



**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI
GEN ALPHA DALAM PERSPEKTIF ISLAM
(STUDI KASUS DI DESA WANGANDOWO,
KECAMATAN BOJONG, KABUPATEN
PEKALONGAN)**



AZZAM NABIL HIBRIZI
NIM. 30422033

2025



**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN
GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI
GEN ALPHA DALAM PERSPEKTIF ISLAM
(STUDI KASUS DI DESA WANGANDOWO,
KECAMATAN BOJONG, KABUPATEN
PEKALONGAN)**



AZZAM NABIL HIBRIZI
NIM. 30422033

2025

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI GEN ALPHA
DALAM PERSPEKTIF ISLAM
(STUDI KASUS DI DESA WANGANDOWO,
KECAMATAN BOJONG, KABUPATEN
PEKALONGAN)**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (1)
dalam Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

AZZAM NABIL HIBRIZI
NIM. 30422033

**PROGRAM STUDI
KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

**PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI GEN ALPHA
DALAM PERSPEKTIF ISLAM
(STUDI KASUS DI DESA WANGANDOWO,
KECAMATAN BOJONG, KABUPATEN
PEKALONGAN)**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Tugas Akhir dan Melengkapi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu (1)
dalam Komunikasi dan Penyiaran Islam



Oleh :

AZZAM NABIL HIBRIZI
NIM. 30422033

**PROGRAM STUDI
KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Azzam Nabil Hibrizi

NIM : 30422033

Program Studi : Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Ushuluddin, Adab dan Dakwah

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi dengan judul **“PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI GEN ALPHA DALAM PERSPEKTIF ISLAM (STUDI KASUS DI DESA WANGANDOWO, KECAMATAN BOJONG, KABUPATEN PEKALONGAN)”** adalah benar hasil karya penulis berdasarkan hasil penelitian. Semua sumber yang digunakan dalam penelitian ini telah dicantumkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Apabila di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka penulis bersedia menerima sanksi yang berlaku di Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Pekalongan, 15 Oktober 2025
Yang Menyatakan,



Azzam Nabil Hibrizi
NIM. 30422033

NOTA PEMBIMBING

Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom

Bligo RT 08 RW 08 Kecamatan Buaran, Kabupaten Pekalongan

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Hal : Naskah Skripsi Sdr. Azzam Nabil Hibrizi

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah

c.q Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam

di-

PEKALONGAN

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Azzam Nabil Hibrizi

NIM : 30422033

Judul : **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI GEN ALPHA DALAM PERSPEKTIF ISLAM (STUDI KASUS DI DESA WANGANDOWO, KECAMATAN BOJONG, KABUPATEN PEKALONGAN)**

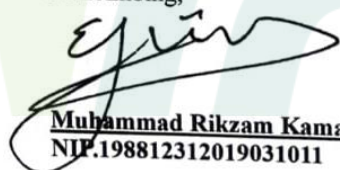
Dengan ini saya mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosyahkan.

Demikian nota pembimbing ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pekalongan, 16 Oktober 2025

Pembimbing,



Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom
NIP.198812312019031011



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
K.H. ABDURRAHMAN WAHID PEKALONGAN
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH
Jl. Pahlawan KM 5 Rowolaku Kajen Kab. Pekalongan Kode Pos 51161
Website: fuad.uingusdur.ac.id | Email : fuad@uingusdur.ac.id

PENGESAHAN

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan mengesahkan skripsi saudara:

Nama : **AZZAM NABIL HIBRIZI**
NIM : **30422033**
Judul Skripsi : **PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI GEN ALPHA DALAM PERSPEKTIF ISLAM (STUDI KASUS DI DESA WANGANDOWO, KECAMATAN BOJONG, KABUPATEN PEKALONGAN)**


yang telah diujikan pada Hari Selasa, tanggal 4 November 2025 dan dinyatakan **LULUS** serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos.) dalam Ilmu Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Dewan Penguji

Penguji I

Penguji II


Afith Akhyanudin, M.Hum
NIP. 198511242015031005


Serin Himatus Soraya, M.Sos
NIP. 199802092024032001

Pekalongan, 10 November 2025

Disahkan Oleh

Dekan




Dr. Pri Astutik Haryati, M.Ag
NIP. 197411182000032001

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang digunakan adalah sistem transliterasi arab- latin berdasarkan SKB Menteri Agama dan Menteri P&K RI No. 158/1987 dan No. 0543 b/U/1987 tertanggal 22 Januari 1988. Transliterasi tersebut digunakan untuk menulis kata-kata Arab yang dipandang belum diserap ke dalam bahasa Indonesia. Kata-kata Arab yang sudah diserap ke dalam bahasa Indonesia sebagaimana terlihat dalam kamus linguistik atau Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Secara garis besar pedoman transliterasi itu adalah sebagai berikut.

A. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ا	Alif	-	tidak dilambangkan
ب	Bā	b	-
ت	Tā	t	-
ث	Śā	s	s (dengan titik di atasnya)
ج	Jīm	j	-
ح	Hā	h	h (dengan titik di bawahnya)
خ	Khā	kh	-
د	Dal	d	-
ذ	Żal	z	z (dengan titik di atasnya)
ر	Rā	r	-
ز	Zai	z	-
س	Sīn	s	-
ش	Syīn	sy	-
ص	Şād	ş	s (dengan titik di bawahnya)
ض	Dād	d	d (dengan titik di bawahnya)
ط	Ṭā	t	t (dengan titik di bawahnya)
ظ	Zā	z	z (dengan titik di bawahnya)
ع	‘Ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	-
ف	Fā	f	-

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Keterangan
ق	Qāf	q	-
ك	Kāf	k	-
ل	Lām	l	-
م	Mīm	m	-
ن	Nūn	n	-
و	Wāwu	w	-
ه	Hā	h	-
ء	Hamzah	'	apostrof, tetapi lambang ini tidak dipergunakan untuk hamzah di awal kata
ي	Yā	y	-

B. Konsonan Rangkap

Konsonan rangkap, termasuk tanda *syaddah*, ditulis rangkap.

Contoh: أحمدية ditulis *Ahmadiyyah*

C. Tā Marbutah di akhir kata

1. Bila dimatikan ditulis *h*, kecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi bahasa Indonesia, seperti *salat*, *zakat*, dan sebagainya.

Contoh: جماعة ditulis *jamā'ah*

2. Bila dihidupkan ditulis *t*

Contoh: كرامة الأولياء ditulis *karāmatul-auliyā'*

D. Vokal Pendek

Fathah ditulis *a*, kasrah ditulis *i*, dan dammah ditulis *u*

E. Vokal Panjang

A panjang ditulis *ā*, i panjang ditulis *ī*, dan u panjang ditulis *ū*, masing-masing dengan tanda hubung (-) di atasnya.

F. Vokal Rangkap

Fathah + yā tanpa dua titik yang dimatikan ditulis *ai*

Fathah + wāwu mati ditulis *au*

G. Vokal-vokal pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof (')

Contoh: أنتم ditulis *a'antum*

مؤنث ditulis *mu'annaś*

H. Kata Sandang Alif + Lam

1. Bila diikuti huruf qamariyah ditulis *al-*

Contoh: القرآن ditulis *Al-Qura'ān*

2. Bila diikuti huruf syamsiyyah, huruf 1 diganti dengan huruf syamsiyyah yang mengikutinya.

Contoh: الشيعة ditulis *asy-Syī'ah*

I. Huruf Besar

Penulisan huruf besar disesuaikan dengan EYD

J. Kata dalam rangkaian frasa atau kalimat

1. Ditulis kata per kata, atau
2. Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya dalam rangkaian tersebut.

Contoh: شيخ الإسلام ditulis *Syaikh al-Islām* atau *Syakhul-Islām*

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberi kekuatan, kesehatan, dan kesabaran seta Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan untukku dalam mengerjakan skripsi ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan meraih cita-cita. Saya persembahkan karya tulis skripsi ini untuk orang-orang yang berjasa membantu dan do'anya kepada saya:

1. Kepada kedua orang tua saya, Ibu Novianti Sani dan Bapak Cito Waluyo, orang hebat yang senantiasa selalu menjadi penyemangat saya, yang tak hentihentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu mendukung, mendoakan atas kelancaran setiap perjalanan dan pencapaian dihidup saya. akhir ini.
2. Kepada diri saya sendiri, Azzam Nabil Hibrizi atas segala kerja keras dan semangatnya untuk terus berjuang tidak menyerah dalam mengerjakan tugas
3. Kepada keluarga dan saudara saya, yaitu Sentanu Brilliant Vito, Ziven Raisa Bahy, dan Zuleika Shabuna Syafiq yang selalu memberikan saya semangat dan motivasi.
4. Kepada Kepala Program Studi, Ibu Mukoyimah, M.Sos dan Sekretaris Program Studi, Bapak Dimas Prasetya, M.A, yang memberikan saya arahan dan penyemangat agar dapat lulus tepat waktu.
5. Kepada Bapak Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan semangat dan telah sabar dalam membimbing, mengarahkan serta meluangkan waktunya untuk penulis selama proses penyusunan skripsi ini, dan telah memberikan arahan selama saya menempuh pendidikan setrata satu ini. Semoga selalu dimudahkan segala sesuatunya,
6. Kepada dosen Bapak Afith Akhwanudin, M.Hum dan Bapak Luthfi Maulana, M.Ag yang telah membantu dan memberikan arahan dalam

mata kuliah metodologi penelitian guna penunjang dalam penyusunan skripsi yang saya kerjakan.

7. Kepada segenap perangkat Desa Wangandowo yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini, semoga dilancarkan dalam segala sesuatunya.
8. Kepada anak-anak generasi Alpha di Desa Wangandowo yang bersedia menjadi responden dalam penelitian ini, semoga dimudahkan dan dilancarkan dalam menempuh pendidikan dan mencapai cita-cita.
9. Kepada Syafika Saffanah, yang telah menemani saya berproses dan selalu memberikan energi positif serta menjadi penyemangat saya dalam menempuh studi ini.
10. Kepada teman-teman angkatan 2022 Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam, senang bisa menjadi bagian keluarga besar mahasiswa KPI,
11. Kepada Almamaterku SDN Kandang Panjang 01 Kota Pekalongan, SMPN 01 Kota Pekalongan, SMAN 01 Kedungwuni, dan UIN K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan tempat menimba ilmu
12. Segenap pihak yang membantu dalam pembuatan skripsi ini.

MOTTO

“Manusia Tanpa Etika adalah Binatang Buas
yang Dilepaskan di Dunia”
(Kahlil Gibran)



ABSTRAK

Azzam Nabil Hibrizi. Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Etika Komunikasi Gen Alpha Dalam Perspektif Islam (Studi Kasus di Desa Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan). Skripsi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan. Pembimbing Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom.

