setuju menunjukkan bahwa bagi sebagian kecil orang, gadget memainkan peran yang sangat penting dalam menjaga konsistensi dan rutinitas ibadah, 50% setuju, 30,4% kurang setuju dan 13% tidak setuju karena mereka merasa bahwa penggunaan gadget tidak begitu berpengaruh atau bahkan mengganggu dalam menjaga disiplin ibadah harian mereka.

Berdasarkan diagram di atas diperoleh 50% setuju terhadap pernyataan tersebut. Responden yang setuju dengan pemanfaatan penggunaan gadget dalam menjaga kedisiplinan shalat melihatnya sebagai alat yang berguna untuk meningkatkan kesadaran dan konsistensi dalam menjalankan kewajiban keagamaan mereka. Mereka mengakui bahwa dalam kehidupan yang sibuk dan padat, mudah bagi seseorang untuk lupa atau terlambat dalam menunaikan shalat. Dalam konteks ini, penggunaan gadget sebagai pengingat waktu shalat atau aplikasi yang memberikan poin atau penghargaan untuk setiap shalat yang dilakukan tepat waktu dapat menjadi dorongan tambahan untuk menjaga kedisiplinan dalam ibadah mereka (Aryosetyo, 2023). Selain itu, mereka melihat bahwa penggunaan gadget dapat membantu mereka mengatur jadwal harian mereka dengan lebih efisien, sehingga memungkinkan waktu yang cukup untuk melaksanakan shalat di tengah-tengah kesibukan mereka. Di sisi lain, responden yang tidak setuju merasa bahwa kedisiplinan dalam menjalankan shalat seharusnya didasarkan pada motivasi internal dan kesadaran akan pentingnya ibadah tersebut, bukan hanya karena dorongan atau pengingat dari gadget. Oleh karena itu, mereka lebih memilih pendekatan yang lebih tradisional dalam menjaga kedisiplinan shalat, yang lebih mengutamakan pengembangan kesadaran dan pengendalian diri dari dalam diri individu.

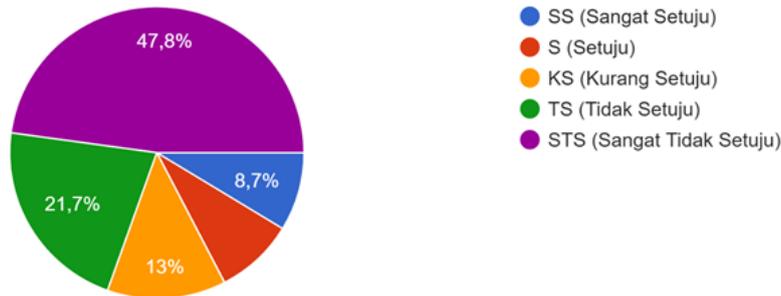


Diagram 12. Hubungan penggunaan gadget terkait dengan pencarian konten tidak senonoh

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 8,7% untuk jawaban sangat setuju dan setuju mencerminkan adanya kebiasaan atau preferensi tertentu dalam penggunaan gadget untuk kegiatan yang tidak senonoh, 13% kurang setuju menunjukkan keraguan atau ketidaksetujuan dalam menggunakan gadget untuk mencari hiburan yang tidak senonoh, 21,7% tidak setuju serta 47,8% sangat tidak setuju menunjukkan bahwa banyak responden memiliki sikap yang sangat menentang terhadap kegiatan semacam itu.

