

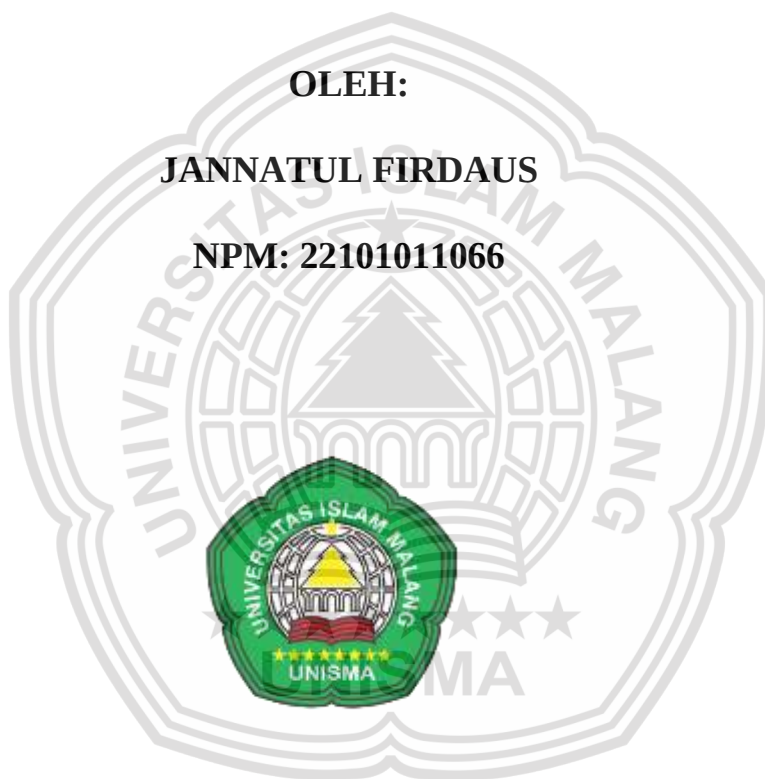
**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
DEGRADASI MORAL GENERASI Z DI KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

JANNATUL FIRDAUS

NPM: 22101011066



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2025



**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP DEGRADASI
MORAL GENERASI Z DI KOTA MALANG**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Islam Malang Untuk Memenuhi Persyaratan
Dalam Menyelesaikan Program Sarjana (S1) Pada Program Pendidikan
Agama Islam**

Oleh:

Jannatul Firdaus

NPM. 22101011066

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

FAKULTAS AGAMA ISLAM

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2025

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi yang disusun oleh Jannatul Firdaus ini

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing untuk diuji

Malang, 20 Maret 2025

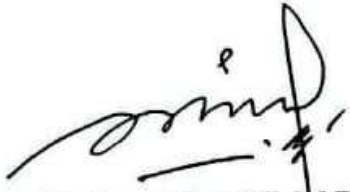
Pembimbing 1,


Dr. Syaifuddin, S.Si, M.Pd.

NPP. 192405198432180

Malang, 21 Maret 2025

Pembimbing 2,


Dr. Imam Syafi'i, M.PdL

NPP. 162309198932123

PENGESAHAN

TIM PENGUJI

Skripsi oleh Jannatul Firdaus ini telah diujikan

Di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang
dan diterima untuk memperoleh syarat guna memperoleh gelar Sarjana Sastra

Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam

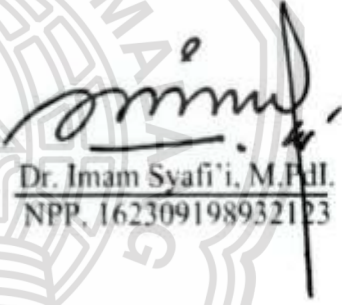
Malang, 24 Mei 2025

Dewan Penguji,

Ketua

Sekretaris


Dr. Syarifuddin, S.Si, M.Pd.
NPP. 192405198432180


Dr. Imam Syafi'i, M.PdI.
NPP. 162309198932123

Penguji Utama,


Dr. H. Abdul Jalil, M.Ag
NPP. 1900200035

Mengetahui
Ketua Prodi PAI


Dr. Moh Muslim, M.PdI
NPP. 161109198132132

Mengesahkan
Dekan Fakultas Agama Islam




Dr. H. Abdul Jalil, M.Ag
NPP. 1900200035

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jannatul Firdaus
NPM : 22101011066
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap
Degradasi Moral Generasi Z DI Kota Malang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar tulisan saya, dan bukan merupakan plagiasi/falsifikasi/fabrikasi baik sebagian atau seluruhnya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi/falsifikasi/fabrikasi, baik sebagian atau seluruhnya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Malang, 17 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Jannatul Firdaus

NPM. 22101011066

ABSTRAK

Firdaus, Jannatul 2025. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Generasi Z di Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang. Pembimbing 1: Dr. Syaifuddin, S.Si, M.Pd., Pembimbing 2: Dr. Imam Syafi'i, M.PdI.

Kata kunci: *Penggunaan gadget, Generasi Z, Degradasi moral.*

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa dampak negative dan positif pada generasi Z khususnya generasi Z di Kota Malang yang mayoritas banyak dari kalangan mahasiswa dari beberapa Universitas. Hal ini terlihat dari perubahan karakter dan moral akhlak di dalamnya. Orang dikatakan bermoral jika memiliki perilaku yang baik dan akhlak yang baik. Akhlak yang harus ditanamkan pada generasi Z adalah akhlak dan tingkah laku yang baik. Salah satu faktor perubahan generasi Z tersebut disebabkan oleh penggunaan *gadget* saat ini. Generasi Z adalah generasi yang mampu dan pintar akan teknologi terutama terhadap *gadget*, dimana *gadget* tidak bisa lepas pada kehidupan sehari-harinya generasi Z.

Dari latar belakang diatas, maka peneliti menentukan focus penelitian yang bertujuan untuk mengetahui 1) Apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z di Kota Malang. 2) Bagaimana pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* terhadap generasi Z. 3) Seberapa nilai persen pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang.

Untuk mencapai tujuan diatas, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kuantitatif jenis survey, yakni dengan mensurvey hal yang terkait dengan tujuan peneliti. Sedangkan dalam pengumpulan data penelitian, peneliti menyebarkan angket dengan mengambil sampel populasi dari responden berbeda beda dari anak generasi Z di Kota Malang yang mencakup mahasiswa Kota Malang dengan jumlah 75 mahasiswa yang berasal dari 5 universitas yang berbeda-beda. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan penyebaran *kuesioner* angket. Adapun Teknik analisis datanya menggunakan uji prasyarat yang mencakup uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji linieritas. Kemudian setelah itu menggunakan uji hipotesis data yang mencakup uji t, uji korelasi dan uji regresi untuk mengetahui hasil dari perhitungan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Setelah menyebar angket kuisisioner terhadap generasi Z dan mengolah data dengan beberapa uji yang salah satunya uji t, maka hasil uji hipotesis data dengan bantuan IBM SPSS versi 26 bahwa nilai signifikan sebesar $0,003 < 0,005$. Dan t-hitung yang menunjukkan hasil $3,041 > t\text{-tabel } 1,665$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang. 2) Dari observasi dan sebar kuesioer diketahui bahwa penggunaan *gadget* memberi dampak positive dan negative terhadap generasi Z, namun lebih condong dampak

negativenya terhadap generasi Z. 3) Hasil uji hipotesis data dengan bantuan IBM SPSS versi 26 dihasilkan bahwa R Square sebesar 112 yang dapat disimpulkan bahwa pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang senilai 11,2%. Sehingga 88,8% dari penurunan moral bukan disebabkan dari penggunaan *gadget*. Dalam artian hasil perhitungan sesuai dengan dugaan peneliti.

Dari hasil tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negative bagi generasi Z. Namun berdasarkan penelitian, *gadget* lebih memberi dampak negative bagi generasi Z. Khususnya generasi Z di Kota Malang.



MOTTO

*“Barokah itu ada, Jalani dan lakukan semampumu serta berikan yang terbaik
buat diri sendiri dan orang lain”*



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Allahumma sholli a'la sayyidina Muhammad wa a'la ali sayyidina Muhammad, Alhamdulillah rabbi 'alamin, sujud syukur kepada Allah SWT dzat yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya diberi kemudahan dan kelancaran untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terhaturkan pada nabi akhiruzzaman Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan untuk diri saya sendiri yang telah berjuang, berusaha, bertahan dan kuat sampai pada titik sekarang ini. Terimakasih atas kerja keras dan semangatnya. Semoga kedepannya menjadi lebih baik lagi dan dapat berusaha pada hal hal baru untuk mendapatkan pengalaman baru. Skripsi ini juga saya persembahkan untuk orang-orang tercinta, tersayang yang selalu menjadi motivasi dan semangat saya untuk segera menyelesaikan tugas akhir ini.

1. Untuk lelaki hebat dan wanita cantik ayah Syamsul Huda dan ibu Alfiyah yang selalu meridhoi dan senantiasa mendo'akan setiap langkah penulis
2. Untuk semua keluarga bani Abdurrahman semoga selalu diberikan kesehatan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ اَلْحَمْدُ لِلّٰهِ الْوَاحِدِ الْقَهَّارِ الْعَزِيزِ الرَّحْمٰنِ الْمُكَوِّرِ الْيَلِّ عَلَى النَّهَارِ تَبْصِرَةَ الْاِلَّهِ الْقُلُوبِ وَالْاَبْصَرِ , وَالصَّلَاةُ
وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ الْمُصْطَفَى , وَعَلَى اٰلِهِ وَاَصْحَابِ الصِّدْقِ وَالْوَفَا , وَالَّذِينَ ظَفَرُوا مِنْ الْفَضَائِلِ بِالْحِظِّ الْاَوْفَى

Tanpa karunia serta ridho-Nya skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Akhlak Generasi Z di Kota Malang” tidak akan terselesaikan. Selama penulisan ini tidak luput dari kesalahan, rintangan dan hambatan dalam proses penyelesaiannya. Berkat do’a, *support* dan motivasi dari segala arah, penulis ucapkan terimakasih sedalam dalamnya kepada:

1. Kepada Prof. Drs. H. Junaidi, M.Pd., Ph.D. selaku rektor Universitas Islam Malang
2. Kepada Dr. H. Abdul Jalil, M.Ag. selaku dekan Fakultas Agama Islam Universitas Islam Malang
3. Kepada Dr. Moh Muslim, M.Ag. selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam
4. Kepada dosen pembimbing saya Dr. Syaifuddin, S.Si, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang begitu sabar, dan selalu memberikan arahan serta motivasi dalam proses penyusunan.
5. Kepada dosen pembimbing Dr. Imam Syafi’i, M.Pd.I. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu membimbing, memotivasi dan mengarahkan saya dalam kepenulisan hingga terselesaikan pada saat ini.
6. Kepada semua dosen civitas akademika, khususnya bapak ibu dosen FAI yang memberi ilmunya kepada penulis.

7. Kepada pengasuh pondok pesantren sabilurrosyad murobbiruhina Abah Yai Marzuqi Mustamar dan Umi Saida Mustaghfiroh yang memberikan ilmu kepada penulis.
8. Kepada teman teman kuliah khususnya generasi Z yang mau membantu penelitian saya dengan mengisi beberapa kuesioner angket.
9. Kepada saya bernama Indah Bilqisth Mufidah. Terimakasih sudah menemani dan mewarnai hidup ini mulai dari MABA hingga sekarang.
10. Kepada kedua teman yang selalu saya repoti dan saya tanyai yakni mbak Lativatul Fitriyah dan Vidiatul Adawiyah.
11. Kepada keluarga PK IPNU IPPNU Universitas Islam Malang
12. Kepada mbk mbk pengurus ponpes sabilurrosyad kamar 1 dan 2 serta divisi ubudiyah
13. Kepada diri ini yang mau tetap kuat dan tangguh dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis beranggapan bahwa karya tulis ini adalah karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Akan tetapi penulis menyadari bahwa pasti terdapat banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu mohon kritik dan saran dari pembaca. Terakhir semoga karya ini bisa menjadi karya yang bermanfaat bagi siapapun terutama bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Malang, 17 Maret 2025
Yang membuat pernyataan,



Jannatul Firdaus
NPM. 22101011066

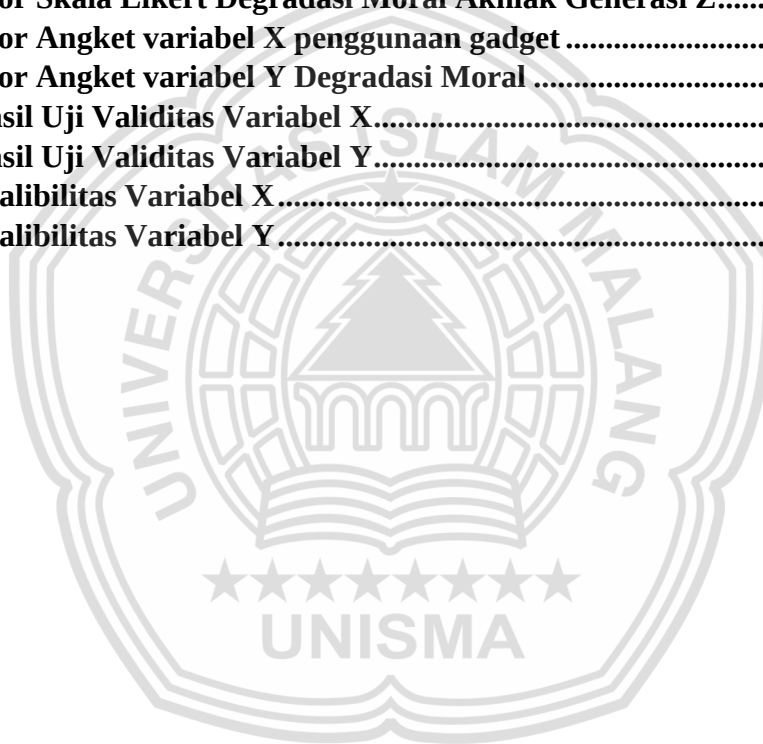
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN TIM PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	v
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan Penelitian	11
D. Hipotesis Penelitian.....	12
E. Asumsi Penelitian	13
F. Kegunaan Penelitian.....	14
G. Definisi Operasional.....	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	19
A. Kajian Empirik (Penelitian Terdahulu).....	19
B. Kajian Teoritik	23
1. Penggunaan <i>Gadget</i>	23
2. Degradasi Moral	29
3. Generasi Z	38
C. Theoretical Framework / Kerangka Berfikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Rancangan Penelitian	46
B. Populasi dan Sampel	48
C. Instrumen Penelitian.....	50
D. Teknik Pengumpulan Data.....	56

E. Teknis Analisis Data	59
BAB IV PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	65
A. PAPARAN DATA	65
B. TEMUAN PENELITIAN	74
1. Jenis Data Statistik	74
2. Uji Prasyarat	75
3. Uji Hipotesis Data	78
BAB V PEMBAHASAN	82
A. Pengaruh Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Degradasi Moral Generasi Z Kota Malang.....	82
B. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Generasi Z Kota Malang	84
C. Nilai Degradasi Moral Generasi Z Kota Malang Sebab Penggunaan Gadget 87	
BAB VI PENUTUP	89
A. SIMPULAN	89
B. SARAN	90
DAFTAR RUJUKAN	91
<i>Lampiran I</i>	96
<i>Lampiran II</i>	98
<i>Lampiran III</i>	100
<i>Lampiran IV</i>	102
<i>Lampiran V</i>	104
RIWAYAT HIDUP	107

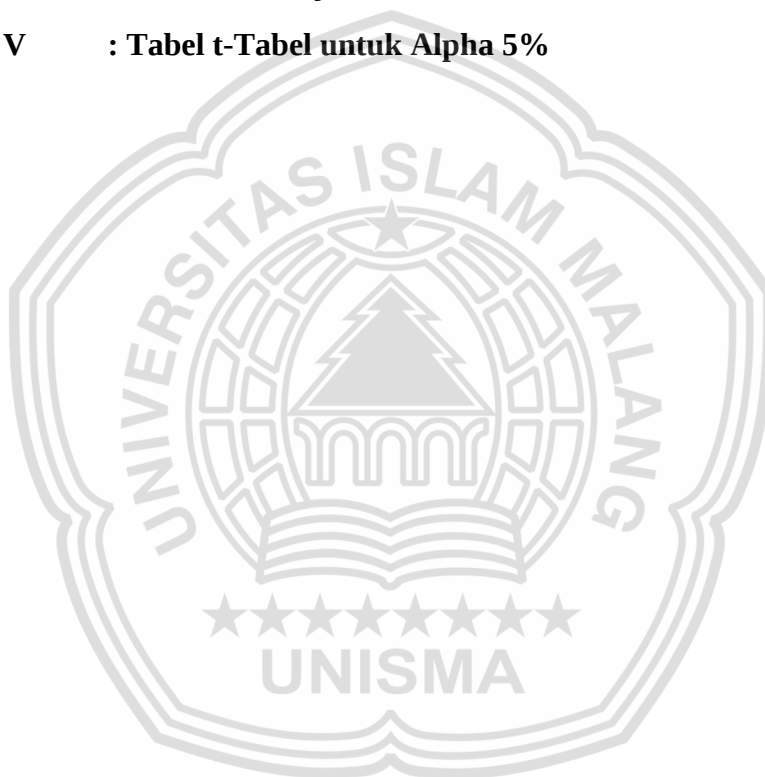
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Orientasi Penelitian.....	23
Tabel 3. 1 Sampel jumlah generasi Z	49
Tabel 3. 2 Penilaian Skor untuk setiap jawaban angket penggunaan gadget	50
Tabel 3. 3 Angket Penggunaan Gadget.....	52
Tabel 3. 4 Penilaian Skor untuk setiap jawaban kuesioner angket Degradasi Moral	52
Tabel 3. 5 Angket Degradasi Moral	54
Tabel 3. 6 Skor Skala Likert Penggunaan Gadget.....	55
Tabel 3. 7 Skor Skala Likert Degradasi Moral Akhlak Generasi Z.....	55
Tabel 4. 1 Skor Angket variabel X penggunaan gadget	68
Tabel 4. 2 Skor Angket variabel Y Degradasi Moral	70
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel X.....	72
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	72
Tabel 4. 5 Realibilitas Variabel X.....	73
Tabel 4. 6 Realibilitas Variabel Y.....	74



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN I** : Tabel Nilai dan Skor Angket Penggunaan *Gadget* Generasi Z
- LAMPIRAN II** : Tabel Nilai dan Skor Angket Degradasi Moral Generasi Z
- LAMPIRAN III** : Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X
- LAMPIRAN IV** : Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y
- LAMPIRAN V** : Tabel t-Tabel untuk Alpha 5%



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki abad 21 dimana era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi IPTEK mengalami percepatan yang sangat pesat dengan berbagai kemajuan komprehensif, membuat manusia dituntut untuk mengikuti perubahan tersebut. Kemajuan ini ditandai dengan munculnya beragam sistem teknologi yang mempermudah kehidupan manusia, terutama teknologi informasi. Salah satu hasil dari kemajuan teknologi informasi adalah perangkat komputer dan turunannya seperti laptop dan *gadget* (media sosial). Kemajuan teknologi ini membawa peluang sekaligus tantangan dalam dunia pendidikan. Melalui teknologi khususnya *gadget*, manusia diberikan kemudahan dalam mengakses segala informasi di seluruh penjuru dunia (Farida, 2021) . Selain informasi, dengan adanya *gadget* memungkinkan manusia tanpa keluar rumah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) *gadget* adalah perangkat elektronik atau mekanik yang memiliki fungsi praktis. *Gadget*, terutama media sosial menjadi salah satu teknologi yang sangat penting di era globalisasi saat ini. Di era globalisasi saat ini, hampir mayoritas semua orang memiliki dan dapat mengoperasikannya dengan baik. Dengan adanya *gadget* (media sosial), seseorang dapat menikmati berbagai kemudahan dalam melakukan segala hal, seperti berbelanja dari rumah, berkomunikasi jarak jauh, mengetahui kejadian di seluruh belahan dunia dengan cepat.

Bahkan dengan *gadget*, dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara online. Pembelajaran jarak jauh adalah bentuk pendidikan dimana peserta didik tidak berada didekat pendidik, dan proses pembelajarannya memanfaatkan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, serta media lainnya. Media yang sering digunakan dalam pembelajaran jarak jauh meliputi *Google Classroom*, *WhatsApp*, *Google Meet*, *Zoom* dan lainnya (Chairulhaq A., 2023).

