

## Analisis Efek Penggunaan Gawai Terhadap Remaja Dalam Perspektif Teori Depedensi dan Islam

<sup>1</sup>Ramadan, <sup>2</sup>Fakhri Yusuf

<sup>1,2</sup>Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

<sup>1</sup>ramadanaceh1@gmail.com, <sup>2</sup>fakhri.ssos@ar-raniry.ac.id

### Abstract

*This research discusses the analysis of the effects of cellphone media on the behavior of teenagers from the perspective of dependency theory and its relationship to Islam. Mobile phones have become an integral part of everyday life, especially among teenagers. However, excessive use of cellphones can have a negative impact on teenagers' behavior, such as being busy and focused on playing online games, disrupting moral development, and reducing social interaction. From the perspective of dependency theory, this research shows that the use of cellphones can make teenagers dependent on technology and neglect other obligations, such as studying for school, neglecting prayer times and minimal social interaction. In this research the author uses qualitative research methods, Qualitative Research is research that is used to investigate, discover, describe, or explain the situation of social influences that cannot be explained, measured or described using a quantitative approach, this research approach starts from data, utilizing theories that exists as explanatory material and ends up being a theory.*

**Keywords:** Analysis, Handphoen Effect, Dependency, Adolescents.

### Abstrak

Penelitian ini membahas tentang Analisis efek media handphone terhadap perilaku anak remaja dalam perspektif teori depedensi dan kaitannya dengan Islam. Handphone telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan anak remaja. Namun, penggunaan handphone secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif pada perilaku anak remaja, seperti sibuk dan fokus untuk bermain game online, mengganggu perkembangan moral, dan mengurangi interaksi sosial. Dalam perspektif teori depedensi, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan handphone dapat membuat anak remaja tergantung pada teknologi dan mengabaikan kewajiban-kewajiban lainnya, seperti belajar untuk sekolah, lalai dalam waktu ibadah dan minim untuk interaksi sosial. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif, Penelitian Kualitatif penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, atau menjelaskan keadaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan dengan melalui pendekatan kuantitatif, pendekatan penelitian ini berangkat dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas dan berakhir sebuah teori.

**Kata Kunci:** Analisis, Efek Handphoen, Depedensi, Anak Remaja

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi secara cepat telah membawa dunia memasuki era globalisasi yang serba maju dan modern. Pada zaman yang serba modern seperti ini, manusia dituntut mengikuti perkembangan zaman di mana kehidupan menjadi serba praktik, efektif, dan efisien. Hal ini dikarenakan oleh kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah *gadget*. Gadget adalah sebuah benda (benda atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru, jenis gadget sangat beraneka ragam tergantung dari fungsinya, contohnya seperti handphone, laptop, kamera digital, music player, (*Mp3, Mp4, ipod*), tablet, PSP (*Play Station Portable*), jam digital canggih dan lain-lain – lain.<sup>1</sup>

Salah satu gadget yang hampir setiap orang memilikinya adalah *handphone* (gawai). Karena gawai adalah salah satu gadget berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, gawai berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat. Teknologi dari tahun ke tahun mengalami perkembangan yang sangat pesat, sejalan dengan perkembangan teknologi. Saat ini gawai dilengkapi dengan berbagai macam fitur seperti; game, radio, Mp3, kamera, video dan layanan internet. Penggunaan gawai telah menjadi bagian integral dalam kehidupan sehari-hari, terutama di kalangan anak-anak. Dengan kemampuan yang sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi, gawai telah menjadi sangat berguna untuk

---

<sup>1</sup> Fristiana Irina, Pengembangan Kurikulum Teori, Konsep dan Aplikasi, (Yogyakarta: Pandak Bantul, 2016), hlm. 118

meningkatkan jalinan sosial, menambah pengetahuan tentang kemajuan teknologi, dan sebagai media hiburan. Namun, penggunaan gawai secara berlebihan telah menimbulkan beberapa masalah, seperti pengaruh negatif terhadap aktivitas ibadah dan perkembangan sosial anak.

Perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi. Dengan munculnya era globalisasi di penghujung millennium kedua ini, telah membuka wawasan dan kesadaran masyarakat, dengan sejumlah harapan sekaligus kecemasan. Harapan-harapan ini muncul karena ada perbaikan kualitas hidup dan kehidupan di satu sisi sebagai akibat penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) serta informasi dan teknologi (INFOTEK), dan di sisi lain muncul juga kecemasan-kecemasan, hal ini disebabkan oleh adanya perubahan yang terlalu cepat menyebabkan kondisi masyarakat sulit untuk beradaptasi di dalamnya.

Penggunaan gawai telah dikaitkan dengan depedensi, yang dapat berarti bahwa anak remaja menjadi sangat bergantung pada perangkat tersebut dan mengalami kesulitan jika tidak dapat mengaksesnya. Depedensi ini dapat berdampak pada perkembangan sosial anak, seperti kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar dan lebih suka berada di depan layar handphone. Hal ini juga dapat mempengaruhi perkembangan imajinasi dan kreativitas anak, serta meningkatkan kemungkinan perilaku individualis dan kurangnya peduli terhadap sesama. Dalam Islam, depedensi terhadap teknologi seperti gawai dapat dilihat sebagai bentuk kelemahan dan ketidaktahuan terhadap kehidupan yang sebenarnya. Islam mengajarkan pentingnya menjaga keseimbangan antara teknologi dan kehidupan spiritual, serta menghargai interaksi sosial dan kegiatan yang lebih

bervariasi.

## KAJIAN KONSEPTUAL

Teori yang penulis cantumkan dalam penelitian ini merupakan landasan atau pijakan sebagai acuan berpikir, untuk melaksanakan sebuah penelitian atau mendeskripsikan kerangka referensi atau teori yang bisa digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam mencari jawaban dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan teori sebagai berikut:

### 1. Teori Ketergantungan Media (Dependency Theory)

Teori Ketergantungan menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Roacech , adalah teori tentang komunikasi massa yang menyatakan bahwa semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang tersebut. Ketergantungan tersebut sangat esensial dalam naluri Freud. Karena merupakan fitur yang sangat mencolok pada prosa pembangunan budaya itu, apa yang memungkinkan untuk kegiatan psikis yang lebih tinggi, ilmiah, artistik maupun ideologis, untuk memainkan peran penting dalam kehidupan beradab. Pemikiran terpenting dari teori ini adalah bahwa dalam masyarakat modern, audience menjadi tergantung pada media massa sebagai sumber informasi bagi pengetahuan tentang, dan orientasi kepada, apa yang terjadi dalam masyarakatnya. Jenis dan tingkat ketergantungan akan dipengaruhi oleh jumlah kondisi struktural, meskipun kondisi terpenting terutama berkaitan dengan tingkat perubahan, konfliknya atau tidak stabilnya masyarakat tersebut, dan kedua, berkaitan dengan apa yang dilakukan media yang pada dasarnya melayani berbagai fungsi informasi. Dengan demikian, teori ini

menjelaskan saling hubungan antara tiga perangkat variabel utama dan menentukan jenis, efek tertentu sebagai hasil interaksi antara ketiga variabel tersebut.<sup>2</sup>

Teori Ketergantungan mengusulkan hubungan yang integral antara pengguna *handphone*, media dan sistem sosial yang lebih luas. Teori ini memprediksi bahwa seseorang bergantung pada informasi media untuk memenuhi kebutuhan tertentu dan mencapai tujuan tertentu, seperti teori Penggunaan dan Gratifikasi. Tapi seseorang tidak bergantung pada semua media yang sama. Dua faktor yang mempengaruhi tingkat ketergantungan media yaitu: Pertama, seseorang akan menjadi lebih tergantung pada media yang memenuhi sekian banyak kebutuhannya dari pada media yang hanya menyediakan sebahagian kecil kebutuhan seseorang. Sumber kedua dari ketergantungan adalah stabilitas sosial. Ketika perubahan sosial dan konflik lembaga tinggi, memaksa seseorang untuk mengevaluasi kembali dan membuat pilihan baru. Pada saat seperti ini ketergantungan seseorang pada media *handphone* untuk informasi akan meningkat. Di lain waktu, kondisi yang lebih stabil mengakibatkan ketergantungan anda pada media dapat menurun. Kebutuhan seseorang tidak selalu bersifat pribadi tetapi mungkin dibentuk oleh budaya atau oleh kondisi sosial. Dari penjelasan teori diatas penulis banyak menemukan di saat melakukan observasi ringan, melihat dan menemukan fenomena yang terjadi dikalangan anak remaja sekarang ketergantungan pada *handphone* sangat melekat pada diri sebagian

