



PENGARUH TEKNOLOGI GADGET TERHADAP AKHLAK SISWA DI SMK SWASTA YAPIM INDRAPURA KABUPATEN BATU BARA

Nur Amini¹, Herry Syahbannuddin Nst², Ali Syahlan³

STAI Tebingtinggi Deli^{1,2,3}

nuramini@gmail.com¹, herrysyahbannuddin@staittd.ac.id², alisyahlan@staittd.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Teknologi *Gadget* terhadap Akhlak siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara; untuk mengetahui tingkat penggunaan Teknologi *Gadget* di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara dan untuk mengetahui Besarnya Kontribusi Teknologi *Gadget* terhadap Akhlak siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara. Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka baik yang secara langsung diambil dari hasil penelitian maupun data yang diolah dengan menggunakan analisis statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kategori tingkat penggunaan Teknologi *Gadget* di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara termasuk dalam kategori sedang, yaitu berada pada interval 35,00 – 40,20 dengan nilai rata-rata 37,61. Nilai t_{hitung} sebesar 14,056 dengan nilai sig. 0,001, dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} (14,056) > daripada t_{tabel} (2,00958). Begitu juga dengan nilai sig (0,001) < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a di terima, artinya Ada pengaruh Teknologi *Gadget* terhadap Akhlak siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara. Koefisien Determinasi dapat diketahui besarnya nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,497 atau sebesar 49,7%. Hal ini menunjukkan jika variabel Penggunaan teknologi gadget (variabel X) dapat mempengaruhi akhlak siswa (variabel Y) sebesar 49,7%, sisanya sebesar 50,3% (100%-49,7%) di pengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak yang tidak disertakan dalam penelitian ini.

Kata Kunci : *Teknologi Gadget, Akhlak Siswa*

Abstract

This study aims to analyze the influence of Gadget Technology on the Morals of Students at Yapim Indrapura Private Vocational School, Batu Bara Regency; to determine the level of use of Gadget Technology at Yapim Indrapura Private Vocational School, Batu Bara Regency and to determine the magnitude of the contribution of Gadget Technology to the Morals of Students at Yapim Indrapura Private Vocational School, Batu Bara Regency. This study is included in quantitative research. Quantitative research is research that uses numbers either directly taken from research results or data processed using statistical analysis. The results of the study indicate that the Category of the level of use of Gadget Technology at Yapim Indrapura Private Vocational School, Batu Bara Regency is included in the moderate category, which is in the interval 35.00 - 40.20 with an average value of 37.61. The t-count value is 14.056 with a sig. value of 0.001, thus it can be seen that the t-count value (14.056) is > than t-table (2.00958). Likewise with the sig value (0.001) < 0.05. So it can be concluded that H_a is accepted, meaning that there is an influence of Gadget Technology on Student Morals at SMK Swasta Yapim Indrapura, Batu Bara Regency. The Determination Coefficient can be seen from the Adjusted R Square value of 0.497 or 49.7%. This shows that the variable Use of gadget technology (variable X) can affect student morals (variable Y) by 49.7%, the remaining 50.3% (100% -49.7%) is influenced by other variables that are not included in this study.

Keywords: *Gadget Technology, Student Morals*

PENDAHULUAN

Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan masyarakat. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah *gadget*.

Setiap orang menggunakan *gadget* dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer tablet, *smartphone*, dan lain-lain. *Gadget* ini dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa, remaja maupun anak-anak. Salah satunya kini telah menjadi konsumen aktif adalah para remaja atau para siswa dimana banyak produk-produk elektronik dan *gadget* yang menjadikan para remaja sebagai target pasar mereka.

Pesatnya perkembangan teknologi seperti *gadget* di era globalisasi bisa menyebabkan bergesernya nilai-nilai akhlak anak bangsa. Teknologi *gadget* disamping menawarkan berbagai kemudahan dan kenyamanan hidup, juga membuka peluang untuk melakukan kejahatan yang lebih canggih, jika penggunaan *gadget* disalahgunakan.