Kata Kunci: *Gadget*, Etika Komunikasi, Gen Alpha.

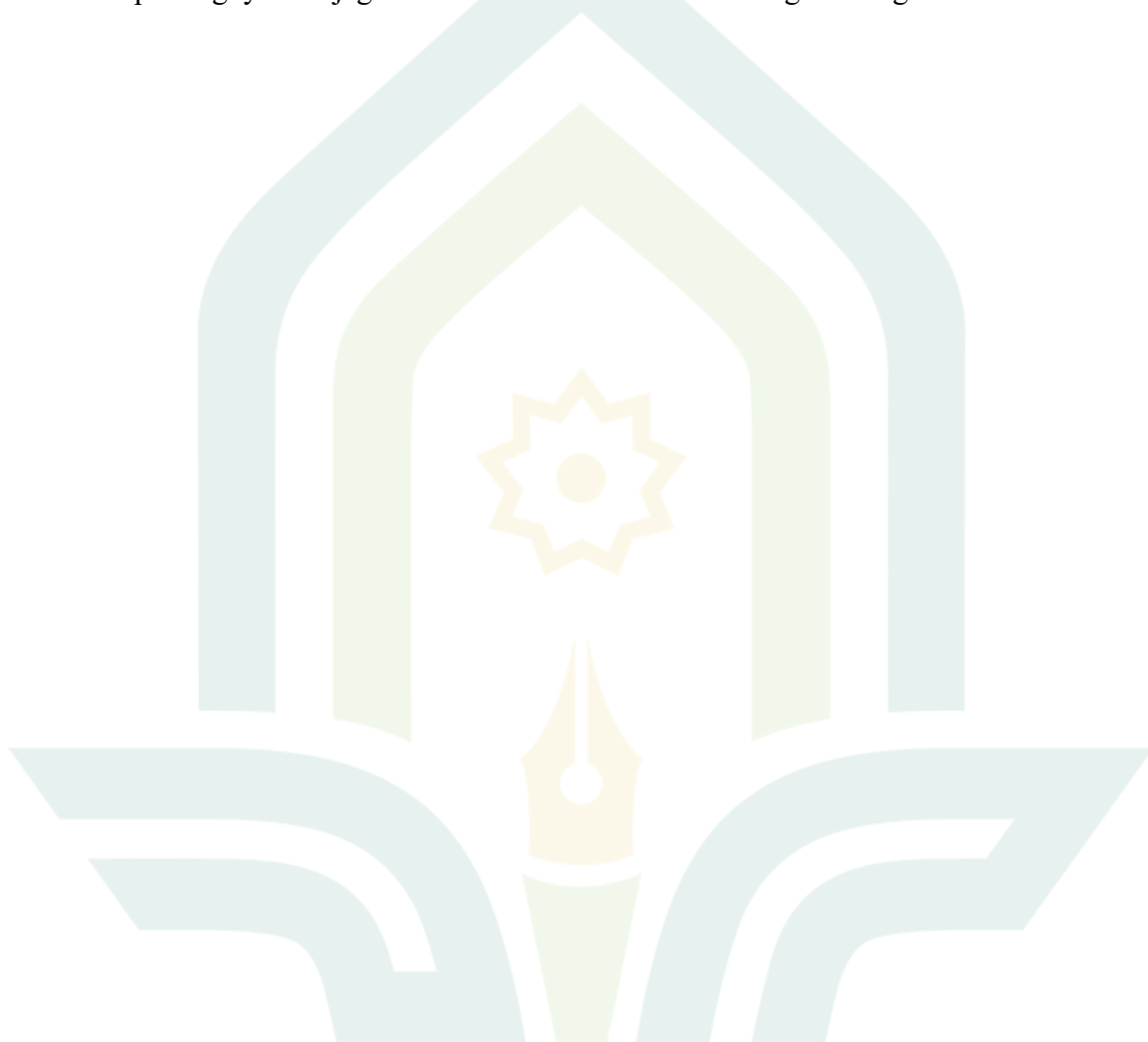
Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan hingga saat ini. Salah satu manifestasinya ialah banyaknya jenis *gadget* yang memiliki fitur canggih hingga membuatnya menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Situasi inilah yang dialami generasi Alpha, atau mereka yang lahir mulai tahun 2010 hingga 2024, yang menjadikannya generasi yang lahir dengan teknologi digital yang dipaparkan secara langsung. Dalam hal ini, penggunaan gadget pada anak generasi alpha dalam kurun waktu tertentu dapat membawa dampak baik dari segi positif ataupun negatif, terlebih dalam aspek etika pada saat berkomunikasi kepada orang tua atau teman sebayanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap etika komunikasi anak Generasi Alpha di Desa Wangandowo dalam perspektif Islam. Kegunaan penelitian ini mampu mengedukasi pembaca dan masyarakat mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap etika komunikasi anak-anak generasi Alpha.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan paradigma post-positivistic, dimana peneliti menyadari akan faktor lain diluar aspek yang diteliti yang dapat mempengaruhi etika komunikasi generasi Alpha. Dalam meneliti topik tersebut, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menyebar kuesioner dengan dua variabel utama, yaitu intensitas penggunaan gadget (X) dan etika komunikasi anak (Y). Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dengan melihat uji *t* (coefisient) dan koefisien determinasi (*R Square*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *t hitung* sebesar 11,332 lebih besar dari *t tabel* 1,973, serta nilai signifikansi 0,000 ($< 0,05$), yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara penggunaan gadget dan etika komunikasi anak. Nilai *R Square* sebesar 0,412 menunjukkan bahwa

penggunaan gadget memberikan kontribusi sebesar 41,2% terhadap perubahan etika komunikasi anak, sedangkan 58,8% dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Dalam perspektif Islam, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat melemahkan adab dan kesantunan komunikasi anak, sebagaimana ditegaskan Imam Al-Ghazali dalam *Bidayatul Hidayah* tentang pentingnya menjaga etika dalam berkomunikasi dengan orang lain.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrohmatullahi Wabarakatuh,

Segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya yang tak ternilai serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Etika Komunikasi Gen Alpha dalam Perspektif Islam (Studi Kasus di Desa Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan).” Penulisan skripsi ini disusun guna memenuhi tugas akhir dan salah satu syarat menyelesaikan studi program Strata Satu (S1), Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI), Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah (FUAD), Universitas Islam Negeri (UIN) K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari tanpa adanya do'a, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, penulisan skripsi ini tidak akan dapat terwujud. Oleh karena itu, perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Zaenal Mustakim, M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
2. Dr. Tri Astutik Haryati, M. Ag, selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
3. Mukoyimah, M.Sos, selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.
4. Muhammad Rikzam Kamal, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
5. Lembaga dan Pemerintah Desa Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan.
6. Segenap Dosen dan Staf Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah.
7. Orang tua, keluarga, dan teman-teman yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.
8. Semua pihak yang membantu penulis dalam segala hal terutama dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa temuan pada penelitian ini yang diperoleh belum seimbang karena keterbatasan kemampuan peneliti, oleh karena itu peneliti mengharapakan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan skripsi ini. Semoga dengan adanya hasil penelitian ini bermanfaat, dan Allah SWT, melipatgandakan pahala bagi kita.

Akhir kata, hanya Allah SWT membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu selama proses penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan dan do'anya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi para pembaca pada umumnya, terlebih bagi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan.

Aamiin, Allahumma Sholi'ala Sayyidina Muhammad.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pekalongan, 15 Oktober 2025

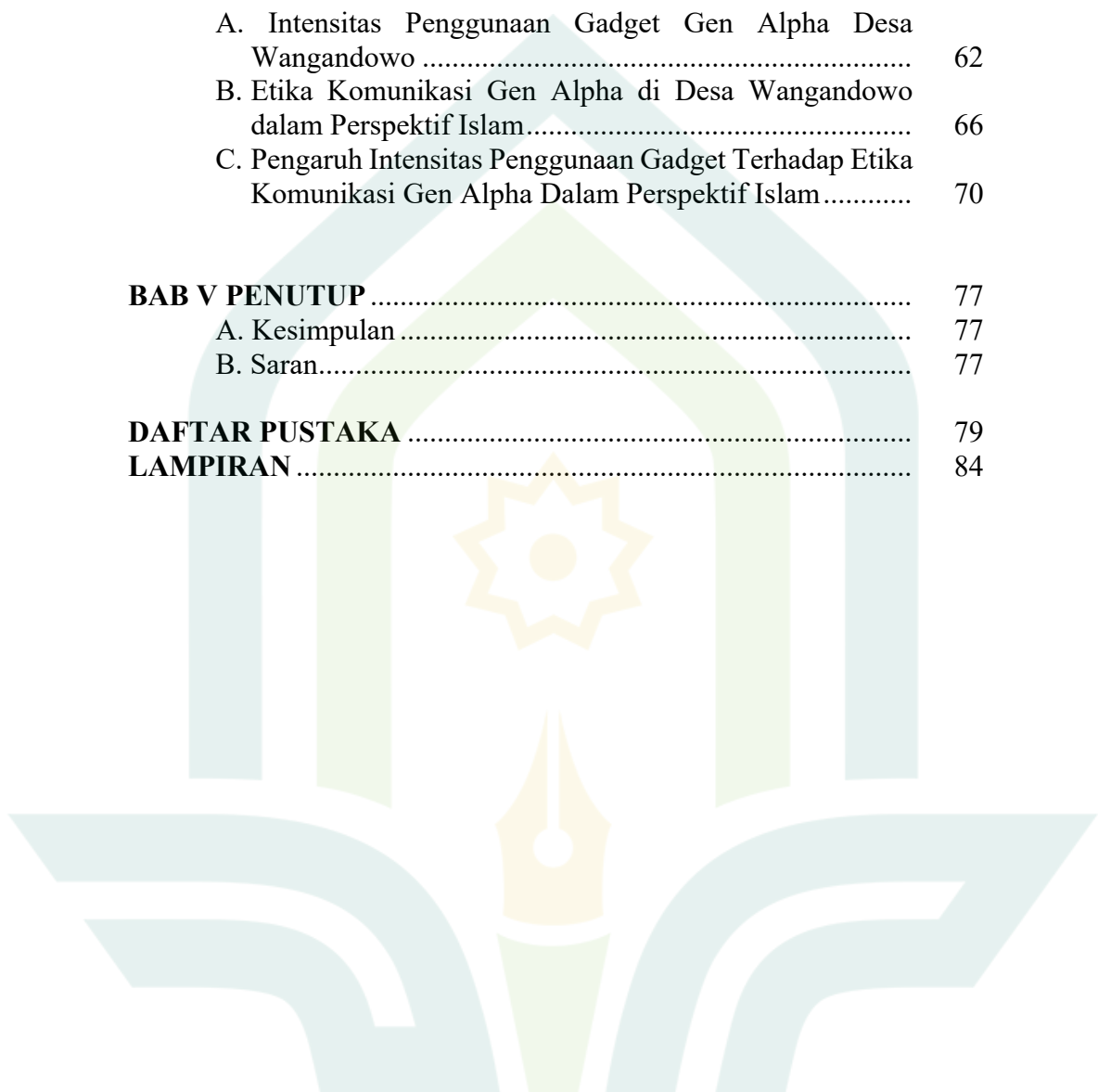
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
NOTA PEMBIMBING	iii
PENGESAHAN	iv
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	v
PERSEMBAHAN	viii
MOTTO	x
ABSTRAK	xi
KATA PENGANTAR	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
E. Metodologi Penelitian	6
F. Sistematika Penulisan.....	27
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Analisis Teoritis	28
B. Penelitian Yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir.....	47
D. Hipotesis	48
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	49
A. Profil Desa Wangandowo	49
B. Profil Responden Generasi Alpha di Desa Wangandowo	51
C. Intensitas Penggunaan Gadget Generasi Alpha di Desa Wangandowo	52
D. Etika Komunikasi Anak Generasi Alpha Desa Wangandowo	57