## 2. Teori uses and gratifications

Teori uses and gratifications pertama kali di kenalkan oleh

---

<sup>2</sup> Mohd Rafiq, Teori Ketergantungan Masyarakat dan Budaya, Jurnal Hikmah, Vol IV, No. 01 Januari, 2012 hlm 7.

Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974. Teori uses and gratifications (kegunaan dan kepuasan). Bahwasannya khalayak media dipandang sebagai khalayak aktif dimana mereka menggunakan media karena kebutuhan informasi, pendidikan dan hiburan. Dengan kata lain pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya.<sup>3</sup> Dari kedua teori diatas sangat tepat dalam penulis dalam melakukan penelitian yang memiliki hubungan dan keterkaitan dalam melihat fenomena anak remaja yang menggunakan handphone untuk sebagai hiburan dalam penggunaan handphone dikalangan mayoritas anak remaja di zaman sekarang.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Saryono “Penelitian Kualitatif penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, atau menjelaskan keadaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan dengan melalui pendekatan kuantitatif, pendekatan penelitian ini berangkat dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas dan berakhir sebuah teori.

Menurut Moelong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang di alami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dengan kata – kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan

---

<sup>3</sup> Nuruddin. Pengantar Komunikasi Massa. (Jakarta: Rajawali Pers. 2014), hlm. 192

memanfaatkan metode alamiah.<sup>4</sup> Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi wawancara terhadap anak remaja yang saya jadikan sampel dalam penelitian ini menjadi bahan acuan untuk menggambarkan anak remaja yang kecanduan pada gawai .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Analisis Efek Media Handphone Bagi Anak Remaja Prespektif Teori Defedensi

#### a. Efek Penggunaa Handphone Bagi Remaja

Gawai adalah media komunikasi modern yang bermanfaat kepada umat manusia.<sup>5</sup> Telepon adalah alat komunikasi untuk menerima dan menyampaikan informasi dengan cepat.

Handphone adalah sebuah alat komunikasi sehingga berfungsi sebagai alat berkomunikasi baik melalui suara maupun pesan singkat. Handphone bukan lagi sekedar sarana komunikasi saja melainkan sebagai saran hiburan melalui suara, gambar, video, tulisan, game dan fitur-fitur lainnya. Sehingga saat ini para remaja berlomba-lomba untuk mencari dan memiliki handphone dengan criteria yang lebih baik lagi. Hal tersebut berdampak negatif bagi remaja Indonesia, termasuk anak remaja zaman kekinian.

#### b. Dampak Negatif dan Positif Handphone

Penggunaan handphone dan internet yang berlebihan, sudah barang tentu akan menimbulkan dampak sosial, ekonomi,

---

<sup>4</sup> Abdul Fattah Nasution, Metode Penelitian Kualitatif, (Bandung: CV Harfa Creative 2023) hlm 24.

<sup>5</sup> Burhan Bungin, Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. (Jakarta: Kencana, 2006), hlm. 363.



dan psikologis yang signifikan. Menurut Scott W. Campbell dan Rich Ling, menyatakan bahwa gara-gara penggunaan handphone yang berlebihan, bukan saja menyebabkan lahirnya alienasi dan isolasi di kalangan remaja, melainkan juga menyebabkan biaya penggunaan handphone dan internet meningkat pesat, tanpa disadari para penggunanya. Sudah lazim terjadi, seorang remaja ia mungkin hanya betah belajar dalam hitungan satu dua jam maksimal, tetapi ketika berhadapan dengan laptop atau computer dan berselancar di dunia maya, sering terjadi mereka lupa waktu dan baru berhenti ketika malam hampir berganti lagi.

