

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP AKHLAK REMAJA  
DI DESA SIMANULDANG JAE KECAMATANULU BARUMUN  
KABUPATEN PADANG LAWAS**

**Yunita Gibon<sup>1</sup> Yusnah Hasibuan<sup>2</sup> Saipul Rijai<sup>3</sup>**  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
[gibonyunita@gmail.com](mailto:gibonyunita@gmail.com)<sup>1</sup>, [hasibuanyusnah5@gmail.com](mailto:hasibuanyusnah5@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[rijaisaipul929@gmail.com](mailto:rijaisaipul929@gmail.com)<sup>3</sup>

Sejarah Artikel Submit: 02 Desember 2023 Revision: 29 Januari 2024 Tersedia  
Daring: 01 Februari 2024

---

---

**Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan gadget terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Untuk mengetahui pengaruh positif dan negatif penggunaan gadget terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode kolerasional. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu remaja di Desa Simanuldang Jae berjumlah 42 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3.059 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.681. Nilai signifikansinya sebesar  $0.04 < 0.05$  yang berarti signifikan dengan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Pengaruh positif gadget terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae dilihat dari hasil presentase kuisioner yaitu adanya remaja yang mengakses berita berbasis Islami sehingga berpengaruh baik terhadap akhlaknya. Sedangkan pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae dilihat dari jawaban kuisioner responden yang menyatakan sebagian besar remaja di Desa Simanuldang Jae tidak patuh terhadap perintah orangtua mereka ketika sedang menggunakan gadget dan sering menunda pekerjaan yang disuruh oleh orangtuanya.*

**Kata kunci:** Pengaruh, Penggunaan Gadget, Akhlak Remaja

**THE EFFECT OF GADGET USE ON ADOLESCENT MORALS  
IN SIMANULDANG JAE VILLAGE, BARUMUN DISTRICT  
PADANG LAWAS DISTRICT**

**Abstract**

*The aim of this research is to find out how much influence the use of gadgets has on the morals of teenagers in Simanuldang Jae Village, Ulu Barumun District, Padang Lawas Regency. To determine the positive and negative influence of gadget use on*

*the morals of teenagers in Simanulandang Jae Village, Ulu Barumun District, Padang Lawas Regency. This type of research uses quantitative research with correlational methods. The sample used in this research was 42 teenagers in Simanulandang Jae Village. The results of the research show that the tcount is 3,059 and the ttable is 1,681. The significance value is  $0.04 < 0.05$ , which means it is significant with  $H_a$  accepted and  $H_o$  rejected. So it can be concluded that there is a significant influence between the use of gadgets on the morals of teenagers in Simanulandang Jae Village, Ulu Barumun District, Padang Lawas Regency. The positive influence of gadgets on the morals of teenagers in Simanulandang Jae Village can be seen from the results of the questionnaire percentage, namely that there are teenagers who access Islamic-based news so that it has a good influence on their morals. Meanwhile, the negative influence of gadget use on the morals of teenagers in Simanulandang Jae Village can be seen from the respondents' questionnaire answers which state that most teenagers in Simanulandang Jae Village do not obey their parents' orders when using gadgets and often postpone work ordered by their parents.*

**Keywords:** *Influence, Gadget Use, Adolescent Morals*

## **A. PENDAHULUAN**

Di era globalisasi, teknologi semakin maju dan semakin canggih, banyak teknologi yang diciptakan manusia sehingga menimbulkan perubahan di berbagai bidang, seperti bidang perekonomian, pendidikan dan bidang-bidang lainnya. Teknologi dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu teknologi pendidikan, arsitektur, industri, komunikasi dan informasi. Contoh teknologi informasi dan komunikasi yaitu *gadget*. *Gadget* adalah sebuah elektronik yang memiliki fungsi sebagai alat komunikasi dan sumber informasi. Istilah *gadget* yaitu *smartphone*, komputer khusus, dan laptop canggih (Ishomuddin, 2014).

*Gadget* tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Tidak jarang manusia memiliki lebih dari satu *gadget* disebabkan berbagai macam faktor, seperti faktor pekerjaan, pendidikan dan lain sebagainya. *Gadget* tidak hanya dipakai oleh kalangan pekerja tetapi banyak digunakan oleh remaja dan anak-anak yang belum cukup usia. *Gadget* sudah memiliki aplikasi-aplikasi yang canggih seperti *whatsapp*, *instagram* dan sebagainya yang bertujuan untuk memudahkan manusia dalam berkomunikasi, dan untuk mengetahui informasi dari dalam maupun luar negeri.

