

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak Peserta Didik di SMP Islam Terpadu Nurul Ilmi

M. Nanda Azhari¹, Amiruddin Siahaan², Salminawati

¹Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

*¹Email: nandaazhari@gmail.com, amiruddin.siahaan@gmail.com, salminawati@uinsu.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to determine the effect of using gadgets on emotional intelligence and morals of students during the Covid 19 period at SMP IT Nurul Ilmi Medan. The research method used is the Quantitative Research Method. The population of this study were students of class VII, VIII and class IX, which consisted of 76 students. The data collection instrument is a questionnaire. The results showed: (1) There is an influence between Gadget Use and Emotional Intelligence because the value of $t_{count} > t_{table}$ is $2.514 > 1.99167$. Likewise in the F test (Simultaneous) on the variable Gadget Use with Emotional Intelligence it was found that $F_{count} = 6.321$ and with a significance level of $0.014 < 0.05$. (2) There is an influence between the use of gadgets and morals because the value of $t_{count} > t_{table}$ is $9.087 > 1.99167$. Furthermore, in the F test (Simultaneous) on the variable Use of Gadgets with Morals, it was found that $F_{count} = 82.571$ and with a significance level of $0.001 < 0.05$. (3) Based on the results of the analysis in this study by testing the hypothesis using the t test and f test, it can be concluded that there is an effect of the use of Gadgets on the Emotional Intelligence and Morals of students during the Covid 19 period at SMP IT Nurul Ilmi Medan. This can be seen from the t test between Gadget Use and Emotional Intelligence with a $t_{count} > t_{table}$, namely $2.514 > 1.99167$. Likewise in the t test between Gadget Use and Morals with a value of $t_{count} > t_{table}$, namely $9.087 > 1.99167$. Likewise in the F test (Simultaneous) on the variable Use of Gadgets with Emotional Intelligence it was found that $F_{count} = 6.321$ and with a significance level of $0.014 < 0.05$ and then in the F test (Simultaneous) on the variable Use of Gadgets with Morals it was found that $F_{count} = 82.571$ and with a significance level of $0.001 < 0.05$.

Keywords: Use of Gadgets; Emotional Intelligence; Morals of Learners

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap kecerdasan emosional dan moral siswa pada masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode Penelitian Kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII dan kelas IX yang

berjumlah 76 siswa. Instrumen pengumpulan data adalah kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat pengaruh antara Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosi karena nilai thitung > ttabel yaitu $2,514 > 1,99167$. Begitu juga pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosi diketahui Fhitung = 6,321 dan dengan tingkat signifikansi $0,014 < 0,05$. (2) Terdapat pengaruh antara penggunaan gadget dengan moral karena nilai thitung > ttabel yaitu $9,087 > 1,99167$. Selanjutnya pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan Gadget dengan Moral diketahui Fhitung = 82,571 dan dengan tingkat signifikansi $0,001 < 0,05$. (3) Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t dan uji f dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan Gadget terhadap Kecerdasan Emosi dan Moral siswa pada masa Covid 19 tahun di SMP IT Nurul Ilmi Medan. Hal ini terlihat dari uji t antara Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosional dengan thitung > ttabel yaitu $2,514 > 1,99167$. Begitu juga pada uji t antara Penggunaan Gadget dengan Akhlak dengan nilai thitung > ttabel yaitu $9,087 > 1,99167$. Begitu juga pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan Gadget dengan Kecerdasan Emosi didapatkan Fhitung = 6,321 dan dengan tingkat signifikansi $0,014 < 0,05$ kemudian pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan Gadget dengan Akhlak diketahui bahwa Fhitung = 82,571 dan dengan tingkat signifikansi $0,001 < 0,05$.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget; Kecerdasan emosional; Akhlak Peserta Didik

PENDAHULUAN

Manusia adalah makhluk yang paling sempurna dibandingkan dengan makhluk lainnya yang diciptakan oleh Allah Swt. Namun demikian manusia masih memerlukan pendidikan untuk membantu kelangsungan hidupnya. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia agar berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan yang baik haruslah pendidikan yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan Nasional. Sesuai dengan UU Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II pasal 3 yaitu: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Oleh karena itu seperti yang dijelaskan oleh Siahaan (2006: 137), bahwa penanaman kesadaran pendidikan adalah penting bagi setiap individu dan masyarakat dalam meningkatkan mutu kehidupan, dilakukan untuk memacu motivasi sehingga muncul upaya untuk memenuhi kebutuhan hidup secara

mandiri. Tanpa disadari, seseorang yang belajar dikarenakan adanya dorongan motivasi (Akmalia 2021).

