AMEENA JOURNAL
ISSN: 2986-0016

Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Digital Interaktif Terhadap Akhlak Siswa MTs Al Kautsar

Haikal Imam Hanafi Azzauri[1*], Bahar Agus Setiawan[2], Dhian Wahana Putra[3]
[1-3]Universitas Muhammadiyah Jember
Email: haikalimamhanafi86@gmail.com[1], baharsetiawan@unmuhjember.ac.id[2], dhianwahanaputra@unmuhjember.ac.id[3]

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has brought significant changes to adolescents' lives, particularly in the use of interactive digital media such as social media and online games. Digital media not only functions as a means of communication and entertainment, but also influences students' behavior and moral development. This study aims to determine the effect of the intensity of interactive digital media usage on the moral behavior (akhlak) of students at MTs Al Kautsar. The study employed a quantitative approach with an explanatory research design. The population consisted of 46 students of MTs Al Kautsar, all of whom were involved as research respondents. Data were collected through a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability. Data analysis was conducted using simple linear regression to determine the effect of interactive digital media usage on students' morality. The findings revealed that the intensity of interactive digital media usage has an influence on students' moral behavior. Excessive use of social media and online games tends to affect students' discipline, politeness, self-control, responsibility, and social awareness in daily life. On the other hand, digital media can also provide positive impacts when used wisely as a medium for learning, communication, and the development of religious understanding. Therefore, supervision from parents and schools, strengthening character education, and improving digital literacy based on Islamic values are necessary to ensure that the use of digital media remains balanced and does not hinder the moral development of students.

Keywords: Interactive Digital Media, Students' Morality, Social Media

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan remaja, khususnya dalam penggunaan media digital interaktif seperti media sosial dan game online. Media digital tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan hiburan, tetapi juga memiliki pengaruh terhadap pembentukan perilaku dan akhlak siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan media digital interaktif terhadap akhlak siswa MTs Al

Kautsar. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Populasi penelitian berjumlah 46 siswa MTs Al Kautsar yang seluruhnya dijadikan responden penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh variabel media digital interaktif terhadap akhlak siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media digital interaktif memiliki pengaruh terhadap akhlak siswa. Penggunaan media sosial dan game online secara berlebihan cenderung memengaruhi kedisiplinan, sopan santun, kontrol diri, tanggung jawab, serta kepedulian sosial siswa dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, media digital juga dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara bijak sebagai sarana pembelajaran, komunikasi, dan pengembangan wawasan keagamaan. Oleh karena itu, diperlukan pengawasan dari orang tua dan sekolah, penguatan pendidikan karakter, serta peningkatan literasi digital berbasis nilai-nilai Islam agar penggunaan media digital tetap seimbang dan tidak menghambat pembentukan akhlak siswa.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif, Akhlak Siswa, Media Sosial

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi digital memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi secara cepat melalui berbagai platform digital, seperti media sosial, aplikasi berbasis internet, dan game online. Media digital interaktif tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga menjadi ruang interaksi sosial yang memungkinkan pengguna berpartisipasi secara aktif melalui komentar, pesan, unggahan, maupun berbagai bentuk komunikasi digital lainnya (Wiyono et al., 2025). Kondisi ini menjadikan media digital sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan remaja, termasuk siswa madrasah.

Penggunaan media digital interaktif di kalangan remaja terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Media sosial seperti TikTok, Instagram, dan YouTube menjadi platform yang paling sering digunakan oleh siswa untuk berkomunikasi, mencari hiburan, dan memperoleh informasi. Selain itu, game online juga menjadi salah satu aktivitas digital yang banyak diminati karena menawarkan pengalaman interaktif dan kompetitif. Kemudahan akses terhadap media digital memberikan berbagai manfaat, seperti memperluas wawasan, memudahkan komunikasi, dan mendukung proses pembelajaran. Namun demikian, penggunaan yang tidak terkontrol berpotensi menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan perilaku dan moral remaja (Ramadhani et al., 2024).

Menurut Fitriani & Supriadi (2024), tingginya intensitas penggunaan media digital pada kalangan remaja dipengaruhi oleh kemudahan akses internet dan meningkatnya kepemilikan perangkat digital pribadi. Media sosial telah menjadi sarana utama bagi remaja untuk membangun identitas diri, berkomunikasi, dan memperoleh pengakuan sosial dari lingkungan sekitarnya (Chanra, 2024). Di sisi lain, penggunaan media digital yang berlebihan dapat menyebabkan berkurangnya interaksi sosial secara langsung, menurunnya kualitas komunikasi interpersonal, serta memengaruhi perkembangan moral peserta didik (Ramadhani et al., 2024).

