

**PENGARUH INTENSITAS MENGGUNAKAN *GADGET*
TERHADAP PERILAKU RELIGIUSITAS PADA MAHASISWA
YANG MENETAP DI ASRAMA DAERAH BANGKA
BELITUNG YOGYAKARTA**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
Pembimbing:
Drs. Mukhammad Sahlan, M.Si
NIP. 19680501 199303 1 006

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

2025



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-766/Un.02/DD/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGARUH INTENSITAS MENGGUNAKAN GADGET TERHADAP PERILAKU RELIGIOSITAS PADA MAHASISWA YANG MENETAP DI ASRAMA DAERAH BANGKA BELITUNG YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NAHDHOTUL OLUMIAH
Nomor Induk Mahasiswa : 21102010102
Telah diujikan pada : Rabu, 11 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

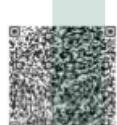
dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Drs. Muhammad Sahlan, M.Si
SIGNED

Valid ID: 6852372ee1fb5



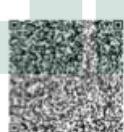
Pengaji I
Seiren Ikhtiarra, M.A.
SIGNED

Valid ID: 6852399862e6



Pengaji II
Dian Eka Permanasari, S.Ds., M.A.
SIGNED

Valid ID: 68521d630f94



Yogyakarta, 11 Juni 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag., M.A.I.S.
SIGNED

Valid ID: 68521e154093

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM 'NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nahdhotul Olumiah
NIM : 211020101102
Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Judul Skripsi : Pengaruh Intensitas Menggunakan Gadget Terhadap Perilaku Religiusitas pada Mahasiswa yang Menetap di Asrama Daerah Bangka Belitung Yogyakarta.

Selanjutnya dapat diajukan dan didaftarkan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi Jurusan/Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 27 Mei 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi,

Saptoni, M.A.
NIP. 19730221 199903 1 002

Dosen Pembimbing,

Drs. Muhammad Sahlan, M.Si.
NIP. 19680501 199303 1 006

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nahdhotul Olumiah

NIM : 21102010102

Jurusan : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Intensitas menggunakan Gadget terhadap perilaku religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah Bangka Belitung Yogyakarta" adalah hasil karya pribadi yang tidak mengandung plagiarisme dan tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pertanyaan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 30 April 2025

Yang menyatakan,



Nahdhotul Olumiah

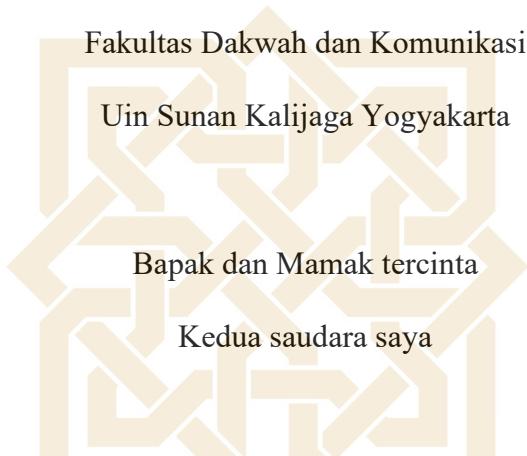
21102010102

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Almamater Kebanggaan Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam



Saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya



MOTTO

“Dripping water hollows out stone, not through force but through persistence”

-Ovid-



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil' aalamiin, puji syukur penulis panjatkan atas kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nyalah". Penulis akhirnya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Pengaruh Intensitas Menggunakan Gadget Terhadap Perilaku Religiusitas Pada Mahasiswa yang Menetap di Asrama Daerah Bangka Belitung Yogyakarta" Sholawat serta salam semoga tetap mtercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana strata I Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Saat Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, pihak-pihak tersebut adalah:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, M.A, M.Phil, Ph.D., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
2. Prof. Dr. Arif Maftuhin, M.Ag.,M.A., Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Saptoni, M.A., Selaku Ketua Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Ibu Seiren Ikhtiara. M.A., Selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membimbing selama berkuliah di Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.
5. Bapak Drs. Muhammad Sahlan, M.Si. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan, saran serta senantiasa sabar dalam memberikan arahan kepada peneliti dari awal hingga akhir penulisan skripsi ini
6. Jajaran Dosen Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta pengalaman dan pengetahuannya kepada peneliti selama masa perkuliahan.
7. Staf Tata Usaha Fakultas Dakwah dan Komunikasi yang telah membantu peneliti dalam hal surat menyurat, persyaratan skripsi, dan perizinan.
8. Orang tua tercinta, Ibu Rohma dan Bapak Surat serta Bapak Muhaidi yang telah terlebih dahulu bepulang. Terimakasih telah senantiasa mendoakan saya, memberikan kesempatan, dukungan serta kepercayaan kepada saya dan semua hal yang telah bapak dan mamak usahakan untuk saya tidak cukup dituliskan satu persatu.
9. Kedua saudara saya tersayang, terimakasih telah mendukung saya .
10. Teman-temanku Adila Sarah Firdausa, Tazkia Nidaulkarimah, Fitra Robiansyah, Zirny Rosida Kabir dan Scripsy Crispy terima kasih selalu mengingatkan, membantu, mendengarkan, dan menemani dalam kondisi apapun.

11. Asrama Putri Dayang Serumpun Sebabalai, anggota dan alumni yang tidak dapat dituliskan namanya satu persatu. Terima kasih atas semua kesempatan, dukungan yang telah diberikan dan terima kasih telah menjadi rumah bagi saya selama menempuh Pendidikan.
12. Teman-teman Angkatan 21 Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam. Terimakasih atas semua cerita-cerita baiknya
13. Kepada saudari Agil Oktanona terimakasih atas bimbingan selama mengerjakan Skripsi.
14. Kepada semua responden penelitian saya yang telah bersedia memberikan waktu serta informasi dalam penelitian ini.
15. Semua keluarga yang telah memberikan doa, dukungan dan nasehat.

Terimakasih banyak

16. Terakhir, kepada diri sendiri. Terimakasih telah melakukan perjalanan ini dengan baik dan penuh tanggung jawab

Serta semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi dan dalam menempuh studi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-satu. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi orang banyak.

Yogyakarta, 16 Mei 2025

Nahdhotul Olumiah

NIM. 21102010102

ABSTRAK

Nahdhotul Olumiah (21102010102), Pengaruh Intensitas Menggunakan *Gadget* Terhadap Perilaku Religiusitas Pada Mahasiswa yang Menetap di Asrama Daerah Bangka Belitung Yogyakarta, Skripsi, Yogyakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Perkembangan pesat teknologi informasi di Indonesia telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk proses pembelajaran di institusi pendidikan tinggi. Pemanfaatan teknologi, khususnya *gadget*, dianggap dapat meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan fleksibilitas proses belajar mengajar. Namun, di sisi lain, penggunaan *gadget* yang telah menjadi kebutuhan primer mahasiswa juga menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap perilaku keseharian mereka. Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah Bangka Belitung, Yogyakarta. Metode yang digunakan adalah *survey research* dengan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data. Data dianalisis menggunakan regresi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh positif dan signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku religiusitas mahasiswa, dengan nilai signifikansi sebesar 0,007 ($p < 0,05$) dan t-hitung 2,756 ($t\text{-hitung} > t\text{-tabel } 1,984$). Hal ini berarti hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku religiusitas teridentifikasi sebesar 7%, sementara 93% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar intensitas penggunaan *gadget*.

Kata kunci: Intensitas Menggunakan *Gadget*, Perilaku Religiusitas

**SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

ABSTRACT

Nahdhotul Olumiah (21102010102), *The Influence of Gadget Usage Intensity on Religious Behavior Among Students Residing in the Bangka Belitung Regional Dormitory Yogyakarta*, Thesis, Yogyakarta: Faculty of Da'wah and Communication, Sunan Kalijaga State Islamic University Yogyakarta.

The rapid development of information technology in Indonesia has significantly impacted various aspects of life, including the learning process in higher education institutions. The utilization of technology, particularly gadgets, is believed to enhance the efficiency, effectiveness, and flexibility of teaching and learning. However, the pervasive use of gadgets, which have become a primary need for students, also presents both positive and negative implications for their daily behavior. This quantitative research aims to analyze the influence of gadget usage intensity on the religiosity behavior of students residing in the Bangka Belitung regional dormitory in Yogyakarta. The method employed is survey research, with questionnaires as the primary data collection instrument. Data were analyzed using simple regression analysis. The results indicate a positive and significant influence of gadget usage intensity on students' religiosity behavior, with a significance value of 0.007 ($p < 0.05$) and a t -value of 2.756 (t -calculated $>$ t -table 1.984). This signifies that the zero hypothesis (H_0) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. The intensity of gadget usage accounts for 7% of the variance in religiosity behavior, while the remaining 93% is influenced by other factors outside the intensity of gadget usage.