Ketika teknologi *gadget* berkembang pada zaman sekarang, maka para remaja harus dibekali dengan pendidikan akhlak. Karena kemajuan teknologi era globalisasi ini erat kaitannya dengan perubahan sikap, telah kita ketahui bersama bahwa di zaman era globalisasi ini banyak hal yang telah terjadi diakibatkan oleh faktor Teknologi Informasi terutama dalam bidang pendidikan akhlak. Maka tidak tertutup kemungkinan Teknologi *gadget* telah mempengaruhi nilai-nilai akhlak generasi muda.

Menurut (Hasan, 2019) Teknologi mengubah masyarakat, kepercayaan, adat istiadat, dan organisasinya, sehingga disesuaikan dengan tuntunan dan kepentingan teknologi.

Begitu besarnya pengaruh teknologi, akibatnya ialah teknologi memisahkan manusia dari tujuan karyanya dan dengan demikian menimbulkan alienasi terhadap masyarakat dimana ia hidup, teknologi menjadi tidak *compatible* (tidak runtun dan harmonis) dengan nilai-nilai kemanusiaan.

Jika demikian halnya, Pengaruh Teknologi *gadget* pastinya akan sangat berpengaruh terhadap Akhlak siswa, yang ternyata tidak hanya memberi kebaikan dan manfaat yang besar bagi masyarakat, tetapi juga menyuguhkan sajian-sajian negatif bagi generasi remaja penerus agama dan bangsa, lebih khusus menyangkut akhlaknya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan kita semua pahami bahwa akhlak pemudanya adalah penentu yang mencerminkan bagaimana kondisi suatu agama dan bangsa di masa depan.

Akhlak merupakan dasar yang utama dalam pembentukan kepribadian manusia seutuhnya. Pendidikan yang mengarah pada terbentuknya kepribadian berakhlak merupakan hal yang pertama yang harus dilakukan, sebab akan melandasi kestabilan kepribadian secara keseluruhan.

Akhlak adalah Ilmu yang mengkaji suatu perbuatan yang dilakukan oleh manusia dalam keadaan sadar, kemauan sendiri, tidak terpaksa dan sungguh-sungguh atau sebenarnya bukan pura-pura. Perbuatan tersebut diberi nilai pada baik atau buruk.

(Nata, 2020) mengatakan bahwa akhlak yaitu membahas perbuatan manusia yang selanjutnya perbuatan tersebut ditentukan baik atau buruknya. Jadi Ilmu akhlak berfungsi memberikan panduan kepada manusia agar mampu menilai dan menentukan suatu perbuatan baik atau buruk.

Berdasarkan pengamatan penulis di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara. Adanya sebagian siswa bisa menggunakan teknologi *gadget*, namun Akhlaknya mencerminkan akhlak yang mulia, mungkin saja hal ini disebabkan oleh pengetahuan agamanya yang kuat atau lingkungan atau juga karena didikan orangtuanya. Sedangkan siswa yang kurang atau tidak bisa menggunakan teknologi *gadget*, namun mereka memiliki akhlaknya jelek dan tidak terpuji. Mungkin saja hal ini disebabkan oleh pergaulan dengan teman-temannya atau lingkungannya.

Berdasarkan masalah di atas, ada kesenjangan antara adanya teknologi *gadget* dengan akhlak siswa. Untuk menelaah lebih lanjut tentang keadaan tersebut, maka peneliti merasa perlu untuk mengetahui secara mendalam sejauh mana pengaruh antara teknologi *gadget* dengan akhlak siswa maka peneliti menetapkan judul “Pengaruh Teknologi Gadget Terhadap Akhlak Siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, mencari peranan, pengaruh dan hubungan yang bersifat sebab-akibat antara variabel bebas (teknologi gadget) dan variabel terikat (akhlak siswa).

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka baik yang secara langsung diambil dari hasil penelitian maupun data yang diolah dengan menggunakan analisis statistik. Dalam hal ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif dikarenakan data yang digunakan adalah data yang berupa angka-angka yang berasal instrumen penelitian yang berupa angket dan nantinya akan diolah menggunakan alat analisis statistik untuk mendapatkan jawaban atas hipotesis yang diajukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden pada penelitian ini yaitu siswa SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara. Peneliti mengambil 51 siswa sebagai sampel penelitian. Dalam mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan angket untuk mengumpulkan data tentang teknologi gadget (variabel X) dapat akhlak siswa (variabel Y).