BAB IV ANALISIS PENGARUH INTENSITAS PENGUNAAN GADGET TERHADAP ETIKA KOMUNIKASI GENERASI ALPHA DESA WANGANDOWO DALAM PERSPEKTIF ISLAM	62
A. Intensitas Penggunaan Gadget Gen Alpha Desa Wangandowo	62
B. Etika Komunikasi Gen Alpha di Desa Wangandowo dalam Perspektif Islam.....	66
C. Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Etika Komunikasi Gen Alpha Dalam Perspektif Islam.....	70
 BAB V PENUTUP	 77
A. Kesimpulan	77
B. Saran.....	77
 DAFTAR PUSTAKA	 79
LAMPIRAN	84



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Populasi Anak Generasi Alpha Usia 10-15 Tahun Di Desa Wangandowo	10
Tabel 1.2	Skor Alternatif Jawaban	13
Tabel 1.3	Instrumen Penggunaan Gadget (HP)	14
Tabel 1.4	Instrumen Etika Komunikasi Generasi Alpha Berdasarkan Kitab Bidayatul Hidayah	18
Tabel 1.5	Pedoman Interpretasi Koefiensi Korelasi	25
Tabel 2.1	Klasifikasi Generasi Berdasarkan Tahun.....	29
Tabel 2.2	Dampak Negatif dan Positif Penggunaan Gadget	35
Tabel 2.3	Interpretasi Intensitas Penggunaan Gadget.....	37
Tabel 3.1	Tahun Kelahiran Responden	51
Tabel 3.2	Klasifikasi Responden dari Jenjang Pendidikan.....	52
Tabel 3.3	Klasifikasi Jawaban P1	53
Tabel 3.4	Klasifikasi Jawaban P2.....	54
Tabel 3.5	Klasifikasi Jawaban P3	54
Tabel 3.6	Klasifikasi Jawaban P4.....	55
Tabel 3.7	Klasifikasi Jawaban P6.....	56
Tabel 3.8	Klasifikasi Jawaban P7	57
Tabel 3.9	Klasifikasi Jawaban Etika Komunikasi Generasi Alpha Dengan Teman.....	58
Tabel 3.10	Klasifikasi Jawaban Etika Komunikasi Generasi Alpha Dengan Orang Tua.....	59
Tabel 4.1	Uji Validitas Variabel X.....	62
Tabel 4.2	Hasil Uji Reliabilitas Variabel X.....	63
Tabel 4.3	Hasil Uji Validitas Variabel Y.....	66
Tabel 4.4	Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y.....	67
Tabel 4.5	Uji Normalitas Kolmogrov Smirnov	70
Tabel 4.6	Hasil Uji Linearitas.....	71
Tabel 4.7	Pedoman Interpretasi Koefiensi Korelasi	72
Tabel 4.8	Hasil Uji Signifikansi Korelasi.....	72
Tabel 4.9	Hasil Uji Coefisient	73
Tabel 4.10	Hasil Uji Model Summary.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Identitas Responden
- Lampiran 3 Status Kepemilikan Gadget
- Lampiran 4 Jawaban Kuisisioner Variabel X (Intensitas Penggunaan Gadget)
- Lampiran 5 Jawaban Kuisisioner Variabel Y (Etika Komunikasi Generasi Alpha Dalam Perspektif Islam)
- Lampiran 6 Uji Validitas Variabel X
- Lampiran 7 Uji Validitas Variabel Y
- Lampiran 8 Hasil Pra-Observasi Intensitas Penggunaan Gadget dan Etika Komunikasi Gen Alpha di Desa Wangandowo
- Lampiran 9 Foto Proses Pengumpulan Data (1 September 2025 s/d 1 Oktober 2025)
- Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi terus mengalami perkembangan hingga saat ini. Salah satu manifestasinya ialah banyaknya jenis *gadget* yang memiliki fitur canggih hingga membuatnya menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Terlebih dengan hadirnya media sosial dan berbagai platform yang dapat menghibur, mencari informasi, dan berbagai motif pengguna lainnya, membuat *gadget* semakin melekat dengan keseharian manusia, bahkan membuat seseorang menjadi kecanduan dengan *gadget*.¹ Jika ditelusuri lebih lanjut, berdasarkan data tahun 2023 yang dikutip dari Databoks.id, Indonesia menjadi peringkat satu dalam kategori intensitas penggunaan *gadget*, yakni dengan rata-rata penggunaan mencapai 6,05 jam sehari. Angka ini sedikit melebihi rata-rata penggunaan *gadget* di dunia yang hanya 6 jam per-hari. Tingginya angka durasi penggunaan *gadget* ini terjadi pasca Covid-19.² Fenomena ini turut berdampak pada bagaimana individu menjalin hubungan sosial dengan orang-orang disekitarnya dalam kehidupan sehari-hari.

Di samping itu, dampak yang diakibatkan dari penggunaan *gadget* yang berlebih, khususnya pada anak-anak, dapat menyebabkan mereka mengalami kesulitan dalam berinteraksi dan menjalin hubungan sosial.³ Hal ini juga dipicu oleh salah satu faktor, yakni banyaknya orang tua yang telah mengizinkan anaknya mengakses *gadget*, bahkan sejak usia dini. Terpantau dari data Badan

¹ Mentari Kusuma Rini dan Titih Huriah, "Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja : Literature Review," *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, Vol. 5, no. 1 (Surabaya: UM Surabaya, 2020), hlm: 185–194.

² Cindy Mutia Annur, "Durasi Penggunaan Ponsel Di Indonesia Cenderung Meningkatkan Semenjak Pandemi," Databoks, 2024. Diakses pada 11 Nov 2024, 21.08 WIB.

³ Rini Susanti and Mariyana, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Anak," *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, Vol. 4, No. 3 (Batam: Universitas Batam, 2022). hlm: 7–13.

Pusat Statistik (BPS) bahwa 38,92% anak usia dini (0-6 tahun) dapat menggunakan *gadget*, dan 32,17% anak usia dini sudah dapat mengakses internet, pada periode 2023.⁴ Sedangkan secara keseluruhan, anak-anak dibawah 15 tahun yang dapat menggunakan dan memiliki *gadget* sebanyak 36,99% dari 66.574 anak di Indonesia.⁵ Adapun alasan sebagian orang tua memberikan *gadget* sejak usia dini ialah agar anak-anak mereka tidak tantrum dan supaya tidak sering bermain di luar rumah ketika orang tua tidak dapat mengawasinya.⁶

Selain itu, sistem pendidikan yang memadukan aspek pembelajaran berbasis digital dan konvensional, yang juga merupakan akibat dari lamanya pandemi Covid-19, membuat anak seringkali memanfaatkan kesempatan ini untuk mengakses *gadget* dengan durasi penggunaan yang lama. Sehingga anak-anak yang terlalu lama menggunakan *gadget* akan cenderung mengabaikan lingkungan sekitarnya karena lebih asyik dengan dunianya sendiri. Hal ini juga menyebabkan anak tidak tahu etika, seperti ketika sedang diajak berkomunikasi, dia hanya bermain *gadget* sendiri.⁷

Situasi ini menginterpretasikan bagaimana generasi Alpha yang kemudian juga disebut sebagai gen Alpha, atau mereka yang lahir mulai tahun 2010 hingga 2024,⁸ menjadi generasi yang lahir dengan teknologi digital yang dipaparkan secara langsung, sehingga menjadikan mereka mampu berinteraksi dengan dunia digital sejak usia dini.⁹ Terlebih dengan adanya internet yang sangat memudahkan

⁴ Mega Silviyana et al., *Profil Anak Usia Dini 2023*, 4th ed. (Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia, 2023), hlm: x.

⁵ Badan Pusat Statistik, "Proporsi Individu Yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2023," (Jakarta: bps.go.id, 2024).

⁶ Ira Nur Afifa, "Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Napal Kabupaten Seluma," *Dawuh: Da'wah Education Journal*, Vol. 5, No. 1 (Bengkulu: Yayasan Darussalam Bengkulu, 2024): hlm: 86-94.

⁷ Sofian Abdulatif and Triana Lestari, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Masa Pandemi," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 5, No. 1 (Tambusai: Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, 2021) hlm: 1490-1493

⁸ Mark Mccrindle, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations* (Bella Vista NSW 2153: UNSW Press, 2014), hlm: 222

⁹ Mark Mccrindle, *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations* (Bella Vista NSW 2153: UNSW Press, 2014), hlm: 225

konten-konten budaya asing masuk ke Indonesia, hal ini tentu menjadi ancaman bagi generasi Alpha yang mudah terpengaruh dan menyebabkan luntarnya etika serta moral anak-anak. Adapun secara psikologis, menurut Rogers dan Mellyan dalam buku “Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer” karya Rahma Sugihartati, anak-anak yang kecanduan gadget akan memunculkan 11 indikator, yakni mereka akan sulit untuk fokus, temperamental, sulit ketika mengambil keputusan, sulit berinteraksi dengan orang di sekitar, kurang ekspresif, menyukai hal-hal yang instan, mudah terpengaruh oleh sesuatu, anti-sosial, tidak peka, dan tidak mengetahui nilai-nilai moral yang ada di masyarakat.¹⁰ Bahkan, intensitas penggunaan gadget yang berlebihan hingga menyebabkan ketergantungan juga dapat memengaruhi anak dalam aspek keagamaanya.¹¹

Dengan demikian, perlu adanya upaya yang menjadi dasar dalam melakukan pengembangan dan penanaman etika di lingkungan masyarakat. Dalam hal ini lingkungan masyarakat yang dipilih sebagai sampel pada penelitian ini adalah Desa Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Pemilihan desa ini berlandaskan pada belum banyak yang melakukan penelitian di Desa Wangandowo, khususnya di bidang etika komunikasi pada anak-anak. Sehingga penelitian ini dapat menjadi kontribusi baru bagi ilmu pengetahuan, terutama dalam kajian etika komunikasi dalam perspektif Islam.

