

Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah

The Influence Of Use Of Gadgets On Students' Moral Development In The Subject Of Aqidah Akhlak Ma Asy-Syari'ah

Rima Erviana

Institut Madani Nusantara

Email: rima_erviana@yahoo.com

Mulyawan Safwandy Nugraha

UIN Sunan Gunung Djati Bandung

Email: mulyawan@uinsgd.ac.id

Korespondensi penulis : rima_erviana@yahoo.com

ABSTRACT. *This study aims to find out (1) a description of students' use of Gadgets in the Aqidah Akhlak subject of MA Asy-Syari'ah (2) an overview of the Moral Development of MA Asy-Syari'ah students and (3) the effect of using Gadgets on the moral development of MA Asy Students - Shari'ah Waluran. This type of research is quantitative research using the ex-post facto method. The research was conducted at MA Asy-Syari'ah Waluran, Kab. Sukabumi. In this study, the population was 112 students of MA Asy-Syri'ah. And taking samples using random sampling technique with a total sample of 24 students. The data collection technique was carried out using an instrument on the Gadget usage scale and the student moral development scale. The data analysis technique used is descriptive statistics to answer the problem formulation and inferential statistics using a simple regression test. Based on the results of descriptive statistical analysis, the use of gadgets has a mean value of 81.41, while moral development has a value of 84.08. The results of a simple regression (inferential statistics) obtained an R2 value of 0.155 or in the form of a percentage of 15% and the remaining 85% was influenced by variables not involved in this research. This means that there is an influence between the use of gadgets and the moral development of MA Asy-Syari'ah Waluran students. Based on the significant test to analyze inferential statistics, the value of $0.008 < 0.05$ strengthens the hypothesis that the use of gadgets affects the moral development of MA Asy-Syari'ah Waluran students.*

Keywords: *Use of gadgets, moral development, post-conventional*

ABSTRAK. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Gambaran penggunaan Gadget Siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak MA Asy-Syari'ah (2) Gambaran tentang Perkembangan Moral siswa MA Asy-Syari'ah dan (3) Pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan moral Siswa MA Asy-Syari'ah Waluran. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif menggunakan metode ex-post facto. Penelitian dilakukan di MA Asy-Syari'ah Waluran, Kab. Sukabumi. Dalam penelitian ini populasi adalah siswa MA Asy-Syri'ah yang berjumlah 112 siswa. Dan pengambilan sampel dengan menggunakan teknik sampling random dengan jumlah sampel 24 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan instrument skala penggunaan Gadget dan skala perkembangan moral siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif untuk menjawab rumusan masalah serta statistik inferensial dengan menggunakan uji regresi sederhana. Berlandaskan hasil analisis statistik deskriptif penggunaan gadget memiliki nilai mean 81,41 sedangkan dengan perkembangan moral memiliki nilai 84,08. Hasil regresi sederhana (statistik inferensial) diperoleh nilai R2 yaitu 0,155 atau dalam bentuk persentase 15% dan sisa nya 85% dipengaruhi oleh variabel yang tidak dilibatkan dalam penelitian ini. Artinya terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah Waluran. Berdasarkan uji signifikan untuk menganalisis statistik inferensial bahwa nilai $0,008 < 0,05$ maka memperkuat hipotesis bahwa penggunaan gadget berpengaruh terhadap perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah Waluran.

Kata Kunci : Penggunaan gadget, perkembangan moral, pascakonvensional

PENDAHULUAN

Pada zaman Revolusi industri 4.0 memberikan perubahan besar pada tatanan hidup di seluruh dunia. Hal ini ditandai dengan proses kehidupan yang mendunia, kemajuan teknologi dan pengetahuan yang semakin cepat terlebih dalam bidang transformasi dan komunikasi tak terlewatkan termasuk terjadinya lintas budaya. Perubahan yang terjadi di era ini tentu dialami pula di dunia pendidikan dengan guru sebagai praktisinya dihadapkan dengan tantangan era global, seperti perkembangan pengetahuan dan teknologi yang begitu cepat, krisis moral yang melanda bangsa dan Negara, krisis sosial dan krisis identitas. Untuk menghadapi tantangan perkembangan zaman era revolusi 4.0 yang semakin pesat tentu guru memiliki tugas yang sangat berat yaitu mengantarkan siswanya menjadi manusia yang berkualitas baik dari segi ilmu pengetahuan maupun dari segi moral.(Shalahudin, 2020).

