

KECANDUAN TEKNOLOGI DAN IMPLIKASI TERHADAP PENURUNAN MORAL DIKALANGAN GEN Z



LAPORAN HASIL PENELITIAN

Laporan Hasil Penelitian ini Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Tugas
project Based Learning (PJBL) Mata Kuliah Pancasila

DOSEN PENGAMPU:

Ir.Matsuani,S.Pd,M.Pd

DISUSUN OLEH: KELOMPOK 3

ADIWIYANTO VINCENT SURYADI	(1212800001)
ANDHIKA AL-GADZA	(1212800002)
ALDRIGE RIYANO BACHTIAR	(1212800004)
FREDLY KURNIAWAN ASKY	(1212800005)
DEVITA SILVIANA	(1212800007)
MUHAMMAD ARYA RAMADAN	(1212800012)
AZHARINA WOROYUANI	(1212800017)

**PROGRAM STUDI TEKNIK SIPIL 2024
INSTITUT TEKNOLOGI INDONESIA**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas laporan penelitian yang berjudul “Kecanduan Teknologi dan Implikasi Terhadap Penurunan Moral Di Kalangan Gen Z.” Ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk kontribusi pemahaman tentang kecanduan teknologi dan implikasi terhadap penurunan moral dikalangan gen z.

Laporan penelitian ini disusun dengan melalui banyak sekali proses, hambatan ,kendala dan segala hal dapat penulis melalui berkat bantuan ,dukungan , dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah berperan penting dalam proses penelitian dan penyusunan laporan ini. Oleh karna itu,dengan penuh rasa hormat,kami sampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir.Matsuani,S.Pd.,M.Pd, yang telah memberikan arahan dan masukan dalam proses penyusunan laporan penelitian ini.
2. Institut Teknologi Indonesia yang telah memberikan izin,fasilitas serta dukungan selama penelitian berlangsung.
3. Seluruh rekan-rekan yang turut membantu serta memberikan dukungan moral dalam penyelesaian laporan penelitian ini.

Kami menyadari bahwa laporan penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan serta keterbatasan kemampuan penulis.Oleh karena itu,kritik dan saran dari semua pihak sangat diharapkan guna menyempurnakan laporan penelitian ini.semoga laporan penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi acuan bagi penelitian lebih lanjut dibidang yang sama.Kami berharap ,hasil penelitian ini dapat mendorong khususnya pada generasi z lebih bijak dalam penggunaan teknologi.

Tangerang Selatan,September 2024

Penulis.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN.....	vi
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Hubungan Topik Dengan Mata Kuliah Pancasila.....	3
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Generasi Z.....	6
BAB III.....	9
METODE PENELITIAN.....	9
3.1 Jenis Penelitian dan Sumber Data.....	9
3.2 Pendekatan Peneltian	9
3.4 Data dan Sumber Data	10
3.5 Populasi dan Sampel	11
3.6 Diagram Alir Pengumpulan Data.....	12
3.7 Diagram Alir Pengumpulan Data dengan Metode wawancara.....	14
3.8 Analisa Data.....	15
3.9 Time Line.....	16
3.10 Struktur Organisasi	17
BAB IV.....	18
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	18
4.1. Hasil Penelitian	18
4.1.1. Hasil Wawancara	18
BAB V	21
KESIMPULAN DAN SARAN	21
DAFTAR PUSTAKA.....	23
LAMPIRAN.....	24

DAFTAR GAMBAR

Diagram - Pengumpulan Data.....	13
Diagram - Pengumpulan Data Wawancara.....	15
Diagram - Penggunaan Gadget	20

DAFTAR TABEL

Tabel - Time Line Penelitian	17
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran - Dokumentasi 1	23
Lampiran - Dokumentasi 2	23
Lampiran - Dokumentasi 3	23
Lampiran - Dokumentasi 4	23

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan di dalam kehidupan sehari-hari. Di mana teknologi di era digital pada saat ini telah menjadi tulang punggung yang memfasilitasi berbagai aspek di dalam kehidupan manusia. Namun, kita tidak dapat mengabaikan kenyataan bahwasannya banyak dampak negatif yang datang bersamaan dari kemajuan teknologi ini.

Dimana banyak orang mungkin masih mengalami kesulitan dalam menerima perubahan ini, dan ini dapat mengakibatkan culture shock di masyarakat. Culture shock dapat terjadi ketika masyarakat tidak siap atau tidak nyaman dengan perubahan yang cepat dalam berbagai aspek kehidupan karena kemajuan teknologi yang pesat. Sebagian besar orang mungkin merasa terombang-ambing oleh perubahan ini, terutama jika mereka tidak memiliki pemahaman yang cukup tentang teknologi.

Masalah lain yang muncul ialah terjadinya culture lag, terutama di kalangan generasi Z. Yang mana culture lag ini merujuk pada ketidakseimbangan antara perkembangan teknologi dengan perubahan dalam nilai-nilai sosial dan budaya. Hal ini berarti menandakan bahwa teknologi berkembang lebih cepat daripada evolusi nilai-nilai sosial dan budaya yang mengatur perilaku manusia. Akibatnya, generasi Z mungkin mengalami kemerosotan moral atau dekadensi moral dalam sikap dan perilaku mereka. Mereka mungkin terlalu terpaku pada dunia digital yang menghabiskan waktu berjam-jam untuk media sosial atau permainan online, yang dapat mengaburkan pemahaman mereka tentang nilai-nilai moral dan etika. Dikarenakan generasi Z ini dikenal sebagai generasi yang sejak kecil sudah akrab dengan adanya teknologi informasi khususnya internet yang telah menjadi budaya mengglobal.