Keywords: *Gadget Usage Intensity, Religiosity Behavior*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	2
A. Latar Belakang	2
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian Penelitian	8
F. Kajian Pustaka.....	9
G. Kerangka Teori.....	13
1. Teori <i>Uses and Gratification</i>	13
2. Intensitas Penggunaan Gadget	16
3. Religiusitas.....	23
H. Hipotesis.....	31
I. Sistematika Pembahasan	32

BAB II METODE PENELITIAN.....	33
A. Jenis Penelitian.....	33
B. Definisi Konseptual.....	34
C. Definisi Operasional.....	35
D. Populasi Dan <i>Sample</i>	37
1. <i>Populasi</i>	37
2. <i>Sample</i>	39
E. Instrumen Penelitian.....	40
F. Teknik Pengumpulan Data.....	42
G. Validitas dan Reliabilitas	44
1. <i>Validitas</i>	44
2. <i>Reliabilitas</i>	45
A. Analisis Data.....	46
1. Uji Normalitas	47
2. Uji Linieritas	48
3. Uji Heteroskedastisitas.....	48
BAB III GAMBARAN UMUM.....	50
A. Asrama Putri Serumpun Sebalai	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Asrama Daerah di Yogyakarta	50
B. Uji coba Alat Ukur.....	51
1. Persiapan Uji Coba Alat Ukur	51
2. Waktu Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur.....	52
3. Jumlah Subjek Uji Coba Alat Ukur	52
4. Prosedur Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur	52
C. Hasil Analisi Uji Coba	53
1. Hasil Uji Coba Kuisioner Intensitas Menggunakan Gadget	53

2. Hasil Uji Coba Perilaku Religiusitas.....	54
<u>D. Hasil Analisis Data.....</u>	<u>55</u>
1. Karakteristik Responden	55
2. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
3. Karakteristik Responden Berdasarkan Asrama Daerah	56
4. Data Deskriptif Penelitian.....	56
5. Kategorisasi.....	58
6. Uji Asumsi	65
7. Uji Hipotesis	68
8. Sumbangan Efektif.....	71
E. Pembahasan.....	72
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77



 STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
 YOGYAKARTA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Laporan <i>Global Digital Overview Report 2025</i>.....	3
Gambar 4. 1 Kategori Interval Dimensi Keyakinan.....	62
Gambar 4. 2 Kategori Interval Dimensi Praktik Agama	63
Gambar 4. 3 Kategori Interval Dimensi Pengalaman	64
Gambar 4. 4 Kategori Interval Dimensi Pengetahuan Agama	64
Gambar 4. 5 Kategori Interval Dimensi Penerapan	65
Gambar 4. 6 Hasil Uji Heterokastisitas	67
Tabel 2. 1 Jumlah Populasi Anggota Asrama ...Error! Bookmark not defined.	
Tabel 2. 2 Blueprint Intensitas Menggunakan <i>gadget</i>.....	41
Tabel 2. 3 Blueprint Perilaku Religiusitas.....	42
Tabel 2. 4 Alternatif Jawaban.....	42
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin	52
Tabel 4. 2 Uji Realibilitas Intensitas Menggunakan <i>Gadget</i>	53
Tabel 4. 3 Uji Realibilitas Perilaku Religiusitas	54
Tabel 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
Tabel 4. 5 Karakteristik Responden Berdasarkan Asrama Daerah	56
Tabel 4. 6 Data Deskriptif	57
Tabel 4. 7 Rumus Perhitungan Interval.....	58
Tabel 4. 8 Rumus Perhitungan Jarak Interval Intensitas <i>Gadget</i>	59
Tabel 4. 9 Rumus Perhitungan Perilaku Religiusitas	59
Tabel 4. 10 Kategori Interval	61

Tabel 4. 11 Hasil Uji Normalitas.....	66
Tabel 4. 12 Hasil Uji Linieritas	66
Tabel 4. 13 Hasil Uji Uji-t.....	69
Tabel 4. 14 Analisis Regresi Sederhana	70
Tabel 4. 15 R Square	71
Tabel 4. 16 Hasil Sumbangan Efektif.....	72



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini di Indonesia memberikan dampak yang signifikan terhadap banyak aspek kehidupan¹, perkembangan tersebut dilandasi oleh semakin banyak orang yang menggunakan teknologi informasi serta kemajuan berbagai teknologi dan perkembangan perangkat lunak aplikasi tambahan².

Pada dasarnya teknologi informasi diharapkan dapat memudahkan manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari³. *Gadget* Saat ini menjadi bagian integrasi dari telekomunikasi modern di berbagai negara, dikutip dari Badan Pusat Stastistik penetrasi pengguna *gadget* paling banyak pada rentang umur 15-24 tahun yaitu sebanyak 92,14%, pada rentang umur tersebut didominasi oleh pekerja dan mahasiswa. Tingginya angka penetrasi dan pengguna internet telah memberikan dampak signifikan dalam proses pembelajaran di berbagai institusi pendidikan, karena hal tersebut dianggap dapat meningkatkan efisiensi, efektifitas, dan fleksibilitas proses belajar mengajar di perguruan tinggi⁴.

¹ Rizky Febriansyah, "Dampak Kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Nilai-Nilai Budaya," Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik 3, no. 1 (January 7, 2025): Hlm. 1, <https://journal.aritekin.or.id/index.php/Venus/article/view/687>.

² Khoirunnisya Gita Segara and Muhammad Irwan Padli Nasution, "Perkembangan Teknologi Informasi Di Indonesia: Tantangan Dan Peluang," Jurnal Sains Student Research 3, no. 1 (2025): hlm. 21, <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3128>.

³ Farhatun Nisaul Ahadiyah, "Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online," INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research 1, no. 1 (December 16, 2023): hlm. 41–49.

⁴ Hamid Sakti Wibowo, Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Mahasiswa (Tiram Media, 2023). hlm. 25.

Gambar 1. 1
Laporan yang bertajuk Digital 2025 Global Overview Report



Sumber: we are social (Diakses tanggal 12 Mei 2025)

Selaras dengan data yang di publis oleh *we are social* dalam laporan yang berjudul “Digital 2025 : Indonesia” Indonesia menunjukan potret digital yang dinamis dan terus berkembang, hal itu ditunjukan dengan 212 juta jiwa individu di Indonesia yang terhubung dengan internet, dengan tingkat internet sebesar 74,6%.

Dengan demikian menunjukan adopsi digital semakin meluas di berbagai kalangan masyarakat. Tingginya angka pengguna internet di Indonesia, menjadikan media sosial salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan digital masyarakat Indonesia hal tersebut selaras dengan data pada bulan januari 2025 ada sebanyak 143 juta identitas pengguna media sosial yang berarti ada 50,2% dari total populasi⁵.

Selain itu, pada era ini *gadget* berubah menjadi salah satu kebutuhan primer yang tidak dapat dipisahkan dalam keseharian mahasiswa serta sudah menjadi trend gaya mahasiswa saat ini⁶, selain digunakan untuk kehidupan sehari-hari *gadget* memiliki peran penting dalam aktifitas perkuliahan seperti untuk mendapatkan

⁵ Dwi Riyanto Andi, “Hootsuite (We Are Social): Data Digital Indonesia 2025,” <Https://Andi.Link/Hootsuite-We-Are-Social-Data-Digital-Indonesia-2025/>.

⁶ Sheila Wijayanti, “Smartphone Menjadi Kebutuhan Primer Mahasiswa Dalam Aktivitas Perkuliahan,” *Jurnal Ekonomi dan Akuntansi* 2, no. 2 (2022): hlm. 190-195.

informasi penunjang kuliah⁷, menjadi sumber belajar dan bersosialisasi, sedangkan dalam aspek religiusitas gadget memeberikan kemudahan secara signifikan untuk terlibat dalam kegiatan keagamaan, pengajian dan ceramah online⁸. Selain itu dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan juga dapat meningkatkan dampak negatif, terlebih lagi pada mahasiswa yang memiliki kecenderungan atau ketergantungan terhadap *gadget*, dalam aspek psikologis ketergantungan *gadget* dapat mempengaruhi kedisiplinan seseorang, dengan demikian hal tersebut dapat berdampak pada kedisiplinan seseorang dalam melaksanakan kegiatan keagamaan⁹, selain itu konten-konten, foto ataupun video-video yang ada di internet dapat membuat mahasiswa menunda-nunda sholat¹⁰ dan cara berpakaian yang terpengaruh dengan konten-konten yang ada di internet yang tidak sesuai dengan ajaran islam¹¹.

Banyaknya jumlah mahasiswa yang menempuh Pendidikan di Yogyakarta, menyebabkan tingginya kebutuhan akan tempat tinggal dan wadah untuk menyalurkan aspirasi bagi mahasiswa rantau yang ada Yogyakarta. Hal itu didukung oleh pernyataan yang ada pada buku petunjuk protokol kedatangan mahasiswa dari luar daerah DIY ke kota Yogyakarta pada masa pandemi corona

⁷ Dina Afriani and Kenti Yuliana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa," *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17, no. 1 (2022): 9–19.

⁸ Johan Marsha Valentino et al., "IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary Dampak Penggunaan Gadget Pada Generasi Z Dalam Bersosialisasi Dan Beragama," *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 2 Nomor 4 (2024): hlm. 80, <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>.

⁹ Fajrussalam Hisny, Alya Amrina Rosyada, and Qolby Asbarina Aghna, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kedisiplinan Salat Lima Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5 No 3 (2023): hlm. 106-107.

¹⁰ Nanda Laras Ayu, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa" 2 No.02 (December 2021): hlm. 8-9, <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/sr>.