Pendidikan memiliki beberapa fungsi antara lain: pengembangan kemampuan, pembentukan karakter, pribadi serta menjadikan manusia yang bermartabat dan berkualitas yang baik serta benar sesuai dengan norma yang berlaku. Pendidikan sendiri memiliki arti suatu proses perubahan sikap maupun tingkah laku seseorang atau kelompok dalam usaha untuk mendewasakan diri seseorang melalui usaha pengajaran dan pelatihan. (Wilhalminah et al., 2017).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi dasar terciptanya era globalisasi yang menjadikan kehidupan manusia berada pada dua dimensi yaitu (1) dunia nyata yang memberikan batasan terhadap interaksi, komunikasi, relasi dan sosialisasi. (2) dunia maya dimana memberikan kebebasan atau menciptakan dunia tanpa batas jangkauan. Pada zaman ini lah kehidupan dikuasai oleh teknologi (gadget). Penggunaan gadget antara lain smartphone, tablet dan computer telah banyak memberikan manfaat dalam hal informasi, komunikasi serta pembelajaran. Namun terdapat pula sisi negative terhadap perkembangan moral para siswa. Karena hampir semua orang kebergantungan pada gadget tidak hanya orang dewasa melainkan para siswa pun bergantung pada gadget. Terdapat nilai positif dari penggunaan gadget itu sendiri bagi para siswa salah satunya mengakses informasi dengan cepat, mudah dan tanpa batas untuk mencari tambahan wawasan pengetahuan. Dan terdapat pula sisi negative jika siswa tersebut kebergantungan terhadap gadget.(Hia, Rejeki Deskristinawati, 2023).

Di Korea Selatan seorang psikiater menyatakan bahwa siswa yang datang ke klinik penyebabnya adalah kecanduan atau ketergantungan pada gadget karena penggunaanya yang tidak dibatasi, akibatnya mereka kurang berkomunikasi dengan sesama dan teman-temannya. Psikiater tersebut memaparkan bahwa perkembangan emosional sosial siswa terhambat karena ketergantungan yang kuat pada gadget yang mana gadget tersebut tidak pernah lepas dari

tangan mereka. Pada akhirnya terasa sulit untuk dipisahkan ketika mereka ingin menciptakan pola hidup disiplin, serta sulit untuk mengendalikan diri.(Shin, 2013).

Didalam Gadget banyak sekali konten yang dapat dicari, dimulai dari yang terkecil sampai yang terbesar, dari yang memiliki manfaat positif sampai resiko yang bisa menghasilkan nilai negative. Dalam hal ini tentu perlu adanya pendampingan dari orangtua ataupun guru, sebagaimana hal tersebut harus memiliki batasan-batasan supaya terhindarkan dari hal-hal negative. Siswa yang ketergantungan terhadap gadget cenderung lebih pendiam tidak berinteraksi dengan teman nya bahkan dengan guru nya. Mereka biasanya tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Jika disekolah maka mereka cenderung lebih banyak menggunakan gadget untuk mencari ilmu pengetahuan yang ingin mereka ketekahui disbanding dengan bertanya kepada gurunya, dan jika waktu istirahat tiba mereka lebih senang mengisi waktu luangnya dengan memainkan gadget nya dibandingkan dengan bermain dengan temannya. Dalam penggunaan gadget waktu penggunaan menjadi faktor pertama ketergantungan seseorang terhadap gadget. Pengaturan dan perencanaan waktu kegiatan pun menjadi penyebab siswa sulit menjalani kegiatan belajar sebab terdapat penurunan daya ingat. Durasi penggunaan gadget menjadi aspek pemberi gambaran terhadap dampak penggunaan gadget.

Penelitian ini akan dilakukan di MA Asy-Syari'ah Waluran, sebagaimana pada penelitian awal peneliti melihat bahwa terdapat masalah-masalah yang ditimbulkan ketika siswa diijinkan membawa gadget ke sekolah, seperti saat guru akan masuk kelas para siswa asyik memainkan gadget nya tanpa mendengar bel yang berbunyi. Ketika mereka bertemu dengan guru atau berkumpul dengan teman nya pun beberapa acuh terhadap guru dan tidak mengobrol dengan teman-teman nya lebih pediam dan fokus ke gadget masing-masing. Saat pembelajaran berlangsung pun mereka ada yang asyik menggunakan gadget untuk menonton youtube atau bermain game tidak menggunakan gadget untuk mencari pembahasan materi saat belajar. Bahkan mereka sampai berani mengucapkan kata-kata kotor kepada teman nya saat berjalannya diskusi. Namun terdapat pula siswa yang ketika diperbolehkan membawa gadget kesekolah ada yang menghafal Al-Qur'an dengan mudah tanpa harus membawa-bawa Al-Qur'an. Mencari materi untuk menjadi bahan diskusi ketika pembelajaran berlangsung bahkan menjadikan wawasan tentang ekstrakurikuler yang mereka tidak dapatkan dari pembimbingnya mereka bebas untuk mencari bahan ilmu di gadget tanpa jangkauan. Dan terlebih bahwa gadget digunakan untuk alat komunikasi misalnya membuat grup whatsapp menjadikan penyampaian informasi lebih cepat dan efisien. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti ingin sekali mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan moral siswa dengan dikaitkan mata pelajaran Aqidah akhlak supaya jika ada sisi negative nya dapat termenej

dengan isi materi pada pelajaran aqidah akhlak. Maka peneliti menentukan judul penelitian yakni “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Siswa MA Asy-Syari’ah”.