Penting untuk dicatat bahwasannya moral merupakan seperangkat pedoman yang mengatur perilaku individu dalam masyarakat. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa generasi Z dan generasi muda lainnya memahami nilai-nilai etika dan moral yang berlaku dalam lingkungan sosial dan budaya mereka. Namun, dampak teknologi yang semakin canggih seringkali menyebabkan banyak dari generasi Z yang terperangkap dalam pengaruh negatif dari budaya asing yang tidak selaras dengan norma-norma yang akibatnya ialah terjadinya kemerosotan moral. Hal ini dapat menghasilkan perilaku antisosial dan

individualisme yang tinggi di kalangan generasi Z. Selain itu, dapat memunculkan tindakan yang melanggar hukum seperti tawuran, curanmor, pelecehan seksual, free sex, aborsi, dan masih banyak lagi bentuk-bentuk dari kemerosotan moral yang semakin sering terjadi di kalangan generasi Z. Semua fenomena ini menunjukkan bahwa kemajuan dalam pengetahuan dan teknologi tidak selalu berdampak positif pada perilaku remaja atau generasi Z. Sebagian dari mereka telah tergoda oleh pengaruh budaya yang tidak sesuai dengan nilai-nilai yang diinginkan oleh masyarakat. Di mana terjadinya fenomena ini, seperti yang dijelaskan oleh Haidar Putra Daulay (2012, hlm. 141), adalah tanda bahwa perkembangan teknologi memiliki konsekuensi logis dalam bentuk kemerosotan moral.

Oleh sebab itu, pentingnya peran pendidikan sebagai pondasi utama dalam menghadapi dekadensi moral. Di mana pendidikan disini tidak hanya mencakup lingkup sekolah, melainkan juga melibatkan peran penting orang tua di rumah. Dikarenakan orang tua memiliki peran kunci dalam mencegah para generasi Z terjerumus ke dalam perilaku yang negatif. Dan karena orang tua merupakan kunci utama dalam membentuk karakter dan moral seorang anak. Selanjutnya, sekolah juga memainkan peran penting dalam memperkuat upaya ini. Dalam hal ini, guru memiliki peran besar dalam memberikan pengetahuan, etika, dan moral kepada siswa. Penulisan ini diharapkan dapat memberikan panduan dan informasi yang berguna kepada guru dan orang tua. Di mana guru sebagai agen pendidikan di sekolah dapat menggunakan informasi ini untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih baik dalam memasukkan nilai-nilai moral ke dalam kurikulum mereka. Di sisi lain, orang tua dapat mengambil wawasan ini untuk memahami peran penting mereka dalam mendidik anak-anak mereka agar tidak terjerumus ke perilaku negatif yang menyebabkan kemerosotan moral.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar Belakang yang telah dibahas seperti yang ada diatas, dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana teknologi dapat menyebabkan kecanduan dan mempengaruhi penurunan moral terhadap kalangan Gen Z?
2. Bagaimana upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi atau mengatasi kecanduan teknologi dan meningkatkan moralitas dikalangan Gen Z?

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka dirasa perlu dilakukan membatasi masalah agar dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah masalah yang ingin dipecahkan . Penelitian ini menitikberatkan pada Kecanduan dan Implikasi Terhadap Penurunan Moral Dikalangan Gen Z .

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa dampak negatif dari kecanduan teknologi yang dapat mengakibatkan menurunnya moralitas dikalangan Gen Z.

1.5 Manfaat Penelitian

Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan kontribusi dalam pemahaman kecanduan teknologi dan dampaknya terhadap moralitas, serta menyarankan langkah-langkah preventif yang dapat diambil oleh individu dan masyarakat.

1.6 Hubungan Topik Dengan Mata Kuliah Pancasila

Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Dekadensi Moral pada Generasi Z Dekadensi Moral adalah kemerosotan atau penurunan moral ,akhak,sikap,etika dan kepribadian seseorang .contoh Dekadensi Moral seperti : perilaku bebas, tauran ,penggunaan narkoba,pornografi,kriminalitas dan pembangkangan terhadap orang tua.

Dimasa yang serba cepat ini, teknologi berkembang dan dapat menjangkau hampir seluruh lapisan masyarakat. Namun sangat menakutkan, perubahan dan perkembangan teknologi yang semakin dinamis ini tidak diimbangi dengan kesadaran setiap individu akan

melihat kehidupan yang dianut bangsa Indonesia, yakni Pancasila. Banyak nilai-nilai luhur Pancasila yang kini semakin memudar dan ditinggalkan karena pengaruh teknologi. Salah satu dampak buruk yang disebabkan oleh kemajuan teknologi adalah kemerosotan moral.

Kemerosotan moral atau dekadensi moral kini semakin marak terjadi di Indonesia. Apalagi banyak dari pelaku yang merupakan pelajar yang masih aktif. Hal ini sangat terpengaruh karena para pelajar tersebut merupakan harapan bagi bangsa Indonesia dan kelak akan menjadi penerus bangsa. Beberapa perilaku dekadensi moral di luar batas kesopanan dan kesusilaan yang kerap dilakukan, yakni: mabuk-mabukan, tawuran, perlindungan obat terlarang, pergaulan dan seks bebas, gaya hidup hedonis dan hippies di Barat, dan sebagainya.

Oleh karena itu, pemimpin teknologi hendaknya diimbangi dengan kemampuan setiap individu untuk memberi batasan pada dirinya sendiri agar tidak terjerumus ke dalam perilaku di luar batas kesusilaan. Selain itu, pemahaman akan nilai-nilai luhur Pancasila juga harus disosialisasikan dengan lebih luas oleh pemerintah agar masyarakat dapat membedakan perilaku baik dan buruk, serta dapat mengimplementasikan nilai-nilai luhur Pancasila pada kehidupan, dan juga menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari khususnya norma kesopanan yang harus diterapkan pada generasi z.

