



PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP DEGRADASI MORAL GENERASI Z DI KOTA MALANG

Jannatul Firdaus¹, Syaifuddin², Imam Syafi'i³

Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Malang

e-mail: 122101011066@unisma.ac.id,
2syaifuddin@unisma.ac.id,
3imamsyafii@unisma.ac.id

Abstract

The rapid development of technology has brought negative and positive impacts on generation Z, especially generation Z in Malang, the majority of which are students from several universities. This can be seen from the changes in character and moral morals in it. The morals that must be instilled in generation Z are good morals and behavior. . One of the factors of the changes in generation Z is caused by the use of gadgets today. Generation Z is a generation that is literate in technology, especially in gadgets, where gadgets cannot be separated from generation Z in their daily lives. This study aims to determine whether or not there is an influence on the use of gadgets on the moral degradation of generation Z in Malang City, and to find out how the impact of gadget use on generation Z. nd This study uses a quantitative research method of survey type, namely by surveying matters related to the researcher's objectives. While in collecting research data using the distribution of questionnaires by taking population samples with different respondents from generation Z children in Malang City. Then it was found that there was an influence or not the use of gadgets on the moral degradation of generation Z of Malang City, and it was found how much the percentage value of the use of gadgets on moral degradation based on the results of the survey that had been conducted.

Keywords: *Use of gadgets, Generation Z, Moral akhlak degradation.*

A. Pendahuluan

Memasuki abad 21 dimana era perkembangan IPTEK yang sangat pesat dan kemajuan yang komprehensif setiap zamannya ditandai dengan munculnya berbagai macam kemajuan sistem teknologi untuk mempermudah kehidupan manusia, yaitu teknologi informasi. Salah satu produk dari kemajuan teknologi informasi adalah perangkat computer beserta turunannya yaitu laptop dan *gadget* (media social). Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut, menjadi peluang serta tantangan dalam dunia Pendidikan, melalui teknologi tersebut khususnya *gadget*, manusia disuguhkan oleh kemudahan dalam mengakses informasi (Farida, 2021). Tidak hanya sebuah informasi, namun dengan adanya *gadget* manusia tidak perlu pergi keluar untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *gadget* adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. *Gadget* (media sosial) merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi saat ini, bahkan semua orang memilikinya dan mampu mengoprasikannya dengan baik. Dengan adanya *gadget* (media sosial), benda tersebut berhasil membuat seseorang dapat menikmati segala hal dengan mudah seperti berbelanja dirumah, berkomunikasi jarak jauh, mengetahui kejadian yang terjadi di seluruh belahan dunia dengan cepat, bahkan pembelajaran jarak jauh secara daring atau online. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh pastinya memunculkan berbagai macam problematika, diantaranya yakni ketidak leluasan kontrol guru tergapad siswa, rendahnya literasi digital pada siswa sehingga memunculkan berbagai resiko, salah satunya yaitu kecanduan *gadget* sebagai akibat dari penggunaan *gadget* secara terus menerus. (Purnama, 2021)

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 yang di lansir 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 di rilis 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 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 media digital. Dalam survey Siesmens 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. Salah satu perbedaan *gadget* dengan perangkat internet lain adalah dari unsur kebaruannya. Yang artinya *gadget* muncul dengan teknologi terbaru. Dengan adanya teknologi tersebut kebutuhan primer manusia menjadi terpenuhi, terutama di zaman modern 4.0 ini, *gadged* bukan merupakan barang yang mewah lagi tapi sudah menjadi kebutuhan primer oleh generasi Z khususnya.

Generasi Z yang disebut juga *igeneration* atau generasi internet, yakni generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai 2012. Generasi Z adalah generasi yang kesehariannya tidak dapat lepas dari *gadget*. Generasi Z adalah generasi yang bertumbuh dan berkembang dalam dunia digital di berbagai aspek. Ciri khas yang unik yang dimiliki generasi Z adalah mereka hidup dimana internet mulai berkembang dan tumbuh seiring berkembangnya media digital (Anjani, Lutfi, Nissa, & Arita, 2023). Selain itu generasi Z memiliki karakteristik pada tingkat pendidikan, keberagaman, dan penggunaan teknologi yang tinggi. 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*.

