



Analisis Kecanduan Penggunaan *Smart Phone* pada Siswa di MTs Hikmat Tuttulu Kecamatan Tapango Kabupaten Polewali Mandar

Akhmad

Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Majene, Indonesia

Email : mamatakhmad77@gmail.com

Alamat: Jl. BLK. Kel. Totoli Kec. Banggae Kab. Majene Prov. Sulawesi Barat

Abstract. *This study aims to determine the effect of smartphone use on the moral formation of students at MTs Hikmat Tuttulu, Tapango District, Polewali Mandar Regency. The background of this study is based on the phenomenon of increasing smartphone use among adolescents, including students at the junior high school level, which has a direct and indirect impact on their behavior and moral formation. The method used in this study is a quantitative method with a descriptive approach. Data were collected through observations, questionnaires, and interviews with students and teachers at MTs Hikmat Tuttulu. The results of the study indicate that smartphone use has a significant influence on the moral formation of students, both from the positive side such as access to Islamic information and increased insight, as well as the negative side such as a tendency towards deviant behavior, reduced social interaction, and neglect of adab values in daily life. Therefore, an active role is needed from parents, teachers, and schools in guiding the wise use of smartphones to support the formation of noble morals in students.*

Keywords: *smartphone, morals, students, character education, MTs Hikmat Tuttulu*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan smartphone terhadap pembentukan akhlak peserta didik di MTs Hikmat Tuttulu, Kecamatan Tapango, Kabupaten Polewali Mandar. Latar belakang penelitian ini didasari oleh fenomena meningkatnya penggunaan smartphone di kalangan remaja, termasuk peserta didik tingkat madrasah tsanawiyah, yang berdampak langsung maupun tidak langsung terhadap perilaku dan pembentukan akhlak mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan wawancara kepada siswa serta guru di lingkungan MTs Hikmat Tuttulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan smartphone memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pembentukan akhlak peserta didik, baik dari sisi positif seperti akses informasi keislaman dan peningkatan wawasan, maupun sisi negatif seperti kecenderungan terhadap perilaku menyimpang, berkurangnya interaksi sosial, dan pengabaian nilai-nilai adab dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif dari orang tua, guru, dan pihak sekolah dalam membimbing penggunaan smartphone secara bijak agar dapat mendukung pembentukan akhlak yang mulia pada peserta didik.

Kata kunci: smartphone, akhlak, peserta didik, pendidikan karakter, MTs Hikmat Tuttulu.

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi kini semakin pesat dan berdampak besar terhadap tata cara hidup manusia dari segi negatif maupun positif terutama anak-anak remaja. Hampir seluruh remaja kecanduan akan teknologi seperti *hand phone* yang memiliki berbagai fitur memiliki desain menarik agar pengguna dapat mengakses apapun lewat *hand phone* misalnya *facebook*, *twitter* dan jejaring sosial lainnya.¹ Salah satu dampak teknologi yaitu perubahan pola pikir seseorang bahkan perubahan sikap dan karakter manusia. Karena adanya modernisasi yang semakin lama semakin merambah pada masyarakat desa. Masyarakat desa yang selalu

¹Nasution, 2018, *Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Remaja*, Jakarta: Prenada Media.

dikonotasikan dengan ciri tradisional, kuatnya ikatan dengan alam, eratnya ikatan kelompok, guyup-rukun, gotong-royong, alon-alon waton kelakon, gremet- gremet asal slamet dan sebagainya atau yang semakna dengan *gemeinshaft* atau *community*.²

Kemajuan teknologi juga sangat berpengaruh bagi anak remaja yang selalu ingin tahu hal-hal yang baru dan unik. Kondisi mereka merupakan usia paling rawan terhadap pengaruh-pengaruh dari luar.³ Seringkali dengan mudah orang mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa atau masa usia belasan tahun, atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti susah diatur, mudah terangsang perasaannya, dan sebagainya.⁴