¹¹ Jurni Malia, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Estetika Berpakaian Islami Remaja Putri (Studi Di Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara)" (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh, 2020). Hlm. 55.

diperkirakan ada 300.000 mahasiswa rantau yang menempuh pendidikan di Yogyakarta dan ada 112 asrama mahasiswa¹². Dengan demikian hal tersebut menjadi perhatian pemerintah daerah untuk menyediakan fasilitas berupa asrama untuk mahasiswa yang akan melanjutkan studi di Yogyakarta¹³. Adanya fasilitas asrama daerah yang disediakan oleh pemerintah daerah di harapkan dapat meringankan biaya tempat tinggal, sebagai tempat anjungan budaya, wadah bersosialisasi dan sebagai perwakilan provinsi atau kabupaten di yogyakarta¹⁴.

Dengan demikian mahasiswa dari Bangka Belitung yang merantau ke Yogyakarta menghadapi berbagai tantangan seperti adaptasi budaya, lingkungan baru, dan jauh dari pengawasan orang tua sehingga asrama daerah Bangka Belitung Yogyakarta menjadi lingkungan baru ketika merantau ke Yogyakarta serta memiliki potensi terjadinya pembentukan karakter atau perilaku religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah Bangka Belitung Yogyakarta.

Di Yogyakarta sendiri saat ini asrama daerah Bangka Belitung memiliki beberapa asrama daerah diantaranya yaitu Asrama putri Serumpun Sebalai (anggota asrama 36 orang), Asrama putra Bangka (anggota asrama 53 orang), Asrama putri Belitung (anggota asrama 28 orang), Asrama putra Belitung Timur (anggota asrama 22 orang), asrama Betiong (anggota asrama 10 orang) dan asrama Putri Bangka Barat (anggota 8 orang). Dalam penelitian ini peneliti mengambil empat asrama

¹² *Buku Petunjuk Protokol Kedatangan Mahasiswa Dari Luar Daerah DIY Ke Kota Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19* (yogyakarta, 2020).

¹³ Alfatih Fajrul, "Upaya Pengurus Asrama Dalam Religiusitas Kegiatan Keagamaan Mahasiswa Kaboki Yogyakarta" (Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020). Hlm. 65-66.

¹⁴ purwaningsih ernawati, galba sindu, and ariani christriyanti, *Interaksi Penghuni Asrama Mahasiswa Dengan Masyarakat Sekitar* (Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta., 2014), <http://www.bpnb-jogja.info>.

daerah Bangka Belitung yaitu Asrama Putri Serumpun Sebalai, Asrama putra Bangka, Asrama Putri Belitung dan Asrama Putra Belitung Timur dikarenakan keempat asrama tersebut memiliki jumlah anggota aktif paling banyak, kegiatan rutin seperti kegiatan keagamaan (yasinan dan kajian), diskusi, perayaan hari besar, dan kolaborasi kegiatan kesenian seperti Selendang Sutera dan sanggar tari. Selain itu, empat asrama tersebut mendapatkan dukungan langsung dari Provinsi atau kabupaten, baik dukungan dalam bentuk pemberdayaan fasilitas asrama atau sumbangan dana untuk kegiatan yang bersifat rutin.

Dari realitas tersebut maka peneliti tertarik untuk melihat Dengaruh intensitas menggunakan gadget terhadap perilaku religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah Bangka Belitung Yogyakarta. Sehingga diharapkan melalui penelitian ini bisa menjadi bahan pertimbangan bagi pembaca agar bisa lebih bijak dalam menggunakan *gadget*, serta bisa lebih cermat dalam memfilter dan memilih-milih pesan informasi di internet. Adapun urgensi penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah Bangka Belitung Yogyakarta.

Oleh karena itu, penulis mengambil judul penelitian “pengaruh Intensitas Menggunakan Gadget Terhadap Perilaku Religiusitas pada Mahasiswa yang Menetap di Asrama Daerah Bangka Belitung Yogyakarta”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget* mempengaruhi kualitas ibadah sehingga berdampak pada perilaku religiusitas pada mahasiswa.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar tidak terlalu meluas cakupan kajiannya, dengan demikian peneliti memberikan batasan penelitian hanya pada “Adakah pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Religiusitas Pada Mahasiswa yang Menetap di Asrama Daerah Bangka Belitung Yogyakarta”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang dijabarkan di atas, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah Apakah terdapat Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Religiusitas Pada Mahasiswa yang Menetap di Asrama Daerah Bangka Belitung Yogyakarta?

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian Penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Religiusitas Pada Mahasiswa yang Menetap di Asrama Daerah Bangka Belitung Yogyakarta.

2. Kegunaan Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini bisa menjadi sumber tambahan pengetahuan terhadap kajian dan teori yang berkaitan dengan pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku religiusitas. Serta menjadi suatu referensi maupun alternatif data untuk penulisan karya ilmiah lanjutan mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* di kalangan mahasiswa. Sebagai referensi untuk penelitian yang berkaitan tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku religiusitas pada mahasiswa.

b. Manfaat Praktis

1) Pengguna *Gadget*

Penelitian ini dapat membantu pengguna lebih memahami dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan terhadap perilaku religiusitas mereka, apakah penggunaan *gadget* mendukung atau menghambat religiusitas secara langsung. Pengguna juga bisa lebih sadar tentang pola penggunaan *gadget* mereka sehingga bisa mengelola waktu dengan bijak dan memanfaatkan *gadget* dengan baik.

2) Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan kepada mahasiswa untuk membuat keputusan lebih bijak dalam penggunaan *gadget*, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas perilaku religiusitas mereka.

3) Pemerintah

Pemerintah bisa menggunakan hasil penelitian ini untuk merumuskan kebijakan atau regulasi yang berkaitan dengan penggunaan *gadget* atau media sosial. Ini juga bisa menjadi referensi dalam merancang kampanye literasi digital, guna mempromosikan penggunaan *gadget* atau media sosial yang sehat di kalangan mahasiswa.

4) Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat dijadikan suatu refensi bagi peneliti lain yang akan meneliti masalah-masalah yang relevan terkait intensitas penggunaan *gadget* terhadap perilaku religiusitas

F. Kajian Pustaka

1. Penelitian yang Relevan

Kajian atau telaah pustaka menjadi salah satu bagian penting dalam sebuah penelitian, pada poin ini menjadi titik penting peneliti dalam menghubungkan penelitiannya terhadap penelitian terdahulu atau yang relevan. Dalam kajian pustaka ini juga menjelaskan kebaharuan dalam penelitian apakah tema yang diangkat belum pernah sama sekali diangkat atau sudah diangkat pada penelitian

sebelumnya. Pada penemuannya, peneliti setidaknya ada lima penelitian terdahulu yang cukup relevan dengan penelitian ini.

Pertama, artikel yang ditulis oleh Santi Julkia Sari, Adhani Dhea Saputri, Meilysa Anggarini, Sri Retina dan Aulia Puspita Sari pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Regulasi Emosi Pada Mahasiswa” Penelitian ini memiliki tujuan agar mengetahui pengaruh intensitas penggunaan smartphone terhadap regulasi emosi pada mahasiswa dengan menggunakan kuantitatif yang berisi item-item skala Intensitas penggunaan smartphone (Skala MPIQ), Regulasi diri (YAPS), Regulasi diri (ERQ), analisis data yang digunakan adalah Pearson Correlation dengan bantuan JASP. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode survei. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa intensitas penggunaan smartphone berpengaruh positif langsung terhadap regulasi emosi pada mahasiswa¹⁵. Persamaan pada penelitian ini adalah persamaan pada objek penelitian, menggunakan metode penelitian kuantitatif, Adapun perbedaan terletak pada subjek penelitian.

Kedua, artikel yang ditulis oleh Nizma Nurajizah, Agri Azizah Amalia, Puji Nurfauziatul Hasanah pada tahun 2023 dengan judul “Hubungan Intensitas *Gadget* dengan Relugasi Emosi pada Remaja” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan regulasi emosi pada remaja siswa kelas IX di SMP Negeri 4 Sumedang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan rancangan *cross sectional*. Hasil uji bivariat

¹⁵ Siti Julia Sari et al., “Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Regulasi Emosi Pada Mahasiswa,” Educate : Journal of Education and Learning 2, no. 1 (April 22, 2024): hlm. 35–41.

menunjukkan *p* value sebesar 0,052 yang berarti tidak terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas pengguna *gadget* terhadap regulasi emosi¹⁶. Kesamaan pada penelitian ini adalah objek penelitian, metode penelitian kuantitatif dan perbedaan terletak pada subjek penelitian.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Fathimah Az.Zahra Nasiruddin, Lisa Gabriella Rapa pada tahun 2022 dengan judul “ Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa ”tujuannya untuk mengetahui dampak penggunaan media sosial terhadap prestasi belajar mahasiswa dan cara mengatasi ketergantungan terhadap media sosial. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode survey. Hasil pada penelitian ini menunjukkan mahasiswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berselancar di media sosial. Adapun media sosial yang paling banyak diakses ada whatsapp, Instagram, tiktok, youtube, facebook, blogger dan twitter. Mahasiswa cenderung bosan ketika tidak menggunakan media social karena setiap media sosial memiliki kelebihan yang membuat para penggunanya¹⁷ betah. Persamaan penelitian ini adalah subjek penelitian, Adapun perbedaan pada penelitian ini adalah objek penelitian dan metode penelitian yang digunakan.

