

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KUALITAS IBADAH MAHASISWA MUSLIM FAKULTAS EKONOMI UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

Yusrina Arfah Lubis<sup>1</sup>, Deslia Ningsih Sagala<sup>2</sup>, Rana Nabillah<sup>3</sup>, Depina Br Tumangger<sup>4</sup>, Hapni Laila Siregar<sup>5</sup>

[yusrinaarfahlubis21@gmail.com](mailto:yusrinaarfahlubis21@gmail.com)<sup>1</sup>, [sgdeslia@gmail.com](mailto:sgdeslia@gmail.com)<sup>2</sup>, [rananabillah3@gmail.com](mailto:rananabillah3@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[depinatumangger9@gmail.com](mailto:depinatumangger9@gmail.com)<sup>4</sup>, [hapnilaila@unimed.ac.id](mailto:hapnilaila@unimed.ac.id)<sup>5</sup>

Universitas Negeri Medan

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan gadget memengaruhi kualitas ibadah mahasiswa Muslim di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED). Dalam era digital, gadget telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa, namun penggunaannya yang berlebihan dikhawatirkan dapat mengganggu konsistensi dan kekhusyukan dalam beribadah. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan instrumen berupa kuesioner yang disebarakan kepada 30 responden. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gadget tergolong tinggi di kalangan mahasiswa, sementara kualitas ibadah menunjukkan variasi, terutama dalam hal kekhusyukan dan ketepatan waktu salat. Namun, uji regresi linear berganda menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap kualitas ibadah, dengan nilai signifikansi sebesar 0,739 dan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,004. Dengan demikian, kualitas ibadah mahasiswa lebih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penggunaan gadget, seperti motivasi religius, lingkungan sosial, dan kontrol diri spiritual.

**Kata Kunci:** Gadget, Ibadah, Mahasiswa Muslim, Religiusitas, Fakultas Ekonomi.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Di kalangan mahasiswa, penggunaan gadget seperti smartphone dan laptop sudah menjadi bagian penting dari aktivitas sehari-hari. Gadget tidak hanya digunakan untuk menunjang kegiatan akademik, seperti mengakses materi pembelajaran dan berkomunikasi dengan dosen, tetapi juga menjadi sarana hiburan dan interaksi sosial melalui media sosial, game, dan platform digital lainnya. Namun demikian, di balik manfaat yang ditawarkan, penggunaan gadget secara berlebihan berpotensi menimbulkan dampak negatif, salah satunya dalam aspek spiritualitas. Mahasiswa Muslim sebagai generasi intelektual dituntut tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga memiliki ketahanan spiritual yang baik. Ibadah sebagai wujud penghambaan kepada Allah SWT merupakan salah satu pilar penting dalam membentuk karakter dan keseimbangan hidup seorang Muslim.

Dalam praktiknya, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengganggu konsentrasi, mengurangi kekhusyukan dalam salat, serta menyebabkan kelalaian dalam menjalankan ibadah wajib maupun sunnah. Dalam konteks ini, penggunaan gadget tidak hanya berdampak pada aspek akademik dan sosial, tetapi juga berpotensi membentuk pola perilaku dan kebiasaan hidup mahasiswa secara keseluruhan, termasuk dalam praktik keagamaan sehari-hari. Kebiasaan multitasking, kecanduan terhadap notifikasi media sosial, dan konsumsi konten digital yang bersifat hiburan sering kali membuat mahasiswa sulit mengatur waktu secara seimbang antara kegiatan duniawi dan kewajiban spiritual. Hal ini memperkuat kekhawatiran bahwa gadget, yang pada dasarnya bersifat netral, dapat menjadi distraksi utama yang menurunkan kualitas pelaksanaan ibadah apabila tidak dikelola secara bijak.

