

BAB V

KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

Bab V ini merupakan bab penutup, penutup dari beberapa uraian sebelumnya setelah menganalisis dampak penggunaan *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu peserta didik, maka peneliti dapat memberikan Kesimpulan dan saran sebagai berikut.

A. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian teoritis dan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap intensitas shalat fardhu peserta didik MTs Muhammadiyah 01 Randublatung, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Adanya dampak dari penggunaan *gadget* terhadap ibadah peserta didik, hal ini dapat dibuktikan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Dimana terdapat dampak yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap intensitas ibadah shalat fardhu peserta didik. Dengan demikian hasil penelitian diterima.
2. Dampak penggunaan *gadget* terhadap peserta didik dapat memberi kemudahan bagi penggunanya namun juga memberi dampak buruk bagi penggunanya. Dampak penggunaan *gadget* dibedakan menjadi dua, yakni dampak negatif dan dampak positif.
 - 1) Dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap peserta didik yang berlebihan akan berdampak buruk terhadap aktivitas kesehariannya. Selain itu berikut dampak penggunaan *gadget* dari sisi negatif :
 - a. Waktu yang terbuang sia-sia, karena kebanyakan main *gadget* peserta didik sering lupa diri akan kewajibannya. Padahal waktu bisa dipakai untuk aktivitas yang mendukung kematangan perkembangan berpikir dan beradaptasi menuju proses dewasa.
 - b. Mengganggu perkembangan otak, sampai membuat peserta didik mengalami gangguan bicara (tidak lancar berbicara) dan menghambat kemampuan berpikir secara kritis.

- c. Aplikasi dan fitur yang diperbarui dalam *gadget* terkadang tidak relevan atau tidak sesuai dengan usia peserta didik, norma anak, edukasi dan agama. Bisa menurunkan daya konsentrasi akibat ketergantungan dengan aplikasi yang ada di *gadget*.
 - d. Peserta didik malas mengerjakan rutinitas sehari-hari, malas membantu pekerjaan kedua orang tua semata-mata untuk meringankan beban kedua orang tua dan mencari amalan sebagai anak sholih, tidak adanya rasa peduli terhadap keberadaan lingkungan sekitar bahkan enggan menyapa orang tua dan orang-orang sekitar, ketika peserta didik dipanggil dan dimintai tolong cenderung bersikap emosional dan pemberontak karena sedang asyik bermain *game* dan tidak memperhatikan waktu (kapan waktunya belajar, beribadah, istirahat, makan dan bermain).
 - e. Perilaku peserta didik di madrasah terkait penggunaan *gadget* yang berlebihan menjadikan peserta didik kehilangan konsentrasi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung, peserta didik juga kehilangan minat dengan segala aktivitas yang ada di madrasah contohnya kegiatan organisasi siswa intra sekolah (OSIS), ekstrakurikuler, kegiatan lomba, mengaji Al-Qur'an, olahraga dan kegiatan lainnya yang diadakan oleh madrasah.
 - f. Peserta didik lebih suka menyendiri dan sukar bergaul dengan teman-temannya, tidak suka banyak bicara karena terlatih diam saat menggunakan *gadget*, peserta didik berani berbohong serta mencuri-curi waktu terutama waktu shalat dhuhur di madrasah. Mereka lebih memilih ke kantin dan ke tempat parkir motor lalu membeli jajan dan bermain *gadget*. Saat ditegur mereka suka membantah dan membela diri.
 - g. Peserta didik bisa terkena gangguan kesehatan, terutama kesehatan mata sehingga harus memakai alat penglihatan khusus.
- 2) Dampak positif dari pengaruh *gadget* terhadap peserta didik yaitu :
- a. Mempermudah kegiatan belajar dan mengajar, karena dapat

digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman mengenai tugas sekolah, tugas kantor dan mencari materi pembelajaran.

- b. Mempermudah menjalin komunikasi antar sesama, mencari teman baru dan menyambung silaturahmi dengan teman lama dalam kondisi jarak jauh. Baik teman di sekolah, di lingkungan bermain maupun teman yang bertemu melalui *gadget*. Dengan menggunakan *gadget* penggunaannya bisa melakukan kirim pesan atau *Short Message (SMS)*, pesan *online (e-mail)*, telepon, mengirim foto, video dan pesan suara.
- c. Menghilangkan rasa penat, karena seharian disibukkan dengan pelajaran di madrasah. Misalnya, melihat postingan sosial media yang mengandung cerita humor atau komedi dan ikut mengomentari postingan lucu milik orang lain, bermain *game* dan lain-lain.
- d. Menambah pengetahuan dan mudah mencari buku. *Gadget* mempermudah penggunaannya untuk mengakses, mencari dan menerima informasi terkini di situs internet tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang ada di dalam *gadget*.
- e. Mudah mencari alamat. *Gadget* dapat digunakan untuk mencari alamat teman, saudara, teman kerja dan lainnya walaupun belum pernah berkunjung.

B. SARAN

1. Bagi Lembaga Pendidikan MTs Muhammadiyah 01 Randublatung penelitian ini diharapkan dapat membawa pengaruh positif, menjadi masukan untuk peserta didik dalam menjalankan ibadah shalat fardhu maupun shalat sunnah selama di masjid madrasah maupun di rumah agar terciptanya intensitas ibadah yang baik dan peserta didik lebih istiqomah kedepannya. Karena hasil penelitian yang telah dilakukan telah terbukti bahwa penggunaan *gadget* dapat memberi dampak terhadap intensitas ibadah shalat fardhu.
2. Bagi Guru atau tenaga pendidik penulis berharap bahwa penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi pembelajaran untuk peserta didiknya

bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak yang sangat kuat yaitu dampak positif dan negatif. Semoga guru – guru dan tenaga pendidik bisa meningkatkan rasa perhatian, kepedulian dan memberi arahan serta kasih sayang bagi peserta didiknya agar peserta didiknya dapat belajar dengan fokus, ibadah shalat dengan khushyuk dan peserta didik dapat menjaga kesehatannya dengan cara mengurangi penggunaan *gadget* secara berlebihan dan olahraga.

Ajaklah anak untuk mengobrol apapun kegiatannya di madrasah maupun di lingkungan dengan cara ini akan membuat peserta didik merasa diperhatikan oleh gurunya karena biasanya guru juga sibuk mengerjakan pekerjaannya, peserta didik pun merasa tidak mendapat perhatian dari guru walaupun secara materi sudah terpenuhi.

3. Bagi peneliti selanjutnya, semoga penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan, referensi dan sumber informasi untuk pelaksanaan penelitian di kampus ataupun di lembaga-lembaga Pendidikan umum maupun islam.
4. Bagi Masyarakat atau pemerintah setempat pun kurang maksimal dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada peserta didik, karena jika pemerintah setempat mengawasi atau memberikan arahan akan penggunaan *gadget* yang baik dan bermanfaat bagi peserta didik untuk kedepannya. Zaman sekarang penggunaan *gadget* pada anak peserta didik sangat rawan karena banyak kasus kejahatan yang terjadi dalam penggunaan *gadget*. Oleh sebab itu sebagai guru dan orang tua harus lebih mengawasi peserta didik dalam menggunakan *gadget*, memberi arahan batas waktu anak dalam menggunakan *gadget* dengan begitu peserta didik tidak terus-menerus bermain *gadget*.