Sedangkan menurut Chaterine Chak mengemukakan bahwa penggunaan internet di kalangan remaja cenderung berisiko tinggi, sebab biasanya selain untuk bermain game, menelusur informasi, dan chatting, juga tak jarang internet dimanfaatkan remaja untuk mengakses situs porno dan melakukan sex talk. Tidak sedikit remaja juga kecanduan untuk terus mengakses situs porno ketika tidak ada control dari orangtuanya. Charterine Chak juga menuturkan bahwa tidak sedikit orangtua prihatin terhadap meluasnya penggunaan handphone dan internet, sebab anak-anak mereka menjadi lebih sering bolos dan lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain game.<sup>6</sup>

Menurut penulis berikut beberapa pengaruh yang di akibatkan oleh penggunaan handphone dari hasil pengamatan, khususnya bagi anak remaja di zaman sekarang ;

#### c. Dampak Negatif Penggunaan Handphone

Adapun dampak negatif penggunaan gawai di kalangan

---

<sup>6</sup> Rahma Sugihartati, *Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer*, (Jakarta: Kencana, 2014). Cet ke-1, hlm. 93-94



anak remaja kekinian sebagai berikut:

1. Mengganggu perkembangan remaja;
2. Menurunkan konsentrasi dalam belajar;
3. Mengganggu kesehatan yang berakibat pada kerusakan mata, gangguan tidur dan lain sebagainya;
4. Pemborosan yang diakibatkan oleh penggunaan paket internet;
5. Jika tidak terkontrol maka dapat merusak moral dan etika remaja;
6. Banyak konten negatif yang dapat mengakibatkan kerusakan pada remaja.

d. Dampak Positif Penggunaan Gawai Bagi Anak Remaja

Adapun dampak positif penggunaan gawai di kalangan remaja, yaitu:

1. Memperlancar komunikasi;
2. Bertambah wawasan;
3. Memperluas pasar perdagangan seperti bisnis online;
4. Mengikuti perkembangan teknologi;
5. Mempermudah siswa dalam mencari tugas sekolah.

e. Kegunaan Handphone

Di zaman sekarang ini setiap rumah orang sudah memiliki handphone, baik itu handphone jadul maupun handphone yang sudah smartphone. Fungsinya sudah tentu jelas untuk memudahkan berkomunikasi, baik itu untuk telpon atau SMS. Secara umum kita bisa melihat handphone memiliki fungsi yang penting dalam membantu komunikasi.<sup>7</sup>

Daftar itu memuat dampak ponsel dalam kehidupan

<sup>7</sup> Dominikus Juju dan Feri Sulianta, Hitam dan Putih Facebook, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010), hlm. 175

manusia sebagai berikut : 1). Ponsel sebagai objek komunikasi, 2). Ponsel sebagai objek identitas, harga diri, dan symbol, 3). Ponsel dan penyimpanan memori, 4). Ponsel berfungsi mengintegrasikan peran, 5). Ponsel sebagai objek waktu senggang dan hiburan, 6). Emosi dan ponsel, 7). Penggunaan ponsel saat pemilu, 8). Ponsel sebagai alat perubahan sosial, 9). Mobile banking, 10). Pengawasan dengan ponsel, 11). Ponsel membantu dalam masalah hukum, 12). Pelacakan ponsel, 13). Untuk kebutuhan perdagangan, 14). Ponsel sebagai computer personal mini, 15). Dampak ponsel terhadap status perempuan, 16). Radiasi ponsel dan kesehatan, 17). Kecanduan ponsel, 18). Mempengaruhi waktu pribadi, 19). Efek terhadap dunia akademis, 20). Aksestuanasi perbedaan antara individu yang terintegritas dan termarjinalkan secara sosial.<sup>8</sup>

Beberapa gawai yang digunakan oleh remaja antara lain Oppo, Vivo, Xiami, Apple, Iphone, namun yang sangat diminati oleh anak remaja sekarang yang sedang tranding adalah bermerek Apple dan Iphone. Salah satu jenis handphone yang banyak digunakan remaja di Desa Kuang Dalam Barat adalah android seperti merk; Samsung, oppo, vivo, advan, asus, apple (iphone), dan untuk orang tua umur 30 tahun keatas hampir sama dengan remaja. Sedangkan orang tua umur 50 tahun keatas rata-rata menggunakan handphone merk nokia yang hanya digunakan mereka untuk menelpon, sms, melihat jam dan terkadang digunakan sebagai senter.<sup>9</sup>

#### *f.* Bentuk Penggunaan Gawai pada anak Remaja

Menurut *Bakker* bahwa kebudayaan itu berubah seiring

---

<sup>8</sup> Idi Subandi Ibrahim, Yosol Iriantara. *Komunikasi Yang Mengubah Dunia; Revolusi Dari Aksara Hingga Media Sosial.* (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 400-403.

