

PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP AKHLAK GENERASI ALPHA DI LINGKUNGAN IV KELURAHAN PERSIAKAN KOTA TEBING TINGGI SUMATERA UTARA

Muhammad Hafiz^{1*}, Gazali Mukhtar²

^{1,2} Sekolah Tinggi Agama Islam As-Sunnah, Deli Serdang

*Corresponding Email: sweet22488@gmail.com

Abstract

This study examines the effect of smartphone use on the morals of Generation Alpha. A quantitative method was used, with the study population consisting of all children at the kindergarten and elementary school level who are Muslim and live in Environment IV, Persiakian, Tebing Tinggi City, North Sumatra, totaling 148 individuals. Sampling was conducted using proportionate stratified random sampling, resulting in a sample size of 30 respondents. The research instrument used was a questionnaire with a Likert scale. The collected data were processed and analyzed using Pearson product-moment correlation with the help of SPSS 26 for Windows. The analysis results showed that smartphone usage has a significant influence on the morals of Generation Alpha. This is evident from the significance value of 0.003, which is less than 0.05, and a correlation coefficient of 0.528, indicating a moderate relationship. The correlation is deemed significant because the calculated t-value (t_{hitung}) is greater than the t-table value (t_{tabel}), i.e., $3.294 > 2.042$, and the significance value of 0.003 is less than 0.05. Furthermore, the contribution of variable X to variable Y was determined using the coefficient of determination formula, where $r^2 \times 100\% = 0.528^2 \times 100\% = 0.279 \times 100\% = 27.9\%$. This means that 27.9% of the moral development of Generation Alpha is influenced by smartphone usage, while the remaining 72.1% is influenced by other variables not explained in this study.

Keywords: Smartphone, Mobile Phone, Child Morals, Generation Alpha

Abstrak


Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap moral Generasi Alpha. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan populasi penelitian terdiri dari seluruh anak-anak Muslim pada jenjang taman kanak-kanak dan sekolah dasar yang tinggal di Lingkungan IV, Kelurahan Persiakian, Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara, dengan total sebanyak 148 individu. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proportionate stratified random sampling*, sehingga diperoleh sampel sebanyak 30 responden. Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner dengan skala Likert. Data yang terkumpul diolah dan dianalisis menggunakan korelasi *product moment* Pearson dengan bantuan program SPSS 26 untuk Windows. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap moral Generasi Alpha. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,003 yang lebih kecil dari 0,05, serta koefisien korelasi sebesar 0,528 yang menunjukkan hubungan sedang. Korelasi ini dinyatakan signifikan karena nilai t-hitung (3,294) lebih besar dari nilai t-tabel (2,042), dan nilai signifikansi (0,003) lebih kecil dari 0,05. Selain itu, kontribusi variabel X terhadap variabel Y dihitung menggunakan rumus koefisien determinasi, yaitu $r^2 \times 100\% = 0,528^2 \times 100\% = 0,279 \times 100\% = 27,9\%$. Artinya, sebesar 27,9% perkembangan moral Generasi Alpha dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone*, sedangkan sisanya sebesar 72,1% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dijelaskan dalam penelitian ini.

Kata kunci : Smartphone, HP, Ponsel, Akhlak anak, Generasi Alpha

Article Info

Article History:

Received: 29-04-2025, Accepted: 25-06-2025, Publish: 30-06-2025

 : 10.51590/bashirah.v6i1.1063



This work is licensed under a

[Creative:ommons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Latar Belakang Masalah

Generasi Alpha adalah generasi manusia setelah generasi Z yang lahir pada rentang tahun 2010 sampai 2025. Perkiraan umur gen Alpha saat tulisan ini dibuat, yaitu tahun 2024 adalah mulai dari umur 14 tahun sampai umur 0 tahun atau belum lahir. Generasi Alpha merupakan generasi pertama yang seluruh dari mereka lahir pada abad ke-21 dan merupakan generasi milenium yang ketiga setelah generasi Y atau milenium dan generasi Z. Generasi Alpha juga merupakan anak keturunan dari generasi Milenial dan Generasi Z yang sudah tua.¹ Generasi Alpha juga merupakan kelompok usia yang paling muda yang hidup saat ini setidaknya hingga kisaran tahun 2025.