Dengan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti mendapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini antara lain: (1) Bagaimana gambaran penggunaan gadget siswa MA Asy-Syari’ah Waluran? (2) Bagaimana gambaran perkembangan moral siswa MA Asy-Syari’ah Waluran? (3) Adakah pengaruh antara penggunaan gadget dengan perkembangan moral siswa MA Asy-Syariah Waluran?

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran penggunaan gadget siswa MA Asy-Sayri’ah, mengetahui gambaran perkembangan moral pada mata pelajaran akidah akhlak MA Asy-Syari’ah dan juga mengetahui gambaran pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan moral siswa di MA Asy-yari’ah. Melalui pemahaman tentang perkembangan moral pada mata pelajaran akidah akhlak dan penggunaan gadget yang sesuai, guru memiliki potensi untuk membentuk perkembangan moral yang baik serta menjadi solusi apa yang harus dilakukan oleh guru akidah akhlak dalam menghadapi pengaruh negative penggunaan gadget.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis, yaitu untuk mengukur nilai-nilai moral di sekolah melalui penggunaan gadget, mengembangkan ilmu yang berkaitan dengan moral dikalangan usia remaja. Dan manfaat praktis, memberikan masukan kepada siswa untuk dapat menggunakan gadget dengan tanggung jawab sehingga mampu mengontrol kesadaran diri akan pentingnya moral tanpa terpengaruh negative.

KAJIAN TEORITIS

Dalam konteks pendidikan agama islam, pengaruh gadget terhadap perkembangan moral siswa sangatlah perlu perhatian yang serius. Gadget akan menjadi penyebab distraksi karena banyak konten-konten yang kurang baik sehingga memberikan contoh kurang baik bahkan banyak yang meniru dan banyak game yang membuat kecanduan sehingga ingin melakukan lagi dan lagi. Hal tersebut dapat mempengaruhi kehidupan terutama ketika mereka belajar dan memahami nilai-nilai agama islam. Dalam hal ini perlu pentingnya peran guru akidah akhlak untuk mendorong perkembangan moral siswa dalam menghadapi pengaruh penggunaan gadget.

Siswa yang ketergantungan terhadap gadget seperti kecanduan game dan menonton youtube lebih cenderung memilih menggunakan gadget daripada membaca Al-Qur’an. Mereka akan lebih senang dan tertarik pada hal-hal yang terdapat didalam gadget dibandingkan dengan belajar keagamaan. Akhirnya berimbas kepada perkembangan moral diantaranya kurang

disiplin, sukar mengerjakan tugas, mengabaikan kewajiban beribadah serta kurang belajar. Moral sendiri pada saat ini tentu sangat dipengaruhi oleh penggunaan gadget diantaranya mereka tidak mempraktekan pengajaran ketika belajar seperti adab terhadap sesama, tatakrama, tidak peduli dengan lingkungan sebab mereka lebih banyak menirukan apa yang mereka tonton daripada apa yang guru ajarkan ketika dikelas.

Penggunaan gadget yang berlebihan juga akan mengganggu moral dan karakter siswa. Moral adalah nilai benar atau salah dari suatu tingkah laku atau perbuatan. Moral merupakan perbuatan yang dinilai benar perlu dilakukan dan perbuatan yang dinilai salah tidak boleh dilakukan yang dipengaruhi oleh aturan-aturan, nilai-nilai dan norma-norma yang berlaku di tempat tinggal seseorang atau kebiasaan lingkungan. (Hook, 1999) Moral bisa menjadi landasan untuk menjadi pedoman baik buruk nya tingkah laku seseorang. Menurut Kohlberg perkembangan moral terbagi menjadi tiga tahapan yaitu (1) tingkat prakonvensional, terjadi pada anak usia 4 tahun sampai 9 tahun dimana pada tingkat ini ketaatan, hukuman dan kepatuhan yang diperlihatkan. Karena anak usia prakonvensional lebih tertarik untuk meniru semua gerak orang dewasa. (2) Tingkat konvensional, yaitu perkembangan moral pada anak usia 10 tahun sampai 13 tahun. Pada tingkatan ini memperhatikan citra baik, hukuman dan peraturan. Anak usia konvensional lebih memperhatikan peraturan yang berlaku. (3) Tingkat Pascakonvensional, yaitu perkembangan moral pada anak usia 13 tahun ke atas sampai dewasa, anak akan cenderung mengenal baik atau buruk suatu perilaku berdasarkan rasional dan logikanya sendiri. Dari 3 tahapan perkembangan menurut Kohlberg yang dipaparkan diatas maka penelitian ini masuk kedalam tingkatan tahap ke tiga yaitu pasca konvensional. Pada usia remaja tingkat moralitas siswa akan lebih matang. Mereka sudah mengenal norma-norma yang berlaku seperti kedisipinan, kejujuran, kesopanan, keadilan dan menjadikan moral adalah hak pribadi yang bernilai baik sesuai dengan aturan. Termasuk cara mereka berkomunikasi sangat memegang peranan penting dalam menentukan moral anak disekolah, dengan mengerti kondisi dan memahami aturan yang berlaku disekolah.