Keempat, artikel yang ditulis oleh Amalia Rosyadi Putri pada tahun 2022 yang berjudul “ Dampak *Gadget* terhadap perilaku Alone Together” tujuan penelitian ini adalah untuk mengungkap sebuah fakta sosial dari dampak *gadget*,

¹⁶ Nizma Nurajizah, Agri Azizah Amalia, and Puji Nurfauziatul Hasanah, “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Regulasi Emosi Pada Remaja” 5, no. 2 (2023), <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jiksa>.

¹⁷ Fathimah Az Zahra Nasiruddin and Lisa Gabriella Rapa’, “Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa,” *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran* Volume 1 Nomor 3 (2022).

dampak *gadget* secara tata nilai dan moral dan konstruksi sikap *alone together* yang merupakan efek samping dari pada penggunaan *gadget*. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif yang digunakan untuk menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap sikap *alone together* yang berindikasi pada kemunduran sosial dan kemunduran moral. Hasil penelitian ini menunjukkan, *Gadget* telah mengurangi nilai-nilai sosial di mana masyarakat berkomunikasi secara verbal maupun nonverbal¹⁸. Persamaan pada penelitian ini adalah objek dan subjek penelitian sedangkan perbedaan dalam penelitian ini terletak pada metode penelitian yang digunakan.

Kelima, skripsi yang ditulis oleh Anisa Niari Fitri pada tahun 2022 dengan judul “Pengaruh Intensitas Menggunakan *Gadget* Terhadap Perilaku Perkembangan Emosional Anak Kelompok A TK Masyithoh Karangmojo Bantul Yogyakarta” tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget dan melihat perkembangan emosional anak kelompok A TK Masyithoh Karangmojo Bantul Yogyakarta. Hasil penelitian ini menunjukkan tiga kategorisasi intensitas penggunaan gadget anak kelompok A TK Masyithoh Karangmojo Bantul Yogyakarta dengan kategori 36,1% rendah, 38,9% sedang dan 25,0% dengan intensitas tinggi, kemudian dalam perkembangan emosional anak kelompok A TK Masyithoh Karangmojo Bantul Yogyakarta dapat dilihat dalam tiga kategori yaitu 72,2% dengan perkembangan normal, 19,4% dengan kategori konseling serta 8,3% masuk kedalam kategori rujuk dan penelitian ini juga menunjukkan ada pengaruh

¹⁸ Amalia Rosyadi Putri, “Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together” (n.d.), www.ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/kopis.

intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional anak kelompok A TK Masyithoh Karangmojo Bantul Yogyakarta, hal ini dibuktikan dengan hasil uji kendall's tau yang menunjukkan bahwa nilai sig. $0,00 < 0,05^{19}$. Persamaan pada skripsi ini adalah objek penelitian, metode penelitian yang digunakan sedangkan untuk perbedaan pada Subjek penelitiannya.

G. Kerangka Teori

1. Teori *Uses and Gratification*

Terori *uses and gratification* atau teori penggunaan dan kepuasan awalnya dikemukakan oleh Katz dan Gurevitch pada tahun 1974, asumsi dasar pada teori ini tidak lagi melihat pada pengaruh media terhadap khalayak, akan tetapi apa yang dilakukan khalayak kepada media. Hal tersebut dibuktikan pada studi dari Riley & Riley yang mengungkapkan bahwa anak-anak menggunakan cerita petualangan di televisi untuk bermimpi serta berkhayal. Dengan demikian hal tersebut menunjukkan bahwa setiap individu menggunakan media massa dengan maksud serta tujuan yang berbeda-beda.

Pada dasarnya teori ini menjelaskan cara individu menggunakan komunikasi massa untuk memenuhi setiap kebutuhannya. Untuk mengamati dorongan individu dalam menggunakan media. Menunjukkan akibat positif dan negatif bagi individu yang menggunakan media²⁰.

¹⁹ NIARI FITRI ANISA, "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Perkembangan Emosional Anak A Tk Masyithoh Karangmojo Yogyakarta" (Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022).

²⁰ Prijana Hadi Ido, Wahjudianata megawati, and Indrayani inri inggrit, KOMUNIKASI MASSA (Pasuruan, Jawa Timur: CV. PENERBIT QIARA MEDIA, 2021), hlm 119

Dalam teori ini audien dianggap sebagai audien aktif dan di arahkan oleh tujuan. Audien dianggap bisa bertanggung jawab atas media yang dipilih untuk memenuhi kebutuhan. Pada teori ini media menjadi faktor tunggal yang memenuhi kebutuhan serta audien dianggap sebagai mediator yang besar dalam artian audien mengetahui kebutuhan dan bagaimana cara memenuhi kebutuhan tersebut²¹.

Asumsi lainnya pada teori *uses and gratification* adalah usaha seseorang dalam menggunakan media massa untuk memuaskan kebutuhannya. Publik menggunakan media untuk memenuhi harapanya. Publik juga aktif memilih media dan isi media untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhannya.

Terdapat lima asumsi dasar teori *uses and gratifications* yang dinyatakan oleh Katz, Blumer, dan Gurevitch²², yaitu:

- a. Khalayak berperan aktif dan dalam menggunakan media berfokus pada tujuan
- b. Khalayak berinisiatif dalam menghubungkan kepuasan dan kebutuhan terhadap media tertentu. Media bersaing untuk memenuhi kebutuhan khalayak.
- c. Media bersaing dengan pencetus kepuasan lainnya. Media juga bersaing untuk memenuhi pilihan, perhatian, kebutuhan, dan keiginan seseorang.
- d. Seseorang memiliki kesadaran, minat dan motif saat menggunakan media. Dengan demikian, dapat memberikan gambaran dengan jelas pada peneliti bagaimana media berguna bagi mereka.
- e. Penelitian mengenai nilai isi media hanya dapat dinilai oleh khalayak.

²¹ Stephen W Littlejohn and Karen A Foss, *Theories of Human Communication*, 9th ed. (Jakarta: Salemba Humanika, 2009):hlm. 426.

²² Morrisan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*, 3rd ed. (Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2014): hlm. 509.

teori ini berusaha memaparkan manfaat dan funsi media bagi seseorang, kelompok dan masyarakat pada umumnya. Blumer dan Katz menjelaskan bahwa pengguna media menyokong dan memiliki peran dalam media.

Seseorang yang menggunakan media memiliki empat kebutuhan sederhana saat menggunakan media, yaitu²³:

a. *Diversion*

Seseorang menggunakan media untuk melaikan diri dari masalah kehidupan

b. *Personal relationship*

Seseorang menggunakan media untuk emosional dan interaksi dengan orang lain

c. *Personality Identity*

Identitas diri bisa dibentuk melalui teks sebagai cerminan diri, belajar berperikau, dan pemahaman diri.

d. *Surveillance*

Seseorang menggunakan media untuk mencari tahu mengenai apa yang dibutuhkan.

Teori uses and gratification memiliki tiga tujuan²⁴

- a. Bertujuan untuk menjelaskan bagaimana seseorang menggunakan komunikasi massa untuk kepuasan mereka “apa yang dilakukan orang dengan media”
- b. Untuk menemukan tujuan individu menggunakan media

²³ Ibid.Hlm 510

²⁴ Prijana Hadi Ido, Wahjudianata megawati, and Indrayani inri inggrit, KOMUNIKASI MASSA. hlm. 120-121.

- c. Untuk menunjukan akibat positif dan negatif dari penggunaan media secara individual.

Intinya teori ini menjelaskan bahwa penggunaan dan pemenuhan kepuasan terletak pada individu yang secara aktif mencari media yang diinginkan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

2. Intensitas Penggunaan *Gadget*

Kata intensitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu *intensity*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia intensitas adalah keadaan tingkatan atau ukuran intensnya²⁵. Dalam Bahasa Indonesia, intensitas diartikan sebagai keseriusan, kesungguhan, semangat. Chaplin dalam Yeyasa dan Dominikus mengungkapkan intensitas merupakan salah satu persamaan sifat penginderaan, dimana berkaitan dengan intensitas perangsang yang timbul, intensitas merupakan seberapa sering seseorang melakukan kegiatan dalam suatu waktu²⁶.

Menurut Ajzen dalam lulus memaparkan bahwa intensitas adalah usaha yang dilakukan oleh seseorang ketika melakukan kegiatan yang memiliki pola dan perilaku yang sama dan dikerjakan dalam rentang waktu tertentu untuk memenuhi kebutuhan²⁷.

Gadget merupakan istilah yang berasal dari Bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia *gadget* disebut “*acang*”. *Gadget* juga selalu memiliki teknologi terbaru

²⁵ Tim Redaksi, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta : Balai Pustaka , 2015). hlm. 25.

²⁶ Yeyasa Imanuel Nelwan And Dominikus David Biondi Situmorang, “Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Yesaya Imanuel Nelwan Dan Dominikus David Biondi Situmorang *” 20 (2022): Hlm. 176–188.