Menurut (Fathurrahman & Sulistyorini, 2018) penggunaan teknologi gadget bagi peserta didik merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi akhlak siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah belajar mengajar.

Akhlak siswa merujuk pada perilaku, sikap, dan moralitas yang ditunjukkan oleh siswa dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Akhlak mencakup berbagai aspek seperti kejujuran, tanggung jawab, kesopanan, kedisiplinan, dan rasa hormat terhadap guru, teman, serta lingkungan sekitar.

Akhlak yang baik pada siswa sangat penting karena tidak hanya mencerminkan pendidikan moral yang mereka terima, tetapi juga berkontribusi terhadap pembentukan karakter yang akan mereka bawa hingga dewasa. Pendidikan akhlak sering kali menjadi bagian integral dari kurikulum di sekolah-sekolah, terutama di sekolah-sekolah dengan latar belakang agama, untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya cerdas secara intelektual tetapi juga memiliki nilai-nilai moral yang kuat.

Penelitian ini, data diperoleh menggunakan instrument yang berupa angket yang digunakan untuk mencari data variabel X dan variabel Y. Angket dalam penelitian ini di sebarakan kepada 51 siswa SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara yang dipilih secara random.

Instrument variabel X dan variable Y penelitian dalam bentuk angket dapat dikatakan valid, karena hasil nilai r_{hitung} lebih besar daripada r_{tabel} , oleh karena itu pengujian normalitas dapat dilakukan. Hasil Instrument variabel X dan variable Y dalam penelitian ini dapat dikatakan reliable, karena nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel X sebesar 0,876 dan pada variabel Y sebesar 0,878.

Adapun hasil uji normalitas dapat diketahui bahwa besaran nilai *Asym.Sig.* yakni 0,746. Dengan demikian dapat diketahui bahwa $0,746 > 0,05$ sehingga disimpulkan bahwa metode regresi pada penelitian ini telah memenuhi asumsi normalitas.

Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana menggunakan alat bantu *IBM SPSS versi 27 for windows*. Hasil penghitungan koefisien regresi sederhana diatas memperlihatkan nilai koefisien konstanta adalah sebesar 11,184 koefisien variabel bebas (X) adalah sebesar 0,738. Sehingga diperoleh persamaan regresi $Y = 2,177 + 0,928X$

Artinya Nilai konstanta (a) variabel terikat (Y) yaitu akhlak siswa di SMK Swasta YAPIM Indrapura Kabupaten Batu Bara sebesar **2,177** bertanda positif menunjukkan nilai prediksi rata-rata variabel Y (akhlak siswa) tetap akan naik sebesar **2,177** satuan meski variabel X (penggunaan teknologi Gadget) bernilai nol.

Nilai koefisien regresi variabel teknologi gadget (X) sebesar **0,928** menunjukkan tanda positif yang artinya menunjukkan besarnya peranan variabel teknologi Gadget (X) terhadap akhlak siswa dengan asumsi variabel penggunaan teknologi Gadget (X) konstan. Artinya apabila faktor penggunaan teknologi Gadget meningkat 1 satuan nilai, maka diprediksi akhlak siswa meningkat **0,928** satuan nilai dengan asumsi variabel penggunaan teknologi Gadget (X) konstan.

Kategori tingkat penggunaan Teknologi *Gadget* di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara termasuk dalam kategori sedang, yaitu berada pada interval 35,00 – 40,20 dengan nilai rata-rata 37,61.

Setelah melakukan analisis data dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa teknologi gadget berpengaruh terhadap Akhlak siswa. Pada pengujian hipotesis bahwa teknologi gadget sebagai variabel X memiliki pengaruh yang signifikan secara statistik terhadap akhlak siswa dengan nilai sig. sebesar 0,001.

Berdasarkan nilai t_{hitung} sebesar 14,056 dengan nilai sig. 0,001, dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} (14,056) > daripada t_{tabel} (2,00958). Begitu juga dengan nilai sig (0,001) < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a di terima, artinya Ada pengaruh Teknologi *Gadget* terhadap Akhlak siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara.