Dampak dari *gadget* sangatlah tinggi, baik itu dampak positif dan negatif. Menurut Hasibi dkk (2020) dampak positif dari penggunaan *gadget* yaitu dapat

meningkatkan ekonomi seperti bisnis *online*, mempermudah manusia untuk berkomunikasi, mengakses berbagai macam informasi, meningkatkan wawasan dan pengetahuan serta sebagai hiburan. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* menurut Iqbal (2018: 106-107) adalah pertama, manusia lebih banyak berinteraksi di media sosial dari pada dengan lingkungan sekitarnya. Kedua, *gadget* dapat menyebabkan kecanduan yang mengakibatkan banyaknya remaja yang melalaikan tugas sekolah bahkan sampai putus sekolah. Ketiga, menimbulkan rasa malas untuk berolahraga sehingga menyebabkan rentan terserang berbagai macam penyakit. Keempat, menyebabkan timbulnya kasus penipuan, penculikan, kekerasan seksual dan tindakan kriminal lainnya.

Menurut pandangan Islam remaja merupakan anak-anak yang sudah diterapkan padanya hukum-hukum sebagai orang dewasa (Rochmah, 2017). Remaja juga merupakan masa pancaroba dari kanak-kanak ke masa dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan psikologis, biologis dan perubahan sosial pada anak. Remaja juga didefinisikan sebagai masa pertumbuhan antara masa kanak-kanak menuju dewasa dengan ciri seorang anak mulai menunjukkan tingkah laku susah diatur, mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat dan mudah terangsang perasaan. Menurut Novrian (2017) remaja berasal dari bahasa latin yaitu (*adolescere*) yang artinya proses pertumbuhan menuju dewasa. Remaja juga didefinisikan sebagai proses matangnya emosional, mental, fisik dan sosial. Putro (2017) mengemukakan bahwa remaja mempunyai 4 ciri yaitu (1) Remaja mulai menginginkan kebebasan dalam mengemukakan pendapat. (2) Mudah terpengaruh oleh lingkungan dan teman sebaya. (3) Terjadinya pertumbuhan fisik maupun mental yang sangat luar biasa. Dan (4) Seiring dengan perkembangan fisiknya maka emosionalnya juga semakin meningkat sehingga remaja sulit untuk menerima nasehat dan arahan dari orang lain sekalipun dari orang tua, dan remaja sering mengalami terlalu percaya diri (*over confidence*).

Pada dasarnya akhlak memiliki peran penting dalam kehidupan manusia. Akhlak diambil dari kata al *a'dah* yang artinya kebiasaan. Sedangkan Imam Al-Ghazali mengatakan bahwa akhlak adalah perilaku yang melekat dalam jiwa manusia

melahirkan perbuatan-perbuatan tanpa melalui proses pemikiran dan pertimbangan. Akhlak mencakup seluruh tingkah laku manusia secara lahir maupun batin (Pratiwi, 2020).

Menurut hasil observasi peneliti pada bulan Agustus tahun 2020 yang bertempat di Desa Simanuldang Jae, Kecamatan Ulu Barumun, Kabupaten Padang Lawas Provinsi Sumatera Utara, lokasi penelitian ini penduduknya mayoritas beragama Islam dan bersuku Batak Mandailing. Jumlah remaja di Desa Simanuldang Jae secara keseluruhan berjumlah 42 orang, laki-laki berjumlah 24 orang dan perempuan berjumlah 18 orang. Masa remaja awal (usia 12 tahun sampai usia 17 tahun) berjumlah 23 orang dan masa remaja akhir (usia 17 tahun sampai usia 22 tahun) berjumlah 19 orang. Penggunaan *gadget* terhadap remaja di Desa Simanuldang Jae cenderung berdampak negatif. Dengan berbagai macam kesibukan orangtua tidak selalu bisa mengontrol anak-anaknya (remaja) dalam menggunakan *gadget* yang mengakibatkan remaja di Desa Simanuldang Jae sibuk dengan *gadget*-nya masing-masing. Sehingga berpengaruh buruk terhadap akhlaknya dan ada yang putus sekolah disebabkan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan seperti remaja kecanduan dalam bermain *game*. Mereka seringkali tidak mematuhi perintah agama dan orangtua dikarenakan menghabiskan waktunya dengan bermain *gadget*. Sebelum mereka menggunakan *gadget* mereka sangat patuh terhadap perintah orang tua dan perintah agama. Mereka tidak jarang menonton film ataupun video yang belum pantas ditonton seusia remaja sehingga berpengaruh buruk terhadap akhlak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* terhadap remaja yaitu lebih mudah mengakses materi pelajaran dan untuk jalannya pendidikan secara daring maupun secara luring.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Waktu penelitian ini dimulai dari tanggal 14 Oktober 2023 sampai dengan 12 Desember 2023. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan Penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Metode korelasional adalah suatu penelitian yang melibatkan variabel bebas dengan variabel terikat melalui pengumpulan data untuk mengetahui adakah pengaruh atau hubungan

antara variabel bebas dengan variabel terikat (Yusuf, 2014). Sampel dalam penelitian ini yaitu remaja di Desa Simanuldang jae berjumlah 42 orang dengan rincian laki-laki berjumlah 23 orang dan perempuan berjumlah 19 orang. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi dan angket.