Berdasarkan diagram di atas diperoleh bahwa mayoritas responden tidak setuju terhadap pernyataan tersebut dan ada 13% responden setuju. Responden yang setuju dengan hubungan penggunaan gadget terkait dengan pencarian konten tidak senonoh menyadari bahwa kemudahan akses ke internet melalui gadget dapat mengundang godaan untuk mencari konten yang tidak senonoh atau tidak pantas. Mereka mengakui bahwa media sosial, situs web, dan aplikasi dapat menyediakan akses instan ke berbagai jenis konten, termasuk yang tidak pantas atau mengandung unsur pornografi (Nur, A., 2019). Dalam konteks ini, penggunaan gadget sebagai jendela ke dunia digital dapat meningkatkan risiko bahwa seseorang akan tergoda untuk mencari atau mengonsumsi konten yang tidak sehat atau merugikan secara moral dan emosional. Di sisi lain, responden yang tidak setuju berpendapat bahwa pencarian konten tidak senonoh lebih bergantung pada keputusan dan kendali individu daripada pada penggunaan gadget itu sendiri. Mereka percaya bahwa gadget hanyalah alat, dan bagaimana seseorang menggunakan alat tersebut sepenuhnya tergantung pada nilai-nilai, moralitas, dan kesadaran mereka sendiri. Selain itu, mereka menekankan pentingnya pendidikan dan pengawasan yang tepat terhadap penggunaan gadget, terutama oleh orangtua dan pembimbing, untuk membantu mencegah akses ke konten yang tidak pantas. Oleh karena itu, mereka merasa bahwa tidak tepat untuk menyalahkan gadget sebagai sumber utama masalah pencarian konten tidak senonoh, tetapi lebih penting untuk fokus pada pembangunan kesadaran dan tanggung jawab individu dalam menggunakan teknologi dengan bijak.

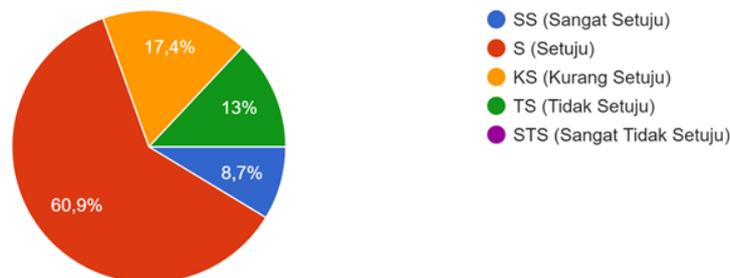


Diagram 13. Hubungan penggunaan gadget terkait menghamburkan waktu untuk hal-hal yang kurang bermanfaat

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 8,7% sangat setuju, 60,9% setuju mencerminkan tantangan umum yang dihadapi oleh banyak orang dalam memanage penggunaan gadget agar tetap sejalan dengan nilai-nilai keagamaan mereka, 17,4% kurang setuju karena mereka merasa mampu mengontrol penggunaan gadget mereka atau karena mereka tidak mengalami dampak negatif yang signifikan dalam konteks ini, dan 13% tidak setuju menunjukkan bahwa ada variasi dalam pengalaman dan persepsi terkait dengan penggunaan gadget dalam konteks keagamaan.

Responden yang setuju dengan hubungan penggunaan gadget terkait menghamburkan waktu untuk hal-hal yang kurang bermanfaat mengakui bahwa gadget, seperti ponsel pintar atau tablet, dapat menjadi sumber distraksi yang besar dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menyadari bahwa penggunaan gadget untuk menelusuri media sosial, bermain game, atau menonton konten yang tidak mendidik dapat menghabiskan waktu yang berharga yang seharusnya dialokasikan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat, seperti belajar, bekerja, atau berinteraksi secara langsung dengan keluarga dan teman-teman. Dalam konteks ini, mereka merasa bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dapat menghambat produktivitas, pertumbuhan pribadi, dan kualitas hidup secara keseluruhan. Di sisi lain, responden yang tidak setuju berpendapat bahwa penggunaan gadget tidak selalu mengakibatkan pemborosan waktu, tetapi lebih tergantung pada bagaimana seseorang mengelola waktu mereka dengan bijak. Mereka percaya bahwa gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat untuk produktivitas, kreativitas, dan hiburan yang sehat jika digunakan dengan tepat. Selain itu, mereka menekankan bahwa tanggung jawab penggunaan gadget sepenuhnya tergantung pada individu, dan bahwa seseorang dapat memanfaatkan fitur-fitur gadget, seperti pengatur waktu dan pembatas waktu, untuk membantu mengelola penggunaan mereka. Oleh karena itu, mereka merasa bahwa tidak adil untuk menyalahkan gadget sebagai sumber utama pemborosan waktu, tetapi lebih penting untuk mendorong kesadaran dan disiplin pribadi dalam penggunaan teknologi (Utami, S, 2019).