Selain media sosial, game online juga menjadi salah satu bentuk media digital interaktif yang sangat diminati oleh remaja. Amliana et al (2025) menjelaskan bahwa aktivitas bermain game online dalam durasi yang panjang dapat memengaruhi perilaku verbal, pengendalian emosi, serta pola komunikasi remaja. Temuan tersebut diperkuat oleh Budiawan & Sari (2024) yang menemukan bahwa intensitas bermain game online berhubungan dengan meningkatnya kecenderungan perilaku agresif dan menurunnya kedisiplinan siswa.

Dalam perspektif pendidikan Islam, akhlak merupakan aspek fundamental yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik. Akhlak tidak hanya mencerminkan hubungan manusia dengan Allah Swt., tetapi juga hubungan dengan diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan sekitar (Bahri et al., 2022). Pembentukan akhlak menjadi tujuan penting dalam pendidikan karena akhlak yang baik merupakan cerminan keberhasilan proses pendidikan secara menyeluruh. Oleh karena itu, berbagai faktor yang dapat memengaruhi perkembangan akhlak siswa perlu mendapatkan perhatian, termasuk penggunaan media digital interaktif.

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan media digital dapat memengaruhi perilaku sosial dan moral remaja. Penelitian Rahman et al (2024) menemukan bahwa penggunaan media sosial berpengaruh terhadap sopan santun dan kontrol diri siswa. Penelitian Fadilah et al (2025) juga menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan remaja. Selain itu, Nasyiroh et al (2025) menemukan bahwa penggunaan media digital memiliki hubungan dengan pembentukan akhlak siswa, terutama pada aspek tanggung jawab, sopan santun, dan kepedulian sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MTs Al Kautsar, ditemukan bahwa sebagian siswa menghabiskan waktu yang cukup lama untuk mengakses media sosial dan bermain game online. Kondisi tersebut terlihat dari tingginya frekuensi penggunaan gawai di luar jam pembelajaran. Selain itu, ditemukan beberapa perilaku yang menunjukkan adanya perubahan dalam aspek akhlak siswa, seperti menurunnya kedisiplinan, kurangnya kepedulian terhadap lingkungan sekolah, serta munculnya penggunaan bahasa yang kurang santun dalam interaksi sehari-hari. Fenomena ini menunjukkan bahwa media digital

interaktif memiliki keterkaitan dengan perilaku dan akhlak siswa sehingga perlu dikaji secara ilmiah.

Secara teoritis, hubungan antara penggunaan media digital interaktif dan akhlak siswa dapat dijelaskan melalui Teori Kognitif Sosial yang dikemukakan oleh Bandura. Teori ini menjelaskan bahwa individu cenderung belajar dan meniru perilaku yang diamatinya dari lingkungan sekitar, termasuk lingkungan digital. Semakin sering seseorang terpapar suatu perilaku melalui media digital, semakin besar kemungkinan perilaku tersebut diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Siregar et al., 2022). Dengan demikian, konten yang diakses siswa melalui media sosial maupun game online dapat memberikan pengaruh terhadap pembentukan sikap, nilai, dan perilaku moral mereka.

Meskipun berbagai penelitian telah membahas pengaruh media sosial atau game online terhadap perilaku remaja, penelitian yang secara khusus mengkaji intensitas penggunaan media digital interaktif yang mencakup media sosial dan game online terhadap akhlak siswa madrasah masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan bukti empiris mengenai pengaruh intensitas penggunaan media digital interaktif terhadap akhlak siswa MTs Al Kautsar. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah, orang tua, dan pendidik dalam merancang strategi pembinaan karakter serta literasi digital yang selaras dengan nilai-nilai Islam.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori. Pendekatan kuantitatif digunakan karena penelitian bertujuan mengukur dan menganalisis hubungan antara variabel intensitas penggunaan media digital interaktif dengan akhlak siswa melalui data numerik yang diolah secara statistik. Penelitian eksplanatori dipilih untuk menjelaskan hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat melalui pengujian hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya (Sugiyono, 2019)

Penelitian dilaksanakan di MTs Al Kautsar pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa MTs Al Kautsar yang berjumlah 46 siswa. Mengingat jumlah populasi yang relatif kecil, penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh (total sampling), sehingga seluruh anggota populasi dijadikan responden penelitian. Teknik ini dipilih agar data yang diperoleh dapat menggambarkan kondisi populasi secara menyeluruh.