Masa remaja adalah masa di mana seseorang anak mencari jati dirinya. Oleh karena itu orang tua sangat berperan penting dalam menerapkan cara yang sesuai bagi setiap anak remajanya supaya menjadi seseorang yang berkarakter dan mempunyai pemikiran positif.⁵ Jika remaja salah dalam menanggapi setiap info dan pesan yang mereka peroleh dari media teknologi tersebut, akan berpengaruh pada perilaku dan pola pemikiran mereka. Fakta menunjukkan bahwa perkembangan teknologi saat ini sama sekali tidak meningkatkan prestasi belajar setiap siswa. Berbeda dengan prestasi-prestasi kaum pelajar pendahulu kita dengan segala keterbatasannya dapat menciptakan pemuda yang berkualitas. Para pemuda masa kini dengan adanya teknologi saat ini mereka masih saja kurang berprestasi.⁶

Pengguna teknologi banyak berdampak negatif bagi remaja misalnya handphone sekarang ini tidak hanya untuk kalangan orang dewasa saja namun remaja dan anak-anak sudah bisa mengoperasikan *hand phone*.⁷ Sudah menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari yang memerlukan mobilitas tinggi namun penggunaan handphone sekarang bukan hanya sebagai alat komunikasi semata, melainkan sebagai gaya hidup dan hiburan jika mereka sudah merasa bosan dengan suasana sekitarnya Begitu pula dengan masyarakat Desa Tuttulu Kecamatan Tapango mengalami perubahan sangat pesat akibat arus teknologi yang tidak terkendali, mulai dari pola kehidupan, perilaku dan pola pemikiran mereka.

²Mudjia Rahardjo, *Sosiologi Pedesaan: Studi Perubahan Sosial*, (Malang : UIN-Malang Press, 2009), h. 59

³Suryanto, 2020, *Pengaruh Teknologi Informasi terhadap Perkembangan Remaja di Era Digital*. *Jurnal Psikologi dan Teknologi*, 8(2), 123–132

⁴Sarlito Wirawan Sarwono, *Psikologi Remaja*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 2.

⁵Mutiara, 2025, *Peran Lingkungan Keluarga dalam Pembentukan Identitas Diri Remaja*, Jakarta: Prenada Media.

⁶Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: RajaGrafindo Persada

⁷Desmita, 2010, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

2. KAJIAN TEORITIS

Smartphone adalah perangkat digital multifungsi yang menyediakan akses komunikasi, hiburan, dan informasi secara cepat. Dalam dunia pendidikan, smartphone berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga berpotensi membawa dampak negatif bila tidak digunakan dengan bijak, khususnya pengaruh signifikan terhadap akhlak siswa. Akhlak merupakan cerminan dari nilai-nilai moral dan spiritual yang ditanamkan melalui pendidikan. Dalam Islam, pembentukan akhlak mencakup akhlak terhadap Allah, sesama manusia, dan lingkungan.

Pengaruh smartphone terhadap akhlak peserta didik dapat bersifat positif maupun negatif. Positif bila digunakan untuk mengakses informasi keislaman dan edukatif, serta memperluas wawasan. Negatif jika digunakan untuk konten yang tidak sesuai nilai moral, seperti kekerasan, pornografi, atau penyebaran hoaks. Beberapa teori dan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yaitu: Teori Belajar Sosial (Bandura): Anak meniru perilaku yang dilihat, termasuk di media digital. Teori Perkembangan Moral (Kohlberg): Paparan terhadap lingkungan dan media memengaruhi tahap perkembangan moral anak. Syahrul, R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa SMP di Makassar*. Fatmawati, L. (2021). *Dampak Smartphone terhadap Karakter Siswa di MA Al-Irsyad*. Hipotesa dalam penelitian ini Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan smartphone terhadap pembentukan akhlak peserta didik di MTs Hikmat Tuttulu Kecamatan Tapango Kabupaten Polewali Mandar.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus (*case study*). Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai perilaku penggunaan smartphone oleh peserta didik serta dampaknya terhadap pembentukan akhlak di lingkungan MTs Hikmat Tuttulu. Tujuan dari pendekatan ini adalah menggali fenomena secara naturalistik dan kontekstual melalui proses observasi, wawancara, serta dokumentasi secara langsung terhadap subjek yang diteliti.⁸ Penelitian ini dilaksanakan di MTs Hikmat Tuttulu Kecamatan Tapango Kabupaten Polewali Mandar. Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik, yaitu wawancara mendalam, observasi partisipatif dan dokumentasi.⁹