Dengan adanya hal tersebut, mendorong Pendidikan untuk terus maju menjadi lebih baik. Ini sejalan dengan konsep Pendidikan Nasional yang berpedoman pada Pancasila dan UUD 1945, serta berakar pada nilai-nilai keagamaan, budaya nasional Indonesia, dan responsive terhadap perubahan zaman. Oleh karena itu, Pendidikan dituntut untuk dapat selaras dengan perkembangan zaman, termasuk dalam hal pemanfaatan teknologi atau *gadget* dalam prose pembelajaran. Namun hal itu dapat menimbulkan berbagai masalah problematika, seperti kurangnya kontrol guru terhadap siswa, rendahnya literasi dikalangan siswa, dimana hal tersebut dapat menimbulkan berbagai resiko. Salah satunya yakni kecanduan *gadget* akibat penggunaan secara terus menerus (Purnama, 2021).

Dari hasil beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di Indonesia kian meningkat dari tahun ke tahun. Kemenkominfo mencatat 89 % atau 167 juta penduduk Indonesia sudah menggunakan *gadget*. Secara global, pertumbuhan penggunaan *gadget* di dunia ini yang dilansir dari *Stok apps* mencapai 5,3 miliar pada tahun 2021.

Jumlah tersebut menggambarkan lebih dari separuh total populasi penduduk bumi sekitar 7,9 miliar dengan presentase 67%. Sementara data penggunaan *gadget* pada tahun 2022 meningkat selaras dengan peningkatan pengguna internet di Indonesia. Berdasarkan data yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2021-2022 penetrasi internet mencapai 77,02%, pada rentang usia remaja yaitu kelompok usia 13-18 tahun sebanyak 99,16%, selanjutnya pada rentang usia 19-34 tahun sebanyak 98,64%, disusul pada usia 35-54 tahun sebanyak 87,30%, kemudian usia 5-12 tahun sebanyak 62,43%, dan usia lanjut 55 keatas sebanyak 51,73% (Rachmawati, 2022).

Berdasarkan angka peningkatan tersebut, anak-anak berkembang lebih cepat memahami dan kecanduan media digital salah satunya *gadget*. Menurut data dari *Global Wax*, kecanduan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan otak anak karena adanya produksi hormone dopamine yang berlebihan. Hal ini dapat mengganggu kematangan fungsi konteks prefrontal (Abidah, Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar, 2023). Kemudian dalam survey *Sisment Mobile Lifestyle* menyebutkan bahwa *gadget* telah menjadi bagian hidup manusia sehari-hari. *Gadget* atau yang biasa disebut dengan *smartphone* merupakan sebuah alat elektronik yang memiliki fungsi khusus digunakan untuk internetan. Namun, terdapat suatu perbedaan antara *gadget* dan internet lainnya, baik dalam penggunaan atau dari segi lainnya. Salah satu perbedaan *gadget* dengan perangkat internet lain adalah dari unsur kebaruannya. Yang artinya *gadget* muncul dengan teknologi terbaru.

Dengan adanya teknologi terbaru tersebut, kebutuhan primer manusia dapat terpenuhi terutama di era modern 4.0 saat ini, *gadget* bukan lagi barang mewah yang sulit untuk didapatkan semua orang, akan tetapi sudah menjadi kebutuhan primer. Bahkan tidak dapat dipungkiri semua orang memiliki perangkat tersebut, khususnya bagi generasi Z. Generasi Z adalah generasi yang dikenal juga dengan sebutan *igeneration* atau generasi internet, karena mereka adalah generasi pertama yang tumbuh besar dengan internet sebagai bagian integral dalam kehidupan sehari-hari. Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012 (Andrias, 2021). Generasi Z adalah generasi yang kesehariannya tergantung pada *gadget*. Generasi Z adalah generasi yang bertumbuh dan berkembang dalam dunia digital yang mencakup berbagai aspek.

Menurut salah satu dari penjelasan ulama' muda yakni Iora Ismail saat mengisi kajian di Masjid Ainul Yaqin, generasi Z juga disebut dengan generasi *strawberry* (di luar estetik, di dalam problematik). Beliau mengungkapkan seperti itu karena generasi Z adalah generasi yang gemar budaya instan. Hal ini berpengaruh terhadap *mindset* dan pola pikir bahwa segala sesuatu ingin dicapai dengan instan. Berdasarkan hal tersebut maka ada stigma negatif yang melekat pada ciri generasi Z.

Selain itu salah satu ciri khas unik yang dimiliki generasi Z adalah mereka yang hidup dimasa ketika internet mulai berkembang pesat dan terus tumbuh seiring dengan kemajuan media digital (Anjani, Lutfi, Nissa, & Arita, 2023). Selain itu generasi Z, dikenal memiliki karakteristik pada tingkat Pendidikan, keberagaman, dan penggunaan teknologi yang tinggi.

Selain itu generasi Z juga memiliki sifat yang konservatif, bertanggung jawab, inovatif, dan terbiasa dengan teknologi sehingga tidak pernah lepas dari internet. Itulah mengapa generasi Z merupakan generasi *sosial media*.

Berdasarkan karakteristik generasi Z, hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perkembangan generasi Z memiliki sifat cepat dalam mengakses informasi serta tumbuh cerdas, terampil dan kreatif dalam penggunaan teknologi dan digitalisasi. Dengan perkembangan generasi Z yang juga disebut dengan generasi internet memberikan tantangan dalam berbagai bidang seperti media massa dimana mereka harus berusaha mengembangkan diri dengan platform digital agar dapat beradaptasi dengan perkembangan internet.

Dengan perkembangan internet, penggunaan *gadget* tentu membawa dampak positif dan negatif, tergantung pada cara penggunaannya apakah digunakan untuk tujuan yang bermanfaat atau malah sebaliknya. Dampak positifnya adalah generasi Z menjadi melek akan kemajuan perkembangan teknologi. Dengan adanya teknologi, mereka mampu untuk melakukan berbagai kegiatan sekaligus (*multitasking*) dibandingkan generasi sebelumnya (Apaut & Supratman, 2021). Bahkan dalam dunia pendidikan, teknologi menjadi kebutuhan sehari-hari oleh para pendidik dan peserta didik untuk memenuhi proses pembelajaran khususnya bagi pelajar generasi Z. Selain itu generasi Z dianggap luar biasa, karena lahir dimasa perubahan ekonomi yang sulit, sehingga mereka membutuhkan pendidikan dan perhatian yang lebih, dengan pola pikir yang dapat menyesuaikan dengan perubahan zaman.

Namun, dampak negatifnya adalah generasi Z cenderung menjadi malas karena terbiasa dengan segala sesuatu yang cepat atau instan dan mudah merasa bosan. Generasi ini juga lebih mementingkan diri sendiri dibandingkan Sesuatu yang ada disekitarnya, berpikiran terbuka, rentan terhadap self-herming, terlibat dalam perundungan (*bullying*), dan sebagainya (Mursalin, 2024). Kecanduan *gadget* juga memberi dampak pada anak sulit untuk berinteraksi sosial dan bergaul serta cenderung menyendiri. Hal tersebut karena kurangnya kontrol diri yang baik (Chairulhaq A., 2023). Secara tidak langsung, hal ini dapat mempengaruhi kepribadian dan karakter mereka.

Selain itu, dari penjelasan diatas terkait hal positif dan negatif dari penggunaan *gadget*, dengan kemajuan peradaban masyarakat Indonesia terutama dengan perkembangan teknologi membuat generasi Z dihadapkan pada berbagai dampak yang akan dihadapi, termasuk terkait degradasi (penurunan) moral akhlak. Karena akibat dari penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perilaku moral (tingkah laku) seseorang, baik secara positif ataupun negatif. Tidak dapat dipungkiri bahwa generasi Z di Indonesia mengalami krisis moral dan akhlak karena pengaruh budaya luar yang masuk melalui media sosial, serta mereka cenderung memiliki kebiasaan sering bermain *gadget* (Arif, Zohrani, & Moh, Y, 2021). Dampak negatif dari hal tersebut terlihat dari perubahan sikap dan pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, perlu adanya filterisasi untuk menyaring dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* khususnya terhadap sikap moral dan akhlak yang baik.

Moral (tingkah laku) adalah suatu kebiasaan yang memiliki keterkaitan dengan kepedulian seseorang dengan yang lainnya. Moral melibatkan jalinan emosi, kognisi dan tindakan yang tidak dapat dipisahkan. Selain itu moral juga menjadi pedoman dalam berinteraksi dengan orang lain. Baik dan buruk perbuatan seseorang dapat diukur dari nilai moral. Pada hakikatnya, moral seseorang sangat berkaitan dengan pengetahuan moral dan moralitas itu sendiri. Moral juga dapat dipahami untuk memberikan batasan terhadap aktivitas manusia dengan nilai (ketentuan) baik dan buruk, serta benar dan salah. Jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, orang dikatakan bermoral jika memiliki tingkah laku yang baik. Karena moral adalah nilai ke-absolutan dalam kehidupan masyarakat yang utuh. Penilaian moral dapat dilihat dari kebudayaan masyarakat setempat (Ade & Seindah, 2023). Dan moral merupakan perbuatan/tingkah laku/ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia.

Sedangkan akhlak adalah suatu perilaku yang dapat dilihat dari perkataan maupun perbuatan yang didasari oleh keimanan. Karena didalam akhlak seharusnya mencerminkan sesuatu yang baik dan berdampak baik pula bagi yang melakukannya (Apriliyanti, Sutrisno, & Naila, 2022). Akhlak terbagi menjadi dua yaitu akhlak yang baik (mahmudah) dan akhlak yang buruk (madzmumah). Adapun akhlak yang perlu ditanamkan pada generasi Z adalah akhlak yang baik. Semakin baik karakter anak bangsa, semakin baik pula bangsa tersebut. Karena karakter bangsa merupakan aspek penting yang dapat melahirkan sumber daya manusia yang baik.

Akhlak dalam islam memiliki peranan yang sangat penting. Akhlak merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena tanpa akhlak manusia akan kehilangan martabatnya sebagai makhluk yang mulia. Melihat betapa pentingnya akhlak dalam kehidupan, diperlukan pengimplementasian akhlak diberbagai aspek, terutama dalam kehidupan remaja saat ini. Pada masa saat ini, perilaku tercela banyak terjadi di tengah-tengah masyarakat terkhusus pada generasi Z. Mulai dari kasus penggunaan narkoba, pembunuhan, penganiayaan, *bullying*, pelanggaran HAM, kurangnya kejujuran dan tanggung jawab, hingga perbuatan asusila baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah (Erfina, Jannatul, & Rahmawati, 2024). Rasalullah bersabda:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَتَمِّمَ مَكَارِمَ الْأَخْلَاقِ

Artinya: “Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan kemuliaan akhlak”. (HR Al-Baihaqi dari Abu Hurairah).

Hadist ini menunjukkan dengan jelas bahwa akhlak harus menjadi prioritas dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Tanpa akhlak, hubungan antara individu tidak akan berjalan lancar. Sebaliknya, akhlak yang baik akan dihargai dan diperhitungkan oleh orang lain. Namun, seiring perkembangan zaman, terjadi kemerosotan akhlak yang menyebabkan penyimpangan moral, terutama dikalangan pelajar. Hal ini terlihat dari kasus kasus seperti tawuran antar pelajar, pelecehan seksual, tidak menghormati orang yang lebih tua, tidak memiliki tata krama, perundungan (*bullying*) yang menjadi perhatian publik, dan lain sebagainya.

Selain beberapa dampak terkait degradasi moral akhlak diatas, menurut survei dari *Pew Research Center* pada tahun 2021, sekitar jumlah

45% dari generasi Z mengaku kecanduan media sosial (*gadget*). Dan 19% dari generasi Z juga melaporkan penggunaan narkoba (Imawati, Murod, Santoso, & Yusuf, 2022). Terlepas dari itu, generasi Z sama seperti halnya dengan generasi sebelumnya dalam menghadapi berbagai masalah moral negatif. Beberapa dari masalah-masalah ini termasuk meningkatnya ketergantungan pada media sosial dan game online, peningkatan penggunaan narkoba, kasus *bullying* dan pelecehan, kesulitan membedakan antara kebenaran dan kebohongan di dunia maya.

Kota Malang adalah salah satu kota yang mayoritas penduduknya adalah anak generasi Z. Karena di kota Malang banyak sekali pelajar, baik ditingkat SMP, SMA, bahkan mahasiswa perkuliahan dari berbagai penjuru kota. Namun disini peneliti mengambil sampel generasi Z pada mahasiswa perkuliahan yang ada di Kota Malang. Berdasarkan penelitian, banyak generasi Z di kota Malang yang mengalami penurunan moral dan akhlak. Hal ini dapat dilihat dari semakin maraknya pembulian dan kekerasan, banyak yang mengabaikan etika sopan santun, tidak peduli terhadap orang disekitarnya, kurang bertanggung jawab atas kesalahan yang telah diperbuat, serta sering bolos dan terlambat mengikuti kegiatan di kampus. Hal tersebut tidak lain disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya yakni adanya pengaruh dari penggunaan *gadget* yang disalah gunakan dan kurangnya kontrol diri dalam penggunaan. Untuk itu peneliti berusaha mencari tahu adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z, dan seberapa besar pengaruhnya.

Beberapa penelitian terdahulu yang ditemukan oleh peneliti untuk memperkuat penelitian, yaitu jurnal Asyifa, Fajar, Giva dan Salfa tentang “Pengaruh Media Sosial Terhadap Degradasi Moral Generasi Z”. Hasil dari jurnal terdahulu bahwasannya, media sosial dapat mempengaruhi dan memberikan dampak-dampak bagi generasi Z. Dampak negatif dari media sosial akan mempengaruhi terhadap moralitas generasi Z (Asyifah, Fajar, Giva, & Salfa, 2023). Jurnal Rima dengan judul “Pengaruh penggunaan *gadget* Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari’ah”. Hasil dari jurnal terdahulu bahwa perkembangan moral siswa harus ditingatkan karena terdapat pengaruh negatif penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral siswa MA Asy-Syari’ah (Rima, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah , 2023). Kemudian Jurnal Adam tentang “Pengaruh *Gadget* Terhadap Akhlak dan Moral Siswa Di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate”. Hasil dari jurnal terdahulu bahwasannya penggunaan *gadget* secara berlebihan memberi dampak pada akhlak dan moral siswa seperti malas belajar, dan munculnya perilaku tidak baik yang merusak akhlak dan moral siswa (Adam, Adiyana, Ismawati, Putri, & Famela, 2022).

Berdasarkan fenomena yang muncul dari kalangan generasi Z terkait kurangnya moral akhlak, kurangnya pengontrolan emosi sehingga meluapkan emosi secara meledak-ledak yang dapat mengakibatkan perubahan sikap dan moral, tingkah laku yang kurang baik dimana generasi Z adalah generasi yang hidup di zaman yang canggih akan teknologi seperti

pada saat ini. Maka peneliti ini terdorong untuk meneliti terkait “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Degradasi Moral Akhlak Generasi Z” dengan tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z, bagaimana pengaruh *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z, serta seberapa besar pengaruh *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang?
2. Bagaimana pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* terhadap generasi Z?
3. Seberapa nilai prosentase pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adanya pengaruh atau tidak penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang.
2. Mengetahui bagaimana pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* terhadap generasi Z.

3. Mengetahui nilai prosentase pengaruh penggunaan *gadget* terhadap penggunaan gadget terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara peneliti yang dianggap paling mungkin dan paling tinggi tingkat kebenarannya yang perlu diuji. Hipotesis terbagi menjadi dua jenis, yakni hipotesis nol yang menyatakan tidak ada pengaruh atau tidak ada hubungan atau tidak ada perbedaan, dan hipotesis alternative yang menunjukkan ada pengaruh atau ada hubungan atau ada perbedaan yang signifikan. Hipotesis adalah asumsi dasar atau dugaan suatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal yang dituntut untuk melakukan pengecekan.

Dalam merumuskan hipotesis dikenal ada dua macam cara yakni hipotesis nol (H_0) dan hipotesis alternative (H_a). Hipotesis nol (H_0) adalah suatu hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antar variable yang dipermasalahkan hubungan antara variable satu dengan variable lainnya. Biasanya hipotesis ini diungkapkan dengan pernyataan tidak ada perbedaan, tidak ada hubungan atau tidak ada pengaruh. Sedangkan hipotesis alternative (H_a) adalah kebalikan dari hipotesis nol (H_0), yaitu menyatakan adanya hubungan atau pengaruh antara variable yang dipermasalahkan keterhubungannya.

Kedua macam hipotesis tersebut dapat dipergunakan salah satu atau keduanya. Disini peneliti menggunakan hipotesis alternative (H_a). Sebab secara statistic, bila hipotesis alternative inilah yang perlu diuji benar

salahnya, diterima atau ditolak. Bila hipotesis alternative itu terbukti salah (ditolak) maka menunjukkan suatu pembuktian yang sangat kuat bahwa hipotesis nol yang disangkal dan H_a adalah benar.

Berdasarkan pembagian tersebut, maka hipotesis penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol (H_0)

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z.

2. Hipotesis alternative (H_a)

Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z.

E. Asumsi Penelitian

Asumsi adalah dugaan sementara yang tidak perlu diuji. Dalam hal ini ada dua asumsi:

1. Asumsi bersifat substantive, dimana sesuatu yang berhubungan dengan penelitian seperti:

- a. Asumsi adanya hubungan positif atau negatif

Terdapat hubungan antara frekuensi penggunaan *gadget* dengan kualitas moral generasi Z. Artinya, semakin sering generasi Z menggunakan *gadget*, maka semakin rendah kualitas moral dan mereka.

b. Asumsi kausalitas

Penggunaan *gadget* dianggap memiliki pengaruh kausal terhadap degradasi moral, meskipun penelitian ini hanya dapat menunjukkan korelasi dan bukan hubungan sebab akibat langsung tanpa analisis lebih lanjut.

2. Asumsi bersifat metodologis, dimana berhubungan dengan metodologi penelitian seperti:

a. Asumsi tentang validitas dan reliabilitas instrument

Asumsi bahwa instrument yang digunakan untuk mengukur degradasi moral akhlak telah terbukti validitas dan realibilitasnya dalam konteks populasi generasi Z.

b. Asumsi tentang representasi sampel

Asumsi bahwa sampel yang digunakan dalam penelitian ini serepresentative terhadap populasi generasi Z secara umum di Kota Malang, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

F. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah dapat menambah wawasan keilmuan peneliti mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu menambah khazanah keilmuan dan memberikan gambaran tentang bagaimana terjadinya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z.

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

1. Dapat menambah pengetahuan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, yaitu terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z, dan mengetahui bagaimana pengaruh dan seberapa besar pengaruhnya.

b. Bagi orang lain

1. Dapat dijadikan sebagai satu referensi atau bahan kajian bagi peneliti yang ingin mengkaji kajian yang sama.

c. Bagi generasi Z

1. Diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan menjadi perhatian agar selalu menyadari bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan berpengaruh terhadap degradasi moral.
2. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional:

1. Pengaruh

Pengaruh adalah terbentuknya tingkah laku, perbuatan, dan watak seseorang melalui daya, baik dari orang maupun benda.

2. Penggunaan *Gadget*

Kemajuan teknologi saat ini sangat cepat dan semakin canggih, sehingga membawa dunia memasuki era globalisasi yang maju dan modern. Dizaman modern ini, manusia dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dimana kehidupan menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan hidup yang semakin kompleks. Oleh karena itu, diciptakan berbagai alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. *Gadget* adalah suatu alat yang digunakan oleh seluruh kalangan pekerja atau remaja, siswa atau mahasiswa dalam aktivitas mereka sehari-hari.

Penggunaan *gadget* saat ini bukanlah sesuatu hal yang dianggap aneh. Bahkan setiap anak dapat mengoperasikan. Data penggunaan *gadget* telah dibuktikan oleh beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa banyak pelajar terutama menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih lama dari yang telah direkomendasikan. *Gadget* telah menjadi bagian penting dari gaya hidup modern, bahkan penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai masalah. Diantaranya seperti kurangnya komunikasi dengan orang sekitarnya, tingkah laku yang kurang baik, moral dan akhlak yang menurun.

Maka dari itu penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat membuat pengguna mengalami kecanduan dan ketergantungan. Ketergantungan ini merupakan salah satu dampak negatif dan pengaruh besar dari penggunaan *gadget*.

3. Moral

Moral merupakan ajaran tentang baik dan buruk dalam tindakan dan perilaku. Nilai moral merupakan ukuran dari sikap perilaku seseorang, baik dan buruk perbuatan, benar atau salah perbuatan. Moral sama dengan akhlak. Akhlak adalah kebiasaan baik dan buruk yang tercermin dalam perilaku manusia. Akhlak bisa diartikan suatu budi pekerti, watak, tabi'at dan sifat seseorang. Akhlak dapat dilihat dari perkataan baik dan buruk seseorang yang didasari oleh keimanan. Karena dalam akhlak mencerminkan sesuatu yang baik dan berdampak baik bagi yang melakukannya. Dalam kehidupan sehari-hari akhlak disamakan dengan budi pekerti, kesusilaan, sopan santun dan tata krama.

4. Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012. Generasi Z adalah generasi yang lahir di era yang serba canggih, dimana internet merambah disemua kalangan. Generasi Z adalah generasi yang sangat bergantung pada teknologi.

5. Degradasi Moral Akhlak Generasi Z

Degradasi dapat diartikan sebagai penurunan pangkat, derajat atau kedudukan. Degradasi juga mengacu pada perubahan yang mengarah pada kerusakan di muka bumi. Namun dalam konteks ini, degradasi yang dimaksud adalah penurunan kualitas moral akhlak generasi Z. Jadi degradasi moral akhlak dapat diartikan sebagai penurunan atau kemerosotan nilai-nilai moral dan akhlak dalam diri seseorang atau

kelompok. Hal ini melibatkan penurunan kualitas perilaku, sikap, dan tindakan yang sesuai dengan standar etika dan moral yang diterima.

Degradasi moral akhlak mencakup perilaku yang menyimpang dari norma-norma yang mengatur kebaikan dan keburukan serta perbuatan yang terpuji dan tercela, baik dalam aspek lahiriyah maupun batiniah. Fenomena ini dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan individu dan masyarakat termasuk hubungan sosial, kejujuran, tanggung jawab.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Empirik (Penelitian Terdahulu)

Kajian hasil penelitian yang berkaitan dengan topik adalah: *Pertama*, penelitian yang bersumber dari penelitian terdahulu (Asyifa, Fajar, Giva, & Salfa, 2023) yang berjudul *Pengaruh Media Sosial Terhadap Degradasi Moral Generasi Z*. Hasil dari penelitian tersebut adalah media sosial dapat mempengaruhi dan memberi dampak-dampak bagi generasi Z. Dampak negatif dari media sosial akan mempengaruhi moralitas generasi Z.

Keselarasan antara penelitian yang dilakukan oleh Asyifa, Fajar, Giva, Salfa dengan penelitian yang sedang dikaji adalah sama sama meneliti tentang degradasi moral, namun ada sedikit perbedaan. Hasil penelitian Asyifa membahas terkait pengaruh media sosial terhadap degradasi moral generasi Z. Sedangkan penelitian yang sedang dikaji yakni pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z.

Kedua, penelitian yang bersumber dari penelitian terdahulu (Rima, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah , 2023) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah*. Hasil dari penelitian tersebut menjelaskan bahwa nilai rata-rata dari skala penggunaan gadget mencapai 81,41 dengan presentase 80% dengan kategori “sedang” dengan kata lain bahwa penggunaan *gadget* siswa MA Asy-Syari'ah harus

diturunkan. Sedangkan perkembangan moral mencapai rata-rata 84,08 dengan presentase 78% dengan kategori “sedang”, maka perkembangan moral siswa harus ditingkatkan, dan hasil tersebut terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral siswa MA Asy-Syariah.

Keselarasan antara penelitian yang dilakukan oleh Rima dengan penelitian yang sedang dikaji adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan *gadget*, namun ada sedikit perbedaan. Hasil penelitian Rima membahas terkait pengaruh antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral siswa. Sedangkan penelitian yang sedang dikaji yakni tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z.

Ketiga, penelitian yang bersumber dari penelitian terdahulu (Adam, Adiyana, Ismawati, Putri, & Famela, 2022) yang berjudul *Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate*. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan memberikan dampak pada akhlak dan moral siswa seperti kurang patuh, malas belajar, dan munculnya perilaku tidak baik yang merusak akhlak dan moral siswa.

Keselarasan antara penelitian yang dilakukan oleh Adam dan penelitian yang sedang dikaji adalah sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget, namun ada sedikit perbedaan. Hasil penelitian Adam membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap akhlak dan moral siswa yang tertuju pada siswa sekolah dasar. Sedangkan penelitian yang sedang

dikaji yakni membahas tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak yang tertuju pada generasi Z.

Orientasi penelitian ini dilakukan pada anak generasi Z saat ini, dimana generasi Z ini adalah generasi yang lahir bertumbuh dan berkembang dalam dunia digital yang mencakup berbagai aspek. Generasi yang kesehariannya tidak lepas dari *gadget*. Informasi yang melakukan penelitian serupa dijelaskan dalam tabel 2.1:

Tabel 2.1 Orientasi Penelitian

No	Nama dan Judul Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	(Asyifa, Fajar, Giva, & Salfa, 2023) yang berjudul <i>Pengaruh Media Sosial Terhadap Degradasi Moral Generasi Z.</i>	Sama-sama meneliti tentang degradasi moral generasi Z.	Membahas terkait pengaruh media sosial terhadap degradasi moral generasi Z.	Media sosial dapat mempengaruhi dan memberi dampak bagi generasi Z. Dampak negative dari media social akan mempengaruhi moralitas generasi Z

2.	(Rima, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah , 2023) yang berjudul <i>Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah.</i>	Sama-sama meneliti tentang pengaruh penggunaan gadget.	Membahas terkait pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil perkembangan moral siswa.	Adanya pengaruh gadget terhadap moral siswa, sehingga perkembangan moral siswa harus ditingkatkan.
3.	(Adam, Adiyana, Ismawati, Putri, & Famela, 2022) yang berjudul <i>Pengaruh Gadget</i>	Sama-sama meneliti tentang pengaruh gadget.	Membahas terkait pengaruh penggunaan gadget	Penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan

	<i>Terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate.</i>		terhadap akhlak dan moral yang tertuju pada siswa sekolah dasar.	dampak pada akhlak dan moral siswa seperti kurang patuh, malas belajar, dan munculnya perilaku tidak baik yang merusak akhlak dan moral siswa.
--	--	--	---	---

Tabel 2. i Orientasi Penelitian

B. Kajian Teoritik

1. Penggunaan Gadget

a. Pengertian Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa asing (Bahasa Inggris) yang berarti sebuah perangkat dengan ukuran kecil yang dilengkapi fitur dengan fungsi khusus (Juliami & Wulandari, 2022). *Gadget* juga dapat diartikan sebagai perangkat atau instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. Dalam KBBI edisi elektronik, *gadget* adalah piranti elektronik yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini serta memiliki fungsi spesifik

atau khusus. Diantara fungsinya yakni sebagai media komunikasi jarak jauh dan dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana bisnis. Termasuk dari *gadget* misalnya *tablet*, *smartphone*, *notebook* dan sebagainya (Vivi, 2022).

Pada awalnya *gadget* difokuskan pada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman, alat ini dipercanggih dengan beraneka fitur-fitur yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan seperti berkomunikasi lewat suara (telepon), berkirip pesan, email, foto selfie dan masih banyak yang lainnya (Ayu & Dea, 2023). Selain itu *gadget* saat ini lebih dimanfaatkan sebagai media komunikasi modern. Perbedaan *gadget* dengan alat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” yang ditawarkan *gadget*, adanya kebaruan teknologi ini meningkatkan dari hari ke hari, peningkatan teknologi baru yang disajikan *gadget* tidak lain adalah untuk memberikan kemudahan pada setiap aktifitas manusia (Haruna, 2022).

Gadget diciptakan dengan spesifikasi teknologi tingkat tinggi dari teknologi lainnya yang telah diciptakan. Jenis *gadget* yang umum diketahui banyak orang adalah jenis handphone. Pendapat yang dikemukakan oleh Klemens mengatakan bahwa handphone merupakan salah satu jenis *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan serta diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia (Gandis, 2020).

b. Manfaat dan Fungsi Penggunaan *Gadget*

Gadget merupakan salah satu temuan teknologi canggih yang digunakan dalam rangka mempermudah aktifitas manusia. Salah satu jenis *gadget* yang umum diketahui dan sering dimanfaatkan adalah jenis *handphone*, dalam *handphone* tersedia berbagai fasilitas yang membantu aktifitas maupun pekerjaan manusia. Dengan spesifikasi yang ditawarkan tersebut, pemakaian teknologi *gadget* semakin tinggi setiap tahunnya. Penciptaan *gadget* tidak hanya sebagai bentuk kebaruan dari teknologi, tetapi juga memiliki manfaat lain bagi kehidupan manusia (Banatul , 2023).

Manfaat *gadget* antara lain sebagai sarana komunikasi jarak jauh, sebagai media mencari informasi dengan mudah dan cepat, memungkinkan kita untuk terhubung dengan orang lain diseluruh dunia melalui panggilan suara, pesan teks, bahkan bisa digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Dengan adanya alat tersebut, seseorang dapat berkomunikasi secara langsung dengan keluarga, teman, atau rekan kerja tanpa hambatan waktu dan jarak. Selain itu, kemampuan untuk berbagi foto, video, dan pengalaman melalui media sosial telah mengubah cara kita berinteraksi dan menjalin hubungan sosial dengan yang lainnya.

Selain itu, penggunaan *gadget* memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan pengetahuan. Dengan koneksi internet yang luas, kita dapat menemukan berbagai informasi mengenai beragam topik hanya dalam hitungan detik. *Gadget* juga

mempermudah seseorang untuk membaca berita, mengakses *e-book*, atau menonton video edukasi yang bermanfaat bagi pelajar. Maka dari itu, hal ini membuka peluang untuk terus belajar dan memperluas wawasan tanpa batas (Rini, 2023).

Dalam kehidupan masyarakat, secara umum *gadget* memiliki beberapa manfaat dan fungsi (Muallif, 2024). Diantaranya yaitu:

1. Komunikasi

Dengan adanya *gadget*, pengetahuan seseorang menjadi semakin luas dan maju. *Gadget* telah mengubah secara signifikan cara kita berkomunikasi, memungkinkan kita terhubung dengan orang lain melalui panggilan suara, pesan teks, video call dan berbagai pesan instan.

2. Akses Informasi

Melalui *gadget*, internet menyediakan akses tanpa batas ke informasi dari berbagai penjuru dunia. Dengan alat tersebut, kita dapat mencari berita terbaru, artikel ilmiah dengan beberapa ketukan jari.

3. Hiburan

Gadget menyediakan beragam pilihan hiburan, mulai dari menonton film, mendengarkan musik, bermain game, membaca buku elektronik hingga menjelajahi media sosial.

4. Produktivitas

Dengan aplikasi yang ada di dalam *gadget*, dapat membantu kita mengatur jadwal, membuat catatan, mengelola tugas, belajar secara mandiri, dan meningkatkan efisiensi kerja. *Gadget* juga memungkinkan seseorang untuk bekerja dan belajar dimana saja, serta memberikan fleksibilitas yang besar dalam manajemen waktu.

5. Pembelajaran / Pendidikan

Gadget telah mengubah cara belajar. Seiring berkembangnya zaman, belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun, dengan *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang diperlukan. Selain itu dalam *gadget* terdapat aplikasi belajar online, *e-book*, video tutorial, dan platform pembelajaran interaktif memberikan akses materi pembelajaran yang lebih luas dan fleksibel.

c. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dalam penggunaan *gadget*, selain ada manfaat dan fungsi, namun juga terdapat dampak positif dan negatif.

1. Dampak positif

Menurut (Chakim & Anwas, 2019) menyebutkan dampak-dampak positif penggunaan *gadget* yaitu:

a. Mempermudah komunikasi

Dalam hal ini *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada jarak jauh dari kita dengan

cara teks pesan, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita.

b. Menambah pengetahuan

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget*. Contohnya seperti situs web (www), mencari jurnal dan artikel melalui *goglee scooler*, dan lain-lain.

c. Pengembangan keterampilan

Gadget dapat membantu mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, berpikir logis, dan kreativitas.

d. Munculnya media media pembelajaran yang baru

Dengan adanya media pembelajaran yang munculnya dari *gadget* dalam suatu pembelajaran, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak dengan bantuan teknologi.

2. Dampak Negatif

Menurut ahli lainnya dalam skripsi (Elis, 2019) ada beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget*, diantaranya adalah:

a. Mengganggu Kesehatan

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan akibat efek radiasi dan teknologi yang dihasilkan oleh *gadget*.

b. Dapat mengganggu perkembangan anak

Fitur-fitur canggih yang dihasilkan oleh *gadget* dapat mengganggu proses pembelajaran dan perkembangan anak. Karena dengan *gadget* mereka sulit berkembang karena semua hal ketergantungan dengan *gadget*.

c. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang menjadi individual, tertutup, dan kurang peduli dengan sekitarnya.

Dampak penggunaan *gadget* diantara kelompok usia remaja sangat tergantung pada kemampuan penggunaannya dalam mengendalikan penggunaan *gadget*. Oleh karena itu mereka perlu mendapatkan bimbingan dan pengawasan dari orang tua serta memfilter pemakaian *gadget*.

2. Degradasi Moral

a. Pengertian Moral

Moral berasal dari Bahasa latin yakni *mores* kata jamak dari *mos* yang berarti adat kebiasaan. Sedangkan dalam Bahasa Indonesia, moral diartikan sebagai susila. Moral adalah hal-hal yang

sesuai dengan ide-ide yang umum diterima tentang tindakan manusia, mana yang baik dan mana yang buruk. Moral juga bisa disebut dengan tindakan manusia, mana yang baik dan mana yang buruk. Moral juga bisa disebut dengan tindakan yang bernilai positif dimata manusia lain. Manusia yang tidak memiliki moral disebut amoral yang artinya tidak bermoral dan tidak memiliki nilai positif dimata orang lain. Sehingga, secara mutlak moral harus dimiliki oleh setiap manusia. Moral secara eksplisit adalah hal-hal yang berhubungan dengan proses sosialisasi individu. Tanpa moral, manusia tidak bisa melakukan proses sosialisasi (James & Musnar, Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini, 2022).

Moral merupakan perbuatan, tingkah laku, ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia lain. Penilaian terhadap moral diukur dari kebudayaan masyarakat setempat. Apabila yang dilakukan seseorang sudah sesuai dengan nilai dan rasa yang berlaku di masyarakat tersebut dan dapat diterima serta menyenangkan lingkungan masyarakat. Maka orang tersebut dapat dinilai mempunyai moral yang baik. Begitu pula sebaliknya. Nilai moral merupakan sebuah ukuran dari sikap dan perilaku seseorang, baik diukur dari sikap baik, buruk, benar maupun salah dalam perbuatan (Evita & Andrian, 2023). Sejalan dengan pengertian tersebut, menurut Hurlock dalam bukunya, moral berarti budi bahasa, adat istiadat, dan cara kebiasaan rakyat. Perilaku moral

merupakan perilaku didalam konformitas dengan suatu tata cara moral kelompok sosial.

Menurut Al-Ghazali, moral dapat dilacak dari konsepnya tentang khulq. Al-Ghazali mendefinisikan kata khulq (moral) sebagai suatu keadaan atau bentuk jiwa yang menjadi sumber timbulnya perbuatan –perbuatan yang mudah tanpa melalui pemikiran dan usaha. Menurut Al-Ghazali moral yang baik yakni seseorang yang bersedia menghilangkan seluruh kebiasaan-kebiasaan buruk yang telah dijelaskan dalam agama. Dan membiasakan kebiasaan yang baik sehingga memberi kesan dan merasakan ni'mat atas hal tersebut (Al-Ghazali, 1995). Menurut Al-Ghazali tujuan dari perbuatan moral adalah kebahagiaan yang identic dengan kebaikan utama dan kesempurnaan diri.

Menurut pengetian diatas dapat disimpulkan bahwa moralitas adalah sopan santun atau segala sesuatu yang berkaitan dengan etika atau adat istiadat. Seseorang yang beradab atau memiliki sopan santun adalah seseorang yang menjalin hubungan bai kantar sesame manusia. Agar tercipta suatu kehidupan yang saling menghormati dan saling menghargai dituntut adanya moralitas yang tinggi, sehingga terbentuk tatanan kehidupan yang harmonis (James, Musnar, & et.al, 2022).

b. Pengertian Akhlak

Akhlak secara etimologi yakni berasal dari bahasa arab yang merupakan jama' dari kata khuluq, yang berarti adat kebiasaan,

perangai, tabiat, dan muru'ah (M. Idris & Abd. Rauf). Dengan demikian secara etimologi, akhlak dapat diartikan sebagai budi pekerti, dan watak tabi'at.

Dalam Al-Qur'an, kata khuluq yang merujuk pada pengertian perangai disebut sebanyak dua kali, yaitu:

إِنَّ هَذَا إِلَّا خُلُقُ الْأَوَّلِينَ

Artinya: “(Agama kami) ini tidak hanyalah adat kebiasaan orang-orang terdahulu. (QS. Asy Asyura (26):137).”

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ

Artinya: “Dan sesungguhnya engkau benar-benar berbudi pekerti yang luhur (QS. Al-Qalam (68):4).”

Menurut Ibnu Al-Jauzi dalam kitabnya Al-Masir juz 8, al-khuluq adalah etika yang dipilih seseorang. Disebut Khuluq, karena etika bagaikan khalaqah, atau bisa dikenal dengan istilah karakter pada diri. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa khuluq adalah etika yang menjadi pilihan dan diusahakan oleh seseorang.

Adapun definisi akhlak menurut (Samsul, 2016) dalam bukunya adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa seseorang yang darinya akan lahir perbuatan-perbuatan secara spontan tanpa melalui proses pemikiran, pertimbangan, atau penelitian. Jika keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang terpuji menurut pandangan akal dan syari'at islam, maka hal tersebut adalah akhlak yang baik (mahmudah). Namun, jika keadaan tersebut melahirkan perbuatan yang buruk dan tercela, maka hal tersebut adalah akhlak yang buruk (madzmumah).

Menurut pendapat Imam Al-Ghazali selaku pakar dibidang akhlak yang dikutip oleh Yunahar Ilyas:

Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan. Jika sifat itu melahirkan perbuatan yang baik menurut akal dan syari'at, maka disebut akhlak yang baik, dan bila lahir darinya perbuatan yang buruk, maka disebut akhlak yang buruk (Yunahar, 2006).

Sedangkan menurut Aminuddin mengutip pendapat Ibnu Maskawah (w. 421 H/1030 M) yang memaparkan definisi kata akhlak ialah kondisi jiwa yang senantiasa mempengaruhi untuk bertingkah laku tanpa pemikiran dan pertimbangan (Aminuddin, 2006).

Dari beberapa pengertian diatas dapat dimengerti bahwa akhlak adalah tabiat atau sifat seseorang, yakni keadaan jiwa yang terlatih. Sehingga dalam jiwa tersebut benar-benar telah melekat sifat-sifat yang melahirkan perbuatan-perbuatan dengan mudah dan spontan tanpa dipikirkan dan diangan-angankan terlebih dahulu. Dapat dipahami juga bahwa akhlak harus tertanam kuat atau tetap dalam jiwa, dan melahirkan perbuatan yang selain benar secara akal, juga harus benar secara syariat islam yaitu Al-Qur'an dan Al-Hadist.

c. Degradasi Moral

Degradasi adalah istilah yang dapat digunakan dalam berbagai bidang. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), degradasi adalah penurunan (tentang pangkat, mutu, moral, dan sebagainya). Degradasi adalah kemunduran atau kemerosotan. Degradasi juga bisa diartikan sebagai perubahan yang mengarah kepada kerusakan di muka bumi (Nora & Muhammad, 2023).

Degradasi berarti kemunduran, kemerosotan atau penurunan dari suatu hal. Sedangkan moral dan akhlak adalah tingkah laku atau budi pekerti. Jika diinterpretasikan keduanya, maka degradasi moral merupakan suatu fenomena adanya kemerosotan atas budi pekerti seseorang maupun sekelompok orang.

Menurut Imam Ghazali penurunan moral atau dekadensi akhlak telah dijelaskan dalam kitab *Ihya' Ulum al-Din*, antara lain:

1. Lemahnya ikatan dengan agama
2. Cinta dunia berlebihan
3. Dominasi nafsu
4. Hilangnya rasa malu dan tanggung jawab
5. Kemerosotan adab dalam masyarakat

Menurut Ibnu Khaldun, gejala penurunan moral dalam peradaban antara lain adalah:

1. Timbulnya materialisme
2. Gaya hidup mewah dan malas

3. Hilangnya solidaritas sosial
4. Kehancuran kohesi sosial

Ibnu Khaldun berpendapat, moralitas yang dihasilkan oleh peradaban dan kemegahan adalah sebuah kerusakan. Maka apabila manusia telah rusak moral dan agamanya, maka rusak pula kemanusiaannya dan jati dirinya. Sebab manusia dianggap sebagai manusia karena bergantung pada sejauh manakah dia mampu mengambil manfaat dan menghindari bahaya secara konsisten. Namun karena keterbatasannya, manusia tidak mampu menjaga sikap konsistennya. Baik disebabkan oleh ketidakberdayaannya mensyukuri kesejahteraan, maupun karena merasa ujub dengan kemegahan yang diperolehnya. Demikianlah, akhirnya kesejahteraan dan kemegahan bisa melenyapkan nilai-nilai moralitas, sehingga manusia benar-benar dihadapkan pada ketidakmampuan untuk mempertahankan dirinya di hadapan tradisi yang rusak (Muhadi, 2011).