Pada awal mulanya, *Gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar-benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini, *Gadget* bukan lagi sekedar alat untuk berkomunikasi, akan tetapi *Gadget* merupakan alat yang digunakan untuk hiburan dengan adanya gambar, tulisan, suara dan video. pada saat sekarang ini manusia sudah berlomba-lomba untuk memiliki *Gadget*. Pengguna *Gadget* bukan lagi digunakan bagi kalangan pekerja saja namun setiap orang sudah memiliki *Gadget*, baik itu kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan begitu pula yang sudah lansia. Bahkan anak yang berusia 1 tahun sudah banyak yang telah menggunakan *Gadget* untuk sarana hiburan.

Gadget dapat kita artikan sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan. *Gadget* baik laptop, ipad, tablet, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informai mengenai semua hal yang ada di dunia ini. *Gadget* adalah teknologi baru di mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dari kemarin. Bagaimanapun *Gadget* diperlukan untuk mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif bagi umat manusia. Melalui *Gadget*, komunikasi mudah dan murah, serta yang lebih penting adalah bagaimana memanfaatkan *Gadget* untuk mempengaruhi perilaku sosial masyarakat (Noegoro, 2010: 76).

Gadget memiliki beragam manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan *Gadget* yaitu yang pertama, *Gadget* mempermudah komunikasi/ berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial. Kedua, *Gadget* mempersingkat jarak dan waktu. Di era modern saat ini, *Gadget* yang canggih memudahkan manusia saling berinteraksi satu sama lain melalui media sosial dimana hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi halangan dan hal yang menjadi masalah. ketiga *Gadget* mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada

gurunya. Keempat, Membantu seorang anak dalam mendapatkan informasi melalui pencarian di google dengan cepat. Kelima. *Gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran lebih aktif, inovatif dan menyenangkan. Keenam, Dengan *Gadget* siswa juga dapat lebih mudah mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang foto kegiatan sekolah kemudian membagikan di grup atau langsung membagikan pada orang-orang tertentu.

Begitu pula menurut Wijanarko (Setiawati & Wijanarko, 2016: 4) terdapat dampak positifnya *Gadget* bagi peserta didik yaitu menambah informasi ataupun wawasan anak-anak, menjadi media pembelajaran yang menarik, belajar bahasa Arab dan Inggris lebih mudah, meningkatkan logika lewat game interaktif yang edukatif. Anak-anak bisa belajar aneka pelajaran, mencari jurnal, bahan pelajaran, ilmu pengetahuan, mengetahui ada PR (Pekerjaan Rumah), mengirim tugas, jadwal kuliah, semua bisa lewat *Gadget*. *Gadget* benda ajaib yang berisi aneka aplikasi dan program ini telah menjadi sahabat yang lekat bagi anak, bahkan seolah-olah bisa menyihir mereka untuk duduk manis berjam-jam bersama *Gadget*.

Dengan adanya pandemi covid 19 ini maka tidak dapat kita pungkiri pendidikan harus menggunakan *Gadget* dalam proses pembelajaran. Anak yang seharusnya tidak terlalu sering menggunakan *Gadget* akan selalu memegang *Gadget* dalam proses pembelajaran melalui daring. Oleh sebab itu maka peran orang tua dalam memantau anaknya dalam penggunaan *Gadget* harus selalu diperhatikan agar anak tidak sembarangan membuka aplikasi-aplikasi yang tidak baik. Dengan menggunakan *Gadget* anak akan lebih mudah mendapatkan informasi-informasi pembelajaran walaupun masih banyak para peserta didik yang menggunakan *Gadget* sebagai alat curang dalam ujian seperti mencontek atau melihat jawaban dari pencarian seperti google.

Gadget sangat mempengaruhi proses perkembangan anak, baik itu Kecerdasan Emosional dan juga akhlak peserta didik. Kecerdasan emosional atau emotional intelligence dalam Goleman (Goleman, 2015: 512) merujuk

kepada kemampuan mengenali perasaan kita sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri, dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain.