Adapun norma-norma kehidupan yang seharusnya diterapkan khususnya pada kalangan gen z diantaranya:

1. Norma kesopanan

Norma kesopanan adalah aturan atau tata tertib yang mengatur bagaimana seorang individu harus bersikap dan bertingkah laku sesuai dengan standar yang dianggap sopan dan sesuai dengan budaya dan kebiasaan masyarakat. Norma kesopanan biasanya meliputi cara bertutur kata, cara berpakaian, dan cara berperilaku di masyarakat. Contohnya, norma kesopanan mengharuskan seseorang untuk menghargai orang lain, tidak bersikap kasar atau menggunakan bahasa yang tidak sopan, tidak merokok di tempat umum, dan tidak membuang sampah sembarangan. Norma kesopanan juga mengatur cara seseorang bertutur kata, misalnya dengan menggunakan kata-kata yang sopan dan tidak menggunakan bahasa kasar atau tidak sopan.

2. Norma keesusilaan

Pengertian secara umum norma kesusilaan adalah sikap atau aturan yang asalnya dari hati dan nurani manusia. Norma ini berkaitan dengan tindakan yang dilakukan baik atau tindakan yang dilakukan buruk. Oleh karena itu, norma kesusilaan pada dasarnya tidak memiliki aturan tertulis karena hanya berlandaskan pada budi pekerti seseorang dalam bertindak. Dengan adanya norma kesusilaan yang ada di suatu lingkungan, sangat diharapkan agar setiap anggota masyarakat bisa saling menjaga hubungan dengan baik dan juga bisa berperilaku baik juga.

Selain itu, diharapkan setiap individu dapat menghindari suatu perbuatan asusila atau perbuatan negatif. Jika kita melanggar norma kesusilaan maka akan mendapatkan sanksi sosial sehingga mendapatkan hukuman. Seperti halnya kita hidup di suatu tempat dengan kebudayaan, suku, maupun adat istiadat yang berbeda. Maka, norma yang berlaku juga berbeda. Kita harus mengikuti norma tersebut secara sukarela demi keamanan serta kenyamanan hidup bermasyarakat.

3. Norma hukum

Pengertian dari norma hukum adalah aturan-aturan yang dibuat oleh badan yang bertanggung jawab seperti pemerintah yang dikemas dalam bentuk Undang-Undang dalam suatu negara.

Norma hukum memiliki sifat yang memaksa bagi seluruh masyarakat yang berguna untuk menjaga dan melindungi kepentingan masyarakat. Apabila seseorang melanggar norma hukum, maka berurusan dengan penegak hukum atau aturan hukum yang berlaku di suatu negara tertentu dengan ancaman hukuman penjara atau denda.

4. Norma Agama

Norma agama adalah berbagai macam aturan yang sudah dijalankan oleh setiap anggota masyarakat yang di mana sumbernya asalnya dari Tuhan Yang Maha Esa. Norma yang satu ini umumnya isinya berupa perintah-perintah agama yang harus dijalankan oleh individu.

Ajaran yang ada pada norma agama merupakan segala ilmu ataupun pedoman bagipara penganut agama tersebut. Selain itu, terdapat larangan yang artinya tidak melakukan suatu perbuatan yang seharusnya dihindari. Apabila dihindari akan mendapat pahala, apabila dikerjakan akan mendapat dos

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Generasi Z

Perkembangan zaman yang semakin pesat, menyebabkan semakin lebarnya peluang yang dimiliki oleh setiap individu untuk dapat mencari serta mengetahui informasi yang dibutuhkan. Hal ini menyebabkan munculnya istilah-istilah baru dalam penyebutan sebuah objek dalam kehidupan sehari-hari. Salah satunya adalah istilah untuk mengelompokkan individu-individu berdasarkan pada tahun kelahiran. Dimana istilah ini akan mengelompokkan individu-individu pada rentang kelahiran pada periode tertentu, yang kemudian kelompok ini akan dianalisis serta diamati terkait dengan karakteristik, kemampuan, serta pola-pola interaksi yang terjadi pada individu-individu kelompok tersebut yang salah satunya disebut dengan istilah Generasi Z atau Gen Z. Di mana Gen Z merupakan individu-individu yang lahir pada rentang waktu antara tahun 1996 hingga 2009.

Generasi Z ini sering juga disebut sebagai generasi internet atau generasi teknologi digital, dimana pada periode kelahiran generasi ini, alat-alat yang berkaitan dengan teknologi dan digital telah menjadi suatu hal yang lazim. Hal ini menyebabkan generasi ini memiliki kemampuan digital yang lebih tinggi daripada generasi sebelumnya. Menurut Noordiono (2016), generasi ini merupakan generasi yang harus selalu terkoneksi dengan internet kapanpun dan dimanapun. Sehingga, generasi ini lahir tumbuh bersama kemajuan teknologi dan keterbukaan informasi yang telah bertransformasi menjadi kebutuhan setiap manusia untuk menunjang keberlangsungan hidupnya. Yang kemudian kondisi tersebut mempengaruhi perkembangan pribadi serta potensi individu yang lahir pada kondisi tersebut, dimana keterbukaan informasi yang kini terjadi dan disandingkan dengan kemampuan digital yang dimiliki oleh generasi Z sejak dini akan berpengaruh pada cara pandang serta internalisasi nilai-nilai dalam Masyarakat.

Karakteristik dan Ciri Generasi Z Khansa (2022) mengemukakan bahwa Gen Z memiliki beberapa karakteristik dan ciri yang membedakan mereka dari generasi-generasi lainnya, yaitu:

1. Gen Z merupakan generasi digital yang mahir serta menggemari teknologi informasi dan berbagai macam aplikasi komputer. Informasi-informasi yang dibutuhkan demi kepentingan pendidikan maupun pribadi, akan lebih mudah diakses serta cepat karena

bantuan teknologi. Anak-anak yang mahir dalam Gen Z, mengetahui merekamasih berusia 11 tahun ketika ponsel merek ternama baru rilis. Hal ini dikarenakan gen Z memiliki kemampuan teknologi yang mereka bawa sejak lahir.