Selain itu, penelitian sementara (pra-observasi) yang dilakukan peneliti pada tanggal 1 hingga 20 April 2025 terkait intensitas penggunaan *gadget* di desa Wangandowo dengan mengambil sampel sebanyak 25 anak yang masuk dalam kategori generasi Alpha, yang menunjukkan 12 diantaranya menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam

¹⁰ Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm: 20

¹¹ Srie Zahra Nur Nadiya Putri Umarsana, Arri Handayani, and Dini Rakhmawati, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Peserta Didik,” *PESHUM: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, Vol. 4, no. 5 (Sragen: Ulil Albab Institute, 2025): 7241–7247.

sehari, 12 lainnya menggunakan *gadget* 1 hingga 2 jam per-hari, dan hanya 1 anak yang menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam per-hari.¹² Hal ini melampaui batas rata-rata harian yang dianjurkan oleh Asosiasi Dokter Anak Amerika dan Kanada yakni 2 jam sehari, meski dapat lebih fleksibel apabila anak-anak menggunakan *gadget* untuk kebutuhan pendidikan, serta terdapat pengawasan dari orang tua tentang konten yang dilihat anak-anak.¹³ Sedangkan anak-anak yang masuk dalam sampel penelitian sementara, mereka mengakses *gadget* tanpa pengawasan orang tua dan diluar kebutuhan pendidikan. Di samping itu, fenomena yang terjadi di desa Wangandowo, anak-anak generasi Alpha seringkali mengabaikan etika dalam berkomunikasi, baik antar sesama teman, maupun terhadap orang tua.

Dari sudut pandang ajaran Islam, etika atau akhlak dalam berkomunikasi merupakan hal yang krusial dan harus ditanamkan sejak usia anak-anak agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam berkomunikasi, pertengkaran, atau bahkan demoralisasi. Di samping itu, etika dalam berkomunikasi juga menjadi faktor pelengkap dalam norma sosial di lingkungan masyarakat.¹⁴ Sehingga, seharusnya anak-anak dapat memahami bagaimana etika ketika berkomunikasi antar-sesama, dan etika saat berkomunikasi dengan orang tua, khususnya dalam perspektif Islam. Sebab, Allah Swt. telah memerintahkan kepada umatnya melalui Al-Qur'an mengenai etika dalam berkomunikasi. Terlebih para ulama melalui kitabnya, seperti *Bidayatul Hidayah* yang dibuat oleh Imam Abu Hamid Al-Ghazali, tentunya dapat menjadi panutan bagi anak-anak, khususnya generasi Alpha yang mempermudah mereka dalam menerapkan etika komunikasi sesuai ajaran Islam.

Oleh sebab itu, hasil yang diperoleh melalui penelitian sementara mengenai durasi penggunaan *gadget* dan fenomena di desa

¹² Pra-Observasi 25 anak gen Alpha, Desa Wangandowo, Lampiran 8.

¹³ Canadian Pediatric Society, Digital Health Task Force, Ottawa, dan Ontario, "Digital Media: Promoting Healthy Screen Use in School-Aged Children and Adolescents," *Paediatrics and Child Health* Vol. 24, no. 6 (Oxford: Oxford University Press, 2019), hlm: 402–408, <https://doi.org/10.1093/pch/pxz095>.

¹⁴ Khairul Hamim, *Etika Komunikasi Islami (Kajian Kata Qaul Dalam Al-Qur'an)* (Lombok: CV Alfa Press Creative, 2019), hlm: 2.

Wangandowo ini perlu diperkuat dan disesuaikan dengan tujuan penelitian, yakni menggali data terkait pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi generasi Alpha, dengan kesadaran peneliti mengenai faktor lain yang juga dapat berpengaruh terhadap etika komunikasi generasi Alpha. Sehingga hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan data yang valid dengan jumlah narasumber yang proporsional serta mampu mengedukasi pembaca dan masyarakat mengenai pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap etika komunikasi anak-anak generasi Alpha.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibuat peneliti ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana intensitas penggunaan *gadget* Gen Alpha di Desa Wangandowo?
2. Bagaimana etika komunikasi Gen Alpha di Desa Wangandowo?
3. Bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi Gen Alpha?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui intensitas penggunaan *gadget* Gen Alpha di Desa Wangandowo.
2. Untuk mengetahui etika komunikasi Gen Alpha di Desa Wangandowo.
3. Untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi Gen Alpha.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat secara teoritis berupa pengembangan kajian di bidang ilmu pengetahuan khususnya dalam ranah komunikasi dan penyiaran Islam.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi bagi pembaca, khususnya bagi para orang tua generasi Alpha dan

generasi Alpha itu sendiri agar dapat mengontrol penggunaan gadget dan dapat meningkatkan kemampuan beretika. Sedangkan bagi peneliti, tentu melalui penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam mengimplementasikan teori secara empiris dan selaras dengan program studi yang diambil.

E. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Dalam melakukan penelitian mengenai pengaruh gadget terhadap etika komunikasi generasi Alpha di Desa Wangandowo, paradigma atau pendekatan yang digunakan adalah Postpositivistic. Paradigma ini melihat penelitian sebagai serangkaian langkah yang terhubung secara logis, mengakui keragaman perspektif para partisipan daripada satu realitas, dan mendukung metode pengumpulan dan analisis data yang tepat dan teliti. Selain itu, paradigma ini tidak meyakini sebab dan akibat secara kaku, tetapi lebih mengakui bahwa semua sebab dan akibat merupakan probabilitas yang mungkin terjadi.

Selain itu, paradigma ini mengemukakan bahwa pengamat atau peneliti harus memiliki kedekatan dengan objek atau realitas yang diteliti. Sehingga suatu permasalahan tidak akan bisa memperoleh jawaban ketika pengamat berada di belakang layar tanpa mengerti dan merasakan situasi yang dialami objek secara langsung. Akan tetapi, hubungan antara pengamat dan objek yang diteliti harus bersifat interaktif, dan pengamat dituntut untuk bersifat se-netral mungkin. Hal ini perlu dilakukan agar pengamat mampu mengurangi subjektivitasnya terhadap objek yang diteliti.¹⁵

Paradigma ini sesuai dengan desain penelitian yang peneliti lakukan. Sehingga dalam hal ini peneliti dapat mengamati secara langsung, serta memahami bahwa ada banyak faktor yang dapat memengaruhi etika komunikasi generasi Alpha yang juga

¹⁵ Hendrianto Sundaro, *Positivisme Dan Post Positivisme : Refleksi Atas Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Perencanaan Kota Dalam Tinjauan Filsafat Ilmu Dan Metodologi Penelitian*, Modul, Vol. 22 No. 1, (Semarang: UNDIP, 2022), hlm: 21-30

dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* sehari-harinya, dan ini adalah sebuah probabilitas yang mungkin terjadi.

Di sisi lain, untuk dapat mengetahui bagaimana intensitas anak-anak (generasi Alpha) dalam menggunakan gadget dan pengaruhnya terhadap etika komunikasi, maka teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi massa yang akan difokuskan pada efek dari adanya media massa dan juga termasuk media sosial. Penggunaan teori tersebut dalam penelitian ini dikarenakan media massa dan media sosial merupakan sebuah aspek penting yang dapat digunakan untuk menyebarkan informasi. Adapun efek daripada media massa dan media sosial menurut Denis McQuail dalam Burhan Bungin,¹⁶ menyebutkan bahwa efek media massa memiliki *typologi* yang terdiri dari empat bagian besar, yakni efek media yang tidak terencana dan efek media yang terencana. Kemudian ada juga efek yang dapat ditimbulkan dalam waktu yang lama, serta efek yang ditimbulkan dalam waktu yang cepat.¹⁷

Dalam efek media yang tidak terencana, McQuail menyebutkan ada dua tahap efek yang ditimbulkan media, yakni tahap pertama, media dapat merusak perilaku individu yang sangat memungkinkan untuk menyebar ke lingkungan masyarakat. kemudian tahap kedua, media dapat merusak sikap serta penerapan moral pada seseorang serta berdampak pada norma-norma yang sudah ada di masyarakat, sehingga dapat menyebabkan rusaknya budaya di lingkungan yang lebih luas.¹⁸

Efek media yang tidak terencana inilah yang menjadi konsentrasi dalam melakukan penelitian ini, sebab sangat berkaitan dengan pengaruh media terutama yang diakses melalui *gadget* oleh generasi Alpha. Sebab, aplikasi yang juga kerap digunakan oleh anak-anak terutama generasi Alpha adalah aplikasi

121 ¹⁶ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2021), hlm:

122 ¹⁷ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2021), hlm:

123 ¹⁸ Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, 2nd ed. (Jakarta: Kencana, 2021), hlm:

media sosial. Sehingga penggunaan *gadget* dalam hal ini termasuk penggunaan media sosial akan membawa pengaruh terhadap etika anak generasi Alpha.¹⁹

Di samping itu, anak-anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi tentu akan berdampak pada perubahan dalam cara mereka berkomunikasi, baik dalam aspek kesopanan, kejujuran, maupun pengendalian emosi. *Gadget* sebagai medium komunikasi menghadirkan berbagai bentuk interaksi digital, seperti pesan teks, media sosial, dan video online, yang dapat menjadi sumber utama anak dalam membentuk gaya komunikasi mereka sehari-hari.²⁰

Dengan menggunakan pendekatan ini, penelitian akan menganalisis apakah semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* memiliki pengaruh terhadap etika komunikasi anak generasi Alpha. Studi ini akan mengukur sejauh mana anak-anak meniru atau menginternalisasi norma komunikasi yang mereka lihat di media digital, baik yang positif maupun negatif. Pendekatan kuantitatif melalui survei akan digunakan untuk mendapatkan data terkait frekuensi penggunaan *gadget* serta pola komunikasi anak dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam interaksi dengan orang tua, teman, dan guru. Pada intinya, penerapan Teori Efek Media Massa yang termasuk dalam lingkup Teori Komunikasi Massa, dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mengenai bagaimana media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai faktor yang berperan dalam membentuk etika komunikasi anak-anak di era teknologi saat ini.

2. Jenis dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif eksplanatif yang mana dalam proses pencarian datanya

¹⁹ Mentari Kusuma Rini dan Titih Huriah, "Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja : Literature Review," *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah* 5, no. 1 (Surabaya: UM, 2020), hlm: 185–94.