⁸Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2019), h. 76

⁹J. W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016), h. 65

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yang mencakup tiga tahap utama, yaitu Reduksi Data (*Data Reduction*): Memilah, merangkum, dan menyederhanakan data dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi, Penyajian Data (*Data Display*): Menyajikan data dalam bentuk narasi, kutipan langsung, atau matriks agar mudah dipahami dan dianalisis lebih lanjut dan Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi: Menyimpulkan makna dari data yang telah dianalisis, kemudian memverifikasi keabsahan data dengan triangulasi sumber atau metode.¹⁰

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kecanduan Penggunaan *Smart Phone* pada Siswa di MTs Hikmat Tuttulu Kecamatan Tapango Kabupaten Polewali Mandar

Pengaruh *Smart Phone* ditandai dengan kecanduan (*Smartphone addiction*) dalam menggunakannya, kecanduan *Smart Phone* merupakan teori yang dikembangkan dari teori internet addiction oleh young. Adapun definisi dari internet addiction atau kecanduan internet adalah istilah menyeluruh karakteristik lima isu terkait masalah internet: kecanduan seksual cyber, kecanduan hubungan maya, dorongan menggunakan internet, informasi yang berlebihan, dan kecanduan game komputer. Gejala kecanduan internet termasuk isolasi sosial, perselisihan keluarga, perceraian, kegagalan akademik, kehilangan pekerjaan dan memiliki banyak utang.¹¹

Griffiths, mengartikan adiksi adalah suatu perilaku yang dianggap sebagai kebiasaan yang tetap dilanjutkan, bahkan ketika suatu perilaku tersebut mengarah pada efek negatif dan memiliki konsekuensi tertentu seperti kehilangan kontrol atas perilaku yang dilakukannya. Secara umum perilaku adiktif adalah kompleks, dalam definisi terakhir, adiksi dibatasi untuk obat dan konsumsi alkohol, baru-baru ini sejumlah perilaku telah dilihat sebagai berpotensi adiktif seperti olahraga, seks, perjudian, video game, menggunakan internet dan lainnya.¹²

Dari beberapa definisi yang ada dapat disimpulkan *smartphone addiction* adalah perilaku yang dianggap sebagai kebiasaan bahkan ketika suatu perilaku tersebut mengarah pada efek negatif dan memiliki konsekuensi tertentu seperti adanya gangguan makan dan adanya gangguan tidur.

¹⁰Miles, & Huberman, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, (USA: SAGE Publications, 2014).

¹¹ Muzaki, "Pengaruh Media Televisi Terhadap Perubahan Pola Pemikiran Pada Masyarakat Desa (studi kasus perubahan kehidupan sosial, Yogyakarta, 2007, h,79

¹² Muzaki, "Pengaruh Media Televisi Terhadap Perubahan Pola Pemikiran Pada Masyarakat Desa (studi kasus perubahan kehidupan sosial, h. 57

Menurut Griffiths, seseorang yang terkena kecanduan *smartphone*, memiliki beberapa karakteristik yaitu adanya toleransi (meningkatkan penggunaan sesuai dengan yang diinginkan), penarikan diri, terus menerus menggunakan meskipun tahu bahwa berdampak negatif, kehilangan kontrol, adanya upaya untuk mengurangi namun seringkali tidak berhasil, mengurangi keterlibatannya dalam kegiatan sosial.