2. Anak-anak gen Z dinilai sangat suka serta sering berkomunikasi dengan seluruh kalangan melalui media sosial, khususnya media sosial seperti Twitter, Line, Instagram dan lain sebagainya. Melalui media sosial tersebutlah, gen Z mampu bebas berekspresi dengan apa yang mereka pikirkan serta mereka rasakan dan dapat mengungkapkan hal tersebut dengan spontan.
3. Gen Z dianggap lebih toleran terhadap perbedaan yang ada pada lingkungan sekitarnya, mulai dari perbedaan budaya, agama dan lainnya. Tidak hanya bersikap toleran, Gen Z pun dianggap lebih peduli pada perbedaan tersebut. Oleh karena itu, Gen Z dianggap sebagai generasi yang beragam yang akan memasuki lapangan kerja dalam sejarah Amerika. Gen Z terdiri dari berbagai bagian dari kelompok maupun ras atau etnis minoritas. Anak-anak juga dibesarkan dengan karakter yang mampu menghormati serta menerima lingkungan, dibandingkan dengan generasi sebelumnya.
4. Gen Z merupakan anak-anak yang terbiasa melakukan berbagai aktivitas pada waktu bersamaan atau dapat disebut pula gemar multi-tasking. Hal ini dikarenakan, gen Z ingin melakukan segala sesuatunya dengan cepat, tidak berbelit-belit, serta tidak bertele-tele.
5. Menaruh uang serta pekerjaan dalam daftar prioritas. Gen Z cenderung ingin membuat perbedaan dari generasi sebelumnya. Akan tetapi, untuk membuat perbedaan tersebut, Gen Z menganggap bahwa hidup harus tetap berkembang dan lebih penting sehingga uang serta pekerjaan pun menjadi prioritas gen Z.
6. Sebagai generasi pertama dunia digital, Gen Z adalah generasi pertama dunia digital, sehingga mereka dianggap mahir dan menguasai teknologi dari kecil. Anak-anak Gen Z menilai bahwa smartphone serta media sosial sebagai cara hidup dan bukan sekedar platform atau perangkat belaka.
7. Tidak cepat puas diri. Sebanyak 75 persen dari Gen Z, tertarik untuk memegang beberapa posisi atau jabatan sekaligus dalam suatu perusahaan. Hal itu dikarenakan Gen Z menganggap bahwa memiliki jabatan ganda mampu mempercepat kenaikan jenjang karir mereka.
8. Gen Z cenderung memiliki pengetahuan mengenai finansial dengan baik. Karena pekerjaan dan uang adalah prioritasnya, maka Gen Z pun memiliki pengetahuan

finansial yang baik serta jelas. Hal ini dikarenakan Gen Z sadar, bahwa menabung maupun investasi di masa depan akan penting dalam kehidupan mereka. Selain itu, Gen Z pun dinilai lebih hati-hati agar mereka tidak terjebak dalam hutang.

9. Biasanya Gen Z memiliki orang tua yang berasal dari generasi x. Pada umumnya, Gen Z lahir dari generasi x atau generasi yang lahir pada tahun 1965 hingga 1979. Anak-anak yang lahir pada Gen Z umumnya adalah seseorang yang lebih mandiri dibandingkan dengan anak-anak yang lahir pada generasi sebelumnya. Hal ini dikarenakan Gen Z mampu mengambil keputusannya secara mandiri sejak dini, tanpa perlu melibatkan peran maupun pertimbangan dari orang lain.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2011: 8) yaitu :“Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik,dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan”.

3.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif. Menurut Sugiyono (2011: 29) penelitian deskriptif adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang umum. Secara lebih spesifik, metode deskriptif yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus (case study). Menurut Nazir (2004:66) tujuan dari studi kasus adalah untuk memberikan gambaran secara mendetail tentang latar belakang, sifat-sifat serta karakter-karakter yang khas dari kasus, ataupun status dari individu, yang kemudian dari sifat-sifat khas di atas akan dijadikan suatu hal yang bersifat umum. Tergantung dari tujuannya, ruang lingkup dari studi dapat mencakup keseluruhan siklus dari individu, kelompok, atau lembaga dengan penekanan terhadap faktor-faktor kasus tertentu ataupun meliputi keseluruhan faktor-faktor kasus tertentu, ataupun keseluruhan faktor-faktor dan fenomena.

3.4 Data dan Sumber Data

1. Tempat Penelitian :

Penelitian ini dilakukan di SMP Muhammadiyah Serpong ,Jl.Gg.Adil, Serpong ,kec Setu ,Kota Tanggrang Selatan ,Banten.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan mulai dari bulan september hingga november 2024.

a. Data

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data kualitatif. Menurut Kuncoro (2021), data kualitatif adalah data yang dapat diukur dan dihitung secara langsung, mengenai informasi atau penjelasan dalam bentuk angka atau statistik.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer data sekunder.

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang dikumpulkan atau didapatkan oleh penulis secara langsung. Menurut Nazir dalam buku Analisis Data Penelitian (2019), data primer adalah data yang didapat secara langsung dari lapangan atau objek penelitian, baik berupa pengukuran, pengamatan, maupun wawancara. Dalam penelitian ini, sumber data primer yang diperoleh dari jawaban kuesioner secara tidak langsung atau berupa google form yang disebarakan kepada responden.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi data-data yang telah ada dari data primer atau penelitian sebelumnya (Sugiyono,2019:149). Pada penelitian ini, data sekunder yang digunakan penulis diperoleh dari penelitian terdahulu, seperti buku, jurnal, artikel dan sejenisnya.

Subjek dan objek penelitian

3.5 Populasi dan Sampel

1. populasi

Menurut Ismiyanto (2003), populasi adalah keseluruhan subjek atau totalitas subjek penelitian yang dapat berupa; orang, benda, suatu hal yang di dalamnya dapat diperoleh dan atau dapat memberikan informasi (data) penelitian. Menurut KBBI dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2019), populasi adalah orang, benda atau hal yang dianggap sebagai sampel untuk penelitian sesuai dengan kriteria pada masalah yang diteliti.

Dalam penelitian ini target populasi yang ditetapkan secara umum adalah Siswa /i SMP Muhammadiyah Serpong.