²⁰ Muh. Rizaldi Pratama and Ninis Sudirman, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies* 3, no. 5 (Makassar: UNM, 2023), hlm: 136–143.

menggunakan penyebaran kuisioner, yang kemudian di analisis dan hasilnya di tulis dalam bentuk deskriptif berdasarkan data yang dihasilkan dari output IBM SPSS v26.0.0.0. Adapun objek penelitiannya ialah generasi Alpha yang berusia 10-15 tahun, sedangkan aspek yang dikaji ialah mengenai pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi gen Alpha.

3. Setting Penelitian

Pada penelitian ini, Lokasi penelitian berada di Desa Wangandowo, Kecamatan Kajen Kabupaten Pekalongan dengan waktu pelaksanaan mulai dari pra-observasi yang telah dilaksanakan pada 1 April sampai dengan 20 April 2025, kemudian penelitian yang dilaksanakan pada 1 September hingga 1 Oktober 2025, dan pengolahan data yang dilaksanakan pada 2 Oktober hingga 9 Oktober 2025.

4. Populasi Penelitian

Dalam sebuah penelitian kuantitatif, terdapat wilayah penelitian yang terdiri atas obyek/subyek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti dengan tujuan diteliti dan diambil kesimpulannya, yang kemudian disebut sebagai Populasi. Populasi tidak hanya sebatas orang saja, namun dapat berupa obyek dan benda-benda alam lain. Dalam hal ini populasi meliputi seluruh karakteristik yang dimiliki oleh obyek atau subyek tersebut.²¹

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka populasi yang menjadi obyek penelitian ini ialah anak-anak generasi Alpha yang berusia 10 sampai dengan 15 tahun, yang ada di Desa Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan. Pemilihan responden berusia 10 sampai dengan 15 tahun dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan metodologis dan perkembangan kognitif yang memengaruhi kemampuan anak dalam memahami dan merespons instrumen penelitian berbasis skala. Hal ini dikarenakan anak-anak di bawah usia 10 tahun

²¹ V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm: 13.

cenderung mengalami kesulitan dalam memahami format pertanyaan dan skala respons pada instrumen *self-report*, terutama dalam hal konsistensi interpretasi terhadap kategori jawaban seperti “sering”, “kadang-kadang”, atau “tidak pernah”. Hal ini berdampak pada validitas dan reliabilitas data yang dikumpulkan. Oleh karena itu, rentang usia 10 sampai dengan 15 dipandang paling tepat untuk digunakan dalam penelitian ini karena pada usia tersebut, responden telah memiliki kemampuan bahasa, kognisi, dan refleksi diri yang cukup matang untuk menjawab kuesioner dengan pemahaman yang relatif stabil dan akurat.²² Adapun jumlah keseluruhan anak-anak yang termasuk dalam gen Alpha usia 10 sampai dengan 15 tahun di Desa Wangandowo ialah sebagai berikut:

Tabel 1.1 Populasi Anak Generasi Alpha Usia 10-15 Tahun Di Desa Wangandowo

No.	Usia	Jumlah Laki-Laki	Jumlah Perempuan	Total
1.	10 Tahun	27	29	56
2.	11 Tahun	40	27	67
3.	12 Tahun	42	28	70
4.	13 Tahun	27	26	53
5.	14 Tahun	29	31	60
6.	15 Tahun	18	19	37

Berdasarkan Tabel 1.1, maka total populasi anak-anak generasi Alpha usia 10-15 tahun ialah sebanyak 343 Anak, dengan jumlah 56 anak di usia 10 tahun, 67 anak berusia 11 tahun, 70 anak berusia 12 tahun, 53 anak berusia 13 tahun, dan 60 anak berusia 14 tahun, serta 37 anak berusia 15 tahun. Total populasi ini diperoleh

²² L Coombes et al., “Enhancing Validity , Reliability and Participation in Self - Reported Health Outcome Measurement for Children and Young People : A Systematic Review of Recall Period , Response Scale Format , and Administration Modality,” *Quality of Life Research* 30, no. 7 (Jerman: Springer Nature, 2021): hlm: 1803-1832, <https://doi.org/10.1007/s11136-021-02814-4>.

dari keseluruhan RT dan RW di Desa Wangandowo Kecamatan Bojong Kabupaten Pekalongan.²³

5. Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel merupakan sebagian dari total populasi yang dapat dijangkau oleh peneliti sebagai obyek/subyek penelitian yang diperoleh melalui teknik pengambilan sampel (*Sampling*). Dalam hal ini, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul mewakili total populasi.²⁴ Di samping itu, ada dua kriteria obyek/subyek yang dapat dijadikan sampel, yaitu kriteria Inklusi atau obyek/subyek yang dibutuhkan dan bisa dijadikan responden dari total keseluruhan populasi, dengan beberapa faktor tertentu. Sedangkan kriteria eksklusi ialah obyek/subyek penelitian yang tidak bisa dijadikan sampel karena faktor yang tidak memungkinkan, dari total keseluruhan populasi.

Dengan demikian maka kriteria Inklusi yang menjadi sampel dalam penelitian ini ialah anak-anak generasi Alpha di desa Wangandowo yang memiliki *smartphone* (baik miliki individu maupun milik kedua orang tuanya); serta mereka yang bersedia menjadi responden. Sedangkan kriteria Eksklusi ialah anak-anak yang tidak bisa menjadi sampel karena tidak memiliki *smartphone*.

Adapun besaran sampel yang diambil berdasarkan total populasi, peneliti menggunakan rumus slovin, yakni:²⁵

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan:

N = Besar Populasi

n = Besar Sampel

e = Tingkat kesalahan (*margin of error*) yang diambil, (0,05)
jadi besaran sampel yang diambil adalah:

²³ Suatmiri, Kasi Pemerintahan Desa Wangandowo, data bulan Januari 2024. (Wawancara: 27 Desember 2024)

²⁴ V. Wiratna Sujarweni and Poly Endrayanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm: 17.

²⁵ V. Wiratna Sujarweni and Poly Endrayanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm: 17.

$$n = \frac{343}{1+343(0,05)^2} = \frac{343}{1,8575}$$

$n = 184,656$ (dibulatkan menjadi 185)

Berdasarkan hasil penghitungan tersebut, maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 185 anak.

6. Sumber Data

a. Data Primer

Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu berasal dari jawaban yang diperoleh melalui penyebaran kuisioner kepada sejumlah sampel yang telah ditentukan, yakni 185 anak-anak di Desa Wangandowo, Kecamatan Bojong, Kabupaten Pekalongan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data penunjang yang diperoleh peneliti, seperti data dari penelitian-penelitian terdahulu, dan referensi lainya untuk mendukung data primer. Selain itu, data-data berupa arsip atau dokumen dari balai desa Wangandowo juga menjadi sumber data sekunder, seperti untuk menentukan jumlah sampel yang dijadikan penelitian.

7. Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian atau pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik penyebaran kuisioner atau angket yang berisi sekumpulan pertanyaan yang disesuaikan dengan variabel dan indikator-indikator yang telah ditentukan, agar hasil penelitian sesuai dengan yang diharapkan. Adapun instrument penelitian ini memakai skala *Likert*. Jawaban dari setiap instrument berupa Sangat Sering (SS), Sering (S) Kadang-kadang (KK), Pernah (P), dan Tidak Pernah (TP).

Penggunaan skor skala Likert dalam instrumen penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat intensitas perilaku responden berdasarkan pernyataan yang bersifat favorable maupun unfavorable. Pada item favorable, skor diberikan secara berurutan mulai dari 5 untuk jawaban sangat sering hingga 1 untuk tidak pernah, karena semakin tinggi frekuensi menunjukkan semakin positif perilaku yang diharapkan.

Sebaliknya, pada item unfavorable skor dibalik, yaitu 1 untuk sangat sering hingga 5 untuk tidak pernah, sebab semakin tinggi frekuensi justru menggambarkan perilaku negatif yang berlawanan dengan indikator variabel. Dengan sistem pembalikan skor ini, hasil pengukuran dapat lebih objektif, di mana nilai yang tinggi secara konsisten merefleksikan kecenderungan perilaku yang baik atau sesuai dengan indikator penelitian, sedangkan nilai rendah menunjukkan kecenderungan perilaku yang tidak diharapkan.²⁶ Berikut Tabel 1.2 untuk kategori skor jawaban.

Tabel 1.2 Skor Alternatif Jawaban

Pilihan Jawaban	Skor Unfavorable	Skor Favorable
Sangat Sering	1	5
Sering	2	4
Kadang-Kadang	3	3
Pernah	4	2
Tidak Pernah	5	1

Mayoritas instrumen dalam penelitian ini disusun dalam bentuk unfavorable dengan alasan untuk menangkap kecenderungan perilaku responden yang berhubungan dengan dampak negatif dari intensitas penggunaan *gadget* terhadap etika komunikasi. Pernyataan yang bersifat unfavorable lebih sesuai karena fokus penelitian adalah mengidentifikasi adanya sikap, kebiasaan, atau perilaku yang tidak diharapkan, seperti penggunaan bahasa kasar, kurang menghormati orang tua, hingga mengabaikan lingkungan sosial akibat terlalu sering bermain HP.

Dengan menggunakan pernyataan negatif, peneliti dapat lebih mudah mendeteksi sejauh mana perilaku yang bertentangan dengan norma komunikasi terjadi dalam keseharian responden. Sementara itu, hanya satu item yang dibuat favorable, yaitu

²⁶ Robert F. DeVellis, *Scale Development*, Fourth Edition (California: SAGE Publication, Inc, 2017), hlm: 132-134.

nomor 7 pada variabel X (Intensitas Penggunaan *gadget*), untuk memberikan keseimbangan dalam instrumen dan melihat apakah responden juga memiliki kesadaran diri dalam mengontrol penggunaan *gadget* dengan kembali ke aktivitas positif. Kehadiran satu item positif ini penting sebagai pembanding agar hasil pengukuran tidak sepenuhnya bias pada aspek negatif, sekaligus untuk menegaskan adanya potensi perilaku adaptif yang bisa muncul meskipun mayoritas instrumen menekankan sisi unfavorable. Berikut masing-masing instrument dari dua variabel yang telah ditetapkan dalam penelitian ini.

a. Instrumen penggunaan *gadget* (Variabel X)

Tabel 1.3 Instrumen Penggunaan Gadget

Kode Pernyataan	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Skor
P1	Frekuensi penggunaan untuk hiburan (game, video, media sosial)	Waktu layar yang tidak diarahkan	Saya lebih sering menggunakan <i>gadget</i> untuk hiburan daripada untuk belajar.	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
P2	Kecenderungan meniru konten di media	Pengaruh konten terhadap perilaku verbal	Saya pernah meniru kata-kata kasar atau tidak sopan dari video/game yang saya tonton.	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
P3	Gangguan komunikasi karena gadget	Prioritas <i>gadget</i> dibanding interaksi sosial	Saya lebih memilih menonton video atau main game daripada berbicara dengan orang tua/teman.	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5