Kecerdasan emosional merupakan salah satu kemampuan yang dimiliki oleh individu dan bisa berkembang jika dilakukan beberapa latihan yang sifatnya terus menerus. Kecerdasan ini akan memberikan motivasi pada individu untuk menjadikan orang lain dapat dipengaruhi oleh perilakunya. Kecerdasan emosional memberikan andil yang cukup berarti dalam membina moralitas peserta didik, karena individu yang memiliki kecerdasan emosional akan sangat peka dengan keadaan sekitar.

Dalam dunia pendidikan, kecerdasan emosional yang baik seperti dikutip pada jurnal internasional "*The Influence of Intellectual Intelligence, Emotional Intelligence and Spiritual Intelligence on Understanding Magnitude of Behavioral Accounting*" oleh Purweni Widhianningrum dalam *Journal of Accounting and Business Education*, 1 (2), March 2017, menjelaskan bahwa kecerdasan emosional yang baik dapat membantu pada peserta didik menjadi: a) jujur, disiplin, dan tulus pada diri sendiri, membangun kekuatan dan kesadaran diri, mendengarkan suara hati, hormat dan tanggung jawab; b) memantapkan diri, maju terus, ulet, dan membangun inspirasi secara berkesinambungan; c) membangun watak dan kewibawaan, meningkatkan potensi, dan mengintegrasikan tujuan belajar ke dalam tujuan hidupnya, d) memanfaatkan peluang dan menciptakan masa depan yang lebih cerah (Widhianningrum, 2017: 195).

SMP IT Nurul Ilmi adalah Sekolah Islam Terpadu yang bernuansa Islami yang memberikan pengajaran yang bersifat Islami pula. Sekolah ini merupakan sekolah swasta yang terletak di dalam kampus Universitas Medan Area atau yang sering disebut sebagai UMA. Pada saat ini sekolah SMP IT Nurul Ilmi sudah melakukan pembelajaran tatap muka walaupun masih bergelombang dengan bergantian antara siswa kelompok A dan kelompok B. Saat peneliti mengamati bagaimana akhlak peserta didik di SMP IT Nurul Ilmi, peneliti

melihat bahwa para siswa tidak begitu peduli dan malu-malu saat berpapasan dengan guru ataupun warga sekolah tersebut.

Berikut data jumlah siswa aktif di sekolah SMP IT Nurul Ilmi Medan tahun ajaran 2021-2022.

Tabel 1. Data Jumlah Siswa Aktif di SMP IT Nurul Ilmi Tahun Ajaran 2021-2022

No.	Kelas	VII	VIII	IX
1	Laki-laki	7	16	19
2	Perempuan	14	9	11
Jumlah		21	25	30
Total		76		

Source: Administrasi SMP IT Nurul Ilmi

Saat peneliti bertanya kepada salah satu guru di SMP IT Nurul Ilmi saat covid 19 pembelajaran dilakukan dengan menggunakan aplikasi WA, Zoom dan Google Class Room (GCR). Penggunaan *Gadget* setiap hari yang diakibatkan akan menimbulkan terbentuknya kecerdasan emosi dan akhlak peserta didik tersebut.

Saat peneliti mengamati siswa yang berada di SMP IT Nurul Ilmi, peneliti menemukan bahwa kebanyakan siswa yang berada di bangku kelas VII tidak menyapa gurunya namun untuk kelas VIII dan IX sudah memiliki akhlak yang baik walaupun tidak semuanya yang memiliki adab dan sopan santun. Hal ini dikarenakan bahwa saat proses pembelajaran jarak jauh atau yang sering disebut daring, maka siswa lebih banyak menghabiskan waktunya dengan *Gadget* ketimbang dengan pergaulan baik itu dengan sesama teman sebaya dan juga kepada orang tua.

Berdasarkan fenomena di atas peneliti tertarik untuk meneliti Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak Peserta Didik Pada Masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

TINJAUAN LITERATUR

Gadget

Istilah *Gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam Kamus Besar Bahasa

Indonesia *Gadget* disebut “sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis” (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2011: 132).