2. Sempel

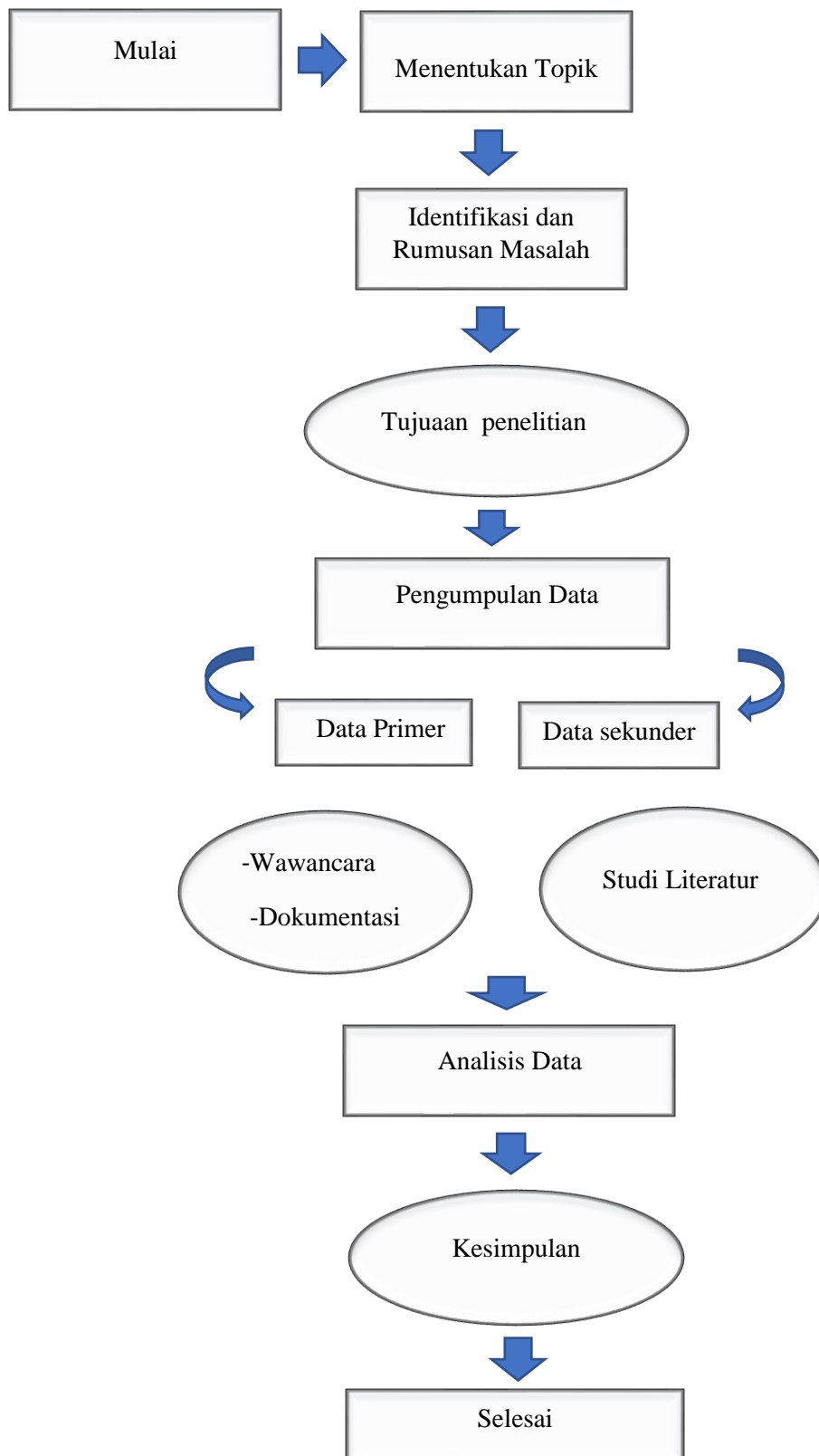
Sampel adalah suatu kelompok yang jumlahnya relatif lebih sedikit Menurut Siyoto dkk (2015), sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya.

3. Teknik sampling

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik Non Probability Sampling, yaitu teknik yang tidak memberikan peluang yang sama untuk setiap populasi yang dipilih sebagai sampel (Sugiyono, 2018:122). Non Probability Sampling dibagi menjadi 6 jenis, meliputi sampling sistematis, sampling kuota, sampling aksidental, purposive sampling, sampling jenuh, dan snowball sampling.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis pendekatan Purposive Sampling, yaitu teknik pengambilan sampel yang didasari pada ciri-ciri tertentu dan memiliki keterkaitan yang erat terhadap populasi yang dibutuhkan (Margono, 2021:178). Alasan penulis menggunakan purposive sampling, karena adanya kriteria khusus atau tidak sembarang orang dapat dijadikan sampel dalam penelitian ini. Dimana kriteria sampel yang diambil adalah generasi Z (yaitu orang yang lahir pada tahun 1997-2012) Berdasarkan kriteria tersebut, peneliti menetapkan bahwa penggunaan sampel sebanyak 5 -10 orang dirasa cukup untuk mewakili kriteria yang disebutkan sebelumnya.