Fenomena ini menjadi perhatian khusus, terutama di lingkungan perguruan tinggi yang sarat dengan tantangan akademik dan godaan digital. Banyak mahasiswa yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk berselancar di media sosial atau bermain game, namun melalaikan salat tepat waktu, membaca Al-Qur'an, atau menghadiri kajian keagamaan. Situasi ini menimbulkan kekhawatiran akan adanya penurunan kualitas ibadah mahasiswa Muslim, termasuk di Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED). Selain itu, perubahan gaya hidup yang serba cepat dan serba digital ini menuntut mahasiswa untuk memiliki kesadaran diri (self-awareness) dan kontrol spiritual yang lebih kuat agar mampu menempatkan teknologi pada porsinya. Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan tinggi, khususnya yang memiliki populasi mahasiswa Muslim, untuk tidak hanya memfasilitasi kecakapan digital, tetapi juga membangun sistem pembinaan keagamaan yang dapat berjalan beriringan dengan perkembangan teknologi. Keseimbangan antara kompetensi intelektual dan spiritual menjadi sangat relevan di tengah era disrupsi digital yang membawa berbagai tantangan, termasuk dalam menjaga kualitas ibadah sebagai bagian dari integritas pribadi mahasiswa.

Oleh karena itu, penting untuk melakukan penelitian guna mengetahui sejauh mana penggunaan gadget memengaruhi kualitas ibadah mahasiswa Muslim. Artikel ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan kualitas ibadah mahasiswa, khususnya mereka yang berasal dari stambuk 2022 hingga 2024. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi dasar untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa agar lebih bijak dalam menggunakan gadget, serta menjadi masukan bagi lembaga pendidikan dalam merancang program pembinaan spiritual yang relevan di era digital.

## **KAJIAN TEORI**

### **Penggunaan Gadget dalam Kehidupan Mahasiswa**

Dalam era digital saat ini, penggunaan gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan mahasiswa. Gadget digunakan dalam berbagai aspek, mulai dari komunikasi, pencarian informasi, pembelajaran daring, hingga hiburan seperti media sosial dan video streaming. Mahasiswa, khususnya di lingkungan kampus, sangat rentan terhadap penggunaan gadget yang berlebihan karena adanya tuntutan akademik sekaligus kebutuhan hiburan dan eksistensi sosial. Fenomena ini menciptakan dilema ketika penggunaan gadget yang awalnya bersifat produktif berubah menjadi distraktif.

Masayu et al. (2023) menemukan bahwa meskipun mahasiswa tetap berupaya menjaga ibadah secara konsisten, intensitas penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menyebabkan terganggunya pengelolaan waktu, menurunnya kekhusyukan dalam ibadah, serta kebiasaan menunda ibadah karena asyik dengan aktivitas digital. Dampak ini diperkuat oleh Ilham et al. (2024), yang menjelaskan bahwa konten media sosial, terutama dari platform seperti TikTok, mempengaruhi perilaku spiritual mahasiswa. Mereka menyatakan bahwa jenis konten yang dikonsumsi, lamanya waktu penggunaan, serta bagaimana mahasiswa menanggapi konten spiritual sangat menentukan sejauh mana gadget berdampak terhadap kehidupan keagamaan mereka. Oleh karena itu, pengaruh gadget terhadap mahasiswa tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga menyentuh dimensi religius yang bersifat personal.

## **Kualitas Ibadah dan Dimensinya**

Kualitas ibadah dalam Islam tidak hanya diukur dari frekuensi pelaksanaannya, tetapi juga dari kesungguhan hati, kekhusyukan, serta konsistensi dalam menjalaninya, baik dalam ibadah wajib maupun sunnah. Dalam konteks mahasiswa, kualitas ibadah dapat dipengaruhi oleh lingkungan akademik, sosial, serta teknologi yang digunakan dalam keseharian. Ibadah yang berkualitas menunjukkan keseimbangan antara aspek lahiriah (ritual) dan aspek batiniah (spiritual), seperti kesadaran akan kehadiran Tuhan, ketenangan jiwa saat ibadah, dan integrasi nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Ginting et al. (2024) menegaskan bahwa media sosial, secara khusus konten dakwah di platform digital, memiliki potensi besar dalam membentuk pemahaman dan kesadaran keagamaan mahasiswa. Dalam beberapa kasus, konten keislaman yang dikemas menarik di TikTok atau Instagram mampu menumbuhkan semangat religiusitas, terutama di kalangan mahasiswa Muslim urban. Namun demikian, kemunculan konten-konten keagamaan yang tidak kredibel juga menjadi ancaman bagi kualitas pemahaman agama. Lisnawati et al. (2023) menyoroti pentingnya literasi digital sebagai alat untuk menyeleksi informasi keislaman secara kritis. Mahasiswa yang memiliki tingkat literasi digital yang baik akan lebih mampu membedakan antara konten yang membangun dengan yang menyesatkan. Maka dari itu, kualitas ibadah sangat bergantung pada interaksi individu dengan lingkungan digitalnya, termasuk bagaimana gadget digunakan sebagai sarana ibadah atau justru menjadi pengalih dari kewajiban spiritual.