Pada penelitian sebelumnya yang disampaikan oleh Putri Sofiatul Maola tahun 2021 dengan menggunakan pendekatan kualitatif bahwa gadget banyak digunakan dibeberapa kalangan, dari mulai kanak-kanak, remaja, dewasa bahkan tua semuanya sudah mengenal gadget dan menjadi pusat perhatian dan perbincangan bahwa gadget banyak digunakan oleh kalangan anak-anak. Yang mana tentu mempengaruhi perkembangan sosial kepribadiannya. (Maola & Lestari, 2021).

Penelitian lainnya tentang pengaruh gadget terhadap perkembangan moral anak usia dini, dengan menggunakan pendekatan kualitatif, disampaikan oleh Indarwan bahwa

penggunaan gadget lebih banyak dampak negative pada perkembangan moral anak usia dini, maka dari itu harus ada pengawasan orangtua dalam penggunaan gadget. (Indarwan et al., 2022). Dalam penelitian lain dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini Di TK amal bakti 53 Tanjung bahwa terdapat dampak negative terhadap perkembangan moral anak usia dini yaitu berupa rendahnya pencapaian indicator perkembangan moral anak usia dini. (Musdalifa et al., 2022).

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti melihat banyak nya pengaruh penggunaan gadget terhadap moral peserta didik SDN Murungjaya Banjarmasin (Syahbana et al., n.d.), pengaruh gadget terhadap prestasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar (Dez Ozadad, 2019). Yang membedakannya yaitu pembaruan dengan menggunakan pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan moral siswa mana usia nya sekitar 16 – 17 tahun dan menggunakan pendekatan kuantitatif.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode *ex-post facto*. Pendekatan kuantitatif bertujuan untuk menguji hubungan antara variabel independen (variabel bebas) dan timbulnya variabel dependen (variabel terikat). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perkembangan moral, sementara variabel independen (bebas) yang diuji adalah penggunaan gadget. Penelitian ini dilaksanakan di MA Asy-Syari'ah yang terletak di Jl. Samelang RT 01 RW 02 Desa Mekarmukti, Kecamatan Waluran Kabupaten Sukabumi.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel yaitu (1) variabel bebas (*independent variable*) yaitu penggunaan gadget sebagai variabel X dan (2) variabel terikat (*dependent variable*) yaitu perkembangan moral sebagai variabel Y. Penelitian ini adalah penelitian korelasional yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap moralitas siswa pada mata pelajaran akidah akhlak MA Asy-Syari'ah Waluran. Penelitian ini didesain menggunakan paradigma sederhana.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa MA Asy-Syari'ah Waluran tahun ajaran 2023/2024. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari Siswa MA Asy-Syari'ah berjumlah 112 orang. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari kelas XI berjumlah 24 orang. Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *simple random sampling*. Yaitu teknik penentuan sampel yang seluruh anggota populasi memiliki kesempatan untuk menjadi sampel dalam penelitian. (Sugiyono, 2017) Banyak sample dalam penelitian ini adalah 21,4% dari seluruh jumlah populasi yang ada pada siswa MA Asy-Syari'ah.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan angket untuk alat ukur responden. Dalam penelitian ini, digunakan instrumen berupa skala Likert. Skala Likert merupakan alat pengukuran yang digunakan untuk mengevaluasi sikap, pendapat, atau persepsi seseorang terhadap suatu objek atau kejadian tertentu. Skala Likert memiliki dua jenis pernyataan, yaitu pernyataan positif dan negatif. Pernyataan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1, sedangkan pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4. Bentuk jawaban pada skala Likert terdiri dari pilihan "sangat sesuai," "sesuai," "tidak sesuai," dan "sangat tidak sesuai".