<sup>9</sup> Observasi di tanggal 25 April 2024

dengan perubahan hidup masyarakat. Perubahan itu berasal dari pengalaman baru, pengetahuan baru, teknologi baru, dan akibatnya dalam penyesuaian cara hidup dan kebiasaannya kepada situasi baru. Sikap mental dan nilai budaya turut serta dikembangkan guna keseimbangan dan integrasi baru.<sup>10</sup>

Penggunaan handphone oleh orang dewasa termasuk orang tua yang berumur 25 tahun keatas, biasanya digunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi, dan terkadang untuk facebook dan untuk anak usia dini biasanya digunakan sebagai alat bermain game. Sedangkan penggunaan pada anak remaja sosial media seperti, facebook, whatsapp, instgram, line, bermain game, menonton video. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan handphone akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus-menerus. Selain itu, remaja menjadi malas untuk melakukan shalat, dalam berakhlak sangat rendah, dan menimbulkan dampak bagi remaja baik itu dari segi positif maupun negatif.<sup>11</sup>

Jadi penggunaan media teknologi seperti handphone perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan handphone tersebut. Bentuk penggunaan handphone pada anak remaja melalui media sosial secara tidak senonoh yang menimbulkan pengaruh bagi remaja, berbeda dengan orang tua yang bentuk penggunaan handphoneya hanya digunakan untuk komunikasi. Penggunaan handphone pada anak remaja kebanyakan dilakukan pada saat di rumah, pada saat makan, saat akan tidur, dikebun, di jalan, dipasar, dimasjid dan lain-lainnya. Ketika disekolah anak remaja sebenarnya dilarang

---

<sup>10</sup> Kasiyanto Kasemin, *Agresi Perkembangan Teknologi Informasi*, (Jakarta: Kencana, 2015), cet ke-1, hlm. 21

<sup>11</sup> Observasi tanggal 27 April 2024

untuk membawa handphone meskipun telah dilarang membawa handphone akan tetapi masih tetap dilanggar oleh siswa tersebut. Fenomena yang penulis temukan ada sebagian anak remaja yang masih sekolah tidak akan pergi kesekolah jika orang tua tidak memberikan *handphone*, bahkan tidak mau belajar jika orang tua tidak memberikan *handphone* terlebih dahulu, dengan alasan supaya ada hiburan sebelum atau sesudah belajar.<sup>12</sup>

## 2. Perspektif Islam tentang Penggunaan Handphone

Beberapa prinsip al-Qur'an dalam penggunaan gawai antara lain:

- a. Penguatan Ketauhidan. Dalam pandangan gagasan al-faruqi, menjelaskan tauhid aspek yang sangat penting dalam kehidupan manusia dalam konteks Iman.<sup>13</sup> Literasi teknologi yang sangat canggih dimasa jaman sekarang dalam penggunaan handphone sangat dikedepankan pemahaman yang kuat sebagai pondasi utama dalam anak remaja yang memiliki handphone agar tidak terjerumus kejalan yang salah dalam penggunaan handphone dalam kehidupan sehari hari.
- b. Keseimbangan (Mizan): Islam mengajarkan pentingnya menjaga keseimbangan dalam segala aspek kehidupan, termasuk dalam penggunaan teknologi. Anak remaja diajarkan untuk tidak terlalu terikat pada dunia materi, termasuk handphone, dan untuk memberikan prioritas pada aktivitas yang memperkuat iman dan kesejahteraan mereka.