Gadget memiliki beragam manfaat dan kelebihan serta dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi penggunanya. Dampak positif dari penggunaan *Gadget* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Sedangkan bagi siswa yaitu siswa menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman. Siswa menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Teknologi dalam berbagai bentuk dan jenisnya memiliki kekuatan tersendiri yang dapat mengubah perilaku individu., sikap, pendapat, ataupun keyakinan seseorang.

a. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*:

1. *Gadget* mempermudah komunikasi/berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
2. *Gadget* mempersingkat jarak dan waktu. Di era modern saat ini, *Gadget* yang canggih memudahkan manusia saling berinteraksi satu sama lain melalui media sosial dimana hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi menjadi halangan dan hal yang menjadi masalah.
3. *Gadget* mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada gurunya. Menurut Dalillah bahwa dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *Gadget* kita. Contohnya aplikasi Detik.com, Kompas.com, dll. (Dalillah, 2019).
4. *Gadget* memiliki manfaat bagi anak dalam belajar dapat membantu siswa memperoleh berita dan informasi pelajaran dengan melakukan pencarian di mesin pencari berita (google). yang diinginkan dengan cepat.
5. *Gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran lebih aktif, inovatif dan menyenangkan. Menurut Fifit Fitriyansah bahwa pemanfaatan

media pembelajaran dalam bentuk *Gadget* kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa. Penggunaan *Gadget* dalam pembelajaran sebagai penerapan dari pengguna salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan (Fitriyansyah, 2016: 77).

6. *Gadget* memudahkan siswa untuk dapat lebih mudah mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan kegiatan yang ada di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto tentang kegiatan sekolah kemudian membagikan di grup atau langsung membagikan pada orang-orang tertentu

b. Dampak Negatif dari *Gadget*

1. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada penggunanya, apalagi jika mengakses konten tidak baik, seperti pornografi ataupun adegan kekerasan. Menurut Derry Iswidharmanjaya yang menyatakan ketika anak telah kecanduan *Gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah hidupnya. Mereka akan cemas jika *Gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya digunakan untuk bermain *Gadget*. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Sehingga dapat membuat anak menjadi pribadi yang tertutup atau *introvert* (Iswidharmanjaya & Agency, 2014: 27).

2. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas.

3. Penggunaan *Gadget* yang berlebihan secara terus-menerus tanpa ada batasan waktu, dapat berdampak pada gangguan kesehatan. (Novitasari, 2016: 2)

4. Mempengaruhi perilaku emosi pada anak, contohnya jika anak sudah terbiasa bahkan keblablasan bermain *Gadget*. Penggunaan *Gadget* yang digunakan bermain *Gadget* lebih dari dua jam dan jika *Gadget*-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (tantrum) dan perilaku sosial seperti penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Menurut Fatma Fitriani bahwa menurunnya kemampuan bersosialisasi merupakan dampak buruk dari adanya *Gadget*. Anak menjadi acuh dengan lingkungan sekitar dan tidak paham dengan etika bersosialisasi. sehingga rasa sosialisasi antar sesama memudar dan jarang bertegur sapa jika mengkonsumsi *Gadget* secara berlebihan, mempengaruhi kemampuan psiko-sosial anak. Psiko-sosial anak menjadi rendah dan akhirnya tidak peduli dengan lingkungan sekitar lagi.
5. Penggunaan *Gadget* terlalu lama dapat merusak beberapa kemampuan anak, seperti penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung jika si anak telah mengalami kecanduan pada *Gadget*.

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dan negatif dari penggunaan *Gadget* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa *Gadget* merupakan sebuah alat komunikasi yang digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang di timbulkan oleh *Gadget*, kembali lagi pada pemanfaatan *Gadget*, apakah itu bertujuan untuk hal yang bermanfaat atau hal yang tidak berguna.

Maka perlu adanya filterisasi dari dampak positif dan negatif dari *Gadget*. Namun untuk anak-anak yang menggunakan *Gadget* banyak ditemukan dampak negatifnya daripada dampak positifnya, dan hal itu tergantung bagaimana peranan orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan *Gadget*.

Kecerdasan Emosional

Secara bahasa, kecerdasan bersal dari kata cerdas yang berarti sempurna perkembangan akal budinya (untuk berfikir, mengerti, memahami dan

sebagainya) (Wiyani, 2014: 98). Dari definisi diatas maka dapat disimpulkan kecerdasan adalah kemampuan dasar yang dimiliki seseorang untuk menyelesaikan sebuah masalah sehingga dapat beradaptasi dengan lingkungannya melalui pengalaman.