Generasi Alpha maupun generasi Z sama sama lahir di era digital, sehingga mereka hampir memiliki banyak hal yang sama. Namun, yang membedakan generasi Alpha dari generasi Z adalah mereka memiliki akses ke teknologi di usia yang lebih muda dan biasanya lebih mahir di bidang digital daripada generasi sebelumnya yang lebih tua.^{2 3}

Genevieve menjelaskan bahwa generasi Alpha lahir saat tingkat populasi manusia di sebagian besar dunia sedang mengalami penurunan, dan saat dunia sedang mengalami dampak pandemi virus corona, dan mereka juga lahir di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat, yang artinya mereka lahir saat semua teknologi telah tersedia, sehingga mereka sudah mengenal bahkan menggunakan berbagai macam teknologi terutama *smartphone*. Bagi orang tua generasi Alpha yang memiliki kemampuan untuk memiliki teknologi digital seperti *smartTV* dan *smartphone*, maka hiburan mereka akan didominasi dengan teknologi elektronik seperti internet, *streaming*, dan *game*. Selain itu, minat mereka dengan TV tradisional justru menurun, karena digantikan oleh layanan *streaming* melalui *smartphone* yang jauh lebih luas dan lebih berkualitas.⁴

Smartphone atau ponsel pintar itu sendiri merupakan gabungan dari dua gadget, yaitu ponsel genggam yang merupakan alat telekomunikasi dan komputer yang di dalamnya terdapat micro prosesor yang memiliki kemampuan untuk mengolah data yang banyak sekaligus,⁵ maka dari itu *smartphone* memiliki kemampuan dan keunggulan yang jauh

¹ Dikutip dari "<https://helohehat.com/parenting/anak-6-sampai-9-tahun/perkembangan-anak/mengenal-anak-generasi-alfa/>" diakses tanggal 28/2/2024.

² Dikutip dari "<https://kumparan.com/pengetahuan-umum/mengenal-generasi-alpha-ciri-ciri-dan-perbedaannya-dengan-generasi-z-20fyMqjT8rm/full>" diakses tanggal 29/2/2024

³ Dikutip dari "<https://guruinovatif.id/artikel/generasi-z-dan-alpha-memahami-karakteristik-generasi-penerus-bangsa-untuk-masa-depan-yang-lebih-baik>" diakses tanggal 29/2/2024

⁴ Genevieve Shaw Brown, "After Gen Z, Meet Gen Alpha: What to Know about the Generation Born 2010 to Today," *AbcNews*, 2020, 1–4, <https://abcnews.go.com/GMA/Family/gen-meet-gen-alpha-generation-born-2010-today/story?id=68971965>.

⁵ Reza Fajar Amalia, Achir Yani, and Syuhaimie Hamid, *Adiksi Smartphone, Kesehatan Mental Anak, Dan Peranan Pola Asuh*, vol. 3, 2020. h. 222

lebih banyak dibanding ponsel biasa, mulai dari fitur perangkat kerasnya (hardware) seperti layar yang lebar dan jernih, speaker yang bagus, kamera yang bagus, dan lain lain, hingga fitur perangkat lunaknya (software) seperti aplikasi yang banyak dan beragam yang bisa digunakan untuk menunjang berbagai macam kegiatan, seperti mencari informasi, hiburan, komunikasi, dan lain sebagainya.⁶

Dengan segala teknologinya yang terus menerus diupdate atau dikembangkan oleh perusahaan *smartphone*, membuat *smartphone* mampu memiliki spesifikasi dan performa yang semakin baik, sehingga dapat mendorong seseorang untuk dapat mengakses sesuatu dengan lebih mudah dan lebih cepat dengan *smartphone*.