Menurut Thomas Lickona ada 10 indikasi bentuk gejala penurunan moral yang perlu mendapatkan perhatian agar berubah ke arah yang lebih baik, diantaranya:

1. Kekerasan tindakan anarkis
2. Pencurian
3. Tindakan curang
4. Pengabaian terhadap lingkungan sekitar
5. Tawuran antar siswa

6. Ketidaktoleran
7. Penggunaan Bahasa yang tidak baik
8. Kematangan seksual yang terlalu dini dan penyimpangan
9. Sikap merusak diri
10. Penyalahgunaan narkoba

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Degradasi Moral Akhlak

Terdapat beberapa aspek yang melatar belakangi terjadinya degradasi moral pada generasi muda saat ini. Ada tiga poin yang cukup penting berperan dalam hal tersebut, yaitu keluarga, orang tua dan guru, serta lingkungan (baik di dalam maupun di luar sekolah). Keluarga dinilai sebagai faktor yang paling utama dan dominan dalam meletakkan dasar bagi perkembangan moral. Namun pada kenyataannya banyak para orang tua yang kurang paham dan tidak menjalankan perannya dengan baik. Para orang tua beranggapan bahwa Pendidikan bagi anak cukup diserahkan kepada guru di sekolah saja.

Selain itu di usia remaja ini, salah satu penyebab degradasi moral adalah disebabkan oleh kemajuan teknologi, mundurnya kualitas keimanan, pengaruh lingkungan, hilangnya kejujuran, hilangnya rasa tanggung jawab, serta rendahnya rasa peduli dan tingkat kedisiplinan (Tranggono, Kamilis, & Muhammad, 2023).

Menurunnya nilai moral pada anak menjadi keprihatinan masyarakat juga pemerintah. Salah satu penyebab menurunnya nilai moral yakni media yang tanpa kontrol, seperti bebasnya akses

terhadap pornografi dan pornoaksi dapat mengakibatkan seks bebas dan game online yang bisa menambah masalah moralitas anak. Anak yang sering bermain dengan *gadgetnya* bisa menjadi anti social, tidak percaya diri, hilangnya empati dan kepekaan social, egoism, keras kepala, dan *bullying* (Krisdayanti, 2021). Selain itu, degradasi moral akhlak banyak dilihat karena kecanduan social media, bergesernya nilai budaya (sopan santun, taat, menghormati, menghargai, dan lainnya), kriminalitas dan kenakalan remaja yang meningkat, maraknya narkoba, pornografi, kebut-kebutan di jalan serta masih banyak lagi.

Jika ditinjau dari perkembangan teknologi saat ini, faktor-faktor penyebab degradasi moral adalah:

1. *Smartphone*

Dengan *smartphone* masyarakat dipermudah dalam melakukan berbagai hal. Selain itu, dengan *smartphone* dapat membantu seseorang untuk berkomunikasi jarak jauh. Namun, jika tidak digunakan dengan bijak, maka dapat menimbulkan banyak hal negatif.

2. Jejaring internet

Jejaring internet (*interconnected network*) merupakan suatu system komunikasi yang digunakan oleh masyarakat global yang bisa menghubungkan computer dan jaringan yang ada diseluruh dunia. Internet merupakan teknologi yang dibutuhkan banyak orang saat ini.

3. Media sosial

Media sosial adalah *platform* yang digunakan untuk bisa melakukan komunikasi di internet. Seseorang bisa berteman dan bersilaturahmi dengan temannya, berbagi cerita, membagikan foto dan video. Media sosial selain memberi dampak positif tetapi juga berdampak negatif.

4. Game Online

Game online adalah permainan digital yang digunakan pada komputer atau *smartphone* untuk dimainkan secara online melalui koneksi internet. Semakin banyaknya pilihan game yang dihasilkan oleh *gadget*, membuat pemuda saat ini lupa akan waktu, lupa pelajaran, bahkan sampai kecanduan game yang menjadikan hasil judi.

3. Generasi Z

a. Pengertian Generasi Z

Generasi Z adalah mereka yang terlahir setelah Gen Y (generasi milenial). Generasi Z yang dikenal juga *igeneration* atau generasi internet adalah generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012. Ada yang berpendapat bahwa generasi Z adalah mereka yang terlahir setelah tahun 2001. Sedangkan menurut white, generasi Z adalah mereka yang terlahir pada tahun 1995 sampai 2010. Generasi Z adalah generasi yang memang lahir di era serba canggih, era dimana internet merambah semua kalangan. Maka generasi Z

disebut juga dengan generasi NET (Adhika, 2021) karena tumbuh di era teknologi informasi dan dekat dengan teknologi digital. Generasi Z atau Gen NET sangat bergantung pada teknologi, berbakat menggunakan berbagai sarana informasi, tidak ada waktu tanpa *smartphone* dan selalu terhubung pada internet. Generasi Z bisa mendapat informasi apa saja dari *gadget* yang ada digenggamannya.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan berkembangnya zaman, Generasi Z merupakan salah satu generasi yang harus mempersiapkan diri dalam perubahan zaman dan perkembangan era penggunaan teknologi. Bahkan generasi Z merupakan generasi digital native's karena sangat melekat dengan penggunaan teknologi. Dalam penggunaan teknologi terutama *smartphone*, sebagian generasi Z menggunakannya untuk pemberdayaan diri mereka, selain itu juga untuk hiburan (Lasti, Rahmi, & Hendra, 2020).

Generasi Z banyak menghabiskan waktunya dengan teknologi dalam setiap aktivitasnya dan menjadi masyarakat digital yang sebenarnya. Namun, generasi Z memiliki perbedaan dengan generasi sebelumnya yaitu generasi X dan generasi Y. Generasi X adalah generasi yang juga berkembang pada saat teknologi ditemukan. Generasi X memiliki akses internet yang terbatas dikarenakan internet baru saja digunakan untuk umum, sementara generasi Y atau generasi milenials sudah memiliki akses yang lebih

luas dan sudah dilewati masa-masa dimana awal perkembangan teknologi dimulai. Sementara generasi Z adalah generasi yang tumbuh di perkembangan dunia digital yang sudah dimulai sejak generasi orang tua mereka, yakni generasi X. Karena generasi Z ini berada di era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat dimana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia (Kristiyowati, 1, juni 2021).

b. Karakteristik generasi Z

Karakteristik adalah suatu sifat atau ciri yang dapat memperbaiki kualitas hidup (Nasrul, 2021). Setiap individu memiliki karakteritiknya masing-masing dan berbeda beda tergantung dari latar belakang tempat tinggal, keluarga, ekonomi. Sehingga tidak dapat disamakan antara satu dengan lainnya.

Ada beberapa karakteristik generasi Z dari beberapa referensi yang berbeda. Menurut Ghazali dalam jurnal karangan (Kristiyowati, 2021) menjelaskan karakteristik generasi Z:

1. Multi-Tasking

Generasi Z dapat mengerjakan beberapa pekerjaan secara bersamaan. Seperti dapat mengakses media sosial melalui gawai serta menyelesaikan tugas dan lain lain.

2. Teknologi

Generasi Z memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teknologi, terutama yang berbasis internet. Bahkan dalam

kehidupan sehari-hari mereka tidak bisa lepas dari *gadget*.
Disisi negatifnya ia menjadi malas belajar.

3. Terbuka

Dengan adanya *gadget*, mereka adalah generasi yang terbuka terhadap hal-hal baru, mudah penasaran terhadap kebaruan termasuk mencoba hal-hal baru.

4. Kreatif

Dengan adanya *gadget*, mereka menjada generasi yang kreatif karena mendapatkan banyak informasi.

5. Gaya hidup serba instan

Di era ini, mereka bisa memenuhi kebutuhan dengan serba cepat dan mudah.

6. Kritis dalam menyikapi informasi baru

Dengan banyaknya informasi yang didapat, maka mereka menjadi lebih kritis. Tetapi kelemahannya adalah mereka sulit menerima hal-hal lain.

7. Bersifat individual

Mereka sibuk dengan aktivitasnya masing-masing. Akibatnya, mereka kurang perhatian dengan keadaan sekitar.

Sedangkan menurut White dalam jurnal (Tri, 2021) bahwa generasi Z memiliki beberapa karakteristik, diantaranya:

1. Generasi Mandiri

Tuntutan zaman saat ini membuat mereka berusaha secara mandiri untuk menghadapi tantangan masa depan serta

mempersiapkan sebaik-baiknya melalui beragam kegiatan dan pekerjaan yang dijalani.

2. Generasi Z menjadi aktif melalui WiFi “*digital natives*”

Generasi Z lahir dimana komputer sudah banyak dipakai orang. Bahkan akses internet menjadi kebutuhan kehidupan sehari-hari bagi banyak kalangan. Mereka tumbuh di tengah kemajuan dan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Karakteristik yang demikian itulah yang dapat mempengaruhi terhadap kehidupan masing-masing.

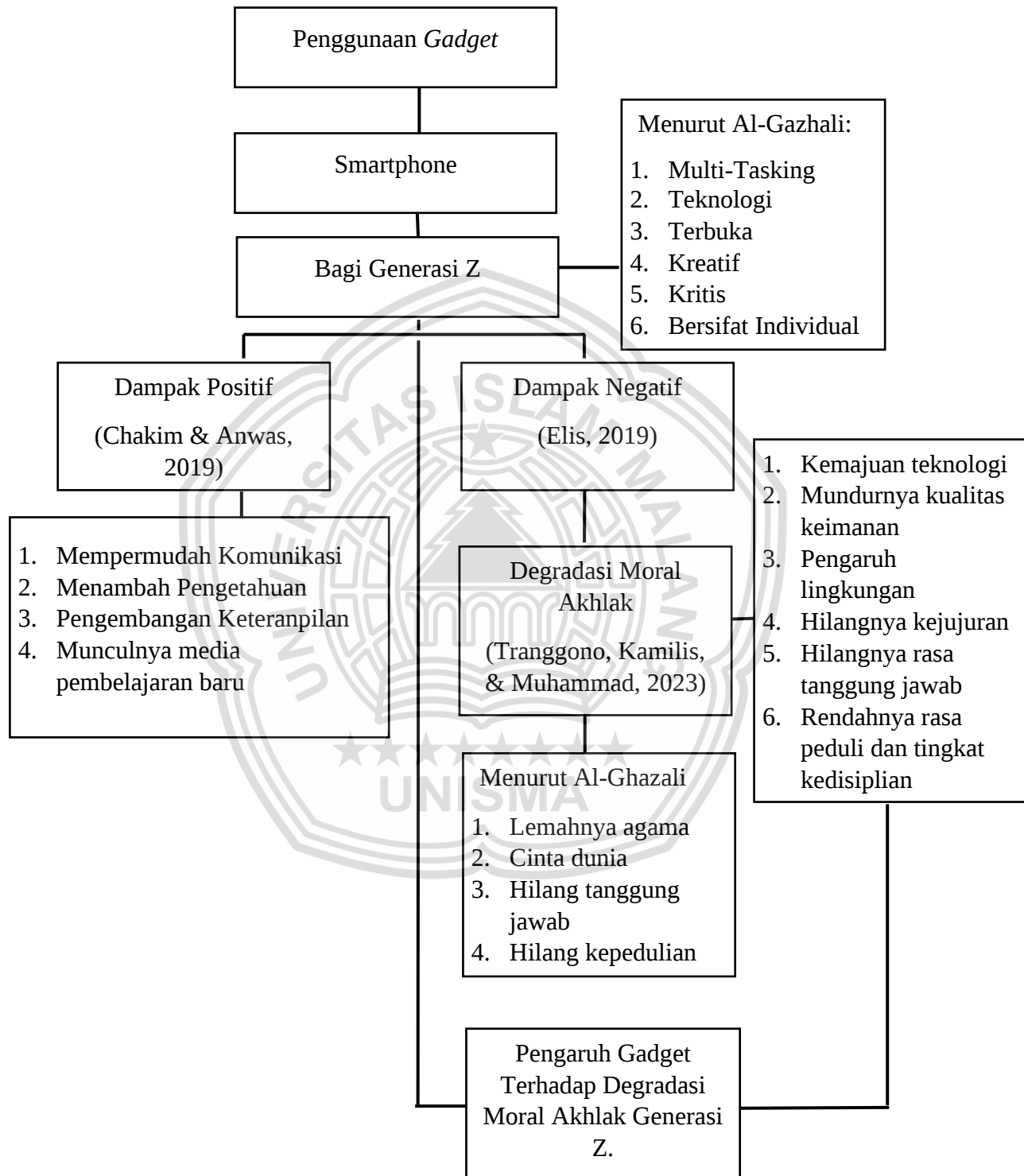
C. Theoretical Framework / Kerangka Berfikir

Kerangka konseptual penelitian ini tidak serta merta membahas fokus penelitian yang akan diteliti, akan tetapi diawali dengan pembahasan tentang potret generasi Z yang bersangkutan. Dalam penelitian ini menjelaskan mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z.

Pertama adalah teori penggunaan *gadget* menurut (Chakim & Anwas, 2019) yang menyebutkan dampak-dampak positif penggunaan *gadget*. Dan menurut (Elis, 2019) yang menyebutkan dampak negative penggunaan *gadget*. Selanjutnya teori tentang penyebab degradasi moral akhlak menurut (Tranggono, Kamilis, & Muhammad, 2023). Kemudian teori tentang karakteristik generasi Z menurut (Kristyowati, 2021) dan (Tri, 2021)

Tabel Bagan 2.1

Kerangka Berfikir



Sesuai dengan bagan yang terdapat dikerangka berfikir, maka dapat diuraikan bahwa penggunaan *gadget smartphone* ini akan memunculkan dua dampak, yaitu dampak positif dan negatif bagi generasi Z maupun lingkungan sekitar. Diantara dari dampak negative tersebut yakni terjadinya kemerosotan moral.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian dapat diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variable dan tujuan penelitian. Untuk memperoleh data yang valid sesuai karakteristik variable dan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian, maka diperlukan adanya metode penelitian yang ilmiah. Penentuan jenis penelitian sangat penting terutama untuk memilih teknis analisis data yang tepat.

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang telah dibahas, maka penelitian yang digunakan peneliti adalah menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan yang spesifiknya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian (Sugiyono, 2020).

Sedangkan Teknik pengumpulan datanya menggunakan instrument analisis data bersifat statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan. Peneliti berusaha menjelaskan informasi dan tujuan yang lebih mendalam untuk melihat adakah pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z di Kota Malang.

Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif survey (*survey research*) dengan pendekatan korelasional. Hal ini sesuai

dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu untuk mengetahui pengaruh variable bebas terhadap variable terikat. Menurut Kerlinger, karakteristik penelitian survey sebagai berikut:

1. Objek penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data yang diambil dari sampel populasi tersebut. Sehingga dapat ditemukan kejadian-kejadian relative, distributive dan hubungan-hubungan antar variable sosiologis maupun psikologis.
2. Penelitian survey dilakukan untuk mengambil suatu generalisasi dari pengamatan yang tidak mendalam.
3. Metode survey tidak memerlukan kelompok control seperti halnya pada metode eksperimen.

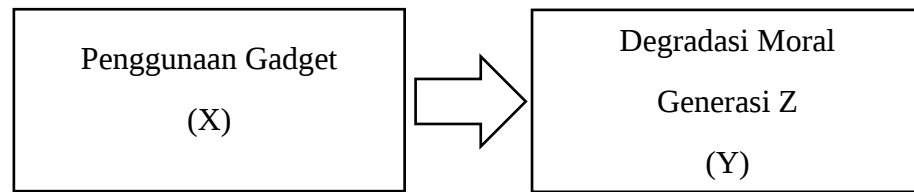
Dalam sebuah metode penelitian kuantitatif pasti membutuhkan dua variable atau lebih. Variable penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variable, yaitu:

1. Variable Bebas (Independen Variable / X)

Yaitu variable yang mempengaruhi sesuatu yang lain. Dalam penelitian ini yang dimaksud variable bebas (X) adalah *Penggunaan Gadget*.

2. Variable Terikat (Dependent Variable / Y)

Yaitu variable yang menjadi akibat dari variable bebas. Dalam hal ini yang dimaksud variable terikat (Y) adalah *Degradasi Moral Generasi Z*.



B. Populasi dan Sampel

1. Identifikasi dan batasan-batasan populasi atau subjek penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2020). Dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan objek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah anak generasi Z di Kota Malang yang lahir mulai tahun 1995 sampai 2012.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi tersebut (Sugiyono, 2020). Menurut (Suharsimi, 1991) sampel adalah “wakil dari populasi yang diteliti” dari dua definisi tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan menjadi objek penelitian. Apabila populasi besar atau lebih dari 100 dan peneliti tidak memungkinkan mempelajari semua yang ada pada populasi karena keterbatasan waktu, dana dan tenaga, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut.

Tabel 3.1 Sampel jumlah generasi Z Kota Malang

No	Uraian	Jumlah
1	Mahasiswa Universitas Islam Malang	15
2	Mahasiswa UIN Maulana Malik Ibrahim	15
3	Mahasiswa Universitas Negri Malang	15
4	Mahasiswa Universitas Brawijaya	15
5	Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Malang	15
Total		75

Tabel 3. 1 Sampel jumlah generasi Z

Sumber Data: Generasi Z Kota Malang

2. Prosedure dan Teknik Pengambilan Sampel

Dalam Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini yaitu menggunakan sampel secara acak (random sampling).

3. Besarnya Sampel

Besarnya sampel yang diambil peneliti yaitu mengambil sampel secara acak (*Random Sampling*). Jumlah sampel yang akan diambil dari populasi tersebut yaitu 75 mahasiswa generasi Z yang ada di Kota Malang.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengukur variable dalam penelitian (Sufyan , 2015). Menurut (Sugiyono, 2020) instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen penelitian membantu peneliti dalam mempermudah pengumpulan data, sehingga data akan lebih mudah diolah. Pengumpulan data bisa dilakukan dengan berbagai variasi, seperti tes, angket atau kuesioner, observasi,

Jenis instrument penelitian, membuat peneliti harus tepat dalam memilih instrument. Dalam memilih instrument harus mempertimbangkan jenis masalah dan variable penelitian, selain itu dari segi reliabilitas, objektivitas, masalah dan tujuan penelitian. Adapun instrument yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu berupa angket kuisoner sebagai berikut:

Tabel 3.2 Penilaian Skor untuk setiap jawaban kuesioner angket penggunaan *gadget*

No	Pernyataan	Kode	Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Kurang Setuju	KS	2
4	Tidak Setuju	TS	1

Tabel 3. 2 Penilaian Skor untuk setiap jawaban kuesioner angket penggunaan gadget

Tabel 3.3 Angket Penggunaan Gadget

No	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1	Anak generasi Z menggunakan gadget untuk bermain dan melihat film				
2	Anak generasi Z menggunakan gadget untuk menemukan informasi dengan mudah				
3	Dengan gadget generasi Z bisa melakukan kebaikan (missal berdonasi dan berdakwah)				
4	Dengan gadget, anak generasi Z mengetahui segala macam media social seperti Instagram, tiktik, facebook dan tweeter				
5	Ketika generasi Z memiliki gadget, mereka merasa lebih senang bermain gadget daripada bersosialisasi dengan teman dan masyarakat				
6	Anak generasi Z lebih cenderung mengabaikan tanggung jawab dan kewajiban sehari-hari				
7	Penggunaan gadget mempengaruhi terhadap nilai kejujuran, tanggung jawab dan kehormatan bagi generasi Z				
8	Kebanyakan anak generasi Z menggunakan gadget untuk hiburan agar tidak bosan				
9	Sejak bermain gadget, rata-rata anak generasi Z suka mengabaikan panggilan orang tua				

10	Anak generasi Z lebih sering lupa waktu ketika bermain gadget				
11	Sejak menggunakan gadget, aktifitas generasi Z menjadi mudah dan serba instan				
12	Gadget dapat membantu proses belajar generasi Z				
13	Akibat penggunaan gadget terlalu lama, generasi Z mengalami kesulitan dalam belajar				
14	Kebanyakan generasi Z bermain gadget sampai larut malam				
15	Rata-rata anak generasi Z menggunakan gadget sambil tiduran sehingga dapat merusak kesehatan mata				

Tabel 3. 3 Angket Penggunaan Gadget

Tabel 3.4 Penilaian Skor untuk setiap jawaban kuesioner angket Degradasi Moral

No	Pernyataan	Kode	Skor
1	Sangat Setuju	SS	4
2	Setuju	S	3
3	Kurang Setuju	KS	2
4	Tidak Setuju	TS	1

Tabel 3. 4 Penilaian Skor untuk setiap jawaban kuesioner angket Degradasi Moral Akhlak

Tabel 3.5 Angket Degradasi Moral

No	PERNYATAAN	SS	S	KS	TS
1	Anak generasi Z suka melihat konten yang tidak pantas				
2	Pada zaman saat ini banyak ditemui anak generasi Z yang berkata kasar dan kotor terhadap orang lain				

3	Banyak generasi Z yang suka mengabaikan etika sopan santun dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari				
4	Perilaku generasi Z berubah semenjak sering bermain gadget				
5	Generasi Z adalah generasi yang cenderung pendiam dan kurang berinteraksi dengan keluarga dan masyarakat				
6	Generasi Z adalah anak yang tidak peduli terhadap teman yang mengalami kesusahan				
7	Generasi Z sering berbohong untuk keperluan pribadi dalam berbagai situasi				
8	Generasi Z sering melakukan bullying dan kekerasan terhadap orang lain, baik dikalangan universitas maupun diluar universitas				
9	Generasi Z suka berperilaku tidak adil terhadap orang lain sebab perbedaan ras, agama dan sosial				
10	Generasi Z sering bolos tidak mengikuti kegiatan dikampus				
11	Kebanyakan anak generasi Z tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan orang disekitarnya				
12	Salah satu sifat generasi Z adalah menjadi orang introvert				
13	Generasi Z memiliki sifat kurang empati dan kepedulian sosial				

14	Generasi Z tidak bertanggung jawab atas kesalahan yang telah dibuat				
15	Generasi Z sering menyembunyikan informasi penting untuk kepentingan pribadi				

Tabel 3. 5 Angket Degradasi Moral Akhlak

Skala pengukuran adalah kesempatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan interval panjang pendek dalam sebuah alat ukur. Dengan menggunakan alat ukur tersebut, data kuantitatif dapat dihasilkan dalam proses pengukuran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala Likert adalah salah satu jenis skala yang biasa digunakan dalam penelitian kuantitatif maupun kualitatif untuk mengukur data melalui instrument angket. Menurut (Sugiyono, 2020) Skala Likert ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang terhadap fenomena sosial (Dewi, 2023). Alasan peneliti memakai pengukuran skala likert karena penelitian ini menggunakan beberapa tingkatan (1 – 4) yang menunjukkan tingkat kesetujuan atau ketidak setujuan responden.