Uji persyaratan analisis penelitian ini yaitu menggunakan uji normalitas dan uji linieritas. Menurut Wagiran (2013) uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui normal atau tidaknya data penelitian. Dalam uji normalitas peneliti menggunakan uji *kolmogrov-Smirnov* dalam *SPSS 20 For Windows*. Sedangkan uji linieritas adalah bertujuan untuk menunjukkan apakah variabel bebas dan variabel terikat mempunyai hubungan linier. Uji linieritas dapat dilakukan melalui *test of linierity* dengan menggunakan *SPSS 20 For Windows*. Apabila nilai signifikan pada *linearity*  $\leq 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai hubungan yang linier (Sugiyono dan Susanto, 2015)

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh Penggunaan *Gadge* Terhadap Akhlak Remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas

#### 1. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk menunjukkan apakah variabel X dan variabel Y mempunyai hubungan yang linier. Berikut hasil perhitungan uji linieritas penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak remaja (Y) menggunakan *SPSS For Windows 2020*.

**Tabel 1. Hasil Uji Linieritas**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Akhlak Remaja Penggunaan Gadget	Between Groups	Combined	1621.238	22	73.693	1.583	.158
		Linearity	475.207	1	475.207	10.206	.005
		Deviation from Linearity	1146.031	21	54.573	1.172	.366
	Within Groups		884.667	19	46.561		
	Total		2505.905	41			

Berdasarkan hasil uji linieritas di atas bahwa nilai *sig deviation from linierity* sebesar  $0,366 > 0,05$ , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang linier antara penggunaan *gadget* (X) dengan akhlak remaja (Y).

## 2. Pengujian Hipotesis

Untuk pengujian hipotesis peneliti menggunakan analisis data regresi linier sederhana yang bertujuan untuk memprediksi pengaruh antara variabel X (penggunaan *gadget*) dengan variabel Y (akhlak remaja).

### a. Hasil Uji T

Pengujian hipotesis uji t (*t-test*) yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bertujuan untuk mengetahui apakah pengaruh variabel X terhadap variabel Y signifikan atau tidak. Dengan rumus jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan hasil uji T atau hasil penelitiannya signifikan.

**Tabel 2. Hasil Uji T**

Coefficients <sup>a</sup>						
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		Sig.
		B	Std. Error	Beta		
	(Constant)	49.719	7.488		6.639	.000
	Penggunaan gadget	.467	.153	.435	3.059	.004
a. Dependent Variable: Akhlak remaja						

Berdasarkan hasil uji T diatas dengan rumus  $N=42-2$  maka diperoleh  $t_{tabel}$  nya yaitu 1.681 dan  $t_{hitung}$  3.059 dan nilai signifikansinya sebesar  $0.04 < 0.05$  maka dapat disimpulkan hasil uji T penelitian ini signifikan dengan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* (X) terhadap akhlak remaja (Y) di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas.

**b. Hasil Koefisien Determinasi**

**Tabel 3. Hasil Koefisien Determinasi**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
	.435 <sup>a</sup>	.190	.169	7.125
a. Predictors: (Constant), Penggunaan gadget				

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel X (Penggunaan *Gadget*) mempengaruhi variabel Y (Akhlah Remaja) di Desa Simanulandang Jae. Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa koefisien korelasi ( $R^2$ ) nya sebesar 0,190 (19,0%) Hal ini menunjukkan bahwa variabel X (penggunaan *gadget*) mempengaruhi variabel Y (akhlah remaja) sebanyak 19%. sedangkan sisanya yaitu 81% lagi dipengaruhi oleh variabel lain yang diluar penelitian.

Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi dari hasil penelitian ini yaitu sebesar  $0,04 < 0,05$ . Maka hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, terdapatnya pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Baik itu pengaruh positif maupun negatif.