Berkaitan dengan hakikat emosi, Beck mengungkapkan pendapat James dan Lange dalam (Uno, 2006: 62), yang menjelaskan bahwa *Emotion is the perception of bodily changes wich occur in response to an event*. Emosi adalah persepsi perubahan jasmaniah yang terjadi dalam memberi tanggapan (respons) terhadap suatu peristiwa. Definisi ini bermaksud menjelaskan bahwa pengalaman emosi merupakan persepsi dari reaksi terhadap situasi.

Dari beberapa pengetahuan kecerdasan emosi di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi adalah kemampuan seseorang dalam mengelola perasaan atau emosi, baik pada diri sendiri maupun pada orang lain. Dan jika seseorang dapat mengelola dan mengendalikan kecerdasan emosi yang dimilikinya, maka ia akan mampu bertindak secara baik dalam berhubungan dengan manusia lainnya.

Akhlak

Kata akhlak menurut (Mujieb, Abdul M, dkk., 2009: 38), merupakan bentuk jamak dari kata *al-Khuluq* atau *al-Khulq*, yang secara etimologis mempunyai arti: tabiat (*al-sajiyat*), watak (*al-thab'*) budi pekerti, kebijaksanaan, adat/sopan santun (*al-muru'at*), keperwiraan, kesatriaan, kejantanan, agama (*al-din*). Menurut para ahli bahwa akhlak adalah suatu keadaan yang melekat pada jiwa manusia, yang dari padanya lahir perbuatan-perbuatan dengan mudah, tanpa melalui proses pemikiran (secara spontan), pertimbangan, atau penelitian. Akhlak bisa disebut juga dengan dorongan jiwa manusia berupa perbuatan baik dan buruk.

Karena akhlak merupakan suatu perbuatan yang melekat di dalam jiwa, suatu perbuatan disebut akhlak apabila memenuhi beberapa syarat berikut ini:

- a. Perbuatan itu dilakukan secara berulang-ulang. Kalau suatu perbuatan hanya dilakukan sesekali saja maka tidak dapat disebut akhlak. Misalnya,

pada suatu saat, orang yang jarang untuk berderma tiba-tiba memberikan uang kepada orang karena alasan tertentu. Dengan tindakan ini ia tidak dapat disebut dengan murah hati atau berakhlak dermawan karena hal itu tidak melekat dalam jiwanya.

- b. Perbuatan itu timbul dengan mudah tanpa dipikirkan atau diteliti lebih dahulu sehingga ia benar-benar merupakan suatu kebiasaan. Jika perbuatan itu timbul karena terpaksa atau setelah dipikirkan dan dipertimbangkan secara matang, tidak disebut akhlak (Mujieb, Abdul M, dkk., 2009: 39).

Membangun manusia berakhlak mulia berarti menegakkan fitrah manusia yang berkedudukan tinggi. Jika kita tidak berupaya menegakan agar manusia berakhlak mulia, berarti kita menentang fitrah manusia itu sendiri. Manusia secara fitrah berkecendrungan untuk membuat kebijakan, mengakui adanya kekuasaan yang lebih yang mempunyai segala aturan untuk kemaslatan umat manusia.

METODOLOGI

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Suharso (Suharso, 2010: 25) menjelaskan Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis kegiatan penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitian, objek penelitian, sampel data hingga analisis data. Tanzeh (2009: 19) menjelaskan Pendekatan kuantitatif ini bertujuan untuk menguji teori, membangun fakta, menunjukkan hubungan antar variabel, memberikan deskripsi statistik, menaksir dan meramalkan hasilnya.

Penelitian ini akan dilaksanakan dengan mengambil lokasi di SMP IT Nurul Ilmi yang berada di lingkungan kampus Universitas Medan Area Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan November 2021 s/d April 2022 di SMP

IT Nurul Ilmi. Populasi penelitian ini adalah Siswa kelas VII, VIII dan kelas IX di SMP IT Nurul Ilmi sebanyak 76 Siswa.