Kode Pernyataan	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Skor
P4	Reaksi saat <i>gadget</i> diambil/dilarang	Ketergantungan dan pengaruh terhadap kontrol diri	Saya mudah marah ketika dilarang bermain <i>gadget</i> atau disuruh berhenti.	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
P5	Perhatian dalam komunikasi	<i>Gadget</i> mengganggu fokus saat berinteraksi	Karena sedang bermain <i>gadget</i> , Saya sering tidak memperhatikan orang tua atau teman saat mereka berbicara	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
P6	Intensitas penggunaan <i>gadget</i> dan relevansinya dengan adab Islami	Keterkaitan screen time dan nilai moral	Setelah lama bermain <i>gadget</i> , saya jarang mengucapkan salam, terima kasih, atau meminta maaf.	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
P7	Kesadaran waktu penggunaan	Kontrol diri dan kedisiplinan	Saya tahu kapan harus berhenti bermain <i>gadget</i> dan kembali ke kegiatan seperti sholat, belajar, atau membantu orang tua.	(SS) = 5, (S) = 4, (KK) = 3, (P) = 2, (TP) = 1

Pemilihan indikator frekuensi penggunaan untuk hiburan, peniruan perilaku dari konten, dan berkurangnya interaksi sosial didasarkan pada pemahaman bahwa intensitas penggunaan *gadget* tidak hanya diukur dari lamanya waktu layar (*screen time*), tetapi juga dari kualitas dan tujuan

penggunaannya. Durasi penggunaan *gadget* untuk hiburan memiliki hubungan signifikan dengan penurunan kesejahteraan psikologis anak dan remaja. Frekuensi anak menggunakan *gadget* untuk hiburan (seperti game dan video) menunjukkan adanya orientasi penggunaan yang bersifat hedonistik dan sekadar konsumtif daripada edukatif.²⁷ Oleh karena itu, indikator ini digunakan untuk mengukur aspek kebiasaan penggunaan yang cenderung pasif dan konsumtif, yang secara langsung memengaruhi pola perilaku dan kebiasaan anak dalam kesehariannya.

Indikator kedua yaitu peniruan konten dari media digital dipilih karena anak-anak berada dalam fase perkembangan sosial dan kognitif yang tinggi, di mana proses belajar banyak terjadi melalui observasi. Bandura dalam *Social Learning Theory* menjelaskan bahwa perilaku anak terbentuk dari hasil pengamatan dan peniruan terhadap model yang dilihat, termasuk melalui media digital.²⁸ Hal ini sejalan dengan penelitian yang berjudul *Learning to Ignore: The Development of Time-Based Visual Attention in Children* menunjukkan bahwa anak-anak yang sering terekspos pada konten agresif di media sosial atau game menunjukkan peningkatan perilaku verbal negatif seperti berkata kasar atau mengejek.²⁹ Dengan demikian, indikator ini relevan untuk mengukur seberapa jauh intensitas penggunaan *gadget* berkontribusi terhadap pembentukan perilaku verbal dan sosial anak.

²⁷ Jean M Twenge, Gabrielle N Martin, and W Keith Campbell, "Decreases in Psychological Well-Being among American Adolescents after 2012 and Links to Screen Time during the Rise of Smartphone Technology," *Emotion*, Vol. 18, No. 6, (America: American Psychological Association, 2019), hlm: 245–257, <https://doi.org/10.1037/emo0000403>.

²⁸ Albert Bandura, *Social Learning Theory* (Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall, 1977), hlm: 22-28

²⁹ Zorana Zupan, Elisabeth Blagrove, dan Derrick G. Watson, "Learning to Ignore: The Development of Time-Based Visual Attention in Children.," *Developmental Psychology*, Vol. 54, no. 12 (America: American Psychological Association, 2018), hlm: 2248–64, <https://doi.org/10.1037/dev0000582>.

Disisi lain, indikator Intensitas penggunaan *gadget* dan relevansinya dengan adab Islami didasarkan pada fenomena yang pernah diteliti dimana anak-anak yang terlalu lama berinteraksi dengan media digital cenderung mengalami penurunan empati dan frekuensi perilaku prososial, seperti mengucapkan salam, meminta maaf, atau berterima kasih. Pada penelitian karya Yalda T Uhls dkk. yang berjudul *Computers in Human Behavior*, menjelaskan bahwa paparan layar digital yang tinggi dapat menghambat kemampuan anak dalam mengenali ekspresi emosional dan memahami isyarat sosial karena berkurangnya interaksi tatap muka.³⁰ Selain itu, anak-anak dengan durasi penggunaan *gadget* berlebihan mengalami penurunan regulasi diri dan empati interpersonal. Oleh sebab itu, indikator ini penting untuk menggambarkan keterkaitan antara waktu penggunaan *gadget* dan pembentukan karakter sosial, moral, serta adab berkomunikasi anak. Semakin lama anak terpapar pada media tanpa pendampingan, semakin besar risiko terjadinya pergeseran nilai sopan santun dan kepekaan sosial di lingkungan keluarga maupun sekolah.³¹

Sementara itu, indikator ketergantungan emosional, gangguan fokus, dan kesadaran waktu digunakan untuk menilai aspek *self-regulation* atau kemampuan anak dalam mengendalikan penggunaan *gadget*. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh Lemmens dkk. dalam penelitiannya yang bertajuk *Psychological Assessment* menyatakan bahwa kecanduan game dan penggunaan *gadget* berlebihan ditandai oleh kehilangan kontrol, perubahan emosi ketika dilarang

³⁰ Yalda T. Uhls, Nicole B Ellison, dan Kaveri Subrahmanyam, "Benefits and Costs of Social Media in Adolescence," *Pediatrics*, Vol. 140, No. 2 (America: American Academy Pediatrics, 2017), hlm: 67–70, <https://doi.org/https://10.1542/peds.2016-1758E>.

³¹ Sarah E Domoff et al., "Development dan Validation of the Problematic Media Use Measure: A Parent Report Measure of Screen Media 'Addiction' in Children," *Psychology of Popular Media Culture* Vol. 8, no. 1 (Amerika: American Psychological Association, 2019), hlm: 2–11, <https://doi.org/10.1037/ppm0000163>.

bermain, dan gangguan fungsi sosial.³² Oleh karena itu, indikator seperti “mudah marah saat dilarang bermain *gadget*,” “tidak memperhatikan saat orang berbicara,” dan “tahu kapan harus berhenti bermain” penting untuk mengukur tingkat pengendalian diri serta kesadaran anak terhadap keseimbangan antara dunia digital dan aktivitas nyata. Indikator-indikator ini dipilih karena mencerminkan dimensi perilaku, emosional, dan kognitif yang saling berhubungan dalam memahami intensitas penggunaan *gadget* secara komprehensif.

b. Instrumen etika komunikasi gen alpha (Variabel Y)

Dalam instrumen etika komunikasi generasi Alpha ini, peneliti menggunakan kitab *Bidayatul Hidayah* untuk dijadikan sebagai indikator pengukuran etika komunikasi generasi Alpha dalam perspektif Islam. Berikut Tabel 1.4 yang menjabarkan item pernyataan dan indikator dalam instrumen variabel Y.

Tabel 1.4 Instrumen Etika Komunikasi Generasi Alpha Berdasarkan Kitab Bidayatul Hidayah

No.	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Skor
1.	Etika Komunikasi Terhadap Teman (Kitab <i>Bidayatul Hidayah</i> Halaman 170-171)	Kesantunan dalam berbicara	Saya terkadang berbicara dengan teman menggunakan bahasa yang kasar (P1)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
			Saya terkadang bercanda dengan teman menggunakan	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) =

³² Jeroen S Lemmens, Patti M Valkenburg, dan Jochen Peter, “Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming,” *Computers in Human Behavior* Vol. 27, No. 1 (Inggris: Elsevier, Ltd., 2011), hlm: 144–152, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>.

No.	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Skor
			kata-kata yang kotor (P2)	4, (TP) = 5
2.		Menjaga lisan dan tidak menyakiti hati	Saya terkadang mengejek teman, baik di media sosial ataupun di lingkungan sekolah, kampung, bahkan ketika bermain. (P3)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
		Menjaga Rahasia yang diberikan Teman	Ketika teman mempercayai saya tentang rahasia sesuatu, terkadang saya menceritakan kepada orang lain. (P4)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
3.		Menghargai Pendapat	Saya terkadang mencegah teman untuk memberikan pendapat yang berbeda dengan saya. (P5)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
4.		Menghormati lawan bicara	Saya terkadang memotong pembicaraan teman yang mengajak ngobrol dengan saya. (P6)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5

No.	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Skor
			Ketika saya sedang bermain HP (game atau menonton video), terkadang saya tidak memperhatikan teman yang mengajak ngobrol saya. (P7)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
5.		Bahasa yang santun	Saya terkadang tidak izin terlebih dahulu ketika ingin pinjam barang milik teman (P8)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
6.	Etika Komunikasi Terhadap Orangtua (Kitab <i>Bidayatul Hidayah</i> Halaman 160-161)	Kesantunan dalam Berbicara	Ketika berbicara dengan orang tua, saya terkadang menggunakan nada tinggi (emosi) (P9)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
			Ketika berbicara dengan orang tua, saya terkadang menggunakan kata kata yang tidak sopan. (P10)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
7.		Kepatuhan dalam Mendengarkan	Ketika diajak berbicara dengan orang tua, saya	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) =

No.	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Skor
			terkadang memotong pembicaraan orang tua (P11)	3, (P) = 4, (TP) = 5
			Ketika saya diajak berbicara orang tua pada saat saya sedang bermain HP, saya terkadang tidak memperhatikan apa yang dibicarakan orang tua. (P12)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
8.		Tidak Membantah atau Mendebat	Saya membantah perkataan orang tua dengan emosi karena saya tidak setuju (P13)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
9.		Memiliki Tata Krama (Meminta Izin)	Saya terkadang tidak izin terlebih dahulu ketika mau pergi bermain (P14)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5
			Saya terkadang tidak izin terlebih dahulu ketika ingin pinjam barang milik orang tua. (P15)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5

No.	Dimensi	Indikator	Item Pernyataan	Skor
10		Kejujuran Saat Berbicara	Saya sering berbohong ketika orang tua menanyakan sesuatu kepada saya. (P16)	(SS) = 1, (S) = 2, (KK) = 3, (P) = 4, (TP) = 5

Pemilihan indikator etika komunikasi dalam penelitian ini merujuk pada ajaran moral yang termuat dalam *Kitab Bidayatul Hidayah* karya Imam al-Ghazali, khususnya pada pembahasan tentang adab berbicara dan berinteraksi. Al-Ghazali menekankan bahwa kesantunan dalam berbicara, menjaga lisan agar tidak menyakiti hati orang lain, menghormati lawan bicara, serta kejujuran dalam berkomunikasi merupakan manifestasi dari akhlak terpuji yang harus diterapkan dalam setiap bentuk interaksi sosial, baik terhadap teman maupun orang tua. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan konsep *adab al-lisān* dalam komunikasi Islam yang menuntut keterpaduan antara pikiran, niat, dan perilaku dalam penyampaian pesan.³³

Secara akademis, indikator-indikator ini dipilih karena merepresentasikan dimensi utama etika komunikasi interpersonal dalam perspektif Islam, yakni (1) kesantunan berbicara (*qaulan layyinan*), (2) penghormatan terhadap lawan bicara, (3) pengendalian diri dalam berujar, serta (4) kejujuran dan kepatuhan terhadap norma. Pemilihan indikator yang bersifat konkret seperti “menjaga lisan”, “tidak mengejek”, “tidak memotong pembicaraan”, dan “meminta izin”³⁴ juga memungkinkan pengukuran perilaku komunikasi secara teramati melalui instrumen skala Likert. Selain itu, berdasarkan pra-

³³ Imam Abu Hamid Al Ghazali Di Terjemahkan Oleh Abu Ali Al Banjari Al Nadwi, *Bidayatul Hidayah (Permulaan Jalan Hidayah)* (Kedah, Malaysia: Pustaka Darussalam, 1995), Hlm:116-117.