Menurut Kursiwi (2016) *gadget* adalah sebuah perangkat elektronik atau mekanik yang mengalami pembaharuan dan penggunaannya praktis. *Gadget* merupakan media yang digunakan sebagai alat informasi dan komunikasi modern yang bertujuan untuk mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Dengan munculnya *gadget* komunikasi dan pengaksesan informasi semakin mudah, berkembang dan maju. Manfaat penggunaan *gadget* Menurut Syahyuddin (2019) yaitu sebagai alat komunikasi, interaksi sosial, sarana hiburan, untuk mengakses informasi dan menambah wawasan serta berguna bagi jalannya pendidikan.

*Gadget* mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *gadget* yaitu mudah mendapatkan dan memilih informasi, cepat mengambil keputusan, berfikir kreatif dan mempermudah dalam berkomunikasi (Wita, 2019). Sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* bagi remaja yaitu dalam dunia pendidikan *gadget* banyak disalah gunakan oleh kalangan remaja yang masih bersekolah di tingkat SMP, SMA, maupun yang menempuh jenjang perkuliahan, dalam proses pembelajaran dengan mendorong sikap serba instan. Pelajar/mahasiswa tidak lagi berusaha melakukan proses pembelajaran dengan merujuk kepada teksbook tetapi lebih memilih potong kompas dengan jalan *copy paste* dan plagiasi dari sumber-sumber internet (media sosial) yang tidak dicermati secara seksama. *Gadget* dapat merusak akhlak atau moral remaja dan dapat mengganggu kesehatan.

Menurut Habibah (2015) akhlak berasal dari bahasa arab yaitu jama' dari bentuk mufradatnya "*khuluqun*" yang artinya perangai dan kebiasaan. Sedangkan menurut istilah akhlak adalah baik dan buruknya tingkah laku yang mengatur pergaulan manusia dan menentukan tujuan sertaarah perbuatannya. Imam Al-Ghazali juga berpendapat bahwa akhlak adalah perilaku yang melekat dalam jiwa manusia melahirkan perbuatan-perbuatan tanpa melalui proses pemikiran dan pertimbangan. Akhlak mencakup seluruh tingkah laku manusia secara lahir maupun batin (Pratiwi, 2020). Menurut Hasbi dan Teguh (2019) Ruang lingkup akhlak yaitu akhlak kepada Allah SWT, Akhlak terhadap Rasulullah SAW dan akhlak terhadap manusia.

Menurut pandangan Islam remaja merupakan anak-anak yang sudah diterapkan padanya hukum-hukum sebagai orang dewasa (Rochmah, 2017: 193). Efendi (2009) jurga menjelaskan Masa remaja adalah masa pancaroba dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Batasan usia remaja adalah dari 12 sampai 24 tahun. Remaja berada diantara fase anak dan dewasa yang ditandai dengan adanya perubahan fisik, kognitif, biologis, emosi dan tingkah laku. Sedangkan menurut Adiyanta (2019) masa remaja adalah individu yang usianya 13 sampai 22 tahun bagi laki-laki, dan 12 sampai 22 tahun bagi perempuan. Remaja yang usianya 12 sampai 17 tahun dikategorikan sebagai remaja awal, sedangkan remaja yang usianya 17 sampai 22 tahun dikategorikan sebagai remaja akhir. Remaja mempunyai ciri-ciri

yaitu mulai menuntut hak dan kebebasannya dalam hal menyampaikan pendapat, remaja lebih mudah terpengaruh oleh teman-temannya, perubahan fisik remaja yang luar biasa dan remaja sulit menerima nasehat dari orang tuanya dikarenakan percaya diri yang tinggi (Putro, 2017).

Dalam penelitian Riska Ardia Nova (2019) menunjukkan bahwa adanya dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja. Diantara dampak positif dari penggunaan *smartphone* yaitu dapat menambah wawasan remaja, dan memudahkan dalam berkomunikasi ataupun mencari informasi serta dapat meningkatkan nilai-nilai keagamaan remaja. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone* terhadap akhlak remaja yaitu merosotnya moral ataupun akhlak remaja di Desa latitik, Menjadikan remaja menjadi malas melakukan hal-hal yang bersifat positif. Sedangkan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi dari hasil penelitian ini yaitu sebesar  $0,04 < 0,05$ . Maka hipotesis alaternatif ( $H_a$ ) diterima dan hipotesis nihil ( $H_o$ ) ditolak. Artinya, terdapatnya pengaruh antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas, baik itu pengaruh positif atau pengaruh negatif. Pengaruh positif *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae dilihat dari hasil presentase kuisisioner yaitu adanya remaja yang mengakses berita berbasis Islami sehingga berpengaruh baik terhadap akhlaknya. Contohnya seperti remaja yang terkadang masih membentak orangtuanya sekarang sudah berkata lemah lembut terhadap orangtuanya dikarenakan mengakses berita yang berbasis Islami atau video ceramah tentang berbakti kepada kedua orangtua.