Metode ini dilakukan dengan memberikan beberapa pernyataan dan alternative jawaban yang berkaitan dengan degradasi moral akhlak generasi Z. Alternative jawaban dari setiap butir pertanyaan atau pernyataan memiliki tingkatan dari yang sangat positif sampai ke yang sangat negative berupa kata-kata dengan skor dari tiap jawaban atas pertanyaan atau pernyataan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Skor Skala Likert Penggunaan Gadget

Jawaban Pernyataan Positif (+)	Skor	Jawaban Pernyataan Negatif (-)	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Kurang Setuju	2	Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	1	Tidak Setuju	4

Tabel 3. 6 Skor Skala Likert Penggunaan Gadget

Tabel 3.7 Skor Skala Likert Degradasi Moral Generasi Z

Jawaban Pernyataan Positif (+)	Skor	Jawaban Pernyataan Negatif (-)	Skor
Sangat Setuju	4	Sangat Setuju	1
Setuju	3	Setuju	2
Kurang Setuju	2	Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	1	Tidak Setuju	4

Tabel 3. 7 Skor Skala Likert Degradasi Moral Generasi Z

Setelah itu untuk mengetahui besar prosentase jawaban angket dari responden, dengan menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Diketahui:

F = Frekuensi yang sedang dicari prosentasinya

N = Jumlah frekuensi/banyak individu

P = Angket Prosentase

Ketentuan skala prosentase yang digunakan adalah:

100% = Seluruhnya

85%-99% = Hampir seluruhnya semua

68%-84% = Sebagian besar

51%-67% = Lebih dari setengah

50% = Setengah

34%-49% = Hampir keseluruhan

17%-33% = Sebagian kecil

0% = Tidak ada

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari adanya penelitian adalah mengumpulkan data. Untuk memperoleh data yang alami dan obyektif dilokasi penelitian, peneliti hendaknya menggunakan metode pengumpulan data yang bervariasi guna mencapai tujuan penelitian tersebut. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka peneliti menggunakan Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami lebih mendalam tentang peristiwa yang terjadi. Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek penelitian yang langsung diamati oleh peneliti untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan yang dibutuhkan peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode observasi non-partisipan, karena peneliti tidak ikut terlibat dengan aktivitas orang yang sedang diteliti melainkan sebagai pengamat (Sugiyono, 2020). Metode tersebut digunakan peneliti untuk memperoleh data terkait penggunaan *gadget* dan degradasi moral akhlak generasi Z.

2. Kuesioner (angket)

Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis yang disebar kepada responden untuk memperoleh jawaban dari responden. Terutama pada penelitian survei (Cholid & Achmadi, 2010). Penggunaan kuesioner sebagai alat pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data penelitian secara efisien. Hasil perolehan data yang efisien diperoleh jika peneliti tahu apa yang dapat diharapkan dari responden. Angket atau kuesioner berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis yang harus dijawab atau direspon oleh responden sesuai dengan persepsinya.

Metode kuesioner terbagi menjadi dua yaitu kuesioner terbuka dan kuesioner tertutup. Metode kuesioner terbuka merupakan metode kuesioner dengan pertanyaan terbuka, sehingga responden bebas dalam menyatakan jawabannya berdasarkan pada pemikiran dan pendapatnya sesuai dengan keadaan yang dirasakan. Sedangkan metode kuesioner tertutup yaitu metode kuesioner dengan pertanyaan serta jawaban yang telah disiapkan, sehingga responden tidak bebas dalam memberi jawabannya. Responden diminta untuk menjawab pertanyaan sesuai

dengan keadaan yang dirasakannya maupun atas kehendak dirinya sendiri (Darwin, Mamondol, & Sormin, 2021).

Hasil dari jawaban kuesioner dapat di transformasikan kedalam bentuk simbol kuantitatif, tujuannya agar hasil data berbentuk interval. Yakni dengan memberi skor atau poin pada setiap jawaban berdasarkan dengan kriteria tertentu. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran yang digunakan dan sudah disediakan. Dengan skor penilaian sebagai berikut:

- a) Alternatif jawaban Sangat Setuju dengan skor 4
- b) Alternatif jawaban Setuju dengan skor 3
- c) Alternatif jawaban Kurang Setuju dengan skor 2
- d) Alternatif jawaban Tidak Setuju dengan skor 1

Tujuan dari penggunaan angket adalah untuk mendapatkan informasi yang komprehensif tentang suatu masalah dari responden tanpa mempengaruhi kejujuran dalam pengisian pertanyaan. Selain itu, angket juga memberikan kesempatan kepada responden untuk memberikan informasi spesifik yang diminta.

Penelitian ini menggunakan validitas isi yang berkaitan dengan sejauh mana instrument mewakili atau menggambarkan domain yang diukur dengan akurat. Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan program computer SPSS. Validitas setiap item instrument ditentukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi item instrument terhadap nilai standar indeks validitas.

E. Teknis Analisis Data

Teknis analisis data penelitian ini adalah dilakukan setelah proses pengumpulan data dan data terkumpul. Analisis data kuantitatif melibatkan penggunaan analisis statistic deskriptif dan Teknik analisis inferensial. Analisis statistic deskriptif dilakukan dengan berbagai nilai seperti nilai rentang (R), nilai rata-rata (Mean), standar deviasi (SD), dan presentase (%). Langkah selanjutnya adalah mengelompokkan data berdasarkan variable dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variable dari seluruh responden, menyajikan data tiap variable yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan guna menguji hipotesis yang telah diajukan.

Setelah data dianalisis, dan diperoleh hasil analisis data, maka data tersebut dianalisis menggunakan uji statistic sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat yang mencakup

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan syarat atau uji asumsi klasik pada penelitian kuantitatif. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji kolmogrov smirnov dan histogram untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengidentifikasi data berdistribusi normal adalah dengan melihat *2-tailed significance*. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifika $> 0,05$ maka nilai data penelitian berdistribusi normal.

- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan Teknik pengujian Levene tes yang digunakan untuk menguji variansi dua kelompok atau lebih. Kriteria pengujian uji homogenitas Levene test yaitu:

- Jika nilai sig (Based on Mean) $> 0,05$, maka berkesimpulan varians data homogen, artinya data asumsi uji homogenitas terpenuhi.
- Jika nilai sig (Based on Mean) $< 0,05$, maka berkesimpulan varians data tidak homogen, artinya data asumsi uji homogenitas tidak terpenuhi.

c. Uji Linieritas

Uji Linieritas adalah sifat hubungan yang linier antar variable, artinya setiap perubahan dengan besaran yang sejajar pada besaran yang sejajar pada variable lainnya. Uji linieritas digunakan untuk mengetahui apakah variable bebas (X) dan variable terikat (Y) mempunyai hubungan linier atau tidak. Kriteria pengujian uji linieritas bisa diketahui dengan uji F. Kriteria pengujian uji linieritas yaitu:

- Jika nilai sig (Based on Mean) $> 0,05$, maka berkesimpulan varians data tidak linier, artinya data asumsi uji linier tidak terpenuhi.

- Jika nilai sig (Based on Mean) $< 0,05$, maka berkesimpulan varians data linier dan memenuhi syarat.

2. Uji Hipotesis Data

Penelitian ini merupakan suatu studi korelasional yang bertujuan menetapkan besarnya hubungan antar variable. Setelah proses pengumpulan data selesai dan data di analisis menggunakan uji prasyarat. Maka langkah selanjutnya, peneliti menganalisis pengaruh gadget terhadap degradasi moral akhlak generasi Z dengan menggunakan tahap:

a. Uji t

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji t dengan menggunakan 2 sampel. Maksudnya adalah uji yang digunakan untuk menentukan rata-rata atau hasil dari dua kelompok data yang tidak memiliki keterkaitan atau sampel dari dua kelompok berbeda (Hajaroh, Siti, & Raehanah, 2022). Uji t dilakukan bertujuan untuk mencari apakah variable independent (penggunaan *gadget*) secara bersama-sama mempengaruhi variable dependent (degradasi moral akhlak). Dasar pengambilan keputusan ini dilakukan dengan melihat nilai signifikan pada tabel anova. Tingkat signifikan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

$H_0 : \beta = 0$ (tidak adanya pengaruh)

$H_a : \beta \neq 0$ (adanya pengaruh)

- Jika nilai signifikan $< 0,05$ atau nilai t-hitung $> t$ -tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variable independent

memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variable dependent.

- Jika nilai signifikan $> 0,05$ atau nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya variable independent tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variable dependent

b. Uji Korelasi

Uji korelasi adalah metode statistic yang digunakan untuk mengukur tingkat hubungan, pengaruh, atau keterkaitan antara dua variable. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah perubahan pada satu variable berhubungan dengan perubahan variable lainnya. Yakni apakah semakin meningkatnya penggunaan *gadget* generasi Z, maka semakin meningkat pula degradasi moral akhlak generasi Z. Hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah:

- Jika nilai $\text{sig} < 0,05$ (Artinya adanya korelasi atau hubungan)
- Jika nilai $\text{sig} > 0,05$ (Artinya tidak adanya korelasi atau hubungan)

c. Uji Regresi Sederhana

Kegunaan regresi dalam penelitian ini salah satunya adalah untuk meramalkan atau memprediksikan variable terikat (Y) apabila variable bebas (X) diketahui. Regresi sederhana dapat dianalisis karena didasari oleh hubungan fungsional atau hubungan sebab akibat (kausal) variable (X) terhadap variable terikat (Y).

Karena ada perbedaan yang mendasar dari analisis korelasi dan analisis regresi. Pada dasarnya analisis regresi dan analisis korelasi keduanya punya hubungan yang sangat kuat dan korelasinya dan mempunyai keeratan. Setiap analisis regresi otomatis ada analisis korelasinya, tetapi sebaliknya analisis korelasinya belum tentu diuji regresi atau diteruskan dengan analisis regresi dengan rumus:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y : Variable terikat atau Variable akibat

X : Variable terikat atau Variable penyebab

a : Konstanta (nilai Y apabila $X = 0$)

b : Koefisien Regresi (nilai peningkatan jika bersifat positif ataupun penurunan jika bernilai negative)

Formulasi hipotesis:

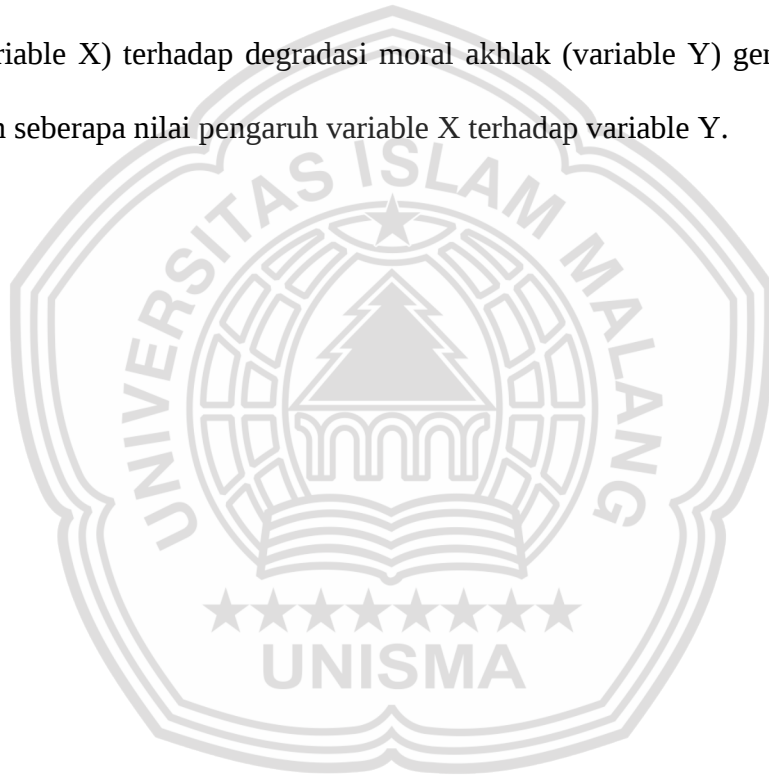
H_0 : Tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable terikat

H_a : Mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variable terikat

Dalam penelitian kuantitatif, teknis penggunaan analisis data sudah jelas, yaitu untuk menjawab rumusan masalah yang dirumuskan dalam proposal. Dengan data kuantitatif maka peneliti menggunakan Teknik analisis data dengan metode statistik yang sudah tersedia. Dengan pengolahan data kuantitatif, maka peneliti

menggunakan *SPSS26.0 FORWINDOWS*. Peneliti menggunakan analisis uji statistic deskriptif.

Tujuan dari penelitian survey ini adalah untuk mengukur nilai berapa variable, menguji beberapa hipotesis tentang perilaku. Pengalaman dan karakteristik suatu objek. Pada umumnya penelitian survey adalah penelitian korelasi. Jadi tujuan dari penelitian ini adalah agar mengetahui adakah pengaruh atau tidak penggunaan *gadget* (variable X) terhadap degradasi moral akhlak (variable Y) generasi Z. Dan seberapa nilai pengaruh variable X terhadap variable Y.



BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. PAPARAN DATA

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab 1 bahwa penelitian itu bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan *gadget* sebagai variable bebas (variable Y) terhadap degradasi moral akhlak generasi Z (variable Y) dan seberapa besar pengaruhnya. Penelitian ini ditujukan pada anak generasi Z dikota Malang yang tertuju pada mahasiswa yang berasal dari 4 universitas yang berbeda-beda. Adapun paparan data yang diperoleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Gambaran Umum Generasi Z Kota Malang

Kota Malang adalah salah satu kota yang terdapat di Provinsi Jawa Timur dan secara geografis berada disebelah timur Kota Kediri, sebelah barat Kota Lumajang dan di sebelah selatan Kota Sidoarjo. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Kota Surabaya. Fakta ini tidak memungkiri sekiranya kota Malang memiliki populasi yang padat dengan generasi Z, karena padatnya jumlah pelajar yang berasal dari berbagai kota. Bahkan Kota Malang mendapat julukan sebagai Kota Pendidikan atau Kota Pelajar.

Hal tersebut didukung dari banyaknya jumlah perguruan tinggi baik negeri maupun swasta yang cukup ternama, antaranya Universitas Islam Malang, Universitas Brawijaya, Universitas Negeri Malang dan Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim. Berdasarkan observasi dan

survey yang telah dilakukan, bahwa mayoritas dari pelajar tersebut adalah anak kalangan generasi Z yang lahir dari tahun 1995 – 2012.

Untuk penelitian ini, peneliti mengambil sejumlah sampel 80 generasi Z yang berasal dari 4 perguruan tinggi dari populasi generasi Z di Kota Malang. Proses pengambilan dengan metode random sampling dimana sampel dipilih secara acak sesuai tujuan peneliti.

Berdasarkan hasil observasi dan sebar kuesioner dapat diambil kesimpulan bahwa banyak dari generasi Z yang mengalami penurunan moral akhlak. Hal ini dapat dibuktikan banyak dari mereka yang cenderung lebih mementingkan diri sendiri dan tidak peduli dengan orang disekitarnya, kurang adanya sopan santun, kurang adanya tanggung jawab, menjadi orang introvert dan lain sebagainya.

2. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Generasi Z di Kota Malang

Tabel 4.1 Skor Angket variable X penggunaan *gadget*

No	Nama	JUMLAH SKOR
1.	Nailul Inayah	47
2.	Putri	44
3.	Andrian	46
4.	Vika	48
5.	Reza Ramadhani	54
6.	Umam	48
7.	Jazuli Amin	46
8.	Rahma	42
9.	Nova	49
10.	Anyar Forger	60
11.	Alif Zulfikar	46
12.	Acha	50
13.	Muna	55
14.	Zahra	48

15.	Rozi	43
16.	Nabila	49
17.	Ari	50
18.	Yanto	44
19.	Dimas	40
20.	Moh Zulfi Anwar	47
21.	Zuli	53
22.	Khusniyah	57
23.	Izzatul	45
24.	Firman	46
25.	Rere	49
26.	Lathifah	47
27.	Alfain	49
28.	Alfian	38
29.	Afi	55
30.	Eliza	42
31.	Aisyah	53
32..	Tika	44
33.	Ana	47
34.	Eve	50
35.	Nuriyatul	43
36.	Yahya	52
37.	Metta	48
38.	Nuzulil	55
39.	Zidan	49
40.	Zahra	54
41.	Halwa	46
42.	Aila	43
43.	Imma	48
44.	Alawiyah	56
45.	Hisan	39
46.	Coy	45
47.	Nafis	45
48.	Ana	53
49.	Hambali	50
50.	Arum	46
51.	Dania	52
52.	Aci	53
53.	Zaidan	60
54.	Arum	47
55.	Nova	51

56.	Sahab	35
57.	El	52
58.	Rosa	48
59.	Alif	49
60.	Bunga	44
61.	Gadis	43
62.	Jeihan	50
63.	Azza	42
64.	Iwy	53
65.	Ara	49
66.	Indah	52
67.	Silvia	51
68.	Zulfikar	44
69.	Aisyah	46
70.	Farza	50
71.	Nurus	47
72.	Fawwaz	47
73.	I madhame	49
74.	Ayin	47
75.	Sahila	52
TOTAL		3.616

Tabel 4. 1 Skor Angket variabel X penggunaan gadget

Dari tabel diatas berdasarkan jumlah total skor angket penggunaan *gadget* dari 75 responden ditemukan jumlah 3.616, sehingga rata-rata skor yang didapat adalah:

$$My = \frac{\sum y}{N}$$

My =Rata – rata skor yang diperoleh dari jumlah responden

Y = Jumlah total dari skor angket

N = Jumlah Siswa

$$My = \frac{\sum y}{N} = \frac{3.616}{75} = 48,21$$

Dengan demikian, jumlah skor rata-rata penggunaan *gadget* generasi Z adalah 48,21.