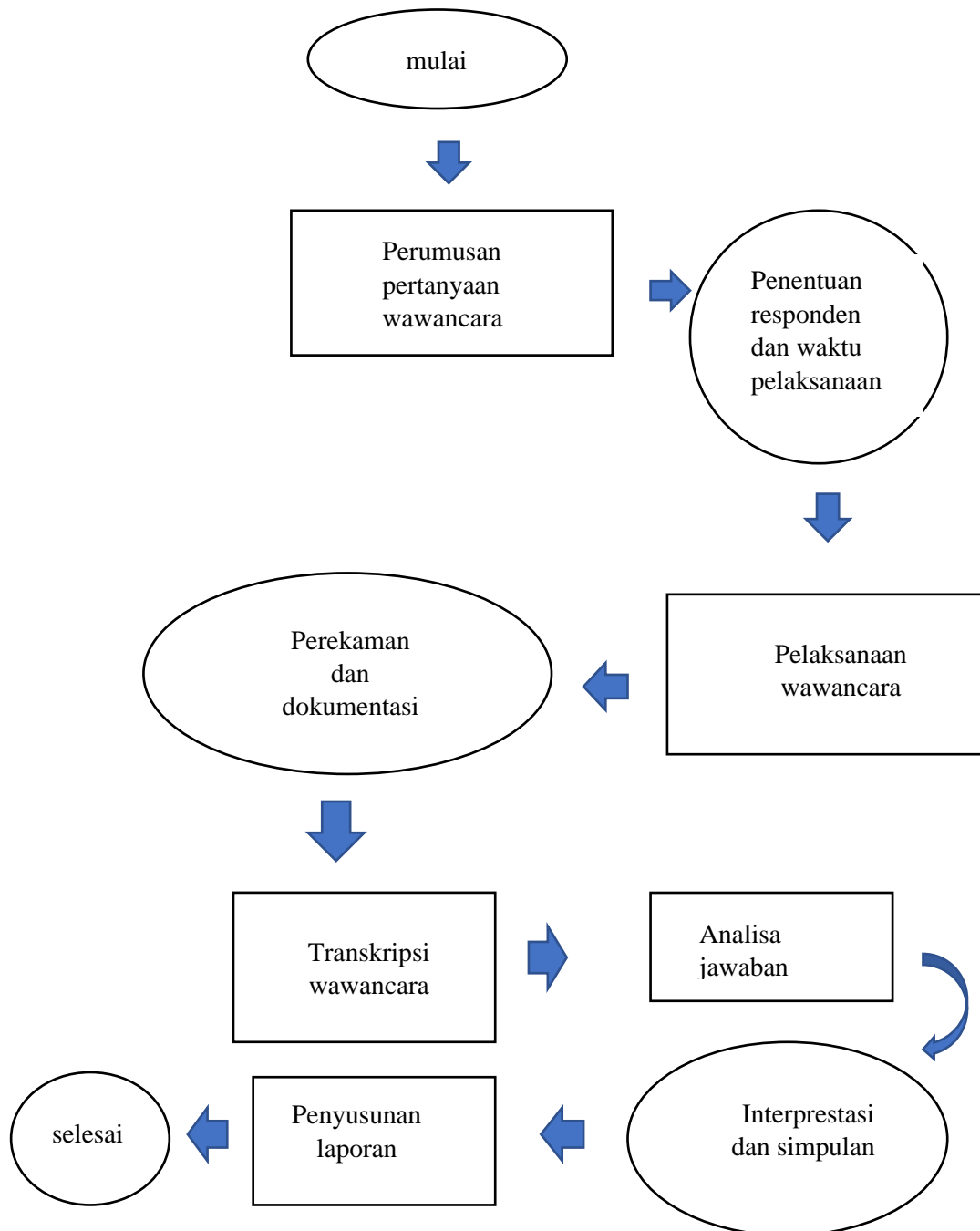
3.6 Diagram Alir Pengumpulan Data



Gambar 1 - Diagram alir pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Tujuan diungkapkan dalam bentuk hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian. Jawaban itu masih perlu diuji secara empiris dan untuk maksud inilah dibutuhkan pengumpulan data. Data yang dikumpulkan oleh sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Sampel tersebut terdiri atas sekumpulan unit analisis sebagai sasaran penelitian. Variabel-variabel yang diteliti terdapat pada unit analisis yang bersangkutan dalam sampel penelitian. Data yang dikumpulkan dari setiap variabel ditentukan oleh definisi operasional variabel yang bersangkutan. Definisi operasional itu menunjuk pada dua hal yang penting dalam hubungannya dengan pengumpulan data yaitu indikator empiris dan pengukuran.

3.7 Diagram Alir Pengumpulan Data dengan Metode wawancara



Gambar 2 - Pengumpulan data wawancara

Seperti pada gambar diatas merupakan Bagan Alir Pengumpulan Dengan Metode Wawancara.

1. **Perumusan pertanyaan wawancara:** menyiapkan daftar pertanyaan yang akan diajukan kepada responden.
2. **Penentuan Responden:** Memilih responden yang sesuai dengan kriteria penelitian.
 1. **Penentuan Waktu dan Tempat Wawancara:** Mengatur waktu dan tempat wawancara dengan responden. Ini bisa dilakukan secara langsung (tatap muka) atau melalui media lain.
 2. **Pelaksanaan Wawancara:** Melakukan wawancara sesuai dengan daftar pertanyaan yang sudah disiapkan, sambil memastikan interaksi berjalan lancar dan nyaman bagi responden. Dalam wawancara yang bersifat semi-terstruktur, pertanyaan tambahan dapat diajukan sesuai dengan perkembangan diskusi.
 3. **Perekaman dan Dokumentasi:** Saat wawancara berlangsung, jawaban responden direkam baik secara manual (melalui catatan) atau dengan alat perekam suara, tergantung pada kesepakatan dengan responden.
 4. **Transkrip Wawancara:** Hasil wawancara kemudian ditranskrip menjadi teks, untuk memudahkan analisis lebih lanjut. Transkripsi mencatat setiap percakapan yang terjadi selama wawancara.
 5. **Analisis Jawaban:** Menganalisis hasil wawancara untuk mencari pola, tema, atau informasi penting yang sesuai dengan tujuan penelitian.
 6. **Interpretasi dan Kesimpulan:** Berdasarkan analisis, penyusunan interpretasi hasil wawancara dan menarik kesimpulan yang berkaitan dengan hipotesis atau pertanyaan penelitian.
 7. **Penyusunan Laporan:** Langkah terakhir adalah penyusunan laporan akhir yang mencakup hasil wawancara, temuan utama, analisis, serta rekomendasi berdasarkan hasil penelitian.

3.8 Analisa Data

Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dianalisis menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel . Teknik analisis yang digunakan meliputi:

1. **Statistik Deskriptif:** Untuk mendeskripsikan karakteristik data yang diperoleh, seperti distribusi frekuensi, mean, dan standar deviasi.