³⁴ Imam Abu Hamid Al Ghazali Di Terjemahkan Oleh Abu Ali Al Banjari Al Nadwi, *Bidayatul Hidayah (Permulaan Jalan Hidayah)* (Kedah, Malaysia: Pustaka Darussalam, 1995), Hlm: 160-171.

observasi yang dilakukan peneliti, beberapa indikator tersebut merupakan perilaku yang paling dekat dan sering dijumpai dalam interaksi anak-anak Generasi Alpha di Desa Wangandowo, baik dalam konteks pertemanan maupun hubungan dengan orang tua.

8. Teknik Keabsahan Data

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengidentifikasi sah atau tidaknya suatu kuesioner untuk mengungkapkan hal-hal yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Uji validitas juga harus memberikan gambaran yang dapat berfungsi sebagai alat pengumpul data yang akurat dan dapat dipercaya selain untuk mengetahui dan mengungkapkan data dengan tepat.

Untuk mengevaluasi validitas angket yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus *product moment* dan aplikasi IBM SPSS v26.0.0.0 untuk menguji item pertanyaan tentang penggunaan *gadget* (X) dan etika komunikasi gen Alpha (Y). Teknik yang digunakan yaitu dengan mengikuti ketentuan apabila $r_{hitung} > r_{Tabel}$ maka item dinyatakan valid pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$.³⁵

b. Uji Reabilitas

Dengan hasil pengukuran yang konsisten, reliabilitas instrumen dapat dijadikan metode untuk mengukur keabsahan instrumen. Dalam penelitian ini, rumus yang digunakan ialah dengan menerapkan metode Alpha Cronbach untuk menguji reliabilitas instrumen. Jika nilai α lebih besar dari 0,60, variabel dianggap reliabel.³⁶ Setelah mengetahui hasil dari uji validitas variabel penggunaan *gadget* (X) dan etika komunikasi generasi alpha (Y), uji reliabilitas instrumen yang valid dilakukan dengan menggunakan program statistik IBM SPSS v26.0.0.0.

³⁵ V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 177.

³⁶ V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 186.

9. Metode Pengolahan dan Analisis Data

Karena penelitian ini menggunakan teknik kuantitatif dengan jenis eksplanatif, maka jenis statistik yang digunakan yaitu dengan statistik inferensial melalui analisis regresi linear sederhana. Dalam hal ini, ada beberapa tahapan sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, yakni dengan melakukan uji prasyarat agar dapat diketahui apakah analisis data untuk pengujian hipotesis dapat diteruskan atau tidak. Penelitian ini menggunakan uji prasyarat melalui uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji linearitas, dan uji signifikansi koefisien korelasi, menggunakan IBM SPSS v26.0.0.0.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang dikumpulkan dari suatu populasi memiliki sebaran normal atau tidak. Pengujian ini dilakukan menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* melalui aplikasi IBM SPSS v26.0.0.0. Adapun ketentuan pengujiannya adalah: apabila nilai signifikansi (*sig*) lebih besar dari 0,05, maka data dianggap berdistribusi normal. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.³⁷

b. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah antara variabel terikat (*Y*) dan variabel bebas (*X*) mempunyai hubungan linear. Uji linearitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS v26.0.0.0 dengan kriteria pengujian yaitu: jika nilai *sig.deviation from linearity* > 0,05 maka hubungan antara variabel *X* dan *Y* adalah linear. Jika nilai *sig.deviation from linearity* < 0,05 maka hubungan antara variabel *X* dan *Y* adalah tidak linear.³⁸

³⁷ Nuryadi et al., *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*, Sibuku Media (Yogyakarta: Sibuku Media, 2017), hlm: 83.

³⁸ Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS: Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm: 63.

c. Uji Signifikansi Korelasi

Uji korelasi *pearson product moment* merupakan salah satu dari beberapa jenis uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui derajat keeratan hubungan dua variabel yang berskala internal atau rasio. Analisis korelasi bertujuan untuk mengukur kekuatan asosiasi (hubungan) linear antara dua variabel. Uji signifikan koefisien korelasi diperoleh dari Tabel Correlations pada IBM SPSS v26.0.0.0 Statistic 20 dengan kriteria pengujian yaitu: jika nilai Sig. (*2-tailed*) < 0,05 maka berkorelasi atau ada hubungan, adapun jika nilai Sig. (*2-tailed*) > 0,05 maka tidak ada hubungan secara signifikan.

Agar dapat menentukan kekuatan hubungan terhadap nilai koefisien korelasi yang ditemukan, maka peneliti menganut pada ketentuan:³⁹

Tabel 1.5 Pedoman Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Tabel 1.5 digunakan sebagai pedoman untuk menganalisis Tingkat hubungan antar variabel, mulai dari sangat rendah hingga sangat kuat. Setelah melakukan tiga uji prasyarat tersebut, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan metode regresi linear sederhana melalui aplikasi IBM SPSS v26.0.0.0. Setelah diperoleh hasil dari regresi linear di SPSS, maka akan keluar beberapa Tabel hasil output SPSS. Untuk mengetahui nilai koefisien regresi, maka dapat dilihat Tabel “coefisient”.⁴⁰

³⁹ V. Wiratna Sujarweni dan Poly Endrayanto, *Statistika Untuk Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm: 61.

⁴⁰ Rahmatillah MW, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Peserta Didik SDN 17 Barru*. Skripsi. (IAIN PARE PARE: PAI, 2023), hlm: 43-44

d. Uji Hipotesis

Setelah mengetahui output pada Tabel “coefisient” di spss, maka langkah selanjutnya ialah melakukan uji hipotesis. Langkah pertama ialah dengan melihat nilai Sig. (signifikansi) dalam Tabel tersebut. Ada dua ketentuan dalam melakukan uji hipotesis ini, yaitu: Jika nilai Sig. lebih kecil dari probabilitas (0,05) maka dapat diartikan variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Sedangkan jika nilai Sig. lebih besar dari probabilitas (0,05) maka dapat diartikan variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.⁴¹

Langkah kedua yang dapat dilakukan untuk uji hipotesis ialah dengan melihat nilai *t*. Dalam uji *t* ini juga terdapat dua ketentuan, yang mana jika nilai *t* hitung lebih besar dari *t* Tabel maka ada pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y. dan apabila nilai *t* hitung lebih kecil daripada *t* Tabel maka variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y.

Untuk mengetahui nilai *t* Tabel, maka dapat menggunakan rumus:

$$\text{Nilai } t \text{ Tabel} = a / v$$

Keterangan : *a* (probabilitas); *v* (jumlah variabel)⁴²

Hasil dari rumus ini digunakan untuk mencari letak kolom nilai *t* Tabel yang digunakan. Kemudian masuk ke derajat keabsahan (degree of freedom), dengan rumus *n-k*. Disini *n* berarti banyaknya observasi atau jumlah responden (yang disederhanakan), sedangkan *k* berarti banyaknya variabel (bebas dan terikat). Dan hasil dari nilai *df* (degree of freedom) ini digunakan untuk mencari letak baris dalam *t* Tabel.

Selain itu, langkah terakhir yang dapat digunakan untuk memastikan uji hipotesis yang valid, maka dengan melihat Tabel “Model Summary” di dalam output SPSS. Dengan melihat skor R Square, maka dapat diketahui berapa besar persentase

⁴¹ Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS: Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm: 159–161.

⁴² Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS: Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm: 162.

pengaruh variabel X terhadap variabel Y, dan sisa dari nilai persentase tersebut adalah faktor lain yang ditimbulkan dari aspek yang tidak diteliti.⁴³ Dalam melakukan rangkaian uji hipotesis ini, peneliti menggunakan aplikasi IBM SPSS v26.0.0.0.

F. Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini terdapat sistematika penulisan supaya memudahkan dalam memahami isi dari skripsi yang ditulis. Kemudian, peneliti memecah menjadi beberapa bab, yakni:

BAB I Pendahuluan membahas terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori membahas terkait teori dasar penelitian,

Bab III Gambaran Umum Objek Penelitian, di dalamnya membahas profil terkait Desa Wangandowo, dan karakteristik responden yang dalam hal ini adalah generasi Alpha dengan di bagi menjadi sub-bab sesuai klasifikasi umur, jenjang pendidikan, dan prioritas penggunaan *gadget*, serta penjabaran data hasil penelitian variabel X dan Y.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan menyajikan hasil analisis data yang diperoleh melalui penyebaran angket dan diolah dengan SPSS lalu di jabarkan dalam bentuk deskriptif.

Bab V Simpulan menyajikan kesimpulan, saran.

⁴³ Ce Gunawan, *Mahir Menguasai SPSS: Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2020), hlm: 160.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, intensitas penggunaan *gadget* anak-anak Desa Wangandowo cenderung tinggi secara frekuensi tetapi bervariasi secara kualitas tergantung konteks dan pengawasan. Seperti jika dilihat dari aspek pemanfaatan *gadget* oleh generasi Alpha di mana mereka lebih memilih menggunakan *gadget* sebagai sarana hiburan daripada sarana untuk aktivitas produktif seperti belajar.