Tabel 4.2 Skor Angket variable Y Degradasi Moral

NO	NAMA	SKOR
1.	Nailul Inayah	37
2.	Putri	36
3.	Andrian	45
4.	Vika	37
5.	Reza Ramadhani	42
6.	Umam	42
7.	Jazuli Amin	39
8.	Rahma	44
9.	Nova	33
10.	Anyar Forger	45
11.	Alif Zulfikar	42
12.	Acha	32
13.	Muna	46
14.	Zahra	39
15.	Rozi	38
16.	Nabila	46
17.	Ari	37
18.	Yanto	36
19.	Dimas	25
20.	Moh Zulfi Anwar	37
21.	Zuli	46
22.	Khusniyah	57
23.	Izzatul	34
24.	Firman	30
25.	Rere	38
26.	Lathifah	32
27.	Alfain	31
28.	Alfian	32
29.	Afi	53
30.	Eliza	36
31.	Aisyah	43
32.	Tika	45
33.	Ana	35
34.	Eve	33
35.	Nuriyatul	34
36.	Yahya	48
37.	Metta	32
38.	Nuzulil	52

39.	Zidan	47
40.	Zahra	46
41.	Halwa	32
42.	Aila	29
43.	Imma	34
44.	Alawiyah	23
45.	Hisan	24
46.	Coy	33
47.	Nafis	45
48.	Ana	34
49.	Hambali	34
50.	Arum	36
51.	Dania	33
52.	Aci	44
53.	Zaidan	36
54.	Arum	31
55.	Nova	22
56.	Sahab	32
57.	El	39
58.	Rosa	35
59.	Alif	32
60.	Bunga	34
61.	Gadis	36
62.	Jeihan	36
63.	Azza	42
64.	Iwy	39
65.	Ara	28
66.	Indah	40
67.	Silvia	28
68.	Zulfikar	39
69.	Aisyah	35
70.	Farza	19
71.	Nurus	38
72.	Fawwaz	28
73.	I madhame	41
74.	Ayin	26
75.	Sahila	34
TOTAL		2.753

Tabel 4. 2 Skor Angket variabel Y Degradasi Moral Akhlak

Dari tabel diatas berdasarkan skor angket degradasi moral akhlak generasi Z dari 75 responden ditemukan jumlah 2.753, sehingga rata-rata skor yang didapat adalah:

$$My = \frac{\Sigma y}{N}$$

My = Rata – rata skor yang diperoleh dari jumlah responden

Y = Jumlah total dari skor angket

N = Jumlah Siswa

$$My = \frac{\Sigma y}{N} + \frac{2.753}{75} + 36,70$$

Dengan demikian jumlah skor rata-rata dari degradasi moral akhlak generasi Z adalah 36,70

3. Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevaliditan angket kuesioner yang digunakan oleh dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden.

Sebuah variable dinyatakan valid jika variable tersebut memiliki koefisien korelasi yang signifikan.

- Jika nilai signifikan kurang dari 0.05, maka instrument dikatakan valid
- Jika nilai signifikan lebih dari 0.05, maka instrument dikatakan tidak valid.

Dari hasil output SPSS disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan sudah valid. Adapun hasil uji validitas pada variable X dan Y dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Variabel X

No. Item	Person Corelation	Keterangan
1	0.000	Valid
2	0.000	Valid
3	0.081	Valid
4	0.000	Valid
5	0.000	Valid
6	0.000	Valid
7	0.000	Valid
8	0.000	Valid
9	0.000	Valid
10	0.000	Valid
11	0.000	Valid
12	0.003	Valid
13	0.000	Valid
14	0.000	Valid
15	0.000	Valid

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Variabel X

Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas Variabel Y

No. Item	Person Corelation	Keterangan
1	0.000	Valid
2	0.000	Valid
3	0.000	Valid
4	0.000	Valid
5	0.000	Valid
6	0.000	Valid
7	0.000	Valid
8	0.000	Valid
9	0.000	Valid
10	0.000	Valid
11	0.000	Valid
12	0.000	Valid
13	0.000	Valid
14	0.000	Valid
15	0.000	Valid

Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Variabel Y

Sumber data: Data primer yang diolah dengan SPSS 26

Berdasarkan hasil dari uji validitas menggunakan analisis *pearson correlation* dikatakan bahwa penggunaan *gadget* dan degradasi moral akhlak generasi Z telah memenuhi persyaratan dalam validasi. Maka setiap butir yang diperoleh dinyatakan valid secara keseluruhan.

b. Uji Realibilitas

Uji Realibilitas instrument bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket kuesioner yang digunakan oleh peneliti, sehingga angket kuesioner tersebut bisa diandalkan. Uji realibilitas dilakukan setelah item soal pada kuesioner dinyatakan valid. Kriteria dalam uji realibilitas. Variabel dikatakan Reliabel

- Apabila nilai Crobact Alpha $> 0,6$, maka kuesioner atau angket dinyatakan reliabel atau konsisten.
- Apabila nilai Crobact Alpha $< 0,6$, maka kuesioner atau angket dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Dalam menghitung reliabilitas ini menggunakan SPSS Versi 26.00. Adapun hasil yang didapat:

Tabel 4.5 Realibilitas Variabel X

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.720	16

Tabel 4. 5 Realibilitas Variabel X

Tabel 4.6 Realibilitas Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.759	16

Tabel 4. 6 Realibilitas Variabel Y

Berdasarkan perhitungan uji realibilitas instrument, ditemukan hasil variable X yang mana hasil R hitung yakni nilai cronbach's alpha sebesar 0,720. Maka $0,720 > 0,6$, maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner atau angket dikatakan reliabel.

Kemudian dari hasil reliabilitas variable ditemukan hasil variable Y yang mana hasil R hitung yakni nilai cronbach's alpha sebesar 0,759 yang berarti $> 0,6$, maka dapat disimpulkan bahwa kuesioner atau angket dikatakan reliabel.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam perhitungan uji reliabilitas variable X dan variable Y dikatakan reliabel.

B. TEMUAN PENELITIAN

1. Jenis Data Statistik

Data yang digunakan dalam penelitian ini termasuk data ordinal. Data ordinal adalah data yang didasarkan pada peringkat atau kedudukan tertentu, misalnya dari sangat setuju hingga tidak setuju. Pada jenis data ordinal, nomor peringkat ditentukan sesuai dengan keinginan peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti memberikan skor peringkat yang disebut dengan skala likert yaitu pemberian skor 1-4. Mulai dari sangat setuju hingga tidak setuju pada dua variable

instrument penggunaan *gadget* dan degradasi moral akhlak generasi Z.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data adalah bertujuan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat atau uji asumsi klasik pada penelitian kuantitatif. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji histogram dan kolmogrov untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

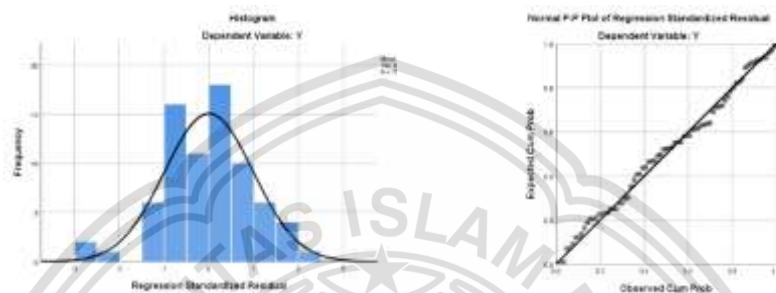
Berikut hasil uji kolmogrov:

		X	Y
N		75	75
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	48.21	36.71
	Std. Deviation	4.749	7.246
Most Extreme Differences	Absolute	.074	.086
	Positive	.074	.086
	Negative	-.067	-.085
Test Statistic		.074	.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}	.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.
b. Calculated from data.
c. Lilliefors Significance Correction.
d. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji kolmogrof-smirnov diperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,200 untuk variable X dan Y (penggunaan gadget dan degradasi moral akhlak generasi Z). Nilai si (2-tailed) pada uji K-S/Kolmogrof sebesar $0,20 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan data penelitian berdistribusi normal.

Berikut hasil uji menggunakan Histogram:



Berdasarkan uji normalitas menggunakan histogram, jika grafik menyerupai lonceng maka data berdistribusi normal. Demikian juga melihat P-Plot, jika residual mengikuti garis diagonal maka residual berdistribusi normal (asumsi terpenuhi).

b. Uji Homogenitas

Perbandingan perbedaan dua populasi atau lebih dilakukan dengan menggunakan uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk ada atau tidaknya dua atau lebih kelompok sampel data berasal dari suatu populasi yang mempunyai varian yang sama. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan teknik pengujian Levene tes yang digunakan untuk menguji dua kelompok atau lebih. Dasar pengambilan data dikatakan homogen:

- Jika nilai sig (Based on Mean) $> 0,05$, maka berkesimpulan data homogen, artinya data asumsi uji homogenitas terpenuhi.
- Jika nilai sig (Based on Mean) $< 0,05$, maka berkesimpulan varians data tidak homogen, artinya data asumsi uji homogenitas tidak terpenuhi.

Berikut hasil pengujian homogenitas berdasarkan penghitungan SPSS:

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	9.440	1	148	.003
	Based on Median	8.537	1	148	.004
	Based on Median and with adjusted df	8.537	1	126.172	.004
	Based on trimmed mean	9.347	1	148	.003

Berdasar hitungan SPSS versi 26 dapat dilihat dan diambil kesimpulan bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,003 yang berarti $< 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen.

c. Uji Linieritas

Linieritas adalah sifat hubungan yang linier antar variable. Artinya, setiap perubahan yang terjadi pada satu variable akan diikuti perubahan dengan besaran yang sejajar pada variable lainnya.

- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka variable X tidak linier terhadap variable Y
- Jika signifikansi $< 0,05$ maka variable X linier terhadap variable Y

Berikut hasil uji linieritas menggunakan SPSS

ANOVA Table						
			Sum of Squares	df	Mean Square	F
V.P.K.	Between Groups	(Combined)	2366.363	20	118.318	4.206
		Linearly	436.772	1	436.772	15.525
		Deviation from Linearly	1929.591	19	101.557	3.610
	Within Groups		1519.183	54	28.133	
	Total		3885.547	74		

Uji linieritas dengan melihat tabel diatas yang menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data variable X bersifat linier terhadap variable Y, sehingga dapat disimpulkan bahwa data memenuhi syarat.

3. Uji Hipotesis Data

a. Uji t

Dalam penelitian ini, uji yang digunakan adalah uji t. Alasan peneliti menggunakan uji t karena disini peneliti ingin membandingkan 2 kelompok (penggunaan *gadget* dan degradasi moral akhlak generasi Z). Uji t dapat digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh dan perbedaan secara signifikan antara dua kelompok variable bebas terhadap variable terikat yaitu dengan membandingkan t tabel dan t hitung.

Uji yang digunakan dalam penelitian ini dengan melihat jenis hipotesis yang ingin diuji dan arah hubungan yang diharapkan, maka penelitian ini menggunakan uji satu arah (One-Tailed Test). Alasan menggunakan uji satu arah karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z Kota Malang serta

mengimplikasikan adanya hipotesis bahwa penggunaan *gadget* memiliki pengaruh negative terhadap degradasi moral akhlak generasi Z. Berikut hasil uji t menggunakan SPSS:

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	12.039	8.151		1.477	.144
	X	.512	.168	.335	3.041	.003

a. Dependent Variable: Y

Uji t dengan melihat tabel diatas dari pengolahan SPSS yang menunjukkan nilai signifikansi $0,003 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variable independent (penggunaan *gadget*) memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variable dependent (degradasi moral akhlak generasi Z).

Jika dilihat dari t-hitung yang menunjukkan hasil $3,041 > t\text{-tabel } 1,665$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya variable independent (penggunaan *gadget*) memiliki pengaruh terhadap variable dependent (degradasi moral akhlak generasi Z).

b. Uji Korelasi

Uji korelasi digunakan untuk mengetahui tingkat korelation hubungan antar variable yang dinyatakan dengan koefisien korelasi.

Dasar pengambilan dengan melihat pada “r” tabel. Adapun hasil perhitungan penelitian disajikan pada tabel berikut:

Correlations			
		X	Y
X	Pearson Correlation	1	.335**
	Sig. (2-tailed)		.003
	N	75	75
Y	Pearson Correlation	.335**	1
	Sig. (2-tailed)	.003	
	N	75	75

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

Dari hasil output diatas, maka dapat diketahui bahwa nilai signifikansi $0,03 < 0,05$ maka berkorelasi. Artinya antara variable independent (penggunaan *gadget*) dan variable dependent (degradasi moral akhlak generasi Z) terdapat korelasi. Ketika generasi Z meningkat dalam penggunaan *gadget* maka semakin meningkat pula degradasi moral akhlaknya.

c. Uji Regreasi Sederhana

Uji regresi dalam penelitian ini adalah untuk meramalkan atau memprediksi variable terikat (Y) apabila variable bebas (X) diketahui. Berikut hasil uji regresi disajikan pada tabel berikut:

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.335 ^a	.112	.100	6.873

a. Predictors: (Constant), X

Dari tabel diatas dapat disimpulkan dengan melihat R Square = 0,112 yang artinya bahwa terdapat 11,2% perubahan Y (degradasi moral akhlak generasi Z) dipengaruhi oleh perubahan nilai X (penggunaan *gadget*). Sedangkan sisanya sebanyak 88,8% dipengaruhi oleh variable lain diluar model (yakni degradasi moral akhlak dipengaruhi selain dari penggunaan gadget).



BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Degradasi Moral Generasi Z Kota Malang

Penggunaan *gadget* adalah suatu hal yang tidak asing lagi bagi kalangan generasi Z Kota Malang. Di zaman yang serba modern saat ini, manusia dituntut untuk menggunakan *gadget* dalam segala kegiatan. Apalagi Kota Malang adalah termasuk salah satu dari kota terbesar dan mayoritas penduduknya adalah anak generasi Z. Sebagian besar dari mereka mengandalkan *gadget* untuk semua pekerjaan karena dengan *gadget* semua hal menjadi serba *instan*. Dari seringnya menggunakan *gadget* tersebut menjadi salah satu faktor terjadinya penurunan moral akhlak generasi Z Kota Malang. Pengambilan data yang dilakukan ini, peneliti mengambil sampel dari 75 generasi Z Kota Malang yang terdiri dari mahasiswa dari 5 macam Universitas.

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat dihasilkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z Kota Malang. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil beberapa uji dari kuesioner yang telah dijawab oleh generasi Z. Hasil uji tersebut diperoleh 11,2% dari keseluruhan sampel berjumlah 75 generasi Z memiliki tingkat pengaruh sebagian kecil dari penggunaan *gadget* menyebabkan terjadinya degradasi moral akhlak generasi Z.

Dari hasil beberapa uji yang dilakukan dengan *IBM SPSS* versi 26.00, mulai dari uji prasyarat yang mencakup uji normalitas menggunakan

kolmogrof dan histogram diperoleh nilai signifikansi 0,200 yang mana nilai tersebut $> 0,05$ yang artinya hasil uji normalitas tersebut dinyatakan normal. Selanjutnya uji homogenitas yang diperoleh nilai 0,003 yang mana $< 0,05$ yang artinya data tidak homogen. Kemudian uji linieritas yang diperoleh nilai $0,000 < 0,05$ yang artinya data bersifat linier.

Setelah dilakukan uji prasyarat, maka dilakukan uji hipotesis data yang mencakup uji t. Dari hasil uji t diperoleh nilai signifikan sebesar 0,003 yang mana $< 0,05$ dan melihat dari $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ yakni $3,041 > 0,677$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z. Selanjutnya dilakukan uji korelasi yang diketahui nilai signifikansi sebesar $0,03 < 0,05$ yang artinya terdapat korelasi antara variable X terhadap variable Y. Selanjutnya yang terakhir yakni uji regresi sederhana dengan melihat $R\text{ square} = 0,112$.

Dari beberapa hasil uji yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral akhlak generasi Z. Dari hasil uji yang dilakukan, dapat diketahui bahwa 11,2% dari degradasi moral akhlak disebabkan oleh pengaruh penggunaan *gadget*. Semakin sering generasi Z menggunakan *gadget*, maka semakin meningkat pula terjadinya degradasi moral akhlak. Namun 88,8% terjadinya degradasi moral akhlak generasi Z disebabkan oleh variable lain selain dari penggunaan *gadget*.

Salah satu factor penyebab terjadinya degradasi moral akhlak disebabkan oleh kemajuan teknologi yakni dengan menggunakan media

yang tanpa control seperti gadget (Tranggono, Kamilis, & Muhammad, 2023). Pengaruh dari kecanduan gadget menjadikan anak menjadi anti social, tidak percaya diri, hilangnya empati dan kepekaan social, egoism, dan *bullying* (Krisdayanti, 2021).

Penelitian ini dikuatkan oleh penelitian terkait yang dilakukan oleh (Adam, Adiyana, Ismawati, Putri, & Famela, 2022) dimana penggunaan *gadget* secara berlebihan memberikan pengaruh pada akhlak dan moral siswa seperti kurang patuh, malas belajar, dan munculnya perilaku tidak baik yang merusak akhlak serta moral siswa. Didukung oleh hasil penelitian (Kholifah, Pratiwi, & Chanifudin, 2024) dengan kemajuan teknologi di era digital semakin membuktikan bahwa terjadi degradasi moral sudah berada didepan mata yang begitu mengkhawatirkan. Kemudian penelitian bahwa penggunaan *smartphone* sangat berpengaruh pada moral remaja seperti keadaan social, dimana remaja sekarang cenderung sibuk dengan *smartphone* nya sendiri, walaupun sedang berkumpul bersama, sehingga tidak ditemukannya lagi rasa social dan kebersmaan dalam masyarakat.

Dengan hasil perhitungan diatas dapat disimpulkan bahwa temuan peneliti menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap degradasi moral generasi Z di Kota Malang secara signifikan. Dengan penelitian ini dapat diketahui bahwa penggunaan *gadget* menjadi salah satu faktor dari terjadinya degradasi moral akhlak.

B. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Generasi Z Kota Malang

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan, bahwa pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* terhadap generasi Z adakalanya pengaruh positif

dan negative. Penggunaan gadget dengan bijak dapat memberikan dampak positif terhadap perilaku generasi Z dalam berbagai aspek kehidupan.

Diantara dampak positive penggunaan *gadget* terhadap generasi Z yakni:

1. Dengan *gadget* dapat memudahkan generasi Z untuk menemukan informasi dari berbagai sumber.
2. Dapat membantu proses belajar, menambah pengetahuan dan kreativitas.
3. Penggunaan aplikasi produktivitas dan manajemen waktu dapat meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan tugas.

Adapun dampak negative dari penggunaan *gadget* bagi generasi Z yakni:

1. Mempengaruhi perilaku anak yakni menjadi sering lupa waktu, menjadi orang introvert, mengabaikan tanggung jawab, sulit bersosialisasi, mengabaikan panggilan orang tua atau orang lain, tidak peduli dengan lingkungan sekitar dan lain sebagainya.
2. Terjadinya penurunan moral akhlak, sehingga kurangnya sopan santun terhadap orang yang lebih tua.
3. Dapat mengganggu kesehatan, terutama kesehatan mata. Karena kebanyakan dari generasi Z menggunakan *gadget* sampai larut malam.

Dilihat dari hasil penelitian diatas menunjukkan bahwa *gadget* cenderung memiliki pengaruh negative pada generasi Z. Kecenderungan bermain *gadget* merupakan fenomena yang muncul akibat penggunaan yang tidak terkontrol. Sehingga hal ini dapat menyebabkan perubahan tingkah laku dalam kehidupan generasi Z.

Menurut pendapat beberapa responden dari generasi Z menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* berdampak negative yang signifikan terhadap perilaku dan etika individu seseorang. Kecenderungan dalam penggunaan *gadget* menyebabkan generasi Z malas dalam melakukan kegiatan, kurangnya sopan santun dan meningkatkan perilaku negative dilingkungan sekitar secara keseluruhan.

Penelitian ini terkait dampak negative dari penggunaan *gadget* dikuatkan dengan penelitian hasil (Ludwi & Cahyo, 2025) yang menyatakan bahwa dampak buruk *gadget* antara lain:

1. Penurunan interaksi sosial, yakni anak yang lebih sering menghabiskan waktu untuk bermain gadget akan mengalami penurunan sosial yang mengakibatkan tidak bisa bersosialisasi dengan orang lain.
2. Merusak pengelihatan. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa anak yang sering menggunakan *gadget* lebih memungkinkan mengalami gangguan pada mata mereka.

Selain itu penelitian ini juga dikuatkan oleh para ahli lainnya yang dijeaskan dalam hasil penelitian skripsi (Elis, 2019). Ada beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget*, diantaranya adalah:

1. Mengganggu Kesehatan

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi kesehatan akibat efek radiasi dan teknologi yang dihasilakn oleh *gadget*.

2. Dapat mengganggu perkembangan anak

Fitur-fitur canggih yang dihasilkan oleh *gadget* dapat mengganggu proses pembelajaran dan perkembangan anak. Karena dengan *gadget*

mereka sulit berkembang karena semua hal ketergantungan dengan *gadget*.

3. Dapat mempengaruhi perilaku anak

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang menjadi individual, tertutup, dan kurang peduli dengan sekitarnya.