2. Statistik Inferensial: Untuk menguji hipotesis dan hubungan antar variabel, misalnya dengan uji regresi, korelasi Pearson, atau ujitergantug pada jenis hubungan yang diteliti.

Analisis Data Kualitatif Analisis data kualitatif dilakukan dengan metode analisis tematik, yang meliputi tahapan sebagai berikut:

- Pengkodean Awal: Membaca transkrip wawancara secara menyeluruh dan menandai segmen-segmen penting.
- Pengelompokan Kode: Kode-kode yang telah ditandai dikelompokkan ke dalam tema atau kategori yang relevan dengan pertanyaan penelitian.
- Penarikan Tema Utama: Mengidentifikasi tema utama yang muncul dari data wawancara dan menghubungkannya dengan teori atau konsep yang relevan.

3.9 Time Line

Tabel 3.1
Alokasi waktu penelitian

No	Kegiatan	periode waktu		
		September 2024	Oktober 2024	November 2024
1.	Mengajukan judul laporan penelitian			
2.	Penyusunan laporan penelitian			
3.	Seminar usulan laporan penelitian			
4.	Pelaksanaan : a. Pengumpulan data b. Penganalisaan data			
5.	Pelaporan : a. Penyusunan laporan b. Laporan hasil penelitian			
6.	Seminar laporan penelitian			

Bulan September : mengajukan judul

Minggu ke 4

- penetapan judul : Dengan mufakat secara Bersama berkumpul untuk menetapkan sebuah topik yang akan dibahas

Bulan oktober : penyusunan laporan penelitian

minggu -1

- Pengumpulan data : melakukan pengumpulan data dengan metode yang sudah ditetapkan
- Analisis data : menganalisis data yang telah diperoleh

Minggu ke -2

- Interpretasi data
- Pembahasan : bahas implikasi hasil penelitian

Minggu ke-3

- Revisi dan masukan :melakukan revisi terhadap penelitian untuk memastikan kelengkapan dari jurnal penelitian

November : Pembuatan video ,artikel dan poster

- Draf awal video : rancangan awal dari sebuah video dan masih dalam tahap pengembangan
- Draf awal poster

3.10 Struktur Organisasi



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan satu metode pengumpulan data, yaitu wawancara yang menghasilkan beberapa temuan utama serta penambahan begabai argument juga pernyataan asli

4.1.1. Hasil Wawancara

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan melibatkan 5 orang responden. Wawancara ini memberikan pemahaman mendalam terkait persepsi dan pengalaman merekamengenai penggunaan gadget, baik positif maupun negatiff atau dampak dari penggunaan sehahari-hari

a. Berapa lama waktu yang di butukan dalam menggunakan gadget:

gadget memiliki pengaruh signifikan dalam mempengaruhi cara Generasi Z mengekspresikan emosi, baik positif maupun negatif.

- **Responden 1** menyatakan bahwa sering kali menggunakan gawai dan tidak bisa di pungkiri lagi karna gen z tidak bisa jau dari gadget
- **Responden 2** mengatakan bahwa dalam waktu 24 jam saya dapat menghabiskan waktu untuk bermain gadget
- **Responden 3** menyatakan bawa Jawabannya bisa bervariasi tergantung individu. Ada yang hanya beberapa jam, ada juga yang berjam-jam bahkan hampir sepanjang waktu. Durasi penggunaan gadget ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti jenis aktivitas yang dilakukan, usia, dan kebiasaan.
- **Responden 4** menyatakan bahwa dalam sehari menggunakan gadget biasanya 12 sampai dengan 16 jam setiap hari untuk kebutuhan pribadi
- **Responden 5** mengatakan bahwa di era gen z sangat sulit di pungkiri bahwa bahwa pemakaian gadget telah menjadi candu dan ketergantungan maka pemakaian gadget bisa mencapai 18 jam sehari
- **Menurut Peneliti** Mengatakan bahwa di zaman sekarang untuk menggunakan gadget dalam kegiatan sehari hari normalnya adalah 5 sampai dengan 8 jam

b. Apa efek dari berlebihannya menggunakan gadget:

Penggunaan gedit yang berlebihan menimbulkan efek yang cukup buruk dalam kehidupan sehari-hari.

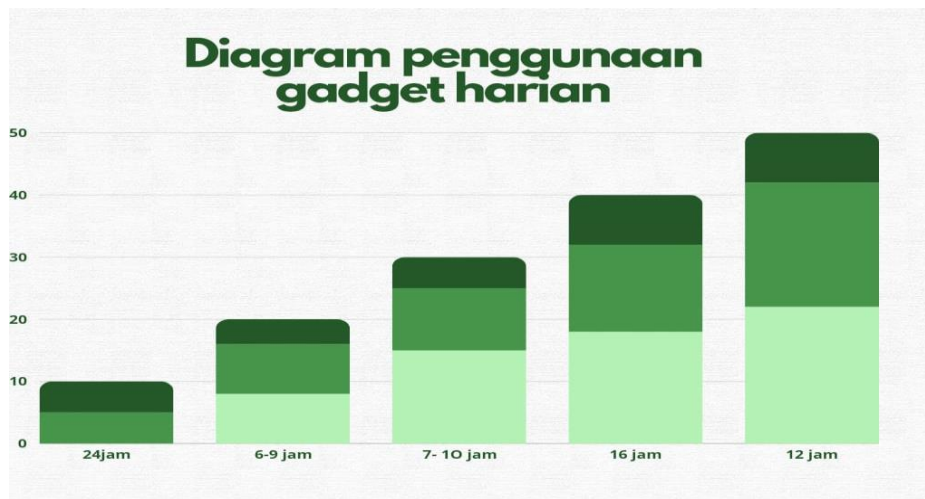
- **Responden 1** menyatakan bahwa menggunakan gadget selalu membuat dirinya malas dalam mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah mempengaruhi fisik dan kecenderungan merusak mental
- **Responden 2** mengatakan penggunaan gadget membuat dirinya sulit tertidur dan menahan rasa kebergantungan pada gadget.
- **Responden 3** * Masalah kesehatan fisik: Gangguan tidur, mata lelah, sakit punggung, obesitas karena kurang gerak.
* Masalah kesehatan mental: Stres, kecemasan, depresi, gangguan konsentrasi, kecanduan gadget.
* Dampak sosial: Kurang interaksi sosial, kesulitan membangun hubungan, penurunan produktivitas.
- **Responden 4** mengatakan bahwa sering kali melibatkan gadget terlalu berlebih dan tidak membiarkan otak bekerja semestinya dimana dalam keseharian selalu mengandalkan gadget
- **Responden 5** Mengatakan bahwa sering merasa malas, pusing, gelisah di karenakan serlalu sering menggunakan gadget
- **Menurut Peneliti** Mengatakan bahwa penggunaan yang terlalu berlebihan akan mempengaruhi dan mengakibatkan penurunan kesehatan mata