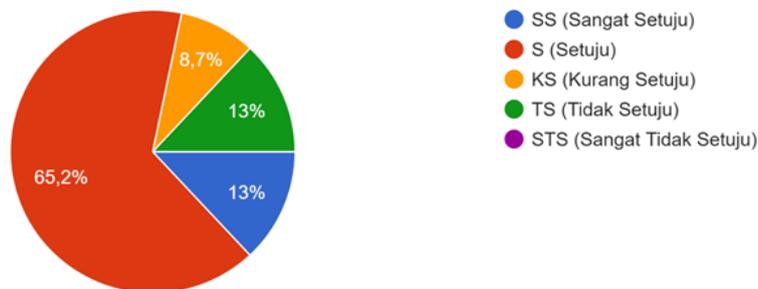


Diagram 14. Hubungan penggunaan gadget yang menjadi rentan terhadap godaan sayitan

Dari data yang diperoleh berdasarkan diagram diatas dapat dilihat hasil yaitu 13% untuk jawaban sangat setuju dan tidak setuju menunjukkan perasaan kuat terkait dampak gadget terhadap keberadaan godaan syaitan dalam kehidupan mereka, 65,2% setuju mencerminkan kekhawatiran atas gangguan atau distraksi dari penggunaan gadget yang dapat mengganggu praktik keagamaan atau moralitas, serta 8,7% kurang setuju karena keyakinan bahwa mereka dapat mengendalikan penggunaan gadget mereka dengan bijaksana.

Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil bahwa mayoritas responden setuju terhadap pernyataan tersebut. Responden yang setuju dengan hubungan penggunaan gadget yang menjadi rentan terhadap godaan setan menyadari bahwa gadget, terutama saat terhubung dengan internet, dapat menjadi jendela terbuka bagi godaan dan pengaruh yang

tidak sehat. Mereka mengakui bahwa dengan mudahnya akses ke berbagai jenis konten di internet, termasuk yang tidak sesuai dengan nilai-nilai agama atau moral, pengguna gadget dapat dengan mudah tergoda untuk melakukan perilaku yang tidak pantas atau merugikan. Dalam konteks ini, mereka merasa bahwa penggunaan gadget yang tidak diawasi atau tidak terkontrol dapat meningkatkan risiko terpapar kepada godaan setan atau pengaruh negatif yang dapat membahayakan kehidupan spiritual dan moral seseorang. Di sisi lain, responden yang tidak setuju berpendapat bahwa godaan setan tidak berkaitan langsung dengan penggunaan gadget itu sendiri, tetapi lebih bergantung pada keputusan dan tindakan individu. Mereka percaya bahwa manusia memiliki kekuatan dan kemampuan untuk menahan godaan dan mengambil keputusan yang bijak, terlepas dari pengaruh yang mungkin ada di sekitar mereka. Selain itu, mereka menekankan pentingnya pendidikan agama dan kesadaran diri dalam membentengi diri dari pengaruh negatif, termasuk yang mungkin muncul melalui gadget atau internet. Oleh karena itu, mereka merasa bahwa tidak tepat untuk menyalahkan gadget sebagai sumber utama godaan setan, tetapi lebih penting untuk fokus pada pengembangan kekuatan moral dan spiritual individu dalam menghadapi godaan dan tantangan kehidupan.

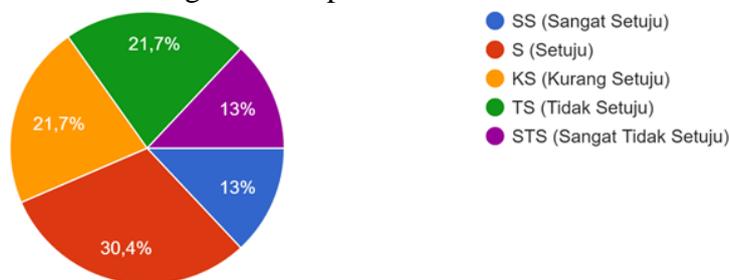


Diagram 15. Hubungan penggunaan gadget terhadap pengaruh gaya berpakaian modern

Pernyataan terakhir yang berbunyi "Penggunaan gadget membuat saya lebih rentan terpengaruh terhadap gaya berpakaian yang tidak menutupi aurat karena ingin terlihat modern" didapatkan hasil 13% untuk jawaban sangat setuju dan sangat tidak setuju mencerminkan keyakinan kuat atau penolakan yang kuat terhadap pengaruh gadget terhadap gaya berpakaian, 30,4% setuju menunjukkan bahwa ada kesadaran akan potensi pengaruh gadget terhadap perilaku berpakaian, meskipun tidak semua responden sepenuhnya setuju, serta 21,7% untuk jawaban kurang setuju dan tidak setuju menunjukkan bahwa ada keraguan atau ketidaksetujuan terhadap asumsi bahwa penggunaan gadget secara langsung memengaruhi gaya berpakaian.