## **Hubungan antara Penggunaan Gadget dan Kualitas Ibadah**

Hubungan antara penggunaan gadget dan kualitas ibadah mahasiswa menjadi isu yang menarik untuk dikaji karena kedua aspek ini sangat relevan dalam kehidupan modern. Gadget dapat berfungsi ganda: sebagai alat bantu dalam menunjang ibadah (seperti pengingat salat, aplikasi Al-Qur'an, dan konten dakwah), atau sebagai sumber gangguan yang menurunkan konsistensi serta kekhusyukan dalam ibadah. Ketika gadget digunakan secara sadar dan terarah, ia dapat memperkuat nilai-nilai keislaman. Namun, bila penggunaannya bersifat adiktif dan tidak terkontrol, gadget justru bisa melemahkan kesadaran spiritual.

Penelitian oleh Ayu (2022) menunjukkan adanya korelasi antara keterlibatan mahasiswa di media sosial dengan perilaku keagamaan mereka. Dalam studinya, penggunaan media sosial mempengaruhi perilaku ibadah hingga 17,3%, menandakan bahwa meskipun pengaruhnya tidak dominan, ia tetap signifikan. Hal ini diperkuat oleh temuan Ulyadi et al. (2023) yang menyatakan bahwa media sosial dan internet berdampak ganda terhadap ibadah mahasiswa. Dalam beberapa kasus, konten Islami di media sosial membantu mahasiswa memperdalam ilmu agama, namun dalam kasus lain, keterlenaan terhadap konten hiburan menyebabkan pengabaian terhadap ibadah. Dengan demikian, pengaruh gadget terhadap ibadah sangat tergantung pada jenis penggunaan dan kontrol diri mahasiswa. Maka, penting bagi mahasiswa untuk mengembangkan kesadaran spiritual digital agar tetap mampu menjaga kualitas ibadah di tengah kemajuan teknologi.

## **Persepsi terhadap Pendidikan Agama Islam dan Pembentukan Moral**

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral mahasiswa Muslim. PAI tidak hanya memberikan pemahaman tentang ajaran Islam secara normatif, tetapi juga menjadi sarana internalisasi nilai-nilai spiritual dan etika dalam kehidupan sehari-hari. Persepsi mahasiswa terhadap PAI sangat menentukan efektivitasnya. Jika mahasiswa memandang PAI sebagai mata kuliah formal belaka, maka pengaruhnya terhadap perilaku dan moral akan minimal. Sebaliknya, persepsi yang positif

akan mendorong mahasiswa untuk mengamalkan nilai-nilai agama secara lebih mendalam dalam kehidupan pribadi, sosial, maupun akademik.