Dalam penelitian ini, digunakan jenis validitas isi (content validity). Validitas isi berkaitan dengan sejauh mana instrumen tersebut mencerminkan domain yang akan diukur, yaitu untuk menggambarkan atau mewakili domain tersebut secara tepat. Pengukuran validitas diuji menggunakan program aplikasi komputer SPSS versi 20. Penentuan validitas setiap butir instrumen dilakukan dengan membandingkan nilai koefisien korelasi item dengan nilai standar indeks validitas, yaitu 0,3. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa beberapa pernyataan tidak memenuhi standar validasi yang ditetapkan dan harus dihapus. Setelah uji validitas, jumlah item yang valid menjadi 24 item.

Hasil uji reliabilitas skala penggunaan gadget dengan metode Cronbach's Alpha menunjukkan koefisien reliabilitas sebesar 0,919. Koefisien reliabilitas skala tersebut melebihi standar minimum koefisien reliabilitas sebesar 0,070. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian skala penggunaan gadget bersifat reliable. Selanjutnya, hasil uji reliabilitas skala perkembangan moral dengan metode Cronbach's Alpha menunjukkan koefisien reliabilitas sebesar 0,801. Koefisien reliabilitas skala tersebut juga melebihi standar minimum koefisien reliabilitas sebesar 0,70. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa skala perkembangan moral juga bersifat reliable. (Prof. Dr. A. Muri Yusuf, 2017).

Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data kuantitatif untuk instrumen tes dan data kualitatif untuk instrumen lembar observasi. Analisis data kuantitatif melibatkan penggunaan analisis statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan menghitung berbagai nilai seperti nilai rentang (R), panjang kelas interval (P), jumlah kelas interval (K), nilai rata-rata (Mean), standar deviasi (SD), dan persentase (%).

Selain itu, untuk teknik analisis statistik inferensial, uji prasyarat seperti uji normalitas dan uji linearitas dilakukan sebelumnya. Selanjutnya, uji regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh antara variabel X dan variabel Y dalam penelitian ini.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penggunaan Gadget Siswa MA Asy-Syari'ah

Hasil analisis deskriptif data skala penggunaan gadget siswa MA Asy-Syari'ah Waluran menunjukkan bahwa jumlah sampel yang digunakan adalah 24 orang dengan interval kelas sebanyak 8. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 85, sementara skor terendahnya adalah 75, dengan nilai rata-rata sebesar 81,41 dan standar deviasi sebesar 2,062.

Selanjutnya, dalam melakukan kategorisasi kemampuan analisis siswa MA Asy-Syari'ah, ditemukan bahwa dari 24 siswa yang diamati, 2 siswa berada pada kategori "rendah" dengan persentase 8,3%, 15 siswa berada pada kategori "sedang" dengan persentase 62,5%, dan 7 siswa berada pada kategori "tinggi" dengan persentase 29,17%.

Hasil persentase penggunaan gadget yang dimiliki oleh siswa MA Asy-Syari'ah waluran yaitu berada pada kategori sedang (62,5%). Maka dapat dikatakan bahwa terdapat sebagian yang penggunaan gadget dapat dimanfaatkan dengan baik dan ada pula yang menggunakan gadget tanpa bertanggung jawab. Faktor yang mempengaruhi siswa menggunakan gadget tak penuh tanggung jawab adalah lingkungan dan tersedianya media internet. Contoh perilaku yang tidak mencerminkan penggunaan gadget yang tak bertanggung jawab yaitu membuat status ketika guru menjelaskan, bermain game online ketika berdiskusi yang mengakibatkan mereka kurang aktif saat pembelajaran berlangsung dan tidak mengeluarkan pendapat ketika berdiskusi. Bahkan ada yang memanfaatkan gadget ketika sedang ujian berlangsung (menyontek). Faktor lingkungan misalnya penggunaan gadget yang berlebihan ketika di rumah, siswa terlalu asik menggunakan gadget dengan bermain game atau menonton youtube sampai larut malam, alhasil mereka bangun kesiangan dan terlambat kesekolah dan juga mereka tentu meninggalkan belajar ketika dirumah, sehingga waktu datang kesekolah dalam keadaan mengantuk dan tidak mengerjakan pekerjaan rumah. Hal ini juga perlu ada pengawasan dari orangtua dalam penggunaan gadget. Hal lain yang berkaitan dengan observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2023 dalam proses pembelajaran menunjukkan bahwa siswa masih terpengaruh dengan lingkungan luar karena minggu pertama setelah melewati libur panjang, sehingga masih banyak siswa yang menggunakan gadget ketika datang kesekolah, berjalan sambil melihat gadget, berkumpul dengan teman sambil menggunakan gadget, sampai saat belajar berlangsung pun tangan mereka tidak lepas dari yang namanya gadget. Sehingga berpengaruh ketika bertemu dengan guru mereka masih ada yang tidak melihatnya karena terlalu focus pada gadget, saat guru menjelaskan di kelas mereka tidak memperhatikan bahkan kurang focus dalam memperhatikan pelajaran. Ketika berkumpul dengan teman –teman nya mereka kurang menghargai lawan bicaranya. Bahkan terdapat