Perkembangan teknologi dan media digital telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup masyarakat modern. Remaja adalah kelompok usia yang sangat rentan terhadap pengaruh lingkungan dan media. Menurut ajaran Islam, teknologi yang digunakan untuk membantu pelaksanaan ibadah shalat seperti aplikasi pengingat waktu shalat, pengaturan waktu pada game, atau notifikasi pada game dapat diterima. Namun, jika teknologi tersebut malah mengganggu pelaksanaan ibadah shalat atau mengalihkan perhatian dari ibadah, maka penggunaannya harus dihindari. Selain itu, Islam juga mengajarkan untuk menggunakan teknologi secara bijaksana dan tidak berlebihan (Aryosetyo et.al, 2023).

Kegiatan dakwah tidak cukup dilaksanakan dalam pertemuan-pertemuan saja seperti kegiatan pengajian, majelis ta'lim, dan berbagai kegiatan lainnya. Akan tetapi kegiatan dakwah juga harus masuk ke dalam dunia sosial media (digital), karena pada era ini masyarakat lebih memilih mencari dan memberikan berbagai informasi melalui media

sosial. Pendekatan dakwah dengan digitalisasi ini berhasil merangkul Generasi Z dengan hidupnya yang tidak bisa lepas dari dunia digital (Nabila et.al, 2023). Konten dakwah sangat variatif dan memiliki banyak sekali karakteristik yang berbeda, namun tujuannya tetap sama yaitu menyebarkan ajaran islam. Konten dakwah ini terkadang memiliki pengaruh yang besar pada para remaja islam di era society 5.0 ini. Para remaja yang biasanya harus mengikuti kajian-kajian secara langsung mulai bergeser menggunakan media sosial sebagai sarana yang merekaanggap lebih praktis dengan asupan ilmu yang tidak berbeda. Namun, media sosial juga tidak menyuguhkan filter alami tentang keabsahkan dan kebenaran dari konten dakwah ini. Sehingga kebenarannya perlu dipastikan lebih lanjut. Hal ini tentu saja memiliki dampak negatif dan dampak positif tersendiri bagi para penggunanya. Media sosial yang memberikan kebebasan absolut bagi para penggunanya menimbulkan efek yang sangat berbahaya. Penyebaran berita – berita yang menyesatkan banyak kita temui. Konten dakwah yang merupakan ilmu agama yang sacral pun banyak sekali yang diputar balikan faktanya. Maka dari itu, kita harus bijak dalam menggunakan media sosial ini (Nurfitri et.al, 2022).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat mempengaruhi pengaruh yang cukup signifikan dalam kehidupan remaja. Dari hasil analisis data yang diperoleh, didapat bahwa penggunaan gadget memiliki dampak positif yang besar dalam kehidupan remaja dalam konteks sehari-hari. Selain itu ada juga dampak negative yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang terlalu berlebihan. Penggunaan gadget membawa sebuah arus besar dalam kehidupan remaja untuk dapat memiliki penguasaan diri terhadap konten-konten yang diberikan terutama memilah hal baik dan buruk yang telah ditampilkan pada gadget. Perhatian orang terdekat untuk menganalisis hal-hal yang terdapat pada gadget untuk menghindari hal yang tidak diinginkan, terutama bagi orang tua.

Oleh karena itu, menjadi penting bagi orang tua, pendidik, dan pemangku kepentingan lainnya untuk mengelola penggunaan gadget oleh remaja secara bijak. Diperlukan langkah-langkah seperti pendidikan agama yang kuat, pengawasan yang tepat, dan pembatasan waktu penggunaan gadget guna meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat teknologi dalam memperkuat nilai-nilai keagamaan remaja.