PAI yang disampaikan dengan pendekatan kontekstual, reflektif, dan interaktif terbukti lebih mampu mempengaruhi moral mahasiswa. Nurhadi et al. (2021) menyatakan bahwa pemahaman agama yang baik, ditambah dengan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan dunia mahasiswa, dapat memperkuat kesadaran moral dan spiritual. Selain itu, Nurdin & Ahmad (2020) menunjukkan bahwa persepsi positif terhadap PAI berkorelasi erat dengan perilaku religius mahasiswa, seperti kejujuran, kedisiplinan, dan kepedulian sosial. Di era digital saat ini, integrasi PAI dengan isu-isu kontemporer seperti etika penggunaan media sosial dan pengaruh budaya populer menjadi kunci agar materi agama tetap relevan. Oleh karena itu, persepsi mahasiswa terhadap PAI menjadi faktor penting dalam memediasi hubungan antara pengaruh teknologi (seperti gadget) dengan kualitas ibadah dan perilaku moral secara keseluruhan.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarakan kepada mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan (UNIMED) dari angkatan 2022 hingga 2024. Penggunaan kuesioner dipilih karena dinilai efektif dalam menghimpun data secara luas dalam waktu yang relatif singkat serta memungkinkan analisis objektif terhadap variabel yang diteliti. Penyebaran kuesioner dilakukan melalui dua cara, yaitu secara langsung kepada mahasiswa di lingkungan kampus dan secara daring melalui tautan Google Form yang dibagikan lewat media sosial dan grup komunikasi mahasiswa, seperti WhatsApp dan Telegram. Instrumen kuesioner dibagi menjadi tiga bagian, meliputi data identitas responden (jenis kelamin, usia, program studi, semester, dan tahun masuk), informasi mengenai intensitas penggunaan gadget (durasi, waktu, dan jenis aplikasi yang digunakan), serta indikator kualitas ibadah (seperti frekuensi salat, kedisiplinan waktu, kekhusyukan, pelaksanaan ibadah sunnah, dan partisipasi dalam kegiatan keagamaan). Seluruh data yang diperoleh dianalisis secara statistik untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan kualitas ibadah mahasiswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Uji Validitas Penggunaan Gadget**

Uji validitas penggunaan gadget dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam instrumen dapat secara tepat mengukur variabel yang diteliti, yaitu penggunaan gadget (X) dan kualitas ibadah (Y). Berdasarkan hasil analisis korelasi Pearson antara butir-butir pertanyaan terhadap total skor, diketahui bahwa dari tujuh butir instrumen penggunaan gadget, enam di antaranya (X.1, X.2, X.3, X.4, X.5, dan X.7).

		Correlations							
		X.1	X.2	X.3	X.4	X.5	X.6	X.7	TOTAL
X.1	Pearson	1	,781**	,680**	,140	,152	,190	,324	,720**
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)		,000	,000	,459	,422	,314	,081	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
X.2	Pearson	,781**	1	,557**	,284	,066	,139	,372*	,703**
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)	,000		,001	,128	,730	,463	,043	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
X.3	Pearson	,680**	,557**	1	,218	,182	,039	,492**	,725**
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)	,000	,001		,248	,335	,837	,006	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
X.4	Pearson	,140	,284	,218	1	,325	,145	,559**	,656**
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)	,459	,128	,248		,080	,444	,001	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
X.5	Pearson	,152	,066	,182	,325	1	,258	,110	,458*
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)	,422	,730	,335	,080		,169	,562	,011
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
X.6	Pearson	,190	,139	,039	,145	,258	1	-,098	,353
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)	,314	,463	,837	,444	,169		,605	,056
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
X.7	Pearson	,324	,372*	,492**	,559**	,110	-,098	1	,703**
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)	,081	,043	,006	,001	,562	,605		,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
TOTAL	Pearson	,720**	,703**	,725**	,656**	,458*	,353	,703**	1
	Correlation								
	Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000	,011	,056	,000	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil analisis mengenai korelasi antara butir pertanyaan (X.1 hingga X.7) dengan skor total sistem blok perkuliahan menunjukkan bahwa semua butir, kecuali X.6, memiliki korelasi yang signifikan secara statistik ( $p < 0.05$  atau  $p < 0.01$ ). Nilai Pearson Correlation untuk sebagian besar butir pertanyaan adalah positif dan cukup tinggi, berkisar antara 0.458 hingga 0.7125, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi skor pada setiap butir pertanyaan (kecuali X.6), semakin tinggi pula skor total penggunaan gadget, dan sebaliknya. Selain itu, analisis korelasi antar butir pertanyaan juga menunjukkan bahwa sebagian besar korelasi signifikan secara statistik ( $p < 0.05$  atau  $p < 0.01$ ), dengan beberapa korelasi yang cukup tinggi, seperti antara X.1 dengan X.2, X.2 dengan X.3, dan X.3 dengan X.4, menandakan bahwa butir-butir tersebut mengukur aspek-aspek yang serupa dari penggunaan gadget. Namun, terdapat juga beberapa korelasi negatif, seperti antara X.2.1 dengan X.2.5 dan X.2.6, serta antara X.2.2 dengan X.2.5 dan X.2.6, yang menunjukkan bahwa butir-butir ini mungkin mengukur aspek yang berlawanan dalam konteks penggunaan gadget.