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah intensitas penggunaan media digital interaktif, yang diukur melalui beberapa indikator, yaitu frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan media digital, jenis aktivitas digital yang diakses, dan tingkat interaktivitas sosial di dunia digital. Sementara itu, variabel terikat (Y) adalah akhlak siswa, yang meliputi akhlak kepada Allah,

diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan. Indikator akhlak siswa diukur melalui perilaku yang mencerminkan kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, sopan santun, kontrol diri, serta kepedulian terhadap lingkungan sekitar.

Teknik pengumpulan data dilakukan menggunakan angket (kuesioner) tertutup dengan skala Likert lima tingkat, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Instrumen penelitian disusun berdasarkan indikator masing-masing variabel dan telah melalui uji validitas serta uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Analisis data dilakukan secara bertahap yang meliputi analisis statistik deskriptif, uji prasyarat analisis, dan uji hipotesis. Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan tingkat penggunaan media digital interaktif dan kondisi akhlak siswa. Uji prasyarat analisis meliputi uji normalitas dan uji linearitas untuk memastikan data memenuhi asumsi regresi. Selanjutnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan bantuan program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Analisis regresi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh intensitas penggunaan media digital interaktif terhadap akhlak siswa. Model regresi yang digunakan adalah:

$$Y=a+bX$$

Keterangan:

- **Y** = Akhlak siswa
- **X** = Intensitas penggunaan media digital interaktif
- **a** = Konstanta
- **b** = Koefisien regresi

Pengambilan keputusan dalam penelitian ini dilakukan dengan membandingkan nilai signifikansi (Sig.) dengan taraf signifikansi 0,05. Hipotesis alternatif (H_1) diterima apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan intensitas penggunaan media digital interaktif terhadap akhlak siswa. Sebaliknya, hipotesis nol (H_0) diterima apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, yang menunjukkan tidak adanya pengaruh signifikan antara kedua variabel tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Variabel Media Digital Interaktif

Variabel media digital interaktif diukur melalui beberapa indikator, yaitu frekuensi penggunaan, durasi penggunaan, tujuan penggunaan, jenis aktivitas digital, dan tingkat interaktivitas pengguna. Berdasarkan hasil analisis deskriptif terhadap 46 responden diperoleh hasil sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Variabel Media Digital Interaktif

Variabel	N	Mean	Kategori

Media Digital Interaktif	46	28,18	Baik

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa nilai rata-rata variabel media digital interaktif sebesar 28,18 dan termasuk kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa MTs Al Kautsar cukup aktif menggunakan media digital interaktif dalam kehidupan sehari-hari, baik untuk berkomunikasi, mencari informasi, maupun hiburan.

Deskripsi Variabel Akhlak Siswa

Variabel akhlak siswa diukur melalui indikator akhlak kepada Allah Swt., diri sendiri, sesama manusia, dan lingkungan.

Tabel 2. Statistik Deskriptif Variabel Akhlak Siswa

Variabel	N	Kategori
Akhlak Siswa	46	Baik

Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat akhlak siswa berada pada kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mampu menerapkan nilai-nilai moral dan keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh media digital interaktif terhadap akhlak siswa digunakan analisis regresi linear sederhana.

Tabel 3. Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,605[a]	,366	,352	7,448

a. Predictors: (Constant), media digital interaktif

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,605. Nilai tersebut menunjukkan bahwa hubungan antara media digital interaktif dan akhlak siswa berada pada kategori kuat.

Nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,366 menunjukkan bahwa media digital interaktif mampu menjelaskan variasi perubahan akhlak siswa sebesar **36,6%**, sedangkan **63,4%** sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti lingkungan keluarga, pendidikan agama, teman sebaya, budaya sekolah, dan karakter individu siswa.

Dengan demikian, media digital interaktif memiliki kontribusi yang cukup berarti terhadap pembentukan akhlak siswa.

Pengaruh Media Digital Interaktif terhadap Akhlak Siswa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media digital interaktif memiliki pengaruh terhadap akhlak siswa MTs Al Kautsar. Temuan ini terlihat dari nilai koefisien determinasi sebesar 36,6%, yang menunjukkan bahwa media digital interaktif menjadi salah satu faktor yang memengaruhi perkembangan akhlak siswa.