Terkait dengan hal ini, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu praktik keagamaan remaja dan mempengaruhi fokus ibadah serta kegiatan keagamaan lainnya. Oleh karena itu, penting untuk memastikan adanya pendidikan agama yang kuat, pengawasan yang tepat, dan pembatasan waktu penggunaan gadget guna meminimalkan dampak negatif tersebut dan memaksimalkan manfaat teknologi dalam memperkuat nilai-nilai keagamaan remaja.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Suseno, S. (2023). PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI BERBASIS WEBSITE DAN ANDROID SEBAGAI MEDIA PELAPORAN DAN PROMOSI ANTINARKOBA : LITERATUR RIVIEW. JMJ, 1-9.
- Al-Mmunawwir, A. (2005). Kamus Arab-Indonesia. Surabaya: Pustaka Progressif.
- Aryosetyo, G. K. (2023). Pengaruh Game Online terhadap Kewajiban Shalat Fardu. Bayani, 113-121.
- Astuti, R. (2023). Penggunaan Gadget Dalam Pengasuh Anak Usia Dini Di Era Revolusi Industri 4.0. Islamic EduKids: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 39-52.
- Bahiroh, S & Suud, F. (2020). Model Bimbingan Konseling Berbasis Religiusitas dalam

- Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4 (1), 31.
- Belinda Mau, J. G. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Anak Remaja Masa Kini. *Excelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi, dan Pendidikan*, 99-110.
- Deby Habja Musdalifa, A. L. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di TK Islam Bakti 53 Tanjung Harapan Pulau Mainan Dharmasraya. *Jurnal Eduscience (JES)*, 350-367.
- Euis Siti Nur Aisyah, M. H. (2021). Peran Teknologi dalam Pendidikan Agama Islam pada Globalisasi Untuk Kaum Milenial (Pelajar). *JAQFI: Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam*, 65-74.
- Lita Kurnia, A. E. (2021). PENGARUH NEGATIF DI ERA TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI PADA REMAJA (PERSPEKTIF PENDIDIKAN ISLAM). *Jurnal Komunikasi Antar Perguruan Tinggi Agama Islam*, 291-308.
- Luluk Aviva, D. H. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* , 478-489.
- Meuthia Putri, R. D. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Perkembangan Islam di Era Remaja Milenial. *Jurnal Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 49-55.
- Millenia Prihatini, A. M. (2021). Literasi Digital terhadap Perilaku Penggunaan Internet Berkonten Islam di Kalangan Remaja Muslim Kota . *Journal An-Nafs*, 23-40.
- Mohamad Afandi, D. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI MIPA SMAN 10 Semarang. *Jurnal Pendidikan*, 43-51.
- Muyasaroh, L. O. (2020). The utilization of gadget in maintaining prophetic values in millennial generation. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 5602-5615.
- Nabila, W. F. (2023). Pengaruh Konten Dakwah Terhadap Gen Z dan Milenial (Generasi Muda). *Jurnal Politik, Sosial, Hukum dan Humaniora*, 9-21.
- Nur Hapipa Siregar, R. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Akhlak Remaja. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 152-158.
- Nur, A. (2019). *Remaja dan Tantangan Zaman: Menghadapi Pengaruh Gadget dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Nurfitri, A. D. (2022). Dampak Media Sosial Terhadap Perilaku Pelajar Muslim di Era Society 5.0 Ar-Rasyid. *Jurnal Pendidikan Islam*, 73-81.
- Puspita, S. (2020). *MONOGRAF: Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Cipta Media Nusantara.
- Putri, A. R. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together. *Jurnal Kopsis: Kajian Peneliti dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam*, 115-125.
- Siregar, H. L. (2020). DEVELOPMENT OF INEGRATED CHARACTER EDUCATION MODELS IN PAI LEARNING AT UNIVERSITY. Ta dib *Jurnal Pendidikan Islam*, 116-129.
- Ummahatul Mukminiati, D. I. (2020). Analisis Penggunaan Gadget: Studi Kasus terhadap Perilaku Keagamaan Remaja. *Journal of Islamic Education Studies*, 180-197.
- Utami, S. (2019). *Dampak Gadget pada Kehidupan Remaja: Tinjauan dari Perspektif Agama Islam*. Jakarta: Pustaka Timur.