Posisi penting media social yakni sebagai sarana, media, maupun penunjang masyarakat untuk berkomunikasi, maupun mengakses informasi, dan memberikan berbagai dampak. Sejak munculnya media social dan banyaknya remaja yang menjadi penggunanya, hal ini tentu membawa dampak pada aspek social remaja tersebut. Dampak tersebut bisa bersifat baik atau buruk, yang pastinya mempengaruhi perilaku remaja, baik yang sebelumnya tidak menggunakan media social terutama *gadget*, maupun setelah menggunakannya (Rochim, Syaifuddin, & Nasrulloh, 2024). Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa perkembangan generasi Z bersamaan dengan digitalisasi sehingga generasi Z memiliki sifat cepat dalam mengakses informasi serta tumbuh cerdas, terampil dalam penggunaan teknologi dan kreatif. Digitalisasi dan adanya generasi internet ini memberikan tantangan dalam berbagai bidang seperti media massa dimana mereka harus berusaha mengembangkan diri dengan platform digital agar dapat beradaptasi dengan perkembangan internet.

Dengan adanya perkembangan kemajuan internet, tentunya terdapat dampak positif dan negative dalam penggunaan *gadget* tergantung dari pemanfaatannya, apakah digunakan dengan tujuan untuk hal yang bermanfaat atau malah sebaliknya. Dampak baiknya tentu akan menjadikan generasi Z melek akan kemajuan perkembangan teknologi. Dengan dibantu oleh perkembangan teknologi, mereka lebih mampu untuk melakukan semua kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*) dibandingkan generasi generasi terdahulu (Apaut & Supratman, 2021). Selain itu dampak positif generasi Z adalah generasi yang luar biasa, sebab lahir pada perubahan ekonomi yang berat, oleh karena itu mereka membutuhkan pendidikan dan perhatian yang lebih dengan pola pikir yang dapat mengacu pada kesetabilan dan perubahan zaman. Namun dampak buruknya generasi Z menjadi generasi yang malas karena menyukai sesuatu yang cepat atau instan dan mudah bosan. Generasi Z adalah generasi yang cenderung lebih

mementingkan diri sendiri dibanding sekitarnya, berpikir terbuka, self herming, tauran, dan lain sebagainya (Mursalin, 2024). Secara tidak langsung hal ini berpengaruh terhadap kepribadian dan karakteristik mereka.

Selain itu dari kemajuan peradaban masyarakat Indonesia, dengan adanya kemajuan teknologi membuat generasi Z akan dihadapkan dalam berbagai dampak yang akan dihadapi terutama terkait degedrasi morak akhlak anak generasi Z. Karena dengan gadget dapat mempengaruhi baik buruk moral (tingkah laku) akhlak seseorang. Oleh karena itu tidak dapat dipungkiri bahwa generasi Z di Indonesia mengalami krisis moral dan akhlak disebabkan adanya pengaruh budaya dari luar yang dibawa masuk ke Indonesia melalui social media, selain itu mereka cenderung memiliki kebiasaan bermain *gadget* (Arif, Zohrani, & Moh., 2021). Dampak negative dari hal tersebut terlihat dari perubahan sikap dan akhlak serta pola pikir dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu, perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negative terhadap penggunaan gadget.

Moral 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 dalam kehidupan sehari-hari, orang dikatakan bermoral maka orang tersebut tingkah lakunya 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.

Kota Malang adalah salah satu kota yang mayoritas penduduknya adalah anak generasi Z baik dari kalangan anak SMP, SMA, bahkan mahasiswa perkuliahan. Namun disini peneliti memfokuskan penelitian dengan mengambil sampel pada mahasiswa perkuliahan yang ada di Kota Malang. Berdasarkan penelitian, banyak dari generasi Z di Kota Malang mengalami penurunan moral akhlak. Hal ini dapat dilihat semakin maraknya pembulian dan kekerasan, banyak mengabaikan etika sopan santun dan lain sebagainya. Melihat fenomena yang muncul dari kalangan generasi Z terkait kurangnya moral akhlak, kurangnya pengontrolan emosi sehingga meluapkan emosi secara meledak-ledak sehingga mengancam perubahan sikap dan moral, dan tingkah laku yang kurang baik, maka penulisan ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh gadget terhadap

Degradasi Moral Generasi Z. Tujuan dari penelitian ini agar generasi Z mengetahui bagaimana dampak serta seberapa nilai dari penggunaan *gadget* terhadap degradasi moral.