### Uji Validitas Kualitas Ibadah

Uji validitas instrumen kualitas ibadah dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap butir pernyataan mampu merepresentasikan dimensi kualitas ibadah yang diukur. Analisis dilakukan dengan menggunakan korelasi Pearson antara skor masing-masing butir dengan skor total kualitas ibadah.

		Correlations							
		Y.01	Y.02	Y.03	Y.04	Y.05	Y.06	Y.07	TOTAL
Y.01	Pearson	1	,289	,659**	,201	-,297	-,326	-	,348
	Correlation							,388*	
	Sig. (2-tailed)		,122	,000	,288	,111	,079	,034	,060
	N	30	30	30	30	30	30	30	30

Y.02	Pearson Correlation	,289	1	,491**	,491*	-,075	-,317	-,416*	,449*
	Sig. (2-tailed)	,122		,006	,006	,692	,088	,022	,013
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.03	Pearson Correlation	,659*	,491*	1	,102	-,061	-,053	-,122	,639**
	Sig. (2-tailed)	,000	,006		,591	,748	,780	,520	,000
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.04	Pearson Correlation	,201	,491*	,102	1	-,416*	-,421*	-,496*	,097
	Sig. (2-tailed)	,288	,006	,591		,022	,020	,005	,610
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.05	Pearson Correlation	-,297	-,075	-,061	-,416*	1	,705*	,649*	,566**
	Sig. (2-tailed)	,111	,692	,748	,022		,000	,000	,001
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.06	Pearson Correlation	-,326	-,317	-,053	-,421*	,705*	1	,745*	,504**
	Sig. (2-tailed)	,079	,088	,780	,020	,000		,000	,005
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
Y.07	Pearson Correlation	-,388*	-,416*	-,122	-,496*	,649*	,745*	1	,368*
	Sig. (2-tailed)	,034	,022	,520	,005	,000	,000		,045
	N	30	30	30	30	30	30	30	30
TOT AL	Pearson Correlation	,348	,449*	,639**	,097	,566*	,504*	,368*	1
	Sig. (2-tailed)	,060	,013	,000	,610	,001	,005	,045	
	N	30	30	30	30	30	30	30	30

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

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Hasil analisis mengenai korelasi antara butir pertanyaan (Y.1 hingga Y.7) dengan skor total kualitas ibadah menunjukkan bahwa semua butir, kecuali Y.1 dan Y.4, memiliki korelasi yang signifikan secara statistik ( $p < 0.05$  atau  $p < 0.01$ ). Nilai Pearson Correlation untuk sebagian besar butir pertanyaan adalah positif dan cukup tinggi, berkisar antara 0.368 hingga 0.639, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi skor pada setiap butir pertanyaan (kecuali Y.1 dan Y.4), semakin tinggi pula skor total penggunaan gadget, dan sebaliknya. Selain itu, analisis korelasi antar butir pertanyaan juga menunjukkan bahwa sebagian besar korelasi signifikan secara statistik ( $p < 0.05$  atau  $p < 0.01$ ), dengan beberapa korelasi yang