Dalam penetapan atau pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu harus representatif (mewakili) terhadap populasinya. Pengambilan jumlah sampel ditentukan dengan berpatokan pada pendapat Arikunto (Arikunto, 2013: 109) menyatakan “apabila subjek penelitian kurang dari 100 orang, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jika jumlah subjek lebih dari 100 dapat diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasinya”. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah diambil keseluruhan populasinya yaitu 76 siswa yang berada pada semester satu di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui keikutsertaan mahasiswa yang mengikuti kuliah. Jenis kuesioner (angket) yang digunakan adalah kuesioner dengan skala Likert.

Arikunto (2013: 134) juga menjelaskan pengukuran dengan skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t mendapatkan data bahwa hasil pengujian hipotesis pada data nilai angket *Gadget* dan Kecerdasan Emosional adalah terdapat pengaruh antara Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,514 > 1,99210$. Dari tabel di atas juga dapat disimpulkan tidak signifikan karena nilai $sig < 0,05$ yaitu $0,014 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tidak signifikan penggunaan *Gadget* terhadap

kecerdasan emosional peserta didik pada masa Covid 10 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Selanjutnya berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t mendapatkan data bahwa hasil pengujian hipotesis pada data nilai angket *Gadget* dan Akhlak adalah terdapat pengaruh antara Penggunaan *Gadget* dengan akhlak karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,087 > 1,99210$. Dari tabel di atas juga dapat disimpulkan tidak signifikan karena nilai $sig < 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tidak signifikan penggunaan *Gadget* terhadap akhlak peserta didik pada masa Covid 10 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Jadi dapat diambil keputusan dari hipotesis yaitu tolak H_0 dan terima H_a yaitu sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh positif yang tidak signifikan Penggunaan *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak Peserta Didik pada Masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Begitu pula pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional di dapati bahwa $F_{hitung} = 6,321$ yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai $6,321 > 3,12$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,014 < 0,05$, maka dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada masa Covid 10 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Selanjutnya pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan *Gadget* dengan Akhlak di dapati bahwa bahwa $F_{hitung} = 82,571$ yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai $82,571 > 3,12$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak peserta didik pada masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Jadi dapat diambil keputusan dari hipotesis yaitu tolak H_0 dan terima H_a yaitu sebagai berikut:

Ha: Terdapat pengaruh positif yang tidak signifikan Penggunaan *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak Peserta Didik pada Masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan dengan menggunakan angket, dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa memiliki *Gadget* dengan berbagai merk seperti xiami, samsung galaxi dan oppo. Siswa sekarang mempunyai *Gadget* dengan merk-merk yang bagus dan canggih daripada guru bahkan orang tuanya. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena memang pada masa Covid 19 ini para siswa harus memiliki *Gadget* khususnya handphone yang digunakan untuk belajar daring melalui aplikasi Zoom, WhatsApp ataupun Google Class Room.

Terdapatnya pengaruh positif yang tidak signifikan dalam Penggunaan *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak Peserta Didik pada Masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu diantaranya para siswa sekolah IT khususnya di SMP IT Nurul Ilmi ini sudah ditanamkan nilai-nilai positif dan cara yang baik dalam menggunakan *Gadget* dalam parenting-parenting yang diadakan sekolah. Para siswa akan selalu diawasi oleh orang tuanya ketika menggunakan *Gadget* baik itu untuk belajar maupun untuk digunakan dalam keseharian mereka.

Dari poin-poin di atas jelaslah bahwa penggunaan *Gadget* memiliki dampak positif yang sangat baik hal ini dikarenakan untuk mempermudah siswa dalam belajar dan mendapatkan informasi pada masa globalisasi saat sekarang ini.

Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh: (1) Arif Rahman Hakim, pada tahun 2021 mengadakan penelitian yang berjudul: "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak Peserta Didik." Menunjukkan ada pengaruh positif yang ditimbulkan oleh *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional dan akhlak peserta didik. (2) kemudian hasil penelitian dari Winda Anjelica Setia, pada tahun 2018 mengadakan penelitian yang berjudul: "Penggunaan *Gadget* Terhadap Semangat Beribadah