Seseorang yang kecanduan *smartphone* dapat terus berpikir bagaimana mereka akan menggunakan *smartphone* di waktu berikutnya, adanya dorongan tak terkendali, yang disertai dengan hilangnya kontrol, senang dengan menggunakannya, dan terus menggunakan meskipun menyebabkan masalah pada perilaku mereka. Modifikasi suasana hati terjadi ketika seseorang menggunakan zat atau perilaku untuk meningkatkan suasana hati depresi dan melarikan diri kehidupan nyata mereka. Penggunaan internet membuat mereka merasa lebih baik dan memungkinkan mereka melupakan masalah sehari-hari.

2. Karakteristika Kecanduan Penggunaan Smartphone

Young mengembangkan delapan item kuisioner singkat yang dimodifikasi dari kriteria pathological gambling untuk menyediakan instrumen skrining penggunaan Internet adiktif:

- a. Apakah Anda merasa asyik dengan internet (berpikir tentang aktivitas sebelumnya on-line atau mengantisipasi berikutnya on-line sesi)?
- b. Apakah Anda merasa perlu untuk menggunakan Internet dengan meningkatnya jumlah waktu untuk mencapai kepuasan?
- c. Apakah Anda berulang kali melakukan upaya gagal untuk mengontrol, mengurangi, atau menghentikan penggunaan internet?
- d. Apakah Anda merasa gelisah, murung, depresi, atau mudah tersinggung ketika mencoba untuk mengurangi atau menghentikan Penggunaan internet?
- e. Apakah Anda tetap on-line lebih lama daripada yang dimaksudkan?
- f. Apakah Anda membahayakan atau mempertaruhkan hilangnya hubungan yang signifikan, pekerjaan, pendidikan atau peluang karir karena Internet?
- g. Apakah Anda berbohong kepada anggota keluarga, atau orang lain untuk menyembunyikan luasnya Keterlibatan dengan Internet?

- h. Apakah anda menggunakan internet sebagai cara melarikan diri dari masalah atau menghilangkan dysphoric sebuah suasana hati (misalnya, perasaan tidak berdaya, rasa bersalah, kecemasan, depresi)?¹³

Delapan pertanyaan tersebut di adaptasi agar dapat dimengerti oleh responden dan kata internet disesuaikan atau diganti dengan smartphone. Responden dianggap "kecanduan" ketika menjawab "ya" lima (atau lebih) dari delapan pertanyaan. Young menyatakan bahwa memotong skor "lima" konsisten dengan sejumlah kriteria yang digunakan untuk patologi Perjudian dan dipandang sebagai jumlah yang memadai untuk membedakan yang normal dan penggunaan smartphone.

Dari 8 pertanyaan diatas, peneliti menyimpulkan karakteristik seseorang yang kecanduan penggunaan *smartphone* berdasarkan hasil wawancara dari lokasi penelitian, yaitu:

a. Gejala Psikologis

- 1) Cemas atau gelisah saat tidak memegang atau melihat smartphone.
- 2) Merasa "kosong" atau stres jika tidak bisa online (terutama media sosial).
- 3) Kehilangan fokus dalam aktivitas penting karena terlalu sering mengecek ponsel.
- 4) *Mood swing* (naik turun suasana hati) tergantung pada interaksi di media sosial.
- 5) FOMO (*Fear of Missing Out*), takut ketinggalan update, notifikasi, atau berita.

b. Perilaku Kecanduan

- 1) Sering membuka smartphone tanpa alasan jelas, hanya kebiasaan otomatis.
- 2) Menghabiskan waktu berjam-jam di layar, bahkan saat tidak diperlukan.
- 3) Sulit berhenti bermain game, scrolling media sosial, atau chatting.
- 4) Mengabaikan orang di sekitar karena terlalu fokus pada layar (*phubbing*).
- 5) Memeriksa ponsel secara berulang, bahkan saat sedang berbicara dengan orang lain atau dalam rapat.
- 6) Menggunakan smartphone saat makan, belajar, bahkan sebelum tidur dan bangun tidur.

c. Dampak Fisik

- 1) Mata lelah atau kering (*digital eye strain*).
- 2) Sakit kepala atau nyeri leher/bahu karena postur buruk saat menatap layar.
- 3) Gangguan tidur karena paparan cahaya biru sebelum tidur.