cukup tinggi, seperti antara Y.2 dengan Y.3, Y.2 dengan Y.5, dan Y.3 dengan Y.6, menandakan bahwa butir-butir tersebut mengukur aspek-aspek yang serupa dari penggunaan gadget. Namun, terdapat juga beberapa korelasi negatif, seperti antara Y.2 dengan Y.1 dan Y.4, serta antara Y.3 dengan Y.1 dan Y.4, yang menunjukkan bahwa butir-butir ini mungkin mengukur aspek yang berlawanan dalam konteks penggunaan gadget. Dari 7 butir instrumen, 5 item terbukti valid dan layak digunakan dalam analisis lanjutan karena memiliki korelasi positif dan signifikan terhadap skor total. Sementara itu, 2 item sebaiknya dieliminasi atau direvisi karena tidak menunjukkan hubungan statistik yang kuat dengan konstruk kualitas ibadah secara keseluruhan. Validitas instrumen ini menjadi krusial karena kualitas ibadah merupakan variabel yang kompleks, melibatkan aspek internal seperti niat, kekhusyukan, dan konsistensi spiritual.

### Hasil Uji Validitas

Variabel	No Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan	Keputusan
Penggunaan Gadget (X)	1	0,720	0,3610	Valid	Digunakan
	2	0,703		Valid	Digunakan
	3	0,725		Valid	Digunakan
	4	0,656		Valid	Digunakan
	5	0,458		Valid	Digunakan
	6	0,353		Tidak valid	Tidak digunakan
	7	0,703		Valid	Digunakan
Variabel	No Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan	Keputusan
Kualitas Ibadah (Y)	1	0,348	0,3610	Tidak valid	Tidak digunakan
	2	0,449		Valid	Digunakan
	3	0,639		Valid	Digunakan
	4	0,097		Tidak valid	Tidak digunakan
	5	0,566		Valid	Digunakan
	6	0,504		Valid	Digunakan
	7	0,368		Valid	Digunakan

### Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Jumlah Butir Item	Nomor Item Tidak Valid	Jumlah Butir Tidak Valid	Jumlah Butir Valid
Variabel X	7	6	1	6
Varibel Y	7	1, 4	2	5
Jumlah	14			11

Uji validitas bertujuan untuk menilai sejauh mana butir-butir pertanyaan dalam instrumen penelitian dapat mengukur konsep yang dimaksud. Dalam konteks ini, analisis dilakukan pada instrumen penggunaan gadget, dan kualitas belajar untuk memastikan bahwa semua butir pertanyaan benar-benar relevan. Hasilnya menunjukkan bahwa 6 butir pertanyaan dalam instrumen penggunaan gadget (X) memiliki nilai R Hitung

yang lebih besar dari R Tabel (0.3610), yang mengindikasikan bahwa 6 butir tersebut valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Sementara itu, 5 butir pertanyaan dalam instrumen kualitas ibadah (Y) juga memiliki nilai R Hitung yang lebih besar dari R Tabel, menegaskan bahwa 5 butir tersebut valid dan layak untuk digunakan dalam penelitian.

### Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi internal dari suatu instrumen penelitian, yaitu sejauh mana butir-butir dalam suatu variabel dapat memberikan hasil yang stabil dan konsisten saat digunakan untuk mengukur konstruk yang sama secara berulang. Dalam penelitian ini, reliabilitas diuji menggunakan koefisien Cronbach's Alpha, dengan ketentuan umum sebagai berikut:

#### Uji Reabilitas Penggunaan Gadget (X1)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,722	7

Berdasarkan hasil uji, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,722 untuk variabel penggunaan gadget dengan jumlah item sebanyak 7 butir pertanyaan. Nilai ini menunjukkan bahwa tingkat reliabilitas instrumen berada dalam kategori cukup tinggi (acceptable). Artinya, butir-butir pertanyaan yang digunakan untuk mengukur penggunaan gadget cukup konsisten dan saling berkaitan dalam merepresentasikan konstruk tersebut. Instrumen ini dapat dianggap andal dan layak digunakan dalam penelitian karena mampu mengukur penggunaan gadget secara stabil, baik dari segi frekuensi, durasi, maupun tujuan penggunaan gadget oleh mahasiswa.