Sedangkan pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanuldang Jae dilihat dari jawaban kuisisioner responden yang menyatakan sebagian besar remaja di Desa Simanuldang Jae tidak patuh terhadap perintah orangtua mereka ketika sedang menggunakan *gadget* dan sering menunda pekerjaan yang disuruh oleh orangtuanya. Selain itu, remaja di Desa Simanuldang Jae lebih suka bermain *gadget* daripada mendengarkan nasehat dari orangtua yang disebabkan remaja candu dalam bermain *gadget* khususnya dalam bermain *game*. Mereka terkadang menolak ketika orangtuanya menyuruh untuk ikut ke ladang, dikarenakan

menggunakan *gadget* yang berlebihan. Dan mereka juga lalai dalam melaksanakan sholat wajib serta lebih mementingkan bermain *gadget* daripada belajar. Remaja juga terkadang kurang fokus terhadap kawannya yang berbicara ataupun bercerita dikarenakan sibuk dalam menggunakan *gadget*.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 3.059 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1.681. Nilai signifikansinya sebesar  $0.04 < 0.05$  yang berarti signifikan dengan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae Kecamatan Ulu Barumun Kabupaten Padang Lawas. Pengaruh positif *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae dilihat dari hasil presentase kuisisioner yaitu adanya remaja yang mengakses berita berbasis Islami sehingga berpengaruh baik terhadap akhlaknya. Sedangkan pengaruh negatif penggunaan *gadget* terhadap akhlak remaja di Desa Simanulandang Jae dilihat dari jawaban kuisisioner responden yang menyatakan sebagian besar remaja di Desa Simanulandang Jae tidak patuh terhadap perintah orangtua mereka ketika sedang menggunakan *gadget* dan sering menunda pekerjaan yang disuruh oleh orangtuanya

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Andrianto. (2019). Faktor-faktor Penyebab Kenakalan Remaja di Lebak Mulyo Kecamatan Kemuning Kota Palembang. *Jurnal PAI Raden Fatah*. 1. (1)
- Efendi, F. & Makhfudli. (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas*. Jakarta: Salemba Medika.
- Habibah, S. (2015). Akhlak dan Etika dalam Islam. *Jurnal Pesona Dasar*. 1. (4)
- Hasbi & Teguh, H. P. (2019). *Pendidikan Agama Islam Era Modern*. Yogyakarta: PT Leutika Nouvalitera.
- Hasibi, M. I.Q. dkk. (2020). *Literasi Media dan Peradaban Masyarakat*. Malang: PT. Cita Intrans Selaras.
- Ishomuddin. (2016). *Pembangunan Sosial Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean*. Jawa Timur: Duta Media Publishing.
- Iqbal, M. (2018). *Psikologi Pernikahan*. Depok: Gema Insani.
- Kursiwi. (2016). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Mahasiswa Semester V (Lima) Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan

- Keguruan (FTIK) UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah
- Novrian, A. (2017). Hubungan Antara Fungsi Keluarga dengan Kecenderungan Perilaku Bullying Pada Remaja Muslim Kelas IX SMP Negeri 3 Palembang. *Skripsi*. Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah.
- Pratiwi, A.L. (2020). Peran Guru Akidah Akhlak dalam Pencegahan Dampak Negatif Internet pada Peserta Didik di Mtsn 7 Tulungagung. *Skripsi*. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Putro, K.H. (2017). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama*. 17. (1)
- Nova Riska Ardia. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone terhadap Akhlak remaja di Desa Latitik Kecamatan Simeulue Tengah Kabupaten Simeulue. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5. (1).
- Rochmah, E. Y. (2017). Psikologi Remaja Muslim. *Jurnal Studi Kependidikan dan Keislaman*. 3. (2).
- Sari, W. W., Alfurqan, A., & Arsiyah, A. (2021). Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Sekolahalam Minangkabau di Kota Padang. *Al-Idarah: Jurnal Kependidikan Islam*, 11(2), 215-225.
- Sugiyono & Agus Susanto. 2015. *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. Bandung: Alfabeta.
- Susanti, N., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Facebook terhadap Akhlak Ibu-Ibu Rumah Tangga di Kampung Durian Kandang. *AS-SABIQUN*, 4(5), 1362-1374.
- Syahyuddin, D. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa. *Jurnal Kehumasan*. 2. (1).
- Wagiran. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Teori dan Implementasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wita. E.S. (2019). Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru. *Skripsi*. Curup: IAIN Curup.
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitati, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.