²⁷ Fauziah Luluk, “Hubungan Antara Intensitas Melihat Tiktok Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa” (Universitas Islam Sultan Agung, 2020). Hlm. 17.

sehingga membuat penggunaannya semakin nyaman dan praktis. Fitur-fitur umum pada *gadget* yaitu internet, wifi, kamera, *videocall*, telepon, email, Blouetooth, games, MP3 dan Browser²⁸.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dapat diartikan waktu yang dihabiskan untuk menikmati atau menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari untuk berbagai kebutuhan pekerjaan, sebagai media hiburan, dan aktifitas sehari-hari sehingga lebih fleksibel dan efisien. Atau bisa juga diartikan sebagai tingkat keseringan seseorang dalam menggunakan sesuatu dengan didasari rasa senang. Dengan didirorong rasa senang dalam melakukan kegiatan tertentu dapat berpotensi membuat seseorang melakukan dengan berulang-ulang ataupun sebaliknya.

a. Aspek-Aspek Penggunaan *Gadget*

1) Frekuensi

Frekuensi merujuk pada seberapa sering seseorang menggunakan smartphone atau gadget. Tingkatan frekuensi penggunaan smartphone dibagi menjadi tiga kategori, yaitu tinggi jika penggunaannya lebih dari sepuluh kali, sedang jika penggunaannya 3-10 kali, dan rendah jika penggunaannya kurang dari 3 kali dalam setiap hari²⁹.

²⁸ Fareesah Koowa, Arifin Nur Budiono, and Sri Prawita, "Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Self Esteem Siswa Kelas VII SMP 01 Islam," *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi* Volume 3, Nomor 1 (2020): 7–12, <http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/CONS>.

²⁹ Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* Volume 5, Nomor 2, no. 2 (2017): hlm. 722–731.

2) Durasi Penggunaan Smartphone

Durasi adalah sejauh mana waktu yang dibutuhkan oleh seseorang untuk menggunakan smartphone. Durasi penggunaan smartphone dianggap tinggi jika melebihi 10 jam sehari, sedang untuk rentang 2-10 jam, sementara durasi rendah adalah kurang dari 2 jam³⁰.

Berdasarkan aspek intensitas penggunaan *gadget* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* mempunyai dua aspek yaitu aspek frekuensi dan aspek durasi.

b. Ciri-Ciri *Gadget*

menurut utomo ciri-ciri yang mendasari gadget adalah sebagai berikut:

- 1) System operasi
- 2) Perangkat keras
- 3) Pengelola data
- 4) Mengkases internet atau web
- 5) Aplikasi

c. Fungsi *Gadget*

Gadget memiliki fungsi diantaranya agar mempermudah segala pekerjaan manusia. Misalnya untuk mempermudah dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktifitas lainnya. Jika gadget digunakan dengan benar gadget dapat medorong produktivitas sebuah pekerjaan, seperti yang kita tahu banyak sekali

³⁰ maryam, "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone Pembentukan Konsep Diri Mahasiswa Jurusan Kpi Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Agama Islam Negeri Padangsidimpuan" (Institut Agama Islam Negeri (Iain) Padangsidimpuan, 2018). Hlm. 62.

bidang pekerjaan yang menggunakan gadget. Adapun beberapa fungsi gadget menurut Eka Anggraini sebagai berikut³¹:

1) Media Komunikasi

Salah satu fungsi gadget yang sering digunakan adalah sebagai media komunikasi. Dikarenakan setiap orang bisa terhubung serta dapat saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, laptop, *smart watch*, dan lainnya

2) Akses Informasi

Gadget memiliki fungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang ada di internet

3) Media Hiburan

Beberapa Jenis gadget memang didesain untuk tujuan hiburan, misalnya ipod untuk mendengarkan musik dan smartphone yang digunakan untuk membuka video.

4) Gaya Hidup

Saat ini gadget sudah menjadi bagian penting dalam kehidupan manusia. Bisa dikatakan gadget bisa mempengaruhi gaya hidup penggunanya.

d. Jenis Gadget

Gadget biasanya hanya dikenal sebatas smartphone saja, akan tetapi pada kenyataannya smartphone merupakan salah satu jenis gadget yang banyak digunakan³²:

³¹ Eka Aggraini, Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak (serayu Publishing, 2009): hlm.5.

³² Eka Aggraini, Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak (serayu Publishing, 2009): hlm. 6-7.

1) Handphone

Handphone adalah salah satu *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Handphone populer dikarenakan hampir semua kalangan masyarakat bahkan anak-anak sekalipun menggunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dikarenakan fungsi utamanya adalah sebagai alat komunikasi jarak jauh akan tetapi seiring majunya perkembangan zaman banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masih banyak lagi

Saat ini perubahan teknologi pada handphone terjadi sangat cepat, misalnya jenis handphone yang populer saat ini yaitu smartphone dengan *operating system* seperti IOS, Android, dan *Windowsphone*.

2) Laptop

Laptop adalah salah satu jenis *gadget* lainnya yang sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama dalam kebutuhan pekerjaan. *Gadget* ini menggunakan operating system agar dapat berjalan, seperti windows, mac, linux dan lainnya. Sama dengan handphone, perkembangan laptop juga sangat pesat sehingga banyak merk-merk bermunculan dengan menawarkan berbagai fitur-fitur canggih.

3) Tablet dan Ipad

Gadget jenis ini memiliki bentuk dan layar yang lebih besar dari smartphone, dengan begitu tampilan gambar lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih menggunakan untuk menonton, bermain games, dan kegiatan lainnya.

4) Kamera Digital

Kamera digital adalah salah satu kategori gadget dikarenakan digunakan untuk menangkap gambar suatu objek baik dalam bentuk foto maupun video, saat ini kamera digital juga terus berkembang sesuai dengan kebutuhan zaman.

Beberapa dampak yang disebabkan oleh penggunaan *gadget* pada mahasiswa yaitu dampak positif dan dampak negative antara lain:

a. Beberapa Dampak Positif Penggunaan *Gadget*³³

- 1) *Gadget* merupakan kebutuhan primer, lifestyle dan memudahkan kebutuhan manusia. Selain itu *gadget* juga modern, terkini dan fleksibel untuk digunakan.
- 2) *Gadget* digunakan untuk berkomunikasi, bersilahturahmi, berkoordinasi dengan teman, keluarga yang jauh, rekan kerja, dan orang baru dalam memperluas relasi
- 3) *Gadget* digunakan untuk menggali informasi melalui aplikasi pencari, berbagi informasi, melalui berita terkini, dan berdakwah
- 4) *Gadget* digunakan untuk belajar melalui media pembelajaran, mengerjakan tugas, membuka dokumen dan menghasilkan karya
- 5) *Gadget* digunakan untuk menghibur seperti melihat foto, video, film, belanja online, dan bermain games
- 6) *Gadget* digunakan untuk menambahkan penghasilan dalam *e-commerce*

³³ Pandu Hyangsewu et al., "Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa Dalam Dimensi Globalisasi," Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan 14, no. 2 (October 23, 2021): hlm. 127–136.

b. Beberapa dampak negatif penggunaan *gadget*³⁴

- 1) Lupa waktu akan kapan penggunaan *gadget* sehingga mengganggu waktu perkuliahan
- 2) Menyita waktu, membuat lalai, kurangnya manajemen waktu dan kecanduan
- 3) Penyebaran berita bohong lebih mudah
- 4) Kurang bijak dan santun dalam penggunaan media sosial
- 5) Berkurangnya interaksi sosial mahasiswa³⁵

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* yaitu³⁶:

a. Faktor Internal

Faktor internal terdiri dari faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu Tingkat *Sensation seeking* yang tinggi (Individu yang memiliki tingkat *sensation seeking* yang lebih tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin), *Self esteem* yang rendah (*Self esteem* cara seseorang menilai dan menghargai dirinya sendiri. Ini mencakup perasaan subjektif tentang nilai pribadi, kepercayaan diri, dan rasa puas terhadap diri sendiri), keperibadian yang ekstra tinggi, control diri yang rendah, kebiasaan menggunakan telepon genggam yang tinggi, *expeciancy effect* yang tinggi (keyakinan pengguna terhadap manfaat atau kemampuan *gadget* sehingga membuat kemungkinan pengguna akan mempersepsikan manfaat *gadget* shingga

³⁴ Pandu Hyangsewu et al., "Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa Dalam Dimensi Globalisasi," hlm. 133.

³⁵ Afriani and Yuliana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa," hlm. 18.

³⁶ Ratih Kumala Dewi and Yuliani Agustina, "Efektivitas Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah Kelas IV Dan V Di SD Negeri Pejuang VII Kota Bekasi," *Malahayati Nursing Journal* 6, no. 2 (February 1, 2024): 646–659.

mempengaruhi perilaku dan hasil penggunaan individu tersebut) dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan *gadget*.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari luar diri individu, faktor ini terkait dengan tingginya paparan media tentang telepon genggam dan trend masa kini.

c. Faktor Situasional

Faktor ini terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada pengguna telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang kurang nyaman, strees dengan tingkat tinggi, kesepian, kecemasan, jemu dalam belajar, dan *leisure beredom* (tidak memiliki kegiatan pada waktu luang) hal tersebut dapat membuat kecanduan gadget.

d. Faktor Sosial

Dalam faktor sosial sendiri penyebab kecanduan gadget sebagai saran berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Pada faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* (mengarah pada perilaku yang harus dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulus atau didorong dari orang lain) dan *connected presence* yang tinggi (didasari oleh perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri sendiri)

3. Religiusitas

Secara etimologi religious berasal dari Bahasa Latin yaitu religio. Sedangkan secerat terminology religious merupakan ikaatan yang digunakan untuk mengikat

manusia dengan pekerjaan-pekerjaannya sebagai ikatan wajib, dan untuk mengikat manusia kepada Tuhan-Nya³⁷. Berdasarkan dimensi-dimensinya religiusitas yang dikemukakan oleh Glock dan Stark adalah seberapa jauh pengetahuan, seberapa kokoh keyakinan, seberapa tekun pelaksanaan ibadah dan seberapa dalam penghayatan agama yang dianut seseorang³⁸.