#### Uji Reabilitas Kualitas Ibadah (Y)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,259	7

Untuk variabel kualitas ibadah, hasil uji menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,259 dengan jumlah item yang sama, yaitu 7 butir pertanyaan. Nilai ini termasuk dalam kategori sangat rendah (unacceptable), yang mengindikasikan bahwa instrumen ini memiliki tingkat konsistensi internal yang buruk. Dengan kata lain, butir-butir pertanyaan yang digunakan untuk mengukur kualitas ibadah belum mampu secara konsisten menangkap konstruk yang dimaksud. Kemungkinan besar terdapat ketidaksesuaian antarbutir, redaksi pertanyaan yang tidak jelas, atau kurang relevan dengan aspek yang diukur, seperti kekhusyukan dalam salat, keteraturan ibadah wajib, atau pengaruh penggunaan gadget terhadap aktivitas keagamaan.

#### Rangkuman Hasil Uji Reabilitas

Varibel	Koefisien Cronbach's Alpha	Tingkat Reabilitas
Penggunaan Gadget (X)	0,722	Sangat Tinggi
Kualitas Ibadah (Y)	0,259	Redah

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana instrumen penelitian memiliki konsistensi internal dalam mengukur konstruk yang sama. Dalam penelitian ini, reliabilitas diuji terhadap dua variabel, yaitu penggunaan gadget (X) dan kualitas ibadah (Y), dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha sebagai indikator utama. Hasil analisis menunjukkan bahwa variabel penggunaan gadget memiliki nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,722 yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Ini berarti bahwa butir-butir pertanyaan yang digunakan untuk mengukur penggunaan gadget menunjukkan tingkat konsistensi yang baik, di mana masing-masing butir saling berkaitan dan secara bersama-sama mampu merepresentasikan konstruk yang dimaksud. Hal ini mencerminkan bahwa instrumen tersebut sudah cukup andal dan dapat digunakan dalam penelitian untuk menggambarkan pola penggunaan gadget secara valid dan stabil.

Sebaliknya, variabel kualitas ibadah memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,259, yang termasuk dalam kategori rendah. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat kelemahan dalam konsistensi internal antarbutir pada instrumen yang digunakan untuk mengukur kualitas ibadah. Artinya, butir-butir dalam instrumen ini tidak cukup saling berkaitan dan mungkin tidak secara menyeluruh atau tepat merepresentasikan dimensi kualitas ibadah mahasiswa. Beberapa kemungkinan penyebab rendahnya reliabilitas ini antara lain adalah jumlah butir yang terlalu sedikit, rumusan pernyataan yang kurang jelas atau tidak relevan, serta ketidaksesuaian antara indikator dengan konstruk yang hendak diukur. Oleh karena itu, instrumen kualitas ibadah perlu dilakukan perbaikan, baik dalam hal redaksi, jumlah, maupun cakupan indikator agar lebih representatif dan dapat memberikan hasil yang reliabel.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun intensitas penggunaan gadget di kalangan mahasiswa Muslim Fakultas Ekonomi UNIMED tergolong tinggi—baik untuk aktivitas akademik maupun hiburan—hal tersebut tidak memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kualitas ibadah mereka. Berdasarkan uji regresi linear berganda, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,739 dengan koefisien determinasi ( $R^2$ ) sebesar 0,004, yang mengindikasikan bahwa kontribusi penggunaan gadget terhadap kualitas ibadah sangat kecil dan secara statistik tidak bermakna. Oleh karena itu, kualitas ibadah mahasiswa lebih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar penggunaan teknologi digital, seperti lingkungan sosial yang religius, pendidikan agama yang diterima, dorongan spiritual dari dalam diri, serta kemampuan mengendalikan diri. Meskipun terdapat indikasi bahwa penggunaan gadget dapat mengganggu kekhayalan dan ketepatan waktu dalam beribadah, pengaruh tersebut tidak cukup kuat untuk dianggap sebagai faktor utama penentu kualitas ibadah. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pembinaan spiritual mahasiswa secara holistik, yang melibatkan pendekatan personal, sosial, dan edukatif, guna membentuk perilaku beragama yang konsisten dan bermakna di tengah tantangan era digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andoni, Tri. 2024. Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Kimia Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*. Vol (8) <http://www.jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir/article/download/856/730>
- Aprilia, M., Annisa, N., Azizah, R., Nur, S. F., & Siregar, H. L. (2024). Pengaruh teknologi terhadap moralitas dan etika di kalangan anak muda. *Jurnal Ilmiah Teknologi dan Sosial*, 8(12), Desember. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpmt/article/view/6847>
- Ayu, M. D. P. (2022). Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa di Masa