Media digital interaktif memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi dengan berbagai jenis informasi dan pengguna lain secara cepat dan tanpa batas. Intensitas penggunaan yang tinggi menyebabkan siswa lebih sering terpapar berbagai nilai, perilaku, dan budaya yang berkembang di ruang digital. Kondisi ini dapat berdampak positif maupun negatif tergantung pada konten yang diakses serta kemampuan siswa dalam melakukan penyaringan informasi (Pujiyana et al., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan Teori Kognitif Sosial Bandura yang menjelaskan bahwa individu belajar melalui proses observasi dan peniruan terhadap perilaku yang diamati dari lingkungannya. Dalam konteks media digital, siswa cenderung meniru perilaku yang mereka lihat melalui media sosial, video digital, maupun permainan daring. Semakin sering suatu perilaku diamati, semakin besar kemungkinan perilaku tersebut diinternalisasi dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Rahman et al (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan media sosial berpengaruh terhadap sopan santun dan kontrol diri siswa. Media sosial yang digunakan secara berlebihan dapat mengurangi kualitas interaksi sosial secara langsung dan memengaruhi etika komunikasi siswa.

Nasyiroh et al (2025) menjelaskan bahwa media digital memiliki hubungan dengan pembentukan akhlak siswa, khususnya pada aspek tanggung jawab, sopan santun, dan kepedulian sosial. Temuan tersebut relevan dengan hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa perubahan akhlak siswa dapat terlihat pada aspek kedisiplinan, etika komunikasi, kontrol diri, serta kepedulian terhadap lingkungan.

Selain itu, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Budiawan & Sari (2024) yang menemukan bahwa intensitas bermain game online dapat memengaruhi kedisiplinan serta meningkatkan kecenderungan perilaku agresif pada remaja. Penggunaan game online dalam durasi yang panjang dapat menyebabkan siswa kurang mampu mengatur waktu belajar dan aktivitas sosialnya.

Dalam perspektif pendidikan Islam, akhlak merupakan tujuan utama pendidikan yang harus dibentuk secara berkelanjutan. Rahmawati (2025)

menjelaskan bahwa akhlak tidak hanya berkaitan dengan hubungan manusia dengan Allah Swt., tetapi juga hubungan dengan sesama manusia dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penggunaan media digital perlu diimbangi dengan pembinaan karakter, penguatan pendidikan agama, dan literasi digital agar siswa mampu memanfaatkan teknologi secara bijaksana (Rahayu et al., 2025).

Meskipun demikian, pengaruh media digital interaktif dalam penelitian ini tergolong sedang, karena hanya mampu menjelaskan 36,6% variasi akhlak siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembentukan akhlak tidak hanya dipengaruhi oleh media digital, tetapi juga oleh faktor lain yang lebih kompleks, seperti pola asuh orang tua, lingkungan sosial, pendidikan agama, keteladanan guru, dan budaya sekolah.

Temuan ini mengindikasikan bahwa media digital bukan satu-satunya penyebab perubahan akhlak siswa, melainkan salah satu faktor yang berkontribusi dalam proses pembentukan perilaku. Oleh sebab itu, diperlukan sinergi antara sekolah, keluarga, dan masyarakat dalam mengawasi serta mengarahkan penggunaan media digital agar dapat memberikan manfaat yang optimal bagi perkembangan karakter siswa.

Implikasi Penelitian

Hasil penelitian ini memberikan implikasi praktis bagi sekolah untuk meningkatkan program literasi digital yang terintegrasi dengan pendidikan karakter dan nilai-nilai keislaman. Guru dapat memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran yang edukatif sekaligus memberikan pendampingan kepada siswa dalam menggunakan teknologi secara bertanggung jawab. Di sisi lain, orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap durasi penggunaan gawai dan jenis konten yang diakses oleh anak sehingga perkembangan teknologi dapat berjalan seiring dengan pembentukan akhlak yang baik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh intensitas penggunaan media digital interaktif terhadap akhlak siswa MTs Al Kautsar, dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan media digital interaktif memiliki pengaruh terhadap akhlak siswa. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan nilai koefisien korelasi (R) sebesar 0,605 yang mengindikasikan adanya hubungan yang kuat antara media digital interaktif dan akhlak siswa. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,366 menunjukkan bahwa media digital interaktif memberikan kontribusi sebesar 36,6% terhadap variasi akhlak siswa, sedangkan sisanya sebesar 63,4% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan keluarga, pendidikan agama, teman sebaya, budaya sekolah, dan karakter individu siswa.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif yang tinggi dapat memengaruhi berbagai aspek akhlak siswa, seperti kedisiplinan, sopan santun, kontrol diri, tanggung jawab, dan kepedulian sosial. Meskipun demikian, media digital interaktif tidak selalu memberikan dampak negatif. Apabila digunakan secara bijak dan diarahkan pada kegiatan yang edukatif, media digital dapat menjadi sarana yang mendukung proses pembelajaran, memperluas wawasan, serta memperkuat pemahaman keagamaan siswa.