¹³Muzaki, "Pengaruh Media Televisi Terhadap Perubahan Pola Pemikiran Pada Masyarakat Desa (studi kasus perubahan kehidupan sosial, h. 90

- 4) Nyeri pada jari, tangan, atau pergelangan (disebut *texting thumb* atau *smartphone pinky*).

d. Dampak Sosial dan Fungsional

- 1) Menurunnya produktivitas kerja/sekolah karena sering terdistraksi.
- 2) Mengabaikan tanggung jawab demi waktu di ponsel.
- 3) Gangguan hubungan sosial, lebih sibuk di dunia maya daripada berinteraksi langsung.
- 4) Kurangnya keterampilan komunikasi langsung (*face-to-face*).

3. Faktor Penyebab Kecanduan Penggunaan *Smartphone*

Faktor penyebab kecanduan *Smartphone* genggam menurut Yuwanto, dalam penelitiannya mengenai mobile phone addict mengemukakan beberapa faktor penyebab kecanduan telepon genggam yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas faktor-faktor yang menggambarkan karakteristik individu. Tingkat *sensation seeking* yang tinggi (individu yang memiliki tingkat sensation seeking yang tinggi cenderung lebih mudah mengalami kebosanan dalam aktivitas yang sifatnya rutin), *selfesteem* yang rendah, kepribadian ekstrasversi yang tinggi, kontrol diri yang rendah, habit menggunakan telepon genggam yang tinggi, *expectancy effect* yang tinggi, dan kesenangan pribadi yang tinggi dapat menjadi prediksi kerentanan individu mengalami kecanduan telepon genggam.¹⁴

b. Faktor Situasional

Faktor Situasional terdiri atas faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan telepon genggam sebagai sarana membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika menghadapi situasi yang tidak nyaman. Tingkat yang tinggi dalam stres, kesedihan, kesepian, kecemasan, kejenuhan belajar, dan *leisure boredom* (tidak adanya kegiatan saat waktu luang) dapat menjadi penyebab kecanduan telepon genggam.¹⁵

c. Faktor Sosial

Faktor Sosial terdiri atas faktor penyebab kecanduan telepon genggam sebagai sarana berinteraksi dan menjaga kontak dengan orang lain. Faktor ini terdiri atas *mandatory behavior* dan *connected presencenyang* tinggi. *Mandatory behavior* mengarah pada perilaku yang harus

¹⁴Usni Dwi Ambarwaty, 2018. "Pengaruh kontrol diri, kesepian dan sensation seeking terhadap kecanduan smartphone pada remaja." Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah.

¹⁵Dewi Misyaroh, 2016. *Hubungan antara loneliness dengan mobile phone addict pada mahasiswa universitas negeri di Kota Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).

dilakukan untuk memuaskan kebutuhan berinteraksi yang distimulasi atau didorong dari orang lain. *Connected presence* lebih didasarkan pada perilaku berinteraksi dengan orang lain yang berasal dari dalam diri.¹⁶

d. Faktor Eksternal

Kecanduan smartphone tidak hanya disebabkan oleh faktor internal seperti stres atau keinginan pribadi, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitar. Di era digital saat ini, tekanan sosial menjadi salah satu pemicu utama.¹⁷ Keharusan untuk selalu terhubung, merespons pesan dengan cepat, serta mengikuti tren media sosial menciptakan tekanan sosial yang kuat, terutama di kalangan remaja dan dewasa muda. Rasa takut tertinggal (FOMO – *Fear of Missing Out*) membuat banyak orang terus memantau ponsel mereka, bahkan saat sedang beraktivitas penting.

