

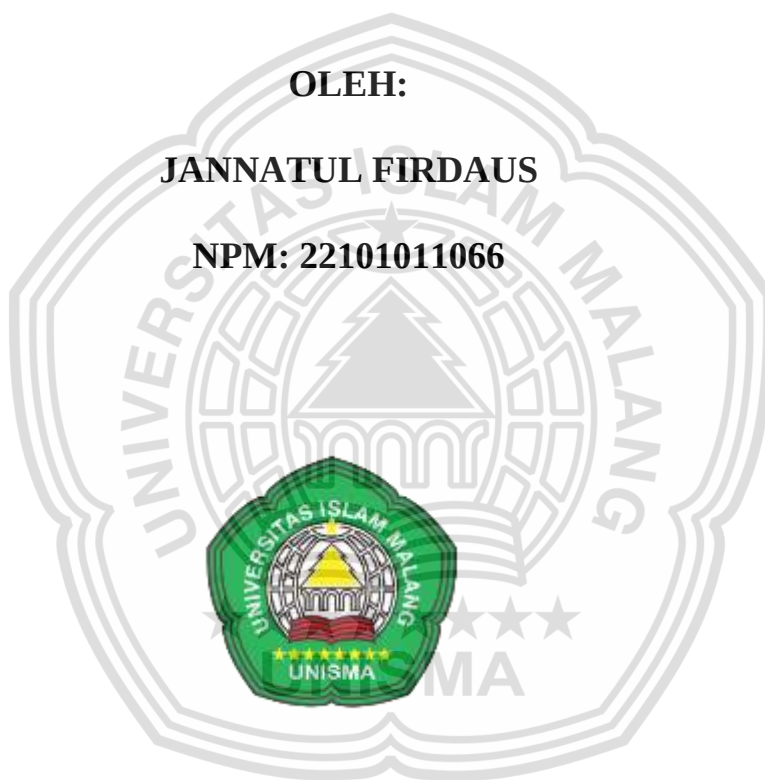
**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
DEGRADASI MORAL GENERASI Z DI KOTA MALANG**

SKRIPSI

OLEH:

JANNATUL FIRDAUS

NPM: 22101011066



FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS ISLAM MALANG

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

2025

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.



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 lora 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 negative 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 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.