Berdasarkan hasil Koefisien Determinasi dapat diketahui besarnya nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,497 atau sebesar 49,7%. Hal ini menunjukkan jika variabel Penggunaan teknologi gadget (variabel X) dapat mempengaruhi akhlak siswa (variabel Y) sebesar 49,7%, sisanya sebesar 50,3% (100%-49,7%) di pengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak yang tidak disertakan dalam penelitian ini.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan tentang pengaruh teknologi Gadget terhadap Akhlak siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Kategori tingkat penggunaan Teknologi *Gadget* di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara termasuk dalam kategori sedang, yaitu berada pada interval 35,00 – 40,20 dengan nilai rata-rata 37,61.
2. Nilai t_{hitung} sebesar 14,056 dengan nilai sig. 0,001, dengan demikian dapat diketahui bahwa nilai t_{hitung} (14,056) > daripada t_{tabel} (2,00958). Begitu juga dengan nilai sig (0,001) < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_a di terima, artinya Ada pengaruh Teknologi *Gadget* terhadap Akhlak siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara.
3. Koefisien Determinasi dapat diketahui besarnya nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,497 atau sebesar 49,7%. Hal ini menunjukkan jika variabel Penggunaan teknologi gadget (variabel X) dapat mempengaruhi akhlak siswa (variabel Y) sebesar 49,7%, sisanya sebesar 50,3% (100%-49,7%) di pengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak yang tidak disertakan dalam penelitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang menyatakan ada pengaruh antara teknologi gadget terhadap akhlak siswa di SMK Swasta Yapim Indrapura Kabupaten Batu Bara, maka peneliti dapat memberi saran sebagai berikut:

1. Mengingat tingkat penggunaan teknologi gadget yang berada pada kategori sedang, sekolah dapat merancang program pengendalian penggunaan gadget, terutama dalam konteks pembelajaran. Misalnya, pengaturan waktu penggunaan gadget di sekolah agar tidak mengganggu aktivitas belajar dan sosial siswa.
2. Mengingat adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget dan akhlak siswa (dengan nilai t_{hitung} yang signifikan), sekolah perlu memperkuat program pendidikan akhlak. Ini bisa mencakup integrasi nilai-nilai moral dalam penggunaan teknologi atau pendidikan etika digital.
3. Dengan sebagian besar variabel lain yang mempengaruhi akhlak siswa, sekolah dapat mengeksplorasi bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara positif untuk memperkuat akhlak. Misalnya, melalui aplikasi pendidikan yang mempromosikan nilai-nilai moral atau program pembelajaran yang mendorong perilaku positif.

REFERENSI

- Agusli, R. (2023). *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*. Mediakita.
- Bungin, B. (2019). *Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Fathoni, A. (2019). *Metode Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fathurrahman, M., & Sulistyorini. (2018). *Belajar & Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, M. T. (2019). *Islam dan Masalah Sumber Daya Alam*. Lantabora Press.
- Hariani, E. S., & Nasution, H. S. (2023). The Influence Of The School Environment On Students' Learning Motivation In Private Madrasah Aliyah Hidayah Of The Khalipah Bookie. *At-Tarbiyah: Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 99-104.
- Husna, F., & Creativity, J. (2020). *Buku Sakti Blogger*. PT. Elex Media Komputindo.
- Iswidharmanjaya, D. (2019). *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Beranda Agency.
- Musthafa, H. . (2021). *Akhlak Tasawuf*. CV. Pustaka Setia.
- Nasution, H. S. (2023, February). Negotiation in Business Communication on Entrepreneurship. In *Proceeding Medan International Conference on Economic and Business* (Vol. 1, pp. 2222-2234).
- Nata, A. (2020). *Akhlak Tasawuf*. PT RajaGrafindo Persada.
- Rusman. (2021). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Grafindo Persada.
- Sinaga, H. (2022). *Pengantar Studi Akhlak*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiono. (2018). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Syarif, N. (2019). Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone Terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK Ti Airlangga Samarinda. *Ilmu Komunikasi*, 3(2), 213–227.
- Tanzeh, A. (2018). *Metodologi Penelitian Praktis*. Yogyakarta: Teras.
- Warsita, B. (2019). *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. RinekaCipta.
- Widiyanto, M. A. (2019). *Statistika Terapan*. Jakarta: Gramedia.