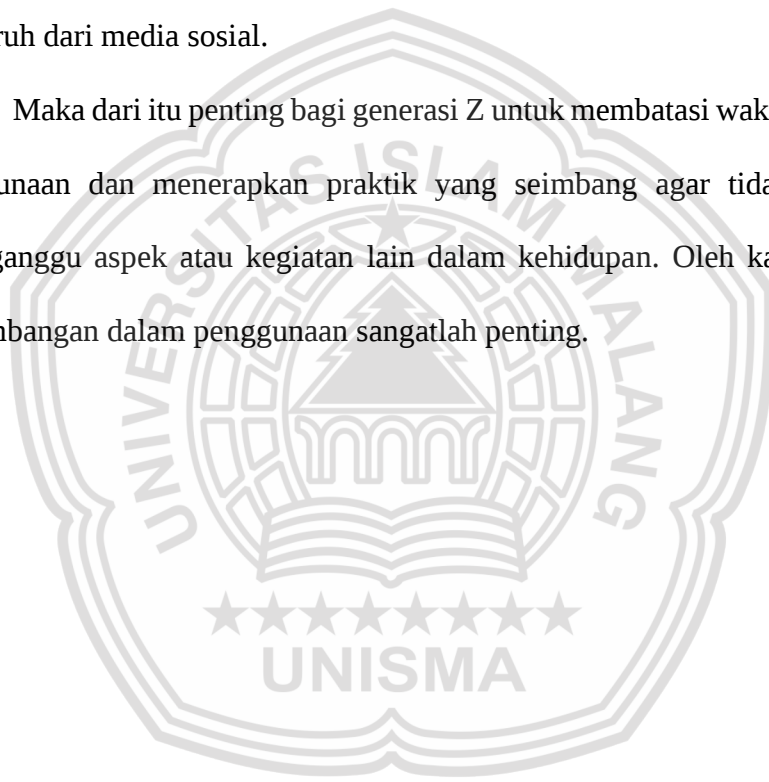
Temuan penelitian terkait dampak positif dan negative dari penggunaan *gadget* relevan dengan hasil penelitian (Setyaningsih & Setyowatie, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya digunakan untuk mendapatkan informasi tetapi juga digunakan untuk bermain *game*. Bahkan lebih sering digunakan untuk bermain *game* daripada untuk pembelajaran dan mengakses informasi.

C. Nilai Degradasi Moral Generasi Z Kota Malang Sebab Penggunaan Gadget

Berdasarkan penelitian yang dilakukan bahwa, nilai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral generasi Z dapat dilihat dari hasil perhitungan uji regresi sederhana. Dari uji regresi memperoleh nilai R Square = 0,112 yang artinya bahwa 11,2% perubahan variable Y (degradasi moral akhlak) dipengaruhi oleh perubahan nilai X (Penggunaan *gadget*) dengan kategori “ringan” dengan kata lain bahwa penggunaan *gadget* generasi Z harus mulai dikurangi. Sedangkan sisanya sebesar 88,8% perubahan variable Y (degradasi moral akhlak) dipengaruhi oleh variable lain diluar model yakni selain penggunaan *gadget*.

Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan, semakin lama dan kecanduan dalam penggunaan *gadget* bagi generasi Z, maka semakin terjadi penurunan dalam moral akhlaknya. Jika kecanduan *gadget* dikurangi, maka penurunan moral akhlak akan berkurang. Hasil penelitian ini dikuatkan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Abidah, 2023), bahwa dampak terjadinya degradasi moral pelajar salah satunya akibat dari penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* dapat merubah pola perilaku seseorang karena pengaruh dari media sosial.

Maka dari itu penting bagi generasi Z untuk membatasi waktu dalam penggunaan dan menerapkan praktik yang seimbang agar tidak dapat mengganggu aspek atau kegiatan lain dalam kehidupan. Oleh karena itu keseimbangan dalam penggunaan sangatlah penting.



BAB VI

PENUTUP

A. SIMPULAN

Berdasarkan deskripsi data hasil pembahasan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Degradasi Moral Generasi Z di Kota Malang dapat disimpulkan bahwa, hasil penelitian membuktikan sesungguhnya penggunaan gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap degradasi moral generasi Z. Hasil tersebut diambil berdasarkan data yang tingkat kepercayaannya sempurna dan data yang berdistribusi normal sebesar 0,200 dengan dikuatkan dari uji histogram yang datanya menghasilkan data menyerupai lonceng. Yang artinya data berdistribusi normal. Selain itu dikuatkan dengan uji linieritas yang menghasilkan data bernilai 0,000 yang artinya data bersifat linier.

Kemudian ditemukan data dari hasil hipotesis data menggunakan uji t, uji korelasi dan uji regresi. Dalam uji t, diperoleh nilai signifikan sebesar 0,003 dimana $0,003 < 0,05$. Kemudian peneliti membuktikan dengan uji korelasi dimana dapat diketahui bahwa nilai signifikan $0,03 < 0,05$ yang dapat diartikan bahwa terdapat korelasi antara variable X dan variable Y. Selain itu peneliti juga menggunakan uji regresi sederhana yang memperoleh nilai R Square = 0,112, artinya bahwa 11,2% perubahan Y (degradasi moral akhlak) dipengaruhi oleh perubahan nilai X (penggunaan *gadget*) dan sisanya sebesar 88,8% dipengaruhi oleh variable lain yakni selain dari penggunaan *gadget*.

Berdasarkan temuan dari beberapa uji dapat disimpulkan bahwa salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi tingkah laku manusia adalah *gadget*. Berkaitan dengan pengaruh penggunaan *gadget* generasi Z yang ternyata memiliki pengaruh signifikan terhadap degradasi moral. Selain itu *gadget* ternyata secara efektif juga dapat mempengaruhi pergaulan sosial generasi Z terhadap lingkungan terdekatnya sehingga menjadikan anak generasi Z tidak memiliki sopan santun yang membuat moral akhlak mereka menurun.

B. SARAN

Peneliti memberikan beberapa saran dari hasil kesimpulan yang telah disimpulkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Diharapkan generasi Z dapat memahami dan menyadari bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa adanya tanggung jawab dapat berdampak buruk pada moral akhlaknya sehingga mengalami sebuah penurunan.
2. Untuk menghindari terjadinya degradasi moral akhlak di generasi Z. Generasi Z harus dapat memfilter dalam penggunaan gadget.

Moral akhlak sangatlah penting bagi generasi Z dalam kehidupan. Karena moral akhlak menjadi pedoman interaksi seseorang dengan orang lain. Baik buruk tingkah laku seseorang dapat dilihat dari moral dan akhlaknya dalam berperilaku.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidah. (2023). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2724.
- Abidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Pelajar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, 1349-1358.
- Adam, Adiyana, Ismawati, H., Putri, W., & Famela. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak dan Moral Siswa di Sekolah DasaR Negeri 47 Kota Ternate. *Journal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 8, 24-47.
- Ade, K., & Seindah, I. (2023). Krisis Moral Remaja di Era Digital. *Jurnal Manajemen*, 23.
- Adhika, T. S. (2021). Membangun Spiritualitas Digital bagi Generasi Z. *Jurnal Teologi*, 382-386.
- Al-Ghazali, A. H. (1995). *Neraca Beramal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aminuddin, D. (2006). *Membangun Karakter dan Kepribadian Melalui Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Graha Ilmu.
- Andrias, P. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Journal of Christian Education* , Vol. 2, No. 1 (2021): 1–19 e-ISSN: 2722-8584.
- Anjani, S., Lutfi, I., Nissa, A., & Arita , M. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kegiatan Belajar dan Mengajar Terhadap Pembentukan Karakter Generasi Z. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 767.
- Apaut, V., & Supratman, A. (2021). Membangun Disiplin Rohani Siswa Pada Generasi Z Melalui Jurnal Membaca Alkitab. *Journal of Theology and Christian Educational*, 110-115.
- Apriliyanti, M., Sutrisno, & Naila, H. R. (2022). Pengaruh Konten Tiktok Terhadap Degradasi Akhlak Anak Madrasah Ibtidaiyah di Masa Pandemi. *Jurnal ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, Vol 7 No 1.
- Arif, R., Zohrani, & Moh, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 149.
- Asyifa, N., Fajar, S., Giva, N., & Salfa, S. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Degradasi Moral Generasi Z. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 68-72.
- Asyifah, N., Fajar, S., Giva, N., & Salfa, S. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Degradasi Moral Generasi Z. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, Vol 2 No 1.

- Ayu, L., & Dea, P. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 206-218.
- Banatul, K. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa MI Ma'arif NU Kedungrandu Kabupaten Banyumas. *Sripsi UIN Syaifuddin Zuhri Purwokerto*, 18.
- Chairulhaq, A. (2023). Pendampingan Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduuce Gadget. *Jurnal Pendidikan*, 67-74.
- Chairulhaq, A. e. (2023). Pendampingan Belajar Daring Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Siswa Sekolah Dasar Optimizing Online Learning Assistance To Reduce Gadget. *Jurnal Pendidikan*, 67-74.
- Chakim, & Anwas. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cholid, N., & Achmadi. (2010). *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Darwin, Mamondol, & Sormin. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Gadget*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Dewi, A. (2023, Desember 15). *Penggunaan Skala Likert untuk Penelitian*. From Ruang Kerja: <https://www.ruangkerja.id/blog/skala-likert-penelitian>
- Elis, S. (2019). Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di Rt 01 Kelurahan Pelabuhan Baru. *Skripsi IAIN CURUP*, 11.
- Erfina, Jannatul, M., & Rahmawati. (2024). Pentingnya Pembentukan Akhlak Pada Anak Melalui Pendidikan Agama Islam di Masa Modern. *Religion: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya*, Vol. 3 No 2 347-348.
- Evita, Y. W., & Andrian, H. (2023). Implementasi Konsep Akhlak Tasawwuf Dalam Pendidikan Agama Islam (Studi Analisis Degradasi Moral). *Jurnal MASAGI*, Vol. 02: No 01.
- Farida, A. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1-208.
- Gandis, A. S. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa Di SMK Al-Huda Kota Kediri. *Skripsi (IAIN) KEDIRI*, 28.
- Hajaroh, Siti, & Raehanah. (2022). *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik*. Mataram: Sanabil.
- Haruna. (2022). *Faktor yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Imawati, S., Murod, M., Santoso, G., & Yusuf, N. (2022, September 15). *Behaviors of Jakmania Supporters at the Ages of 10 –12 Years Old in Sawangan Depok*

- City. From Retrieved from Proceedings of the 1st Pedagogika International Conference on Educational Innovation,: <https://doi.org/10.4108/eai>.
- James, S., & Musnar, I. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: Whidina Bhakti Persada.
- James, S., & Musnar, I. e. (2022). *Pengembangan Moral & Keagamaan Anak Usia Dini*. Bandung: Whidina Bhakti Persada.
- James, S., Musnar, I., & et.al. (2022). Bandung: Whidina Bhakti Persada.
- Juliami, & Wulandari. (2022). Hubungan Tingkat Kecanduan Gadget Dengan Gangguan Emosi dan Perilaku Remaja Kelas 8. *Jurnal Keperawatan BSI*. Vol 10, 30-40.
- Kholifah, S. N., Pratiwi, S., & Chanifudin. (2024). Degradasi Moral Dalam Pendidikan Karakter Islam Peserta Didik Akibat Dari Penggunaan Gadget Tanpa Pengawasan Intensif. *Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 138-146.
- Krisdayanti, M. (2021). Degradasi Akhlak Remaja dalam Penggunaan Media Sosial . *Skripsi Institut Agama Islam*, 19.
- Kristiyowati, Y. (1, juni 2021). Generasi Z dan strategi melayaninya. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan Kristiani*, 2.
- Kristiyowati, Y. (2021). Generasi Z dan Strategi Melayaninya. *AMBASSADORS Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 4.
- Lasti, Y. H., Rahmi, F., & Hendra, L. (2020). Apakah Pembelajaran Menggunakan Teknologi dapat Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 13.
- Ludwi, C. J., & Cahyo, A. D. (2025). Analisis Perbandingan Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pola Hidup Generasi Z dan Y. *KARYA ILMIAH*.
- M. Idris, & Abd. Rauf, A. M. (n.d.). *Kamus Marbawi*. Beirut: Darul Fikri hlm, 186.
- Muallif. (2024, Juli 9). *Gadget dalam Kehidupan Sehari-hari: Fungsi, Dampak, dan Tantangan di Era Digital*. From Universitas Islam AN Nur Lampung: <https://an-nur.ac.id/gadget-dalam-kehidupan-sehari-hari-fungsi-dampak-dan-tantangan-di-era-digital/>
- Muhadi, M. (2011, September 20). *Moral dan Peradaban Menurut Ibn Khaldun*. From INSISTS: <https://insists.id/moral-dan-peradaban-menurut-ibn-khaldun/>
- Mursalin, H. (2024). Pengaruh Pendidikan Islam Terhadap Karakter . *AL.FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 59.

- Nasrul, H. (2021). Pengaruh Karakteristik Individu, Lingkungan Kerja, Iklim Organisasi, Motivasi, dan Kompensasi terhadap Kinerja Karyawan. *DIMENSI Volume 10 Nomor 2*: 317 - 330, 320.
- Nora, K. S., & Muhammad, R. S. (2023). Degradasi Moral Ditinjau dari Perspektif Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Muaddib*, 65-73.
- Purnama, e. (2021, Juni). *Does Digital Literaty Influence Student' Online Risk? Efidence From Covid 19*. From Retrieved from Hellyun: <https://doi.org/10.1016/j..heliyon.e07406>
- Rachmawati, N. (2022, Juli). *Retrieved from Kkn. Undip.Ac.Id*. From Retrieved : <http://kkn.undip.ac.id/?p=305497>
- Rima, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah. *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 104-117.
- Rima, E. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah . *Jurnal Pendidikan Indonesia (JOUPI)*, 104-117.
- Rini, I. (2023, Juni 27). *Manfaat Gadget di Zaman Sekarang*. From Retrieved from Kompasiana: https://www.kompasiana.com/rini2002/6499c410e1a167304074edd2/manfaat-gadget-di-zaman-sekarang?lgn_method=google
- Samsul, M. A. (2016). *ILMU AKHLAK*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Setyaningsih, E., & Setyowatie, D. (2023). Sosialisasi Dampak Positif dan Negatif Penggunaan Gadget Serta Media Sosial di Kalangan Anak-anak dan Remaja . *Journal of Comunity Service and Innovation (IJCOSIN)*, 64-71.
- Sufyan , S. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta.
- Sugiyono. (2020). Yogyakarta: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi, A. (1991). *Penelitian Kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Tranggono, Kamilis, J., & Muhammad, R. (2023). Pengaruh Perkembangan Teknologi di Era Globalisasi dan Peran Pendidikan Terhadap Degradasi Moral Pada Remaja. *Bereaucracy Journal*, 1938.
- Tri, A. (2021). Membangun Spiritual Digital bagi Generasi Z. *DUNAMIS: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 383-384.
- Vivi, Y. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 107-119.
- Yunahar, I. (2006). *Kuliah Akhlak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

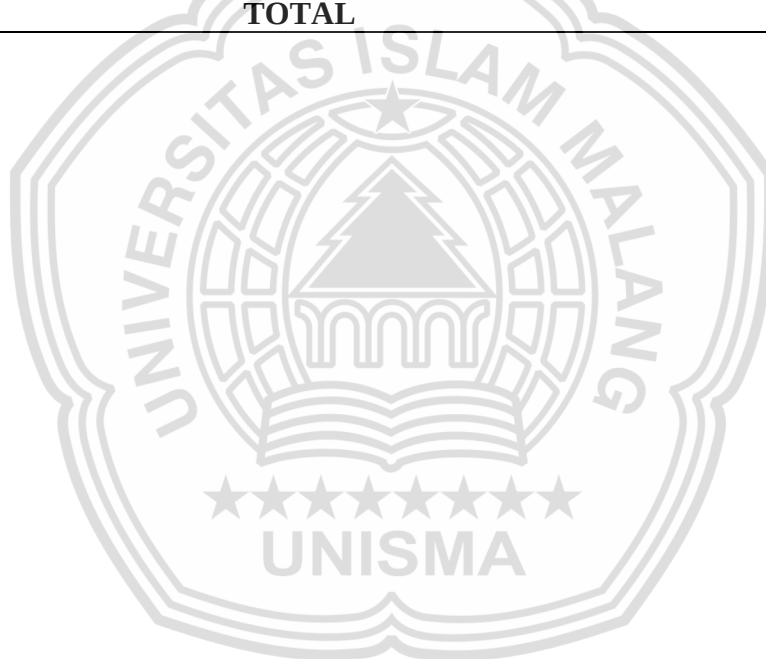


Lampiran I

Tabel nilai dan skor angket penggunaan *gadget* generasi Z

NO	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	Total
1	2	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	47
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44
3	2	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	3	4	4	46
4	2	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	4	2	3	4	48
5	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	54
6	2	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	4	48
7	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
8	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42
9	4	3	3	3	1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	49
10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
11	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	46
12	4	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	2	3	3	50
13	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	55
14	3	4	3	4	4	2	2	4	2	3	3	4	2	4	4	48
15	3	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	43
16	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	49
17	4	4	3	4	1	3	3	3	2	3	4	4	4	4	4	50
18	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	44
19	3	3	3	4	2	2	3	3	1	2	3	3	3	2	3	40
20	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	2	3	3	3	47
21	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	4	3	53
22	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	57
23	3	4	4	4	3	2	2	3	1	3	3	3	2	4	4	45
24	3	4	4	4	2	1	2	3	2	3	3	4	3	4	4	46
25	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	4	2	4	4	49
26	4	4	4	4	3	2	2	4	1	4	4	4	2	3	2	47
27	4	4	4	4	2	2	3	4	2	1	3	4	4	4	4	49
28	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	38
29	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	55
30	3	4	3	3	1	2	3	3	1	3	3	4	3	3	3	42
31	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	53
32	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44
33	3	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	47
34	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	50
35	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	43
36	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	52
37	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	4	48
38	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	55
39	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	49
40	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	54
41	3	3	3	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	4	46
42	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	43
43	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	48
44	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	3	4	56
45	4	4	4	4	1	1	1	4	1	3	1	1	2	4	4	39
46	3	4	3	4	3	3	2	4	1	2	3	4	3	3	3	45
47	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	45
48	4	4	4	4	3	1	3	4	2	4	4	4	4	4	4	53
49	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	50
50	3	3	3	4	3	2	2	4	2	4	3	3	2	4	4	46
51	4	4	4	4	2	3	3	4	2	4	4	4	2	4	4	52
52	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	53
53	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60
54	3	4	3	4	2	2	3	4	1	3	4	4	3	3	4	47

55	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	51
56	2	3	3	3	2	2	2	2	1	2	3	3	2	2	3	35
57	3	4	4	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	52
58	4	4	3	4	3	2	3	3	2	3	4	4	3	3	3	48
59	4	4	3	4	3	2	3	4	2	3	4	4	3	2	4	49
60	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	44
61	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	3	3	43
62	4	4	4	4	3	2	3	4	2	3	4	4	2	3	4	50
63	2	4	4	4	2	2	2	2	2	2	4	4	2	4	2	42
64	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	1	4	4	53
65	3	4	4	4	3	2	4	3	2	4	3	3	2	4	4	49
66	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	2	52
67	4	4	4	4	2	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	51
68	3	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	3	4	2	3	44
69	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	46
70	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	50
71	3	4	3	4	2	2	2	4	2	3	4	4	2	4	4	47
72	4	3	3	4	4	2	2	3	2	3	4	4	2	3	4	47
73	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	4	2	3	3	49
74	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	47
75	4	4	4	4	4	2	2	3	4	3	4	3	3	4	4	52
TOTAL																3.616