Terdapat lima macam dimensi religiusitas menurut Glock dan Stark³⁹ yaitu:

a. Dimensi Keyakinan (*Religious Belief*)

Mengukur tingkatan sejauh mana seseorang menerima hal-hal yang bersifat dogmatis dalam agamanya dan dalam dimensi ini juga mengisyaratkan tingkat keyakinan kepada ajaran-ajarannya. Misalnya, keyakinan kepada Allah, nabi/rosul, malaikat, surga, neraka dll

b. Dimensi Peribadatan atau Praktek Agama (*Religious Practice*)

Dimensi ini meliputi pemujaan, ketaatan, serta apa hal apa yang dilakukan untuk menunjukkan keseriusan terhadap agama yang dianut, yaitu :

- 1) Ritual, mengacu pada upacara atau tindakan keagamaan yang lazim serta praktik-praktik suci dan diharapkan dilaksanakan oleh semua pemeluknya.
- 2) Ketaatan, ketaatan dan ritual bagaikan ikan dengan air, tindakan persembahan dan kontenpsi personal yang relatif spontan, informal, dan khas pribadi.

³⁷ Zaenal Arifin Abbas, *Perkembangan Pikiran Terhadap Agama* (jakarta : Pustaka al-Husna, 1984). hlm. 49.

³⁸ Djamaruddin Ancok and Fuat Nashori Suroso, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2005). hlm. 76-77.

³⁹ R. Stark dan C.Y. Glock, "Dimensi Religius", dalam Roland Robertson, *Sosiologi of Religion*, terj. Ahmad Fedyani Saifuddin, *Agama:Dalam Analisa dan Interpretasi Sosiologis*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,tt), hlm. 295-297.

Jika dalam islam dimensi ini dapat dilihat dengan mengerjakan sholat, membayar zakat serta berpuasa.

c. Dimensi Pengalaman (*Religious Feeling*)

Pada dimensi ini memberikan fakta bahwa dalam setiap agama pasti mengandung harapan-harpan tertentu, walaupun tidak benar jika diasumsikan bahwa seseorang yang beragama dengan baik akan memiliki kontak langsung dengan hal-hal yang bersifat supranatural.

d. Dimensi Intelektual dan Pengetahuan Agama (*Religious Knowledge*)

Secara tidak langsung pada dimensi ini memiliki harapan bahwa seseorang yang beragama akan memiliki pengetahuan terkait agama yang dianut misalnya terkait dasar-dasar keyakinan, praktik-praktik keagamaan dan tradisi yang berlaku.

e. Dimensi Penerapan (*Religious Effect*).

Dimensi ini dapat dimaknai sebagai sejauh mana seseorang menerapkan ajaran agamanya pada kehidupan sehari-harinya, penerapan dalam kehidupan sehari-hari bisa dalam bentuk cara berpakaian, berperilaku, atau cara ibadahnya.

Dalam kehidupan beragama cara seseorang memahami sesuatu akan dipengaruhi oleh banyak hal misalnya faktor lingkungan, perlakuan orang lain, dan didikan orang tua. Dengan demikian perilaku religious seseorang dipengaruhi oleh

banyak faktor. Menurut Thouless ada beberapa faktor yang memengaruhi perilaku religiusitas⁴⁰:

- a. Pengaruh pendidikan dan berbagai tekanan sosial atau faktor sosial, termasuk pendidikan orangtua dan kebiasaan sosial yang berlaku. Macam-macam pengalaman yang dialami seseorang dalam membentuk sikap keagamaan terutama pengalaman mengenai:
 - 1) Keindahan, keselarasan, dan kebaikan di dunia luar (faktor alamiah),
 - 2) konflik moral (faktor moral), dan
 - 3) pengalaman emosional keagamaan (faktor afektif).
- b. Faktor-faktor yang muncul sebagai akibat dari tidak memenuhi kebutuhan seseorang, terutama dalam hal keamanan, cinta kasih, harga diri, dan ancaman kematian.
- c. Faktor intelektual berkaitan dengan proses pemikiran verbal dalam pembentukan keyakinan keagamaan.

Menurut Jalaluddin, ada dua komponen yang mempengaruhi religiusitas:

faktor internal dan eksternal. Hal itu merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas misalnya faktor internal meliputi (keturunan), usia, keperibadian dan kondisi kejiwaan. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Adapun faktor-faktor itu adalah⁴¹:

⁴⁰ Robert H Thouless, Pengantar Psikologi Agama; penerjemah, Machnun Husein (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000).

⁴¹ Nairazi AZ, "Resensi Judul Buku 'Psikologi Agama' Karangan Prof. Dr. H. Jalaluddin," *Légalité: Jurnal Perundang Undangan Dan Hukum Pidana Islam 3 No.1 (18ad)*: Hlm. 64.

a. Faktor Internal

Perkembangan religiusitas seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor luar, tetapi juga oleh hal-hal di dalamnya, seperti aspek kejiwaan lainnya. Oleh karena itu, ahli psikologi agama telah menemukan banyak teori yang berkaitan dengan pendekatan mereka. Secara garis besar, ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan religiusitas seseorang, termasuk faktor yang dibawa dari orang tua, usia, kondisi fisik, dan kondisi mental.

1) Faktor hereditas

Pemahaman agama seseorang bukanlah sesuatu yang dibawa dari nenek moyang sebaliknya, itu dipengaruhi oleh aspek kejiwaan lainnya, seperti kognitif, afektif, dan konatif. Dalam agama Islam, Rosulullah menasihati orang untuk memilih pasangan hidup yang baik saat membangun rumah tangga. Ini karena dalam agama Islam keturunan sangat penting⁴².

2) Tingkat usia

Banyak penelitian psikologi agama menunjukkan bahwa usia memiliki hubungan dengan kesadaran agama seseorang. Namun, usia tidak bisa dijadikan satu-satunya faktor yang menentukan kesadaran agama seseorang, karena kita tahu ada perbedaan dalam pemahaman agama pada tingkat usia yang berbeda.

3) Kepribadian

Kepribadian juga dikenal sebagai identitas diri atau jati diri seseorang biasanya akan menunjukkan karakteristik yang membedakannya dari orang lain. Setiap

⁴² Nano Wahyudi and Dhiauddin Tanjung, "Konsep Kafa'ah Untuk Menentukan Calon Pasangan Dalam Membentuk," Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP) 7, no. 2 (2023): hlm. 4714.

orang memang memiliki perbedaan dalam kepribadian mereka ketika mereka berada dalam kondisi normal, dan hal itu dianggap dapat berdampak pada semua aspek kehidupan seseorang, termasuk kesadaran agama mereka.

4) Kondisi kejiwaan

Ada banyak jenis kondisi kejiwaan, termasuk schizoprenia, paranoia, mania, dan autisme anak. Dalam psikologi keagamaan, seseorang dengan masalah kejiwaan mungkin menghindari kehidupan sosial, sehingga halusinasi dapat memengaruhi pemahaman mereka tentang agama.

b. Faktor Eksternal

Lingkungan tempat seseorang tinggal atau hidup dapat menjadi contoh bagaimana faktor eksternal dapat mempengaruhi kepercayaan mereka. Dalam kebanyakan kasus, lingkungan hidup dibagi menjadi tiga bagian:⁴³:

1) Lingkungan keluarga

Keluarga adalah unit sosial paling sederhana dalam kehidupan manusia. Keluarga adalah lingkungan sosial pertama setiap orang, jadi fase awal pembentukan jiwa keagamaan setiap orang dimulai di sana.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

⁴³ Lukman, "Pengaruh Ekspektasi, Religiusitas Dan Terhadap Kinerja Guru Madrasah Aliyah-Kabupaten Bengkalis" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2025): Hlm. 109-110.

2) Lingkungan Institusional

Di sekolah, guru dan teman sebaya memengaruhi pengembangan kebiasaan baik. Pembentukan moral yang terlibat dalam kebiasaan ini terkait dengan pertumbuhan jiwa keagamaan seseorang.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat tidak secara langsung bertanggung jawab atas perkembangan jiwa keagamaan seseorang. Namun, norma dan standar kadang-kadang memiliki pengaruh yang signifikan pada perkembangan perilaku keagamaan seseorang, baik secara positif maupun negatif.

Karena agama merupakan kebutuhan emosional dan alami bagi manusia, religiusitas memiliki fungsi yang erat kaitannya dengan agama. Berikut ini adalah fungsi agama bagi manusia⁴⁴:

a. Agama Sebagai Sumber Ilmu dan Sumber Etika Ilmu.