B. Metode

Dalam penelitian ini, digunakan jenis pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei (*survey research*). Penelitian deskriptif kuantitatif dilakukan untuk mengetahui gambaran apa adanya secara angka terhadap bahan/kajian yang sedang diteliti. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji hubungan antara variable independent (variable bebas) yang biasa disebut variable Y dan timbulnya variable dependen (variable terikat) yang biasa disebut variable X. Variabel independent (variable X) yang diuji dalam penelitian ini adalah penggunaan gadget, sementara variable dependent (variable Y) dalam penelitian ini adalah degradasi moral. Sedangkan penelitian metode survey adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, untuk menemukan kejadian-kejadian relative, distribusi dan hubungan-hubungan antar variable sosiologis maupun psikologis.

1. Participants Profile

Dalam penelitian survey, peneliti menanyakan pada beberapa orang (responden) tentang keyakinan, pendapat, karakteristik suatu objek dan perilaku yang telah lalu atau sekarang. Partisipan atau subjek penelitian atau populasi yang menjadi sumber data dalam penelitian ini, adalah responden dari kalangan generasi Z. Penelitian ini dilakukan pada anak generasi Z yang lahir pada waktu tahun 1995-2012. Kemudian dari banyaknya populasi tersebut di ambillah perwakilan participant yang disebut dengan sampel. Sampel dari penelitian ini adalah berjumlah 75 responden dari generasi Z yang mencakup 15 mahasiswa UNISMA, 15 mahasiswa UIN, 15 mahasiswa UM, 15 mahasiswa UB, 15 mahasiswa UMM. Penelitian ini dilakukan mulai dari bulan desember sampai januari.

2. Data Collection

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni, peneliti menggunakan penyebaran kuesioner angket untuk alat ukur responden. Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah berupa skala likert, yaitu alat ukur yang dipakai untuk menilai sikap, pandangan, atau persepsi seseorang terhadap suatu objek atau peristiwa. Skala likert memiliki dua tipe pernyataan: pernyataan positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 4,3,2,1, sementara pernyataan negative diberi skor 1,2,3,4. Pilihan jawaban dalam skala likert mencakup "sangat setuju,"

“setuju,” “kurang setuju,” “tidak setuju”. 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.

3. Data Analysis

Sedangkan analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk instrument angket. 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 (%). Setelah data di analisis, dan diperoreh hasil analisis data maka kemudian data tersebut di uji prasyarat yang mencakup uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji liniearitas. Selanjutnya, uji hipotesis data yang mencakup uji t, uji korelasi dan uji regresi sederhana yang digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variable X (penggunaan gadget) dan variable Y (degradasi moral akhlak) dalam penelitian ini.

Tujuan dari penelitian kuantitatif 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 morak akhlak (variable Y) generasi Z. Dan seberapa besar nilai pengaruh variable Y terhadap variable X.

C. Hasil dan Pembahasan

Untuk mencari adanya suatu pengaruh penggunaan gadget terhadap degradasi moral dalam penelitian ini menggunakan pengujian regresi normalitas dan linearitas. Analisis regresi digunakan untuk mempelajari dan mengukur hubungan statistic yang terjadi antara dua variable atau lebih. Variable tersebut adalah:

- Variable X (Variable Independent/yang mempengaruhi/yang diketahui): Penggunaan Gadget.
- Variable Y (Variable dependent/yang dipengaruhi/tidak diketahui): Degradasi Moral Akhlak

Sebelum data di uji, maka peneliti harus menguji instrument terkait validitas dan realibilitasnya.

Uji Validitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan angket kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam memperoleh data penelitian dari responden. Sebuah variable dikatakan valid jika memiliki koefisien korelasi yang signifikan. Dari hasil analisis SPSS dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dikatakan valid. Adapun hasil uji validitas pada variable X dan Y dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 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 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

Sedangkan Uji realibilitas instrument bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi angket kuesioner yang digunakan oleh peneliti, sehingga angket tersebut bisa dihandalkan. Uji reliabilitas dilakukan setelah item soal dikatakan valid. Dalam menghitung reliabilitas ini menggunakan SPSS Versi 26.00. Adapun hasil yang didapat adalah sebagai berikut.

Tabel Realibilitas Variabel X

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

Tabel Realibilitas Variabel Y

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

Berdasarkan perhitungan uji realibilitas instrument, ditemukan hasil variable X yang mana hasil R hitung yakni nilai crobach's alpha sebesar 0,720. Maka $0,720 > 0,6$. Kemudian dari hasil reliabilitas variable ditemukan hasil variable Y yang mana hasil R hitung yakni nilai crobach's alpha sebesar 0,759 yang berarti $> 0,6$. Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam perhitungan uji reliabilitas variable X dan variable Y dikatakan reliabel.

1. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data 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 kolmogrof apakah data berdistribusi normal atau tidak. Dasar pengambilan keputusan yaitu:

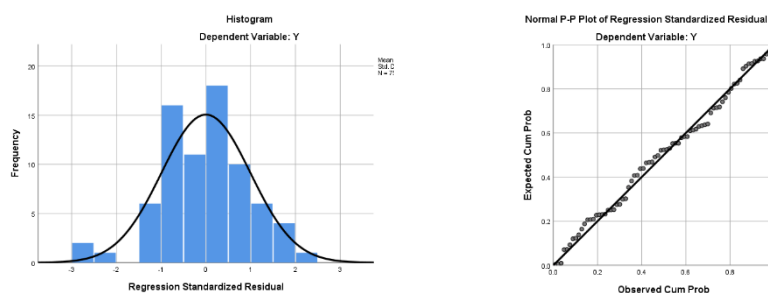
- Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka nilai data penelitian berdistribusi normal.
- Jika nilai signifikan $< 0,05$ maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji Kolmogorof:

		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 kolmogorof-smirnov diperoleh hasil sig. (2-tailed) sebesar 0,200 untuk variable X dan Y (pengguna gadget dan degradasi moral akhlak) Nilai sig (2-tailed) pada uji K-S/Kolmogrov sebesar 0,20 $> 0,05$ maka dapat disimpulkan data penelitian berdistribusi normal.

Berikut hasil uji menggunakan Histogram:



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

b. 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.

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 linear antar variable, artinya setiap perubahan yang terjadi pada satu variable akan diikuti perubahan dengan besaran yang sejajar pada variable lainnya.

Berikut hasil table uji linieritas:

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Y * X	Between Groups	(Combined)	2366.363	20	118.318	4.206	.000
		Linearity	436.772	1	436.772	15.525	.000
		Deviation from Linearity	1929.591	19	101.557	3.610	.000
	Within Groups		1519.183	54	28.133		
	Total		3885.547	74			

Uji linieritas dengan melihat table diatas yang menunjukkan nilai signifikan 0,000. Artinya $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat linier sehingga dapat disimpulkan memenuhi syarat.

2. 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.

Adapun ketentuannya sebagai berikut:

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

$H_1: \beta \neq 0$ (adanya pengaruh)

- Jika nilai signifikan $t < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya variable independent memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variable dependen.
- Jika nilai signifikan $t > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Artinya variable independent tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variable dependen. Berikut table hasil uji t.

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	Sig.
		B	Std. Error	Beta	
1	(Constant)	12.039	8.151		.144
	X	.512	.168	.335	.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 korelasi 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 Regresi sederhana

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.388 ^a	.151	.121	5.920	2.731

a. Predictors: (Constant), Gadget

b. Dependent Variable: Degradasi

Jika regresi sederhana menggunakan R Square = 0,112 artinya bahwa 11,2% perubahan Y (Degradasi moral) dipengaruhi oleh perubahan nilai X (Penggunaan *gadget*). Sedangkan sisanya 88,8% dipengaruhi oleh variable lain diluar model.

1. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Generasi Z Kota Malang

Hasil penelitian dengan mengambil 75 sampel responden dari generasi Z Mahasiswa Kota Malang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap degradasi moral 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 generasi Z. Dari hasil beberapa uji yang dilakukan dengan IBM SPSS versi 26.00, mulai dari uji prasyarat yang mencakup uji normalitas menggunakan kolmogorof 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-hitung $> t$ -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 $R^2 = 0,112$. 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.

2. 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.

D. Simpulan

Berdasarkan deskripsi data hasil pembahasan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Degradasi Moral Akhlak Generai Z dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian membuktikan pengguna gadget memiliki pengaruh signifikan terhadap degradasi moral akhlak generasi Z. Hasil tersebut diambil berdasarkan data yang memiliki tingkat kepercayaan sempurna dan data berdistribusi normal sebesar 0,200, dan dari uji histogram menyerupai lonceng yang berarti data berdistribusi normal. Selain itu dalam uji linieritas mendapat hasil 0,000 dimana data memenuhi syarat dan bersifat linier karena $< 0,05$.