Pada Mahasiswa Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh." ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh secara signifikan antara penggunaan *Gadget* terhadap semangat beribadah. Dengan demikian hasil penelitian di terima. Dari kedua penelitian terdahulu ini maka dapat dikatakan penelitian yang dilakukan peneliti dapat meneruskan dan mendukung bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan *Gadget* terhadap kecerdasan emosio dan akhlak peserta didik di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t mendapatkan data bahwa hasil pengujian hipotesis pada data nilai angket *Gadget* dan Kecerdasan Emosional adalah terdapat pengaruh antara Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,514 > 1,99210$. Dari tabel di atas juga dapat disimpulkan tidak signifikan karena nilai $sig < 0,05$ yaitu $0,014 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang tidak signifikan penggunaan *Gadget* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan. Begitu pula pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional di dapati bahwa $F_{hitung} = 6,321$ yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai $6,321 > 3,12$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,014 < 0,05$, maka dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap kecerdasan emosional peserta didik pada masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Kemudian berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t mendapatkan data bahwa hasil pengujian hipotesis pada data nilai angket *Gadget* dan Akhlak adalah terdapat pengaruh antara Penggunaan *Gadget* dengan akhlak karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,087 > 1,99210$. Dari tabel di atas juga dapat disimpulkan tidak signifikan karena nilai $sig < 0,05$ yaitu $0,001 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat pengaruh yang tidak signifikan penggunaan *Gadget* terhadap akhlak peserta didik pada masa Covid 10 di SMP IT Nurul Ilmi Medan. Selanjutnya pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan *Gadget* dengan Akhlak di dapati bahwa bahwa $F_{hitung} = 82,571$ yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai $82,571 > 3,12$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka dengan kata lain terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap Akhlak peserta didik pada masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan.

Selanjutnya berdasarkan Hasil Analisis pada penelitian ini dengan pengujian hipotesis menggunakan uji t dan uji f dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak peserta didik pada masa Covid 19 di SMP IT Nur0ul Ilmi Medan. Hal ini dapat dilihat dari uji t antara Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,514 > 1,99210$. Begitu pula pada uji t antara Penggunaan *Gadget* dengan Akhlak dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $9,087 > 1,99210$. Dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak peserta didik pada masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan. Begitu pula pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan *Gadget* dengan Kecerdasan Emosional di dapati bahwa $F_{hitung} = 6,321$ yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai $6,321 > 3,12$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,014 < 0,05$ dan Selanjutnya pada uji F (Simultan) pada variabel Penggunaan *Gadget* dengan Akhlak di dapati bahwa $F_{hitung} = 82,571$ yaitu $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan nilai $82,571 > 3,12$ dan dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$, maka dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *Gadget* terhadap Kecerdasan Emosional dan Akhlak peserta didik pada masa Covid 19 di SMP IT Nurul Ilmi Medan

REFERENCES

- Akmalia, Rizki. 2021. "Intensitas Motivasi Berprestasi Melalui Pembelajaran Daring." *Pionir: Jurnal Pendidikan* 10 (3): 1-11.
<https://doi.org/10.22373/pjp.v10i3.12174>.

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2011). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Dalillah. (2019). *Skripsi "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat"*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan: UIN Syarif Hidayatullah.
- Fitriyansyah, F. (2016). *Pemanfaatan Media Pembelajaran (Gadget) Untuk Memotivasi Belajar Siswa SD*. Jakarta Timur.
- Goleman, D. (2015). *Emotional Intelegence, Kecerdasan Emosional "Mengapa EI Lebih Penting dari IQ"*. Terjemahan oleh T Hermaya. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. (2014). *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Bisakimia.
- Mujieb, Abdul M, dkk. (2009). *Ensiklopedi Tasawuf Imam Al-Ghazali Mudah Memahami dan Menjalankan Kehidupan Spiritual*. Jakarta: Hikmah Mizan Publika.
- Noegoro, A. (2010). *Teknologi Komunikasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Novitasari, W. (2016). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak usia 5-6 Tahun*. Vol. 05 No. 03.
- Setiawati, E., & Wijanarko, J. (2016). *Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia.
- Siahaan, A. (2006). *Manajemen Pengawas Pendidikan*. Pisangan Ciputat: Kuantum Teaching.
- Suharso, P. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Bisnis: Pendekatan Filosofi dan Praktis*. Jakarta: Indeks.
- Tanzeh, A. (2009). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: Teras.
- Uno, H. (2006). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Widhianningrum, P. (2017). The Influence of Intellectual Intelligence, Emotional Intelligence and Spiritual Intelligence on Understanding Magnitude of Behavioral Accounting. *Journal of Accounting and Business Education*.

Wiyani, N. A. (2014). *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.