Masyarakat percaya bahwa agama memiliki fungsi pendidikan, yaitu mengajar dan membimbing orang lain. Pengendali utama dalam kehidupan manusia adalah keperibadiannya, yang terdiri dari komponen pendidikan, pengalaman, dan keyakinan yang ditanamkan sejak kecil. Penggunaan nilai-nilai rohani, yang merupakan inti dari kepercayaan agama, dapat dilihat sebagai indikator keberhasilan pendidikan.

⁴⁴ Heny Kristiana Rahmawati, "Kegiatan Religiusitas Masyarakat Marginal Di Argopuro" 1, no. 2 (2016): hlm. 38-40.

b. Agama Sebagai Alat Justifikasi dan Hipotesis Ajaran-Ajaran Agama Dapat Dipakai Sebagai Hipotesis Untuk Dibuktikan Kebenarannya.

Dalam ajaran Islam, mengingat Allah melalui zikir merupakan salah satu praktik yang diyakini dapat mendatangkan ketenangan hati. Dengan demikian, agama dapat dilihat sebagai hipotesis yang kebenarannya dapat diverifikasi melalui metode ilmiah. Pembuktian ajaran agama berdasarkan pengamatan dan pengalaman dapat memperkuat keyakinan pemeluknya terhadap agama yang dianut

c. Agama Sebagai Motivator.

secara tidak langsung, agama mendorong pemeluknya untuk berpikir, merenung, dan meneliti segala sesuatu di bumi, antara langit dan bumi, serta apa yang ada dalam diri manusia sendiri. Agama mengajarkan manusia untuk mencari kebenaran informasi dan tidak mudah mempercayai sesuatu yang belum jelas keabsahannya. Dengan demikian, hal ini dapat memotivasi seseorang untuk bertingkah laku sesuai dengan aturan yang berlaku di masyarakat, sehingga setiap individu bertanggung jawab atas semua tindakannya

d. Tujuan dari Pengawasan Sosial

Agama turut berperan dalam pembentukan norma-norma sosial. Hal ini memungkinkan agama untuk menyeleksi dan mengevaluasi kaidah-kaidah sosial yang ada, misalnya dengan secara tidak langsung menolak perilaku yang dianggap buruk dan menjadikannya sebagai larangan. Lebih lanjut, agama menetapkan

sanksi bagi pelanggar larangan tersebut dan memberikan pahala bagi individu yang mematuhi perintah agama⁴⁵.

Sebagai kesimpulan, perilaku religius seseorang tidak hanya dipengaruhi oleh faktor internal individu, tetapi juga oleh berbagai faktor eksternal yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Didasarkan pada dimensi-dimensi perilaku religiusitas yang disebutkan di atas, penulis akan menggunakan dimensi-dimensi ini sebagai dasar teori kuisioner religiusitas. Peneliti menggunakan dimensi-dimensi dari Glock dan Stark, yang terdiri dari lima dimensi: penerapan, keyakinan, peribadatan atau praktek agama, pengalaman, dan intelektual dan pengetahuan agama⁴⁶. Alasan peneliti menggunakan dimensi-dimensi ini karena lebih terperinci dan sesuai dengan indikator perilaku yang akan diukur.

H. Hipotesis

Dua jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah:

1. H(a): Adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap Perilaku Religiusitas
2. H(o): Tidak adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap Perilaku Religiusitas

⁴⁵ Said Alwi, Perkembangan Religiusitas Remaja (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2014): hlm. 15.

⁴⁶ Djamarudin Ancok and Suroso Nashori, Psikologi Islami: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi, 8th ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011). hlm. 77

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menjadi bagian penting juga dalam sebuah skripsi, bertujuan memberikan gambaran secara umum mengenai alur penelitian yang akan dilakukan. Dalam sistmatika pembahasan ini terdiri dari lima bab yang saling berkaitan.

Bab I pendahuluan: pendahuluan memberikan gambaran umum tentang isi pembahasan. Bab ini mencakup latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kerangka teori, hipotesis penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II Metode Penelitian: Memuat informasi tentang jenis penelitian, definisi konseptual dan operasionalnya, pupulasi dan sampel, intrumen penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan realibitas, dan analisis data.

Bab III Gambaran umum, peneliti menyajikan gambaran umum mengenai empat Asrama Bangka Belitung di Yogyakarta yang menjadi lokasi penelitian.

Bab IV Analisis dan Pembahasan, pada bab ini peneliti menguraikan temuan penelitian dan pembahasan yang menjelaskan mengenai temuan hasil penelitian dan pembahasan. Menggenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap periklau religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah di yogyakata.

Bab V Penutup, pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari semua pembahasan pada penelitian ini serta saran yang diberikan penulis kepada pembaca.

Daftar Pustaka yaitu daftar refrensi yang digunakan dalam penyusunan skripsi, refrensi tersebut dapat berupa buku, majalah, artikel, atau jurnal

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan diatas dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

pertama, intensitas menggunakan gadget memiliki pengaruh positif terhadap perilaku religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah bangka Belitung Yogyakarta dengan nilai coefficient Sig. $0,007 < 0,05$ dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.756 > 1.984$) sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Kedua, adanya pengaruh intensitas menggunakan gadget sebesar 7% terhadap perilaku religiusitas pada mahasiswa yang menetap di asrama daerah bangka Belitung Yogyakarta. Dengan demikian hal tersebut menunjukan 93% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya diluar intensitas menggunakan gadget. Faktor-faktor tersebut seperti pengaruh Pendidikan atau pengajaran, faktor pengalaman, faktor kehidupan dan faktor intelektual⁸⁶ dan lain sebagainya.

Ketiga, intensitas menggunakan gadget berpengaruh secara positif terhadap perilaku religiusitas hal ini dapat terjadi karena mahasiswa berperan aktif dalam menggunakan gadget untuk memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan religiusitas mereka.

⁸⁶ Fatkhan Abdul Nasser, "Skripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Religiusitas Siswa Smp Negeri 2 Kota Magelang" (Universitas Muhammadiyah Magelang, 2023): Hlm.26.

B. Saran

Berdasarkan penelitian ini peneliti mempunyai beberapa saran, sebagai berikut:

1. Mahasiswa diharapkan dapat lebih bijak dalam mengatur waktu mengakses gadget
2. Diharapkan kepada pengurus asrama daerah bangka Belitung Yogyakarta untuk saling menjaga perilaku religiusitasnya.
3. Demikian penelitian ini semoga bisa dimanfaatkan oleh prodi atau fakultas agar bisa dilakukan penelitian lebih mendalam mengenai intensitas menggunakan gadget serta perilaku religiusitas.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah Karimuddin, Jannah Misbahul, and Aiman Ummul. “Metodologi Penelitian Kuantitatif.” Edited by Saputra Nanda. *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* (July 2022): 16.
- Afatih, Fajrul. “Upaya Pengurus Asrama Dalam Religiusitas Kegiatan Keagamaan Mahasiswa Kaboki Yogyakarta.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2020.
- Afriani, Dina, and Kenti Yuliana. “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa.” *LENTERA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 17, no. 1 (2022): 9–19.
- Aggraini, Eka. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. serayu Publishing, 2009.
- Alwi, Said. *Perkembangan Religiusitas Remaja*. yakartaYog: Kaukaba Dipantara, 2014.
- Alwy Yusuf, Muh, Ardy Abraham, and Hardianti Rukmana. “Analisis Regresi Linier Sederhana Dan Berganda Beserta Penerapannya.” *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): hlm. 13334.
- Ancok Djamarudin, and Suroso Nashori. *Psikologi Islami: Solusi Islam Atas Problem-Problem Psikologi*. 8th ed. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011.
- Ancok, Djamaruddin, and Fuat Nashori Suroso. *Psikologi Islami*. Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2005.
- Arifin Abbas, Zaenal. *Perkembangan Pikiran Terhadap Agama*. jakarta : Pustaka al-Husna, 1984.
- Artha Pratama, Satria, and Rita Intan Permatasari. “Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur Dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor Pt. Dua Kuda Indonesia.” *Jurnal Ilmiah M- Progress* 11, no. 1 (2021): 38–47.
- Ayuni Pratiwi, Tri. “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Di Mts Roudlotusyubbani Tawangrejo Pati.” Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023.
- AZ, Nairazi. “Resensi Judul Buku ‘Psikologi Agama’ Karangan Prof. Dr. H. Jalaluddin.” *LÉGALITÉ: Jurnal Perundang Undangan dan Hukum Pidana Islam* 3 No.1 (18AD): 64.