C. Apakah dampak dari penggunaan gadget dapat mempengaruhi perilaku ataupun moral beretika:

- **Responden 1** menyatakan bahwa menggunakan gadget selalu membuat dirinya malas dalam mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan rumah.
- **Responden 2** mengatakan penggunaan gadget membuat dirinya sulit untuk menahan sesuatu perkataan maupun sikap tidak sopan yang di timbulkan saat bermain gadget.
- **Responden 3** mengatakan bahwa Ya, penggunaan gadget bisa memengaruhi perilaku dan moral seseorang. Konten yang dikonsumsi di gadget bisa membentuk pola pikir dan

perilaku. Paparan konten yang tidak sesuai usia atau mengandung kekerasan, pornografi, atau hoaks bisa berdampak buruk pada perkembangan moral dan perilaku seseorang. Selain itu, kecanduan gadget juga bisa membuat seseorang menjadi lebih individualistis dan kurang peduli dengan lingkungan sekitar.

- **Responden 4** mengatakan bahwa sering kali tidak mendengarkan lawan bicara, teman dan keluarga dan tetap berfokus pada gadget pribadi miliknya
- **Responden 5** mengatakan sering kali mengatakan hal hal negatif di lingkungan sekolah dan di rumah di karenakan tontonan yang di lihat pada gadget
- **Menurut Peneliti** Mengatakan bahwa dapat mengakibatkan perilaku anti sosial terhadap orang orang yang ada di lingkungan sosial.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 KESIMPULAN:

Berdasarkan hasil penelitian kami, dapat disimpulkan bahwa penggunaan kecanduan teknologi yang berlebihan dapat mempengaruhi perilaku, pola pikir, interaksi sosial, bahkan dapat memunculkan tindakan yang melanggar hukum. Selain itu, terjadinya penurunan moral dikarenakan adanya pergeseran nilai moral akibat terpapar konten digital dapat terjadi. Hal ini meliputi kurang dapatnya Gen Z mengontrol diri, menurunnya etika, dan buruknya komunikasi.

Selain itu, paparan konten digital yang tidak tersaring dengan baik turut berkontribusi terhadap pergeseran nilai-nilai moral di kalangan pengguna, yang pada akhirnya mengakibatkan penurunan standar etika dan moralitas. Fenomena ini terlihat dari semakin rendahnya kemampuan individu, terutama Generasi Z, dalam mengontrol diri, menjaga etika dalam berinteraksi, serta mempertahankan komunikasi yang efektif dan sehat.

Secara lebih mendalam, kurangnya kontrol diri sering kali tercermin dalam perilaku impulsif, ketergantungan pada validasi sosial melalui media sosial, dan kesulitan dalam membatasi waktu penggunaan teknologi. Penurunan etika dalam komunikasi juga tampak dari semakin seringnya penggunaan bahasa yang tidak pantas, penyebaran ujaran kebencian, serta rendahnya tanggung jawab dalam berinteraksi di dunia maya.

Oleh karena itu, dibutuhkan upaya bersama dari berbagai pihak, termasuk individu, keluarga, lembaga pendidikan, dan pemerintah, untuk mengurangi dampak negatif dari kecanduan teknologi. Peningkatan literasi digital, penguatan nilai moral, serta penerapan aturan yang jelas terkait penggunaan teknologi menjadi langkah penting untuk mengurangi risiko yang muncul dan memastikan teknologi dapat dimanfaatkan dengan bijak dan bertanggung jawab.

5.2 SARAN:

Berdasarkan penelitian dan wawancara yang telah dilakukan, kami selaku peneliti mengajukan beberapa saran kepada pihak terkait. Saran yang diajukan sebagai berikut:

1. Kesadaran diri Generasi Z
 - Gen Z perlu menerapkan pola hidup seimbang dengan memperbanyak kegiatan yang bermanfaat seperti memperbanyak kegiatan volunteer, bersosialisasi dengan komunitas yang dapat menambah pengalaman.

- Melibatkan diri untuk mengikuti program yang dapat meningkatkan kesadaran diri akan bahaya kecanduan teknologi.

2. Peran Orangtua

- Perlunya peran orangtua untuk memberikan pendampingan pada anak dalam penggunaan teknologi dan tegas dalam mengatur batas waktu.\

3. Peran Institusi Pendidikan

- Institusi pendidikan dapat menerapkan pendidikan moral berbasis teknologi, seperti webinar yang mengedukasi Gen Z tentang penggunaan teknologi secara sehat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Deglarasi Moral Pelajar . *Jurnal pendidikan dan konseling* , vol. 5 hal 1- 10 .
- Fudia puja ainun, H. s. (1 maret 2024). Peran Pendidikan Sebagai Pondasi Utama Dalam Menyikapi Dekadensi Moral Pada Denerasi Z. *Jurnal pendidikan humaniora* , vol.3 hal 1- 11.
- Khotimah, D. (2019). BAB III METODE PENELITIAN . hal 1- 28.

LAMPIRAN