beberapa siswa yang sudah kecanduan gam online yang ketika game berlangsung tidak sedikit mereka yang kalah dalam permainannya sehingga mereka emosi mereka melonjak-lonjak, dan di salurkan kedalam hal yang negative seperti berbicara kotor, bahkan merusak kursi sekolah yang lebih ditakutkan jika mereka telah kecanduan dan emosinya tidak stabil khawatir meluapkannya diluar sekolah apalagi jika mereka meniru tontonan yang kurang pantas seperti tindak kriminal, pornografi, dan sebagainya . Meskipun ada diantara siswa lain yang dapat memanfaatkan penggunaan gadget digunakan dalam hal positif seperti digunakan untuk menghafal Al-qur'an, mencari materi belajar, mencari teori-teori tentang tugas yang mereka tidak mengerti, menggunakan gadget untuk komunikasi dan berbagi informasi.

Ciri-ciri seseorang yang dapat menggunakan gadget dengan tanggung jawab adalah mereka yang ketika bertemu guru mereka melakukan 3s (salam, sapa, senyum), jika berkumpul dengan teman nya mereka memperhatikan lawan bicaranya, memperhatikan guru ketika kegiatan belajar berlangsung dan mempunyai wawasan yang cukup luas tentang materi pembelajaran.

Perkembangan Moral Siswa MA Asy-Syari'ah Waluran

Hasil analisis data skala perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah Waluran menunjukkan bahwa penelitian menggunakan 24 orang siswa sebagai sampel dengan interval kelas sebanyak 8. Skor tertinggi yang diperoleh adalah 87 dan skor terendah adalah 78. Nilai rata-rata dari skala ini adalah 84,08 dengan standar deviasi sebesar 2,205.

Berdasarkan kategorisasi kemampuan analisis siswa MA Asy-Syari'ah, dari 24 siswa yang diamati, terdapat 1 siswa (4,17%) berada pada kategori “rendah”, 4 siswa (16,67%) berada pada kategori “sedang”, dan 19 siswa (79,17%) berada pada kategori “tinggi”. Jika dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh (79,17%), nilai tersebut termasuk dalam kategori “tinggi”, yang menunjukkan bahwa perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah Waluran cukup baik namun perlu ditingkatkan.

Hasil persentase nilai perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah Waluran adalah 79,17%, yang termasuk dalam kategori “tinggi”. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa memiliki moral yang baik, tetapi terdapat beberapa siswa yang belum mencapai standar moral yang diharapkan. Temuan ini sesuai dengan hasil observasi awal yang dilakukan pada tanggal 20 Juli 2023, yang menunjukkan adanya beberapa perilaku negatif seperti sikap acuh terhadap guru, kurang menghargai guru saat menjelaskan, kurang sopan, kurang peduli dengan teman, mencuri barang atau alat tulis sekolah saat jam pelajaran berlangsung, serta melanggar tata tertib sekolah seperti bolos dan datang terlambat, serta tidak mengerjakan tugas sekolah.

Oleh karena itu, perlu adanya perhatian dan upaya untuk meningkatkan tingkat moral siswa di sekolah tersebut.

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Moral Siswa MA Asy-Syari'ah Waluran

Sebelum melakukan uji inferensial analisis regresi, terlebih dahulu dilakukan prasyarat yaitu uji normalitas dan linearitas. Uji normalitas bertujuan untuk memeriksa apakah data yang akan diuji memiliki distribusi yang mendekati data normal standar. Dalam uji Kolmogorov Smirnov, data diuji dengan data normal standar untuk melihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan.

Hasil dari uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov Smirnov menunjukkan bahwa nilai untuk variabel X (penggunaan gadget) adalah 0,163 dan untuk variabel Y (perkembangan moral) adalah 0,152. Selain itu, nilai Sig untuk variabel X adalah 0,100 dan untuk variabel Y adalah 0,161. Kedua nilai Sig ini lebih besar dari 0,05, yang berarti data dari kedua variabel tersebut dapat dianggap terdistribusi secara normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan untuk variabel X (penggunaan gadget) dan variabel Y (perkembangan moral) memenuhi prasyarat normalitas sehingga dapat dilanjutkan dengan analisis regresi.