- Dewi, Ratih Kumala, and Yuliani Agustina. "Efektivitas Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Sekolah Kelas IV Dan V Di SD Negeri Pejuang VII Kota Bekasi." *Malahayati Nursing Journal* 6, no. 2 (February 1, 2024): 646–659.
- Dwi Riyanto Andi. "Hootsuite (We Are Social): Data Digital Indonesia 2025." <Https://Andi.Link/Hootsuite-We-Are-Social-Data-Digital-Indonesia-2025/>.
- Fadilah Amin, Nur, Sabaruddin Garancang, and Kamaluddin Abunawas. "Konsep Umum Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian." *JURNAL PILAR: Jurnal Kajian Islam Kontemporer* Volume 14, No. 1 (June 2023): hlm.16.
- Fajrussalam Hisny, Alya Amrina Rosyada, and Qolby Asbarina Aghna. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kedisiplinan Salat Lima Mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 5 No 3 (2023): hlm. 106-107.
- Fakhri Ramadhan, Muhammad, Rusydi A Siroj, and Muhammad Win Afgani. "Validitas and Reliabilitas." *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): hml.10969.
- Farhatun Nisaul Ahadiyah. "Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online." *INTERDISIPLIN: Journal of Qualitative and Quantitative Research* 1, no. 1 (December 16, 2023): 41–49.
- Fauziah luluk. "Hubungan Antara Intensitas Melihat Tiktok Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa." Universitas Islam Sultan Agung, 2020.
- Ferdiana Rozalia, Maya. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD* Volume 5, Nomor 2, no. 2 (2017): 722–731.
- Ghozali, Imam. *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 19*. semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro, 2011.
- . *Ekonometrika*. semarang: Badan Penerbit Universitas Negeri Diponegoro, 2009.
- Gita Segara, Khoirunnisa, and Muhammad Irwan Padli Nasution. "Perkembangan Teknologi Informasi Di Indonesia: Tantangan Dan Peluang." *Jurnal Sains Student Research* 3, no. 1 (2025): 21. <https://doi.org/10.61722/jssr.v3i1.3128>.
- Hafni Sahir, Syafrida. *Metodologi Penelitian*. 2021st ed. Yogyakarta: KBM indonesia, n.d. www.penerbitbukumurah.com.

Hyangsewu, Pandu, Mohammad Rindu Fajar Islamy, Muhamad Parhan, and Risris Hari Nugraha. "Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa Dalam Dimensi Globalisasi." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14, no. 2 (October 23, 2021): 127–136.

Immanuel Nelwan Yeyasa, and David Biondi Situmorang Dominikus. "Potret Intensitas Bermain Online Game Pada Mahasiswa Selama Masa Pandemi Covid-19" 20 (2022): 176–188.

Indartini, Mintarti, and Mutmainah. *Analisis Data Kuantitatif Uji Instrumen, Uji Asumsi Klasik, Uji Korelasi Regresi Linier Berganda*. jawa tengah: Penerbit Lakeisha, 2024.

Indiana, Ines. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Kelas Viii Di Smp N 23 Semarang." Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2023.

Koowa, Fareesah, Arifin Nur Budiono, and Sri Prawita. "Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Self Esteem Siswa Kelas VII Smp 01 Islam." *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling dan Psikologi* Volume 3, Nomor 1 (2020): 7–12. <http://ejurnal.uij.ac.id/index.php/CONS>.

Laras Ayu, Nanda. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa" 2 No.02 (December 2021): hlm. 8-9. <http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/sr>.

Littlejohn, Stephen W, and Karen A Foss. *Theories of Human Communication*. 9th ed. jakarta: Salemba Humanika, 2009.

Lukman. "Pengaruh Ekspetasi, Religiusitas Dan Terhadap Kinerja Guru Madrasah Aliyah-Kabupaten Bengkalis." . Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2025.

Malia, Jurni. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Estetika Berpakaian Islami Remaja PutriI (Studi Di Kecamatan Sawang Kabupaten Aceh Utara)." Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam - Banda Aceh, 2020.

maryam. "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone Pembentukan Konsep Diri Mahasiswa Jurusan Kpi Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Agama Islam Negeri Padangsidiimpuan." Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Padangsidiimpuan, 2018.

Morrison. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. 3rd ed. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri, 2014.

Nasser, Fatkhan Abdul. "Skripsi Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Religiusitas Siswa Smp Negeri 2 Kota Magelang." Universitas Muhammadiyah Magelang, 2023.

NIARI FITRI ANISA. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Perkembangan Emosional Anak A Tk Masyithoh Karangmojo Yogyakarta." Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2022.

Nurajizah, Nizma, Agri Azizah Amalia, and Puji Nurfauziatul Hasanah. "Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Regulasi Emosi Pada Remaja" 5, no. 2 (2023). <https://ejournal.unsap.ac.id/index.php/jiksa>.

Prawiyogi, Anggy Giri, Tia Latifatu Sadiah, Andri Purwanugraha, and Popy Nur Elisa. "Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 1 (January 30, 2021): 446–452.

Prijana Hadi Ido, Wahjudianata megawati, and Indrayani inri inggrit. *Komunikasi Massa*. pasuruan, jawa timur: CV. Penerbit Qiara Media, 2021. www.google.com.

purwaningsih ernawati, galba sindu, and ariani christriyanti. *Interaksi Penghuni Asrama Mahasiswa Dengan Masyarakat Sekitar*. Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta., 2014. <http://www.bpnb-jogja.info>.

Putri, Amalia Rosyadi. "Dampak Gadget Terhadap Perilaku Alone Together" (n.d.). www.ejournal.iai-tribakti.ac.id/index.php/kopis.

Rahmawati, Heny Kristiana. "Kegiatan Religiusitas Masyarakat Marginal Di Argopuro" 1, no. 2 (2016): hlm. 38-40.

Rizky Febriansyah. "Dampak Kemajuan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Nilai-Nilai Budaya." *Venus: Jurnal Publikasi Rumpun Ilmu Teknik* 3, no. 1 (January 7, 2025): 1. <https://journal.aritekin.or.id/index.php/Venus/article/view/687>.

Said, Hilda Salman, Chusnul Khotimah, Dekri Ardiansyah, and Hanifah Khadrinur. "Uji Validitas Dan Reliabilitas: Pemahaman Mahasiswa Akuntansi Terhadap Matakuliah For Business Atau Pengantar Akuntansi (Studi Pada Mahasiswa S1 Universitas Telkom Tahun Ajaran 2022/2023)." *JUPEA* 3, no. 2 (2023): hlm.255.

Saifuddin Azwar. *Penyusunan Skala Psikologi*. 2nd ed. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Sakti Wibowo Hamid. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Mahasiswa*. Tiram Media, 2023.

Shofi Nur Laila, Fadila. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Minat Belajar Alquran Siswa Kelas Viii Smp Negeri 14." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024.

Siti Julia Sari, Adhani Dhea Saputri, Meilysa Anggraini, Sri Retina, and Aulia Puspita Sari. "Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Regulasi Emosi Pada Mahasiswa." *Educate : Journal of Education and Learning* 2, no. 1 (April 22, 2024): 35–41.

Siyoto, Sandu, and Sodik Ali. *Dasar Metodelogi Penelitian*. 1st ed. Sleman: Literasi Media Publishing, 2015.

Soesana, Abigail, Hani Subakti, Karwanto, Anisa Fitri Sony Kuswandi, Lena Sastri, Ilham Falani Novita Aswan, Ferawati Artauli Hasibuan, and Hana Lestari. "Metodologi Penelitian Kuantitafif." *Yayasan Kita Menulis*, no. 1 (2023): hlm.41.

Solehudin. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Kehidupan Religius Mahasiswa Pai 2018 Di Universitas Islam Indonesia." Universitas Islam Indonesia, 2022.

Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif,Kualitatif R Dan D*. Bandung: cv. afabeta, 2009.

Sukoco, Andi Butsiawan. "Heterokedastisitas Dalam Regresi Linier Sederhana" (n.d.): hlm.2.

Thouless, Robert H. *Pengantar Psikologi Agama*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000.

Tim Redaksi. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. jakarta : balai pustaka , 2015.

Usman, Husain, and Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006.

Valentino, Johan Marsha, Amelia Mutia Rayyan, Olivia Miftahul Jannah, Rino Damara, Aova Aulia Fradika, and Saifuddin Zuhri. "IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary Dampak Penggunaan Gadget Pada Generasi Z Dalam Bersosialisasi Dan Beragama." *IJM: Indonesian Journal of Multidisciplinary* 2 Nomor 4 (2024): 80. <https://journal.csspublishing/index.php/ijm>.

Wahyudi, Nano, and Dhiauddin Tanjung. "Konsep Kafa'ah Untuk Menentukan Calon Pasangan Dalam Membentuk." *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)* 7, no. 2 (2023): 4714.

Wahyuni, Molli. *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian Olah Data Manual DAN SPSS Versi 25*. Yogyakarta, 2020.

Wijayanti, Sheila. "Smartphone Menjadi Kebutuhan Primer Mahasiswa Dalam Aktivitas Perkuliahinan." *Jurnal Ekonomi dan Akuntansi* 2, no. 2 (2022): hlm. 190-195.

Yani Balaka, Muh. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Iskandar Ahmaddien. 1st ed. Widina Bhakti Persada Bandung, 2022. www.penerbitwidina.com.

Zahra Nasiruddin, Fathimah Az, and Lisa Gabriella Rapa'. "Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa." *EDUSTUDENT: Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pengembangan Pembelajaran* Volume 1 Nomor 3 (2022).

Buku Petunjuk Protokol Kedatangan Mahasiswa Dari Luar Daerah DIY Ke Kota Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19. yogyakarta, 2020.

"Metodologi Penelitian," 2018. Accessed May 12, 2025. http://repository.uinbanten.ac.id/3703/5/BAB%20III%20DESY.pdf?__cf_chl_tk=_sLWoQufNJM.BuawjkGo4A9_VANOj.qQk2naSD0wi5g-1747063939-1.0.1.1-nuYAjIABehYNSG46q39YLwvHQ6CZDMnkk_vTRkWMO90.