Dengan demikian, penggunaan media digital interaktif perlu mendapatkan perhatian dan pendampingan yang memadai dari sekolah, orang tua, dan masyarakat. Penguatan literasi digital, pendidikan karakter, serta penanaman nilai-nilai keislaman menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan secara positif tanpa mengurangi kualitas akhlak siswa. Oleh karena itu, sinergi antara keluarga, sekolah, dan lingkungan sosial sangat diperlukan dalam membentuk generasi yang cakap secara digital sekaligus memiliki akhlak yang baik.

REFERENSI

Amliana, N., Rizik, M., & Maharani, R. (2025). *Jurnal Mikraf: Jurnal Pendidikan Vol. 6 No. 1 Juni 2025 29*. *6*(1), 29–40.

Bahri, S., Pesantren, P., Ummah, A., Indonesia, S., & Information, A. (2022). *Pendidikan Akhlak Anak dalam Perspektif Imam Al- Ghazali*. *1*(1), 23–41.

Budiawan, N., & Sari, N. N. (2024). *Intensitas Bermain Game Online dengan Kecenderungan Perilaku Agresif pada Agregat Remaja*. *5*(2), 253–263.

Chanra, H. (2024). *Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Kehidupan Remaja*. *7*(1), 13–24.

Fadilah, S., Bariah, O., & Makbul, M. (2025). *Dampak Sosial Media Terhadap Perilaku Keagamaan Dan Moral Remaja Dalam Masyarakat Modern*. *11*(April), 229–234.

Fitriani, T., & Supriadi, N. (2024). *Bulletin of Science Education*. *4*(1).

Nasyiroh, S. H., Basyar, M., & Ramadhani, S. A. (2025). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Pembentukan Akhlak Siswa : Studi Pada Siswa MI Al - Fajar*. *6*(1), 1–9.

Pujiyana, P., Sawitri, S., Setiawan, I., & Anggraeni, L. (2025). *Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Interaksi Sosial mahasiswa (Studi di Universitas Nasional Pasim)*. *3*(2), 58–66.

Rahayu, S., Risfiyanti, S., & Azizah, N. (2025). *Literasi Digital Sebagai Pilar Pendidikan Karakter di Era Teknologi*. *5*(3), 286–299.

Rahman, F. A., Rohmah, M., Rustiani, S., & Fatmawati, I. Y. (2024). Pendidikan Karakter dalam Era Digital: Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Pembentukan Moral dan Etika. *Journal of Creative Student Research*, *1*(6).

Rahmawati. (2025). *International Jurnal Islamic Education , and Multiclturalism Character Education Strategies in Shaping Noble Morality Of Students in Madrasah Ibtidaiyah*. *September*, 1139–1157.

Ramadhani, A. L., Vitacheria, F. G., Azizah, I., Pendidikan, P. M., & Surabaya, U. N. (2024). *Pendidikan Karakter dan Teknologi : Pengaruh Penggunaan Media Sosial Terhadap Pembentukan Karakter Remaja*. *03*(01), 32–39.

Siregar, M., Sutrisna, A., & Marlina, Y. (2022). *Judul Pengaruh Penggunaan Media Digital dan Peran Keluarga Terhadap Perilaku Sosial Para Remaja*.

Sugiyono. (2019). *metode penelitiaan kuantitatif dan kualitatif*.

Wiyono, S., Hanock, E. E., Arwam, B. A., Tinggi, S., & Makedonia, T. (2025). *Strategi Misi Digital Berdasarkan Survei Penetrasi Internet 2024 : Adaptasi Penggunaan Media Sosial Generasi Z*. *3*(1), 61–71.