- Pandemi Covid-19. *Shautul Rusydi: Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, 4(2), 101–112. <https://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/sr/article/view/12996>
- Azizy, Q. (2002). *Pendidikan Agama untuk Membangun Etika Sosial: Studi Pemikiran Pendidikan Agama dalam Islam dan Kristen*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ginting, R. R., Tambunan, A., & Aulia, R. M. (2024). Pengaruh Konten Dakwah Media Sosial TikTok terhadap Religiusitas Mahasiswa Fakultas Ushuluddin dan Studi Islam UIN Sumatera Utara Medan. *JKIS: Jurnal Komunikasi Islam dan Sosial*, 5(1), 34–42. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jkis/article/view/580>
- Ilham, R., Sopian, S., & Rosita, E. (2024). Dampak Media Sosial TikTok terhadap Spiritualitas Mahasiswa. *Ittishol: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1), 22–31. <https://ejournal.iaiskjmalang.ac.id/index.php/ittishol/article/view/1330>
- Jalaluddin & Abdullah, M. (2011). *Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lisnawati, L., Haris, H., & Aulia, A. (2023). Literasi Digital Mahasiswa dalam Menyaring Konten Keislaman di Media Sosial. *Tashdiq: Jurnal Penjaminan Mutu*, 11(2), 75–84. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/tashdiq/article/view/12570>
- Masayu, F., Nasution, M. R., & Nurlaily, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Konsistensi Ibadah Mahasiswa Muslim. *Jurnal Ilmu Keislaman dan Sosial*, 7(2), 55–63. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Religion/article/view/274>
- Nawawi, M. K., & Sari, R. A. (2023). Pengaruh media sosial terhadap perilaku beragama. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2). <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.9411>
- Nurdin, E., & Ahmad, M. (2020). Persepsi Mahasiswa terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Implikasinya terhadap Akhlak. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (JPAI)*, 17(2), 123–134. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JPAI/article/view/13412>
- Nurhadi, M., Muslihati, M., & Wahyudi, A. (2021). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Mahasiswa di Era Digital. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 45–57. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v12i1.10234>
- Ramayulis. (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kalam Mulia.
- Siregar, H. L., Delifra, A. F., Br Manik, R. F., Putra, I., Syafika, & Ramaditya, T. (2024). Analisis karakter bijak terhadap penggunaan media sosial pada mahasiswa Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(6), 608–614. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jikm/article/view/3431>
- Siregar, H. L., Rismawaty, P., Pulungan, L. S., & Harahap, F. A. (2024). Analisis Pengaruh Media Sosial Terhadap Nilai Keislaman Mahasiswa Universitas Negeri Medan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 75–81. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jimt/article/view/2854>
- Siregar, H.L. 2025. Pengaruh Game Online Terhadap Ketaatan Beribadah Mahasiswa Di Jurusan Kimia Universitas Negeri Medan. *Mudabbir Journal Research and Education Studies*. Vol (5). 617-628 <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jimt/article/download/1693/1691>
- Sitompul, C. W. S., Manurung, S. S., Hasibuan, N. K. R., & Febriyanti, T. B. (2024). Peran dakwah digital dalam penyebaran ajaran Islam di kalangan pemuda. *Jurnal Ilmiah Universitas Negeri Medan*, Vol. 8, No. 9, September. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jpim/article/view/4741>
- Tim MPK Pendidikan Agama Islam. (2021). *Islam Kaffah: Pendidikan Agama Islam untuk Perguruan Tinggi*. Medan: CV. Kemas Jasa Sejahtera.
- Ulyadi, U., Pramono, B. H., & Nursyifa, I. (2023). Pengaruh Media Sosial dan Internet terhadap Kualitas Ibadah Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 5(1), 18–26. <https://maryamsejahtera.com/index.php/Education/article/view/576>
- Zainuddin, M., & Mujib, A. (2005). *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Kencana.