Selain itu, desain aplikasi yang adiktif juga memainkan peran besar. Aplikasi seperti Instagram, TikTok, dan YouTube dirancang dengan algoritma yang terus menyajikan konten menarik, memicu pengguna untuk terus men-scroll tanpa henti. Fitur notifikasi real-time dan penghargaan digital seperti likes atau komentar memperkuat dorongan untuk kembali menggunakan smartphone secara berulang-ulang.

Faktor eksternal lainnya adalah ketersediaan akses internet yang luas dan murah, yang membuat penggunaan smartphone menjadi sangat mudah dan nyaris tanpa batas. Di sisi lain, kurangnya pengawasan dari keluarga dan institusi pendidikan memperparah kondisi ini. Tanpa adanya batasan yang jelas atau edukasi digital yang tepat, anak-anak dan remaja cenderung mengembangkan kebiasaan buruk sejak dini.¹⁸

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kecanduan penggunaan smartphone di kalangan siswa MTs Hikmat Tuttulu cukup mengkhawatirkan. Sebagian besar siswa menggunakan smartphone tidak hanya untuk kepentingan pendidikan, tetapi juga untuk hiburan seperti bermain game, menonton video, dan mengakses media sosial secara berlebihan. Hal ini menyebabkan dampak negatif terhadap konsentrasi belajar, kualitas tidur, dan interaksi sosial mereka. Faktor eksternal yang berkontribusi terhadap kecanduan ini meliputi mudahnya akses terhadap internet, kurangnya pengawasan dari orang tua dan guru,

¹⁶Triantoro Safaria, Nofrans Eka Saputra, and Diana Putri Arini. 2022, *Nomophobia*. UAD PRESS.

¹⁷Fitra Yeni, 2023. *Dukungan Sosial, Stres, dan Kecanduan Smarthphone pada Remaja*. CV. Mitra Edukasi Negeri.

¹⁸Budi Agung, 2024. *Pemanfaatan smartphone dalam pendidikan*. Guepedia.

serta pengaruh lingkungan sosial yang mendorong siswa untuk selalu aktif di dunia maya. Selain itu, fitur-fitur adiktif dalam aplikasi digital juga memperparah kondisi kecanduan.

DAFTAR REFERENSI

- Agung, B. (2024). *Pemanfaatan smartphone dalam pendidikan*. Guepedia.
- Ambarwaty, U. D. (2018). *Pengaruh kontrol diri, kesepian dan sensation seeking terhadap kecanduan smartphone pada remaja* (Skripsi, Fakultas Psikologi UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta).
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Creswell, J. W. (2016). *Research design: Pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Pustaka Pelajar.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L. J. (2019). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook*. SAGE Publications.
- Misyaroh, D. (2016). *Hubungan antara loneliness dengan mobile phone addict pada mahasiswa universitas negeri di Kota Malang* (Disertasi tidak diterbitkan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Mutiara. (2025). *Peran lingkungan keluarga dalam pembentukan identitas diri remaja*. Prenada Media.
- Muzaki. (2007). *Pengaruh media televisi terhadap perubahan pola pemikiran pada masyarakat desa: Studi kasus perubahan kehidupan sosial*. [Tidak diterbitkan].
- Nasution. (2018). *Pengaruh media sosial terhadap perilaku remaja*. Prenada Media.
- Rahardjo, M. (2009). *Sosiologi pedesaan: Studi perubahan sosial*. UIN-Malang Press.
- Safaria, T., Saputra, N. E., & Arini, D. P. (2022). *Nomophobia*. UAD Press.
- Sarwono, S. W. (2014). *Psikologi remaja*. Raja Grafindo Persada.
- Suryanto. (2020). Pengaruh teknologi informasi terhadap perkembangan remaja di era digital. *Jurnal Psikologi dan Teknologi*, 8(2), 123–132.
- Yeni, F. (2023). *Dukungan sosial, stres, dan kecanduan smartphone pada remaja*. CV Mitra Edukasi Negeri.