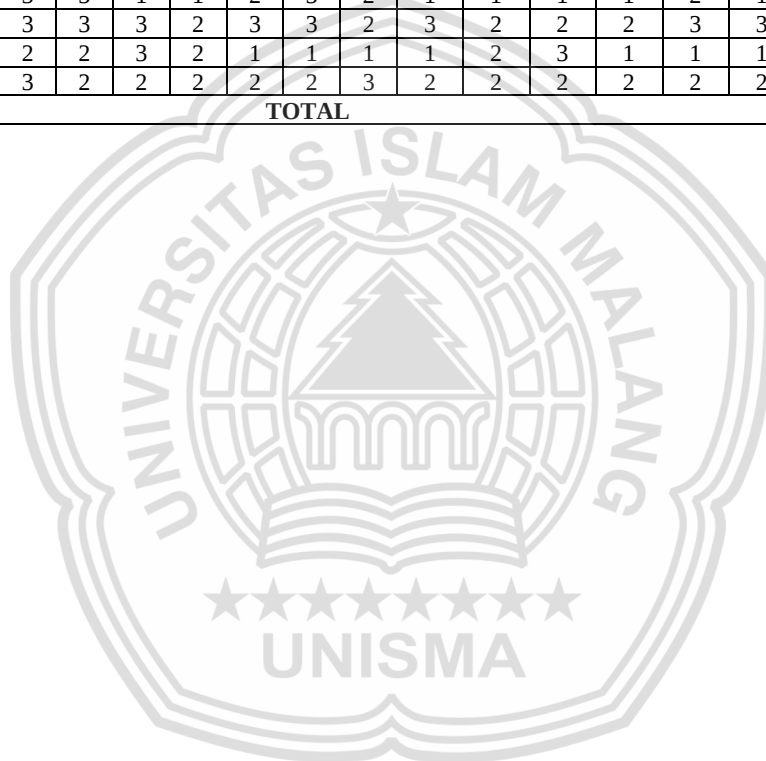


Lampiran II

Tabel nilai dan skor angket degradasi moral akhlak generasi Z

NO	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	Total
1	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	37
2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	36
3	3	4	4	4	4	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	45
4	3	4	3	3	2	1	2	2	2	2	3	3	3	2	2	37
5	2	4	3	4	3	2	2	3	4	2	4	3	2	2	2	42
6	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	42
7	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	39
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	44
9	1	3	3	2	3	2	3	1	1	3	2	3	2	2	2	33
10	2	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	2	2	2	45
11	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	42
12	2	3	2	3	3	1	2	2	2	2	2	3	1	2	2	32
13	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	46
14	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	39
15	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	38
16	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	46
17	3	4	2	2	4	2	2	1	1	2	2	3	3	2	4	37
18	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	36
19	2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	1	2	25
20	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	37
21	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	46
22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	57
23	2	3	3	3	3	2	1	2	2	1	2	3	3	2	2	34
24	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	30
25	3	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	38
26	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	32
27	4	4	2	3	3	1	2	1	2	1	1	2	1	1	3	31
28	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32
29	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	53
30	1	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	36
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	43
32	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	4	45
33	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	35
34	3	4	3	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	1	2	33
35	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34
36	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	48
37	2	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	32
38	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	3	2	52
39	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	47
40	4	4	4	4	2	2	3	4	2	3	4	2	2	3	3	46
41	2	3	3	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	32
42	2	2	1	2	3	2	3	1	1	1	2	3	2	2	2	29
43	3	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	34
44	2	3	1	3	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	2	23
45	1	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	24
46	2	2	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	33
47	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45
48	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	34
49	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	34
50	2	4	4	3	3	3	2	2	2	1	2	3	2	2	1	36
51	3	3	3	3	3	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	33
52	3	4	4	4	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	44
53	3	3	3	3	3	1	2	1	1	1	3	4	3	2	3	36
54	2	3	3	3	2	2	3	1	2	1	2	1	2	2	2	31

55	2	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
56	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	32
57	3	4	4	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	39
58	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	35
59	2	3	3	3	3	2	2	1	1	1	1	3	3	2	2	32
60	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	34
61	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	3	2	2	2	36
62	2	4	3	2	2	2	2	4	4	2	4	1	1	1	2	36
63	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	42
64	2	4	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	1	39
65	3	4	2	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	28
66	2	4	2	3	3	2	3	2	2	3	2	4	3	2	3	40
67	2	3	3	3	1	1	1	3	2	1	2	1	2	2	1	28
68	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	39
69	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	35
70	1	3	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	19
71	2	4	3	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	38
72	3	3	3	3	1	1	2	3	2	1	1	1	1	2	1	28
73	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	41
74	2	3	2	2	3	2	1	1	1	1	2	3	1	1	1	26
75	2	4	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	34
TOTAL																2.753



Lampiran III

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel X

		Correlations																
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	TOTAL	
S1	Pearson Correlation	1	.452**	.200	.400**	.110	.092	.045	.464**	.010	.262*	.361**	.254*	.252*	.156	.216	.567**	
	Sig. (2-tailed)		.000	.085	.000	.347	.433	.702	.000	.930	.023	.001	.028	.029	.182	.062	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S2	Pearson Correlation	.452**	1	.374**	.424**	.000	-.012	.052	.196	-.122	.067	.188	.362**	.059	.205	.078	.404**	
	Sig. (2-tailed)	.000		.001	.000	1.000	.921	.658	.092	.296	.565	.107	.001	.615	.078	.508	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S3	Pearson Correlation	.200	.374**	1	.274*	-.020	-.143	-.073	-.025	-.030	-.028	.077	.091	-.101	.201	-.016	.203	
	Sig. (2-tailed)	.085	.001		.017	.864	.220	.531	.830	.799	.810	.511	.438	.387	.084	.890	.081	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S4	Pearson Correlation	.400**	.424**	.274*	1	.082	-.008	-.009	.331**	-.029	.162	.311**	.369**	.043	.295*	.349**	.495**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.017		.484	.948	.938	.004	.805	.166	.007	.001	.712	.010	.002	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S5	Pearson Correlation	.110	.000	-.020	.082	1	.389**	.099	.053	.434**	.247*	.115	.011	.062	.096	.128	.450**	
	Sig. (2-tailed)	.347	1.000	.864	.484		.001	.399	.651	.000	.032	.326	.924	.598	.414	.272	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S6	Pearson Correlation	.092	-.012	-.143	-.008	.389**	1	.507**	.106	.599**	.331**	.190	-.014	.235*	.110	.063	.553**	
	Sig. (2-tailed)	.433	.921	.220	.948	.001		.000	.366	.000	.004	.103	.906	.042	.347	.591	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S7	Pearson Correlation	.045	.052	-.073	-.009	.099	.507**	1	.051	.334**	.351**	.377**	.059	.260*	-.056	.072	.466**	
	Sig. (2-tailed)	.702	.658	.531	.938	.399	.000		.665	.003	.002	.001	.613	.025	.635	.538	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S8	Pearson Correlation	.464**	.196	-.025	.331**	.053	.106	.051	1	.107	.299**	.181	.014	.280*	.149	.257*	.461**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.092	.830	.004	.651	.366	.665		.359	.009	.121	.905	.015	.203	.026	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S9	Pearson Correlation	.010	-.122	-.030	-.029	.434**	.599**	.334**	.107	1	.444**	.228*	-.131	.390**	.237*	.202	.594**	
	Sig. (2-tailed)	.930	.296	.799	.805	.000	.000	.003	.359		.000	.049	.262	.001	.041	.082	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S10	Pearson Correlation	.262*	.067	-.028	.162	.247*	.331**	.351**	.299**	.444**	1	.358**	-.014	.120	.308**	.200	.594**	
	Sig. (2-tailed)	.023	.565	.810	.166	.032	.004	.002	.009	.000		.002	.907	.307	.007	.086	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S11	Pearson Correlation	.361**	.188	.077	.311**	.115	.190	.377**	.181	.228*	.358**	1	.512**	.140	.101	.005	.576**	
	Sig. (2-tailed)	.001	.107	.511	.007	.326	.103	.001	.121	.049	.002		.000	.231	.387	.966	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S12	Pearson Correlation	.254*	.362**	.091	.369**	.011	-.014	.059	.014	-.131	-.014	.512**	1	-.004	.069	.065	.337**	
	Sig. (2-tailed)	.028	.001	.438	.001	.924	.906	.613	.905	.262	.907	.000		.974	.556	.578	.003	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S13	Pearson Correlation	.252*	.059	-.101	.043	.062	.235*	.260*	.280*	.390**	.120	.140	-.004	1	.204	.125	.463**	
	Sig. (2-tailed)	.029	.615	.387	.712	.598	.042	.025	.015	.001	.307	.231	.974		.079	.284	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	
S14	Pearson Correlation	.156	.205	.201	.295*	.096	.110	-.056	.149	.237*	.308**	.101	.069	.204	1	.400**	.468**	



S15	Sig. (2-tailed)	.182	.078	.084	.010	.414	.347	.635	.203	.041	.007	.387	.556	.079		.000	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
	Pearson Correlation	.216	.078	-.016	.349**	.128	.063	.072	.257*	.202	.200	.005	.065	.125	.400**	1	.417**
	Sig. (2-tailed)	.062	.508	.890	.002	.272	.591	.538	.026	.082	.086	.966	.578	.284	.000		.000
TOTAL	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
	Pearson Correlation	.567**	.404**	.203	.495**	.450**	.553**	.466**	.461**	.594**	.594**	.576**	.337**	.463**	.468**	.417**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.081	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.003	.000	.000	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75



Lampiran IV

Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen Variabel Y

		Correlations															
		S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10	S11	S12	S13	S14	S15	TOTAL
S1	Pearson Correlation	1	.458**	.345**	.545**	.284*	.291*	.356**	.350**	.287*	.152	.356**	.117	.310**	.488**	.441**	.575**
	Sig. (2-tailed)		.000	.002	.000	.014	.011	.002	.002	.013	.192	.002	.319	.007	.000	.000	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S2	Pearson Correlation	.458**	1	.448**	.438**	.314**	.307**	.307**	.383**	.399**	.220	.365**	.131	.244*	.254*	.081	.526**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.006	.007	.007	.001	.000	.058	.001	.261	.035	.028	.491	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S3	Pearson Correlation	.345**	.448**	1	.582**	.371**	.403**	.409**	.533**	.478**	.200	.475**	.135	.371**	.481**	.037	.631**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000		.000	.001	.000	.000	.000	.000	.085	.000	.250	.001	.000	.752	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S4	Pearson Correlation	.545**	.438**	.582**	1	.431**	.410**	.464**	.463**	.413**	.138	.445**	.173	.401**	.465**	.155	.652**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.000	.000	.239	.000	.138	.000	.000	.184	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S5	Pearson Correlation	.284*	.314**	.371**	.431**	1	.538**	.485**	.209	.314**	.096	.456**	.617**	.508**	.463**	.293*	.646**
	Sig. (2-tailed)	.014	.006	.001	.000		.000	.000	.071	.006	.415	.000	.000	.000	.000	.011	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S6	Pearson Correlation	.291*	.307**	.403**	.410**	.538**	1	.656**	.452**	.564**	.300**	.600**	.350**	.567**	.625**	.339**	.751**
	Sig. (2-tailed)	.011	.007	.000	.000	.000		.000	.000	.000	.009	.000	.002	.000	.000	.003	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S7	Pearson Correlation	.356**	.307**	.409**	.464**	.485**	.656**	1	.448**	.444**	.380**	.579**	.363**	.502**	.667**	.481**	.762**
	Sig. (2-tailed)	.002	.007	.000	.000	.000	.000		.000	.000	.001	.000	.001	.000	.000	.000	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S8	Pearson Correlation	.350**	.383**	.533**	.463**	.209	.452**	.448**	1	.698**	.358**	.641**	.138	.300**	.568**	.229*	.691**
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.000	.000	.071	.000	.000		.000	.002	.000	.236	.009	.000	.048	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S9	Pearson Correlation	.287*	.399**	.478**	.413**	.314**	.564**	.444**	.698**	1	.284*	.712**	.227*	.414**	.508**	.264*	.715**
	Sig. (2-tailed)	.013	.000	.000	.000	.006	.000	.000	.000		.014	.000	.050	.000	.000	.022	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S10	Pearson Correlation	.152	.220	.200	.138	.096	.300**	.380**	.358**	.284*	1	.365**	.290*	.296**	.397**	.401**	.495**
	Sig. (2-tailed)	.192	.058	.085	.239	.415	.009	.001	.002	.014		.001	.012	.010	.000	.000	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S11	Pearson Correlation	.356**	.365**	.475**	.445**	.456**	.600**	.579**	.641**	.712**	.365**	1	.383**	.536**	.558**	.415**	.806**
	Sig. (2-tailed)	.002	.001	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.001		.001	.000	.000	.000	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S12	Pearson Correlation	.117	.131	.135	.173	.617**	.350**	.363**	.138	.227*	.290*	.383**	1	.558**	.437**	.323**	.535**
	Sig. (2-tailed)	.319	.261	.250	.138	.000	.002	.001	.236	.050	.012	.001		.000	.000	.005	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S13	Pearson Correlation	.310**	.244*	.371**	.401**	.508**	.567**	.502**	.300**	.414**	.296**	.536**	.558**	1	.676**	.480**	.725**
	Sig. (2-tailed)	.007	.035	.001	.000	.000	.000	.000	.009	.000	.010	.000	.000		.000	.000	.000



	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S14	Pearson Correlation	.488**	.254*	.481**	.465**	.463**	.625**	.667**	.568**	.508**	.397**	.558**	.437**	.676**	1	.537**	.820**
	Sig. (2-tailed)	.000	.028	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000		.000	.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
S15	Pearson Correlation	.441**	.081	.037	.155	.293*	.339**	.481**	.229*	.264*	.401**	.415**	.323**	.480**	.537**	1	.556**
	Sig. (2-tailed)	.000	.491	.752	.184	.011	.003	.000	.048	.022	.000	.000	.005	.000	.000		.000
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75
TOTAL	Pearson Correlation	.575**	.526**	.631**	.652**	.646**	.751**	.762**	.691**	.715**	.495**	.806**	.535**	.725**	.820**	.556**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75	75



Lampiran V

Tabel t-Tabel Untuk Alpha 5%

TABEL NILAI KRITIS DISTRIBUSI T

df	One-Tailed Test						
	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
	Two-Tailed Test						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01	0,002
41	0,680521	1,302543	1,682878	2,019541	2,420803	2,701181	3,301273
42	0,680376	1,302035	1,681952	2,018082	2,418470	2,698066	3,295951
43	0,680238	1,301552	1,681071	2,016692	2,416250	2,695102	3,290890
44	0,680107	1,301090	1,680230	2,015368	2,414134	2,692278	3,286072
45	0,679981	1,300649	1,679427	2,014103	2,412116	2,689585	3,281480
46	0,679861	1,300228	1,678660	2,012896	2,410188	2,687013	3,277098
47	0,679746	1,299825	1,677927	2,011741	2,408345	2,684556	3,272912
48	0,679635	1,299439	1,677224	2,010635	2,406581	2,682204	3,268910
49	0,679530	1,299069	1,676551	2,009575	2,404892	2,679952	3,265079
50	0,679428	1,298714	1,675905	2,008559	2,403272	2,677793	3,261409
51	0,679331	1,298373	1,675285	2,007584	2,401718	2,675722	3,257890
52	0,679237	1,298045	1,674689	2,006647	2,400225	2,673734	3,254512
53	0,679147	1,297730	1,674116	2,005746	2,398790	2,671823	3,251268
54	0,679060	1,297426	1,673565	2,004879	2,397410	2,669985	3,248149
55	0,678977	1,297134	1,673034	2,004045	2,396081	2,668216	3,245149
56	0,678896	1,296853	1,672522	2,003241	2,394801	2,666512	3,242261
57	0,678818	1,296581	1,672029	2,002465	2,393568	2,664870	3,239478
58	0,678743	1,296319	1,671553	2,001717	2,392377	2,663287	3,236795
59	0,678671	1,296066	1,671093	2,000995	2,391229	2,661759	3,234207
60	0,678601	1,295821	1,670649	2,000298	2,390119	2,660283	3,231709
61	0,678533	1,295585	1,670219	1,999624	2,389047	2,658857	3,229296
62	0,678467	1,295356	1,669804	1,998972	2,388011	2,657479	3,226964
63	0,678404	1,295134	1,669402	1,998341	2,387008	2,656145	3,224709
64	0,678342	1,294920	1,669013	1,997730	2,386037	2,654854	3,222527
65	0,678283	1,294712	1,668636	1,997138	2,385097	2,653604	3,220414
66	0,678225	1,294511	1,668271	1,996564	2,384186	2,652394	3,218368
67	0,678169	1,294315	1,667916	1,996008	2,383302	2,651220	3,216386
68	0,678115	1,294126	1,667572	1,995469	2,382446	2,650081	3,214463
69	0,678062	1,293942	1,667239	1,994945	2,381615	2,648977	3,212599
70	0,678011	1,293763	1,666914	1,994437	2,380807	2,647905	3,210789
71	0,677961	1,293589	1,666600	1,993943	2,380024	2,646863	3,209032
72	0,677912	1,293421	1,666294	1,993464	2,379262	2,645852	3,207326
73	0,677865	1,293256	1,665996	1,992997	2,378522	2,644869	3,205668
74	0,677820	1,293097	1,665707	1,992543	2,377802	2,643913	3,204056
75	0,677775	1,292941	1,665425	1,992102	2,377102	2,642983	3,202489
76	0,677732	1,292790	1,665151	1,991673	2,376420	2,642078	3,200964
77	0,677689	1,292643	1,664885	1,991254	2,375757	2,641198	3,199480
78	0,677648	1,292500	1,664625	1,990847	2,375111	2,640340	3,198035



UNIVERSITAS ISLAM MALANG
(UNISMA)
FAKULTAS AGAMA ISLAM
TERAKREDITASI

Program Studi : 1. Pendidikan Agama Islam 3. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 5. Pendidikan Bahasa Arab
2. Ahwal Al Syakhshiyah 4. Pendidikan Guru Raudhatul Athfal

Jalan Mayjend Haryono 193 Malang, Jawa Timur 65144 Indonesia Telp. 0341 580547, 551932 126 Faks. 0341 552249 E-mail: fui@unisma.ac.id Website: unisma.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM SARJANA STRATA SATU (S-I) FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM MALANG (UNISMA)

Nama : Jannatul Firdaus
NPM : 22101011066
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dr. Syaifuddin, S.Si, M.Pd.I
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Akhlak Generasi Z di Kota Malang

No	Tgl/Bln/Th	Bab/Masalah yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Pembimbing I
1	09/Nov/2024	Konsultasi terkait judul skripsi	
2	17/Des/2024	Bimbingan dari isi Bab I sampai bab III	
3	19/Des/2024	Instrumen Penelitian	
4	20/Des/2024	Instrumen Penelitian	
5	23/Des/2024	Penelitian Terdahulu	
6	20/Jan/2025	Bimbingan dari hasil paparan dan temuan di bab 4	
7	2/Jan/2025	Bimbingan dari hasil penelitian dari Bab I - 6	
8	11/Jan/2025	Revisi terkait bagian uji t dan jenis data	
9	19/Jan/2025	Isi dari skripsi mulai bab 1 - 6 serta lampiran	
10	20/Jan/2025	Tanda tangan Persetujuan	

Keterangan :

Penulisan Skripsi ini telah disahkan oleh Dosen Pembimbing I pada tanggal, 20 Maret 2025

Mengetahui,

Ketua Program Studi PAI

(Dr. Moh. Muslim, S.Pd.I, M.Ag)

Pembimbing I,

(Dr. Syaifuddin, S.Si, M.Pd.I)



**UNIVERSITAS ISLAM MALANG
(UNISMA)
FAKULTAS AGAMA ISLAM
TERAKREDITASI**

Program Studi : 1. Pendidikan Agama Islam 3. Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah 5. Pendidikan Bahasa Arab
2. Ahwal Al Syakhsyiyah 4. Pendidikan Guru Raudhatul Atfhal

Jalan Mayjend Haryono 193 Malang, Jawa Timur 65144 Indonesia Telp. 0341 580547, 551932 126 Faks. 0341 552249 E-mail: fai@unisma.ac.id Website: unisma.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM SARJANA STRATA SATU (S-1) FAKULTAS AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM MALANG (UNISMA)**

Nama : Jannatul Firdaus
NPM : 22101011066
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Pembimbing : Dr. Imam Syafi'i, M.Pd.I
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Akhlak Generasi Z di Kota Malang

No	Tgl/Bln/Th	Bab/Masalah yang Dikonsultasikan	Tanda Tangan Pembimbing II
	20/Des/2024	Kepenulisan BAB 1 sampai 2	
	25/Des/2024	Revisi bagian bab 1 di Definisi Operasional	
	31/Des/2024	Revisi bagian terkait Kepenulisan Bab 1-3	
	25/Feb/2024	Kepenulisan dan hasil pada bab 4 dan 5	
	17/Mar/2025	Revisi bagian Abstrak, daftar isi dan tabel	
	19/Mar/2025	Kepenulisan skripsi dari Bab 1 sampai 6	
	21/Mar/2025	Tanda Tangan Persetujuan	

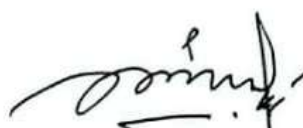
Keterangan :

Penulisan Skripsi ini telah disahkan oleh Dosen Pembimbing II pada tanggal, 21 Maret 2025

Mengetahui,
Ketua Program Studi PAI


(Dr. Moh Muslim, S.Pd.I, M.Ag)

Pembimbing II,


(Dr. Imam Syafi'i, M.Pd.I)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri



Nama : Jannatul Firdaus
TTL : Sidoarjo, 24 Agustus 2000
NPM : 22101011066
Fakultas/Prodi : FAI/PAI
Tahun Masuk : 2021
Alamat : RT 02 RW 01, Desa Kemantren,
Kec. Tulangan, Kab. Sidoarjo
No. HP : 081233491160
Email : f241262@gmail.com

B. Pendidikan Formal

TK Dharmawanita : Tahun 2005-2006
SDN Kemantren II : Tahun 2006-2012
MTs Salafiyah Bangil : Tahun 2013-2016
MA Salafiyah Bangil : Tahun 2016-2019
Universitas Islam Malang : Tahun 2021-2025

C. Pendidikan Non-Formal

TPQ Al-Badar : Tahun 2006-2011
PP Salafiyah 2 Bangil : Tahun 2012-2019
PP Sabikurrosyad Gasek : Tahun 2023-2025