Hasil hipotesis data menggunakan uji t, uji korelasi dan uji regresi. Dalam uji t tersebut diperoleh nilai signifikan sebesar 0,003, dimana $0,003 < 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh Penggunaan *gadget* terhadap variable dependen Degradasi moral akhlak. Kemudian penelitian ini membuktikan menggunakan uji korelasi dimana nilai signifikansi $0,03 < 0,05$ maka berkorelasi. Selain itu peneliti juga menggunakan uji regresi sederhana yang memperoleh nilai R Square = 0,112 artinya bahwa 11,2% perubahan Y (Degradasi moral) dipengaruhi oleh perubahan nilai X (Penggunaan *gadget*). Sedangkan sisanya 88,8% dipengaruhi oleh variable lain diluar model.

Berdasarkan temuan, dapat disimpulkan bahwa salah satu perkembangan teknologi yang sangat mempengaruhi tingkah laku manusia adalah gadget. Berkaitan dengan pengaruh penggunaan gadget oleh generasi Z memiliki pengaruh yang signifikan terhadap degradasi moral akhlak ternyata memberikan dampak yang negatif. Seringnya anak generasi Z berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi tingkah laku anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. Gadget juga ternyata secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan social generasi

Z terhadap lingkungan terdekatnya sehingga menjadikan anak generasi Z tidak memiliki sopan santun yang membuat moral dan akhlak mereka menurun. Selain itu, ia akan merasa asing dengan orang-orang dan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi social dan cenderung tidak peduli dengan orang lain. Dari penelitian ini, diharapkan bahwa anak generasi Z dapat memahami dan menyadari bahwa penggunaan gadget secara berlebihan dan tanpa tanggung jawab dapat berdampak buruk pada morak akhlak. Padahal moral sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Karena moral dan akhlak menjadi pedoman interaksi seseorang dengan orang lain.

Daftar Rujukan

- Ade, K., & Seindah, I. (2023). Krisis Moral Remaja di Era Digital. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 23.
- al, A. F. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *Jurnal Inovasi Penelitian*, no 10 (1-208).
- Anjani, S., Lutfi, I., Nissa, A., & Arita, M. (2023). Pengaruh penggunaan gadget dalam kegiatan belajar dan mengajar terhadap pembentukan karakter anak 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. *Diligentia: Journal of Theology and Christian Education*, 110-115.
- Ardiansyah, A., & Cahyanto, B. (2022). Generative Learning Strategies To Improve Students' Cognitive Engagement In Online Classes At Islamic School: A Systematic Review. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20(1), 72-87. <https://doi.org/10.14421/jpai.v20i1.6329>
- Arif, R., Zohrani, & Moh., Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Peserta Didik. *Jurnal DIDIKA : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 149-160.
- Asyifa, N., Fajar, S., Giva, N., & Salfa, S. (2023). Pengaruh Media Sosial Terhadap Degradasi Moral Generasi Z. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 68-73.
- Cahyanto, B., Srihayuningsih, N. L., Nikmah, S. A., & Habsia, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbantuan LKPD Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(2), 263-278.
- Farida, A. e. (2021). Optimasi Gadget Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh anak. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1-208.
- Faliyandra, F., Saryono, D., Sayono, J., Zainuddin, M., & Cahyanto, B. (2024). Reconstruction of School Dropout Handling in Community: Motivating

- Farmer Parents Through Collaborative Education in Indonesian Elementary Schools. *Sciences of Conservation and Archaeology*, 36(4), 48-68.
- Johan, M., Amelia, M., Olivia, M., & Rino, D. (2024). Dampak Penggunaan Gadget pada Generasi Z Dalam Bersosialisasi dan Beragama. *IJM: Indonesia Journal of Multidisciplinary*, 74-82.
- Khomsah, B. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional dan Akhlak Siswa Ma'arif NU Kedungrandu.
- Mursalin, H. (2024). PENGARUH PENDIDIKAN ISLAM TERHADAP KARAKTER. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 59.
- Mursalin, H. (2024). PENGARUH PENDIDIKAN ISLAM TERHADAP KARAKTER Z. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 57-71.
- Purnama, e. A. (2021, Juni). Does Digital Literacy Influence Student' Online Risk? Efidence From Covid 19. From Hellyun: <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2021.e07406>
- Rachmawati, N. (2022, Juli). From Kkn.Undip.Ac.Id: <http://kkn.undip.ac.id/?p=305497>
- Rini, T. A., Cahyanto, B., & Sholihah, F. P. (2020). The Portraits of Digital Literacy Awareness Amid Covid-19 Pandemic. 501(May), 433-437. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201204.084>
- Rochim, H. M., Syaifuddin, & Nasrulloh, E. (2024). Pengaruh Media Sosial Tik Tok Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 68.