---

<sup>12</sup> Observasi pada tanggal 2 Mei 2024

<sup>13</sup> Sangkot Sirait, Tauhid dan Pembelajarannya, (Yogyakarta; Uin Sunan Kali Jaga, 2020)

- c. **Etika dan Akhlak:** Islam menekankan pentingnya perilaku yang baik dan etika dalam setiap interaksi, termasuk di dunia maya. Anak remaja diajarkan untuk menggunakan handphone dengan bertanggung jawab, menghindari konten yang tidak pantas, dan berinteraksi secara online dengan sopan dan hormat.
- d. **Kontrol Diri (Mujahadah):** Konsep mujahadah, atau usaha untuk mengendalikan hawa nafsu, sangat relevan dalam konteks penggunaan handphone. Anak remaja diajarkan untuk memiliki kontrol diri dalam penggunaan handphone, tidak tergoda oleh godaan untuk menghabiskan waktu berlebihan di dunia maya.
- e. **Pengawasan Orang Tua**  
Peran dari sosok orang tua sangat penting dalam rumah tangga yang sangat berpengaruh dalam anggota keluarga, sosok Ayah dan Ibu adalah orang yang pertama kali disegani oleh anggota keluarga oleh setiap anak, jika orang tua mengarahkan kepada hal – hal yang positif maka anak dalam anggota keluarga juga akan mengikuti perintah orang tua kearah positif pula, dengan demikian setiap anak dalam anggota keluarga yang memiliki hanphone maka wajib orang tua hadir dengan upaya mengawasi anak – anak agar terarah dalam pengguna hanphone yang baik.

## KESIMPULAN

Penggunaan handphone dapat memiliki dampak yang signifikan pada anak remaja, baik dari segi sosial, mental, maupun spiritual. Dengan memahami teori dependensi dan prinsip-prinsip Islam, kita dapat mengembangkan pendekatan yang

seimbang dalam mengelola penggunaan handphone di kalangan anak remaja. Penting untuk memberikan panduan yang jelas dan mendukung mereka dalam membangun hubungan yang sehat dengan teknologi, sambil tetap memprioritaskan perkembangan mereka secara holistik, penggunaan handphone harus dilakukan dengan keseimbangan antara teknologi dan kehidupan sehari-hari.

Dalam perspektif Islam, penggunaan handphone harus dilakukan dengan bijak dan tidak berlebihan. Islam menekankan pentingnya menjaga keseimbangan antara teknologi dan kehidupan sehari-hari. Penggunaan handphone yang berlebihan dapat mengganggu kualitas interaksi langsung dan membuat seseorang menjadi tergantung pada teknologi, yang dapat berdampak negatif pada akhlak dan perilaku.

## DAFTAR PUSTAKA

Abdul Fattah Nasution, Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: CV Harfa Creative 2023

Burhan Bungin, Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta: Kencana, 2006

Dominikus Juju dan Feri Sulianta, Hitam dan Putih Facebook, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010

Fristiana Irina, Pengembangan Kurikulum Teori, Konsep dan Aplikasi, Yogyakarta: Pandak Bantul, 2016

<https://www.liputan6.com/bisnis/read/5406813/27-juta-orang-indonesia-main-judi-online-mayoritas-pelajar>, dikutip pada tanggal 29 Mei, 2024.

Idi Subandi Ibrahim, Yosol Iriantara. Komunikasi Yang Mengubah Dunia; Revolusi Dari Aksara Hingga Media Sosial. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017

Kasiyanto Kasemin, Agresi Perkembangan Teknologi Informasi, Jakarta: Kencana, 2015, cet ke-1.

Mohd Rafiq, Teori Ketergantungan Masyarakat dan Budaya, Jurnal Hikmah, Vol IV, No. 01 Januari, 2012

Rahma Sugihartati, Perkembangan Masyarakat Informasi & Teori Sosial Kontemporer, Jakarta: Kencana, 2014. Cet ke-1, hlm. 93-94.

Sri Sulistiyani, Makin Gaul, Makin Eksis dengan Blackberry, Semarang; Cv Andi Offset, 2011

Sangkot Sirait, Tauhid dan Pembelajarannya, Yogyakarta; Uin Sunan Kali Jaga, 2020



International Journal

# Sadida

Islamic Communications  
Media Studies

e-ISSN: 2828-8149

Vol. 4 / No. 2 / 2024

DOI: xxx xxx xxx