Uji linearitas adalah uji yang akan memastikan apakah data yang dimiliki sesuai garis linear atau tidak. Uji linear dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki hubungan yang linear dengan variabel dependen. Uji linearitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Tabel ANOVA. Dengan menggunakan SPSS 20 didapat sebagai berikut:

Tabel 1. ANOVA^a

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig
1	Regression	17.322	1	17.322	4.032	.057 ^b
	Residual	94.511	22	4.296		
	Total	111.833	23			

a. Dependent Variabel : Moral Siswa

b. Predictors : (Constant), pengaruh Gadget

Berdasarkan nilai sig (signifikansi): dari tabel ANOVA diatas, bahwa nilai Deviation from Linearity Sig adalah 0,057 lebih besar dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel X (penggunaan gadget) dengan variabel Y (perkembangan moral). Sedangkan berdasarkan nilai F, dari data diatas diperoleh Fhitung

adalah $4.032 < F_{\text{tabel}}$ adalah F_{tabel} 7,04. Karena F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka hubungan variabel tersebut linear.

Langkah selanjutnya yaitu analisis regresi sederhana, setelah dilakukannya uji prasyarat analisis. Analisis regresi sederhana digunakan untuk melihat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah Waluran, atau dapat pula dikatakan uji hipotesis. Berdasarkan aplikasi SPSS Versi 20 diperoleh hasil sebagai berikut :

Untuk memprediksi pengaruh antara satu variabel independent (variabel bebas) terhadap variabel dependent (variabel terikat), menggunakan analisis regresi sederhana berikut hasil perhitungan menggunakan SPSS 20 sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Analisis Regresi Sederhana

Model Summary						
Model	R_{xy}	R²	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Kesimpulan	
1	.394	.155	.116	.072	Berkorelasi signifikan	positif

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Gadget

Tabel 3 Coefficients^a

Model		Unstandardized B	Coefficients Std. Error	Standardized Coefficients Beta	T	Sig.
1	(Constant)	49.825	17.066		2.920	.008
	Pengaruh Gadget	.421	.210	.394	2.008	.057

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah Waluran, dengan nilai R² (R. Square) sebesar 0,155. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan gadget berkontribusi sebesar 15% terhadap perkembangan moral siswa, sementara sisanya sebesar 85% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini. Pengujian hipotesis juga menunjukkan bahwa nilai signifikansi standar determinan hasil penelitian adalah $<0,005$ ($0,000 < 0,05$), yang berarti hasil penelitian ini dapat diandalkan secara statistik.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang relevan, seperti pengaruh keterampilan komunikasi terhadap perkembangan moral peserta didik kelas XI IPA SMA Muhammadiyah Limbung, yang menyatakan bahwa keterampilan komunikasi memiliki pengaruh negatif terhadap perkembangan moral karena terdapat rasa takut dalam

mengeluarkan pendapat, menarik diri, dan adanya ketidaknyamanan internal (gelisah, khawatir, tidak senang, dan takut).

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan moral siswa di MA Asy-Syari'ah Waluran.

Dalam penelitian ini menghasilkan pembuktian atas teori perkembangan moral yang dikembangkan oleh Kohlberg yang menyatakan bahwa belajar yang bermoral adalah yang mempunyai kesempatan melakukan interaksi dengan kelompok sosial. Peranan penting dalam perkembangan moral adalah interaksi sosial yaitu : standar perilaku baik atau buruk sesuai dengan yang dinilai dan dihargai oleh masyarakat dan memberi dorongan serta dukungan motivasi untuk mengikuti standar melalui persetujuan dan ketidaksetujuan sosial. (Hurlock, 2003). Hal serupa ditunjukkan oleh penelitian yang dilakukan oleh Aulia Fadhillah Indarwan dari Universitas Sebelas Maret Tahun 2022 yang mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan perkembangan moral pada anak usia dini. Oleh karena itu, penggunaan gadget memerlukan perhatian khusus baik dari guru, bimbingan konseling maupun orangtua. (Indarwan et al., 2022).

Menurut Kohlberg perkembangan moral dibagi kedalam 3 tahapan yakni menekankan pada keterkaitan usia anak. (Santrock, 2007) Dalam penelitian ini siswa yang dijadikan sampel berada pada usia 16 – 18 tahun, maka sampel berada pada tingkat ke- 3 yaitu pascakonvensional. Meskipun tingkatan siswa sebenarnya berada pada tahap konvensional. Tahapan perkembangan moral remaja menurut Kohlberg berada pada tahap konvensional. Pada tingkatan ini moral remaja akan lebih matang dibandingkan dengan anak-anak. Mereka lebih mengenal konsep-konsep moralitas yaitu kesopanan, kejujuran, kedisiplinan, keadilan, dan sebagainya. Meskipun anak remaja tidak selamanya mengikuti prinsip moralitas sendiri, ada batasan-batasan yang harus mereka patuhi atau prinsip-prinsip yang mengidentifikasi keyakinan dari pemikiran moral konvensional.