Sedangkan dari segi etika komunikasi anak-anak generasi Alpha di Desa Wangandowo dalam perspektif Islam berdasarkan pada kitab *Bidayatul Hidayah* karya Imam Al-Ghazali, dapat disimpulkan bahwa etika komunikasi anak Generasi Alpha di Desa Wangandowo secara umum tergolong baik, namun masih memerlukan pembinaan berkelanjutan. Sebagaimana ajaran Imam Al-Ghazali dalam *Bidayatul Hidayah*, anak-anak perlu dibimbing sejak dini untuk menjaga lisan, menghormati orang tua, dan memperlakukan teman dengan baik agar etika komunikasi mereka sejalan dengan akhlak mulia yang diajarkan dalam Islam.

Sehingga dari dua variabel tersebut, hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dapat berpengaruh signifikan sebesar 41,2% terhadap etika komunikasi anak-anak generasi Alpha di Desa Wangandowo. Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* dapat memungkinkan perubahan nilai etika komunikasi anak generasi Alpha di Desa Wangandowo. Disisi lain, ada sebesar 58,8% faktor lain yang juga dapat memengaruhi etika komunikasi anak generasi Alpha yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

B. Saran

Penelitian ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan metode kuantitatif dan dilakukan pada satu lokasi, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Untuk

penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan pendekatan campuran (*mixed methods*) dan melibatkan lebih banyak responden serta variabel, seperti peran orang tua dan pendidikan agama, agar hasilnya lebih mendalam dan komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, Sofian, and Triana Lestari. (2021). "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Di Masa Pandemi." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 5, No. 1, hlm: 1490–1493.
- Afifa, Ira Nur. (2024). "Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Napal Kabupaten Seluma." *Dawuh: Da'wah Education Journal*, Vol. 5, No. 1, hlm: 86-94.
- Annur, Cindy Mutia. (2024, 22 Januari). "Durasi Penggunaan Ponsel Di Indonesia Cenderung Meningkatkan Semenjak Pandemi." Databoks. Diakses pada 11 November 2024. <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/147c4723c1d145f/durasi-penggunaan-ponsel-di-indonesia-cenderung-meningkat-semenjak-pandemi>
- Badan Pusat Statistik. (2024). "Proporsi Individu Yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur (Persen), 2021-2023." bps.go.id. Jakarta.
- Bandura, Albert. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall. <https://psycnet.apa.org/record/1977-25733-000>.
- Bungin, Burhan. (2021). *Sosiologi Komunikasi*. 2nd ed. Jakarta: Kencana.
- Canadian Pediatric Society, Digital Health Task Force, Ottawa, and Ontario. (2019). "Digital Media: Promoting Healthy Screen Use in School-Aged Children and Adolescents." *Paediatrics and Child Health (Canada)* 24, no. 6 hlm: 402–408. <https://doi.org/10.1093/pch/pxz095>.
- Coombes, L, K Bristowe, C Ellis-Smith, J Aworinde, L. K. Fraser, J Downing, M. Bluebond-Langner, L Chambers, F.E.M Murtagh, and R Harding. (2021). "Enhancing Validity , Reliability and Participation in Self - Reported Health Outcome Measurement for Children and Young People : A Systematic Review of Recall Period , Response Scale Format , and Administration Modality." *Quality of Life Research*, Vol. 30, No. 7, hlm: 1803–

32. <https://doi.org/10.1007/s11136-021-02814-4>.

Dai, Ying, and Na Ouyang. (2023). "Excessive Screen Time Is Associated with Mental Health Problems and ADHD in US Children and Adolescents: Physical Activity and Sleep as Parallel Mediators." *Quantitative Biology: Neurons and Cognition*. New York: Cornell University. hlm: 1–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2508.10062>.

DeVellis, Robert F. (2017) *Scale Development*. Fourth Edi. California: SAGE Publication, Inc.

Domoff, Sarah E, Kristen Harrison, Ashley N Gearhardt, Douglas A Gentile, Julie C Lumeng, and Alison L Miller. (2019). "Development and Validation of the Problematic Media Use Measure: A Parent Report Measure of Screen Media 'Addiction' in Children." *Psychology of Popular Media Culture*, Vol. 8, No. 1, hlm: 2–11. <https://doi.org/10.1037/ppm0000163>.

Dyatmika, Teddy. (2021). *Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta: Zahir Publishing.

Dzaljad, Rifma Ghulam, Verdy Firmantoro, Yulia Rahmawati, Rita Pranawati, Titin Setiawati, Andys Tiara, Sri Mustika, et al. (2022). *Etika Komunikasi: Sebuah Paradigma Integratif*. Yogyakarta: Gramasurya.

Eirich, Rachel, Brae Anne McArthur, Ciana Anhorn, Claire McGuinness, Dimitri A. Christakis, and Sheri Madigan. (2022). "Association of Screen Time with Internalizing and Externalizing Behavior Problems in Children 12 Years or Younger: A Systematic Review and Meta-Analysis." *JAMA Psychiatry*, Vol. 79, No. 5 hlm: 393–405. <https://doi.org/10.1001/jamapsychiatry.2022.0155>.

Gunawan, Ce. (2020). *Mahir Menguasai SPSS: Panduan Praktis Mengolah Data Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.

Hakim, Arif Rahman, Muh Yazid, and Musabihatul Kudsiah. (2021). "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan

Emosional Dan Akhlak Peserta Didik.” *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 7, No. 1 hlm: 149–62.
<https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3841>.

Hamim, Khairul. (2019). *Etika Komunikasi Islami (Kajian Kata Qaul Dalam Al-Qur'an)*. Lombok: CV Alfa Press Creative.

Imam Abu Hamid Al Ghazali di terjemahkan oleh Abu Ali Al Banjari Al Nadwi. (1995). *Bidayatul Hidayah (Permulaan Jalan Hidayah)*. Kedah, Malaysia: Pustaka Darussalam.

Khoerunnisa, R, and S Laeli. (2024) “Pengaruh Gadget Pada Anak Sekolah Dasar Mengenai Perkembangan Psikologi Terhadap Emosi Dan Sosial.” *Karimah Tauhid*, Vol. 3, No. 7, hlm: 7415–23.

Lemmens, Jeroen S, Patti M Valkenburg, and Jochen Peter. (2011). “Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming.” *Computers in Human Behavior*, Vol. 27, No. 1, hlm: 144–52.

<https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>.

Mccrindle, Mark. (2014). *The ABC of XYZ: Understanding the Global Generations*. Bella Vista NSW 2153: UNSW Press.

Nuryadi, Tutut Dewi Astuti, Endang Sri Utami, and M. Budiantara. (2017). *Buku Ajar Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Sibuku Media. Yogyakarta: Sibuku Media.

Page, Angie S, Ashley R Cooper, Pippa Griew, and Russell Jago. (2010). “Children ’ s Screen Viewing Is Related to Psychological Difficulties Irrespective of Physical Activity Children ’ s Screen Viewing Is Related to Psychological Difficulties Irrespective of Physical Activity The Online Version of This Article , along with U.” *Pediatrics*, Vol. 126, No. 5, hlm: e.1011-1017.
<https://doi.org/10.1542/peds.2010-1154>.

Permana, I Dewa Gede Darma. (2021). “Menghadapi Degradasi Etika Dan Moral Sebagai Problematika Generasi Milenial Dengan Perspektif Pendidikan Agama Hindu.” *Guna Widya: Jurnal*

Pendidikan Hindu Vol. 8, no. 1, hlm: 46–64.

Pratama, Muh. Rizaldi, and Ninis Sudirman. (2023). “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.” *Pinisi Journal Of Art, Humanity & Social Studies* Vol. 3, No. 5, hlm: 136–143.

Ratuliu, Mona. (2018). *Digital Parentthink*. Jakarta Selatan: Noura.

Retalia, Tritjahjo Danny Soesilo, and Sapto Irawan. (2022). “Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Remaja.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, Vol. 12, No. 2, hlm: 139–149. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i2.p139-149>.

Rini, Mentari Kusuma, dan Titih Huriah. (2020). “Prevalensi Dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja : Literature Review.” *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, Vol. 5, No. 1, hlm: 185–194.

Santosa, Elizabeth. (2015). *Raising Children In Digital Era*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Silviyana, Mega, Karuniawati Dewi Ramadani, Rini Sulistyowati, Nindya Riana Sari, dan Ganish Anggraeni. (2023). *Profil Anak Usia Dini 2023*. 4th Ed. Jakarta: Badan Pusat Statistik Indonesia.

Speedtest.net. (2025). “How Much Internet Speed Do You Really Need?” Diakses pada 5 Oktober 2025. <https://www.speedtest.net/about/knowledge/how-much-speed-you-need>.

Sujarweni, V. Wiratna, dan Poly Endrayanto. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Susanti, Rini, dan Mariyana. (2022). “Dampak Penggunaan Gadget Pada Perilaku Anak.” *Jurnal Ilmiah Zona Psikologi*, Vol. 4, No. 3, hlm: 7–13.

Twenge, Jean M, Gabrielle N Martin, dan W Keith Campbell. (2019). “Decreases in Psychological Well-Being among American

- Adolescents after 2012 and Links to Screen Time during the Rise of Smartphone Technology.” *Computers in Human Behavior Emotion*, Vol. 18, No. 6, hlm: 245–57. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2018.12.048>.
- Uhls, Yalda T., Nicole B Ellison, dan Kaveri Subrahmanyam. (2017). “Benefits and Costs of Social Media in Adolescence.” *Pediatrics*, Vol. 140, No. 2 hlm: 67–70. <https://doi.org/https://10.1542/peds.2016-1758E>.
- Umarsana, Srie Zahra Nur Nadiya Putri, Arri Handayani, dan Dini Rakhmawati. (2025). “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Peserta Didik.” *PESHUM: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* Vol. 4, No. 5, hlm: 7241–47.
- Waluyo, Aiko Hikaru Putri Perdana, Sabrina Athallah Hamzah, Safina Rihan, Marsela Febriyanti, M. Rifqi Rizal Alfareza, dan Eni Nurhayati. (2024). “Pengaruh Media Sosial Terhadap Gaya Bahasa Dalam Komunikasi Generasi Alpha Diera Digital Pada Lingkup Kota Surabaya.” *Jurnal Humaniora Revolusioner*, Vol. 8, No. 5, hlm: 64–68.
- Yasir, Muhamad, dan Susilawati. (2021) “Pendidikan Karakter Pada Generasi Alpha :Tanggung Jawab, Disiplin Dan Kerja Keras.” *Jurnal Pkm: Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 04, No. 03, hlm: 309–317.
- Yuliandari, Ria Norfika. (2020). “Pola Pendidikan Dan Pengasuhan Generasi Alpha Pendahuluan.” *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 04, No. 2 hlm: 108–16.
- Zupan, Zorana, Elisabeth Blagrove, dan Derrick G. Watson. (2018). “Learning to Ignore: The Development of Time-Based Visual Attention in Children.” *Developmental Psychology*, Vol. 54, No. 12, hlm: 2248–2264. <https://doi.org/10.1037/dev0000582>.