PENUTUP

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil penelitian dihasilkan bahwa nilai rata-rata dari skala penggunaan gadget adalah 81,41 dengan persentase 80% dengan kategori “sedang” dengan kata lain bahwa penggunaan gadget siswa MA Asy-Syari'ah harus diturunkan. Perkembangan moral dengan rata-rata 84,08 dengan persentase 78% dengan kategori sedang maka perkembangan moral siswa MA Asy-Syari'ah harus ditingkatkan dan terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan perkembangan moral siswa MA Asy-Syariah Waluran.

Pembelajaran akidah akhlak di MA Asy-syari'ah Waluran diharapkan dapat mencapai standar kompetensi dari beberapa aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam hal ini pembelajaran akidah akhlak tidak cukup melalui transfer of knowledge tetapi dengan mengedepankan transfer of values, dimana siswa dituntut untuk memahami nilai-nilai ajaran agama untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya seperti kepedulian sosial, ketaatan dan menjaga etika pergaulan. Sejauh apapun mereka beranjak dan apapun yang mereka lihat jika sudah dibentengi dengan pemahaman nilai-nilai agama mereka tidak akan melupakannya.

Dari penelitian ini diharapkan siswa dapat mengetahui dan mempercayai bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa tanggung jawab dapat merusak moral, dan menyadari akan pentingnya ajaran agama untuk membentengi diri. Dan pembelajaran akidah akhlak memberi efek terhadap perkembangan moralitas siswa yang tercermin dalam perilaku sehari-hari dan dalam penggunaan gadget sewajarnya dan bertanggung jawab. Dan tentu tidak meniru konten-konten atau hal-hal yang negative seperti kriminal, pornografi, game yang menyurut emosi, dan konten-konten negative lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dez Ozadad. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Prestasi Siswa Sekolah Dasar.
- Hia, Rejeki Deskristinawati, Y. H. K. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Kristen Terhadap Pengaruh Gadget Bagi Perkembangan Moral Peserta Didik. *Lumen: Jurnal Pendidikan Agama Katekese dan Pastoral*, 2(1), 1–15.
- Hook, R. R. (1999). *Forty Studies That Changed Psychology*. Prentice Hall.
- Hurlock, E. (2003). *Psikologi Perkembangan*. Erlangga.
- Indarwan, A. F., Hestiningrum, E., Nafifah, I. F. N., Hafidah, R., Nurjanah, N. E., & Jumiatmoko. (2022). The Influence Of Gadgets On The Moral Development Of Early Childhood. *Early Childhood Education and Development Journal*, 4(1), 9–14. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Maola, P. S., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Education*, 3(15), 219–225.
- Musdalifa, D. H., Lahmi, A., & Rahmi, R. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Nilai Agama Dan Moral Anak Usia Dini Di Tk Islam Bakti 53 Tanjung Harapan *Jurnal Eduscience*, 9(2), 350–367. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/view/2751%0Ahttps://jurnal.ulb.ac.id/index.php/eduscience/article/download/2751/2435>
- Prof. Dr. A. Muri Yusuf, M. P. (2017). *METODE PENELITIAN: KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN PENELITIAN GABUNGAN (cet 4 2017)*. PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Erlangga.

- Shalahudin, I. (2020). Kompetensi Guru Zaman Now Dalam Menghadapi. *Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 04(02), 113–124. <https://scholar.archive.org/work/x4q6zfd4jrgidktvssoh4u2k5y/access/wayback/https://ojs.ummetro.ac.id/index.php/attajdid/article/download/1229/pdf>
- Shin, Y.-J. (2013). *Mendidik Peserta didik Di Era Digital*. In Nuora Books. PT Mizan Publika.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syahbana, A., Hafiz, H. A., Pd, M. I., & Pd, M. I. (n.d.). ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP MORAL PESERTA DIDIK SDN MURUNG RAYA I BANJARMASIN. 1–13.
- Wilhalminah, A., Rahman, U., & Muchlisah. (2017). Pengaruh Keterampilan Komunikasi terhadap Perkembangan Moral Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kels XI IPA SMA Muhammadiyah Limbung. *Jurnal Biotek*, 5(2), 37–52. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/biotek/article/view/4278>.