Selain itu perkembangan teknologi juga bukan hal yang dilarang dalam ajaran agama Islam, bahkan agama Islam juga mendukung adanya perkembangan teknologi, dengan adanya dalil yang memerintahkan manusia untuk belajar dan menuntut ilmu, menunjukkan bahwa agama Islam juga mendukung perkembangan teknologi. Salah satu dalil Al-Quran bahwa Islam juga mendukung perkembangan teknologi adalah ayat yang pertama kali diturunkan kepada *Rasulullah ﷺ*, yaitu surah Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣) الَّذِي
عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Artinya :

“(1) Bacalah dengan menyebut nama tuhanmu yang menciptakan. (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia. (4) Yang mengajar manusia dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.”⁷

Kemudian *Rasulullah ﷺ* juga memberikan keterbukaan bagi kita untuk berkarya dan berinovasi dalam urusan dunia yang bermanfaat, seperti salah satu dalil dari perkataan nabi Muhammad *ﷺ* yang beliau bersabda :

⁶ Sparsh Mittal and Venkat Mattela, “A Survey of Techniques for Improving Efficiency of Mobile Web Browsing,” *Concurrency and Computation: Practice and Experience* 31, no. 15 (2019), <https://doi.org/10.1002/cpe.5126>.

⁷ Al-Quran Al-Karim, Q.S. Al Alaq : 1-5

Artinya :

“Kalian lebih mengetahui urusan dunia kalian”.⁸

Konteks dari hadis diatas menjelaskan bahwa *Rasulullah* berlepas diri dan membiarkan para sahabat melakukan inovasi dalam melakukan pemuahan pada pohon kurma, yang hal tersebut merupakan perkara duniawi. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa agama Islam juga terbuka dengan adanya perkembangan ilmu duniawi terutama yang bermanfaat bagi keberlangsungan hidup manusia termasuk juga dengan teknologi yang sekarang berkembang seperti *smartphone* dan lain sebagainya.

Banyaknya anak anak yang sudah mengenal dan menggunakan *smartphone*, tentu akan berdampak bagi mereka, baik itu positif ataupun negatif, baik jangka pendek secara langsung maupun jangka panjang, baik fisik maupun mental. Dampak yang dikhawatirkan adalah dampak negatif dari penggunaan *smartphone*. Anak-anak memiliki adaptasi yang sangat cepat dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Sebenarnya fungsi dan manfaat *gadget* lebih dari itu terutama pada aspek membantu pelaksanaan pembelajaran. Sebagai bukti adalah sebuah penelitian dilakukan oleh Nurul Hidayah, Afif Kholisun Nashoih, Taufiqur Rohman Asyari dan Abdulloh Chumaidi, dengan menyebarkan kuesioner kepada anak anak kelas V di MI Daril Ma’arif Brodot Jombang, hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa anak anak MI dominan bermain *game* dan ber media sosial saat menggunakan *smartphone*.⁹

Salah satu sumber dampak negatif lainnya adalah kecanduan dalam penggunaan *smartphone*, ditandai dengan sulitnya siswa untuk lepas dari *smartphone* dan lebih senang bermain *smartphone* daripada melakukan aktivitas lain, bahkan mereka sering menelantarkan waktu belajar dan istirahatnya demi untuk bermain *smartphone*.¹⁰ Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rozalia yang menyatakan bahwa salah satu dampak

⁸ Hadis riwayat Muslim nomor 4358

⁹ Nurul Hidayah et al., *Sosialisai Edukasi Smartphone Terhadap Anak “Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Smartphone Pada Anak,” Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, 2021, <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>.

¹⁰ Soniya Putri Wulandari, Siti Umayaroh, and Putri Mahanani, “Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Pada Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Perilaku Anak Kelas V SD,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 456–64, <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p456-464>.

negatif dari penggunaan *smartphone* pada siswa usia sekolah dasar ialah kecanduan.¹¹ Serta fakta bahwa informasi atau konten terbuka atau bebas dan mudah diakses oleh semua orang. Masalahnya adalah anak-anak masih sulit membedakan antara hal yang baik dan buruk, dan menjadikan mereka mudah terpengaruh oleh dampak negatif.¹²

Selain masalah fisik mereka, pikiran dan akhlak mereka juga akan terpengaruh, berbagai konten dari media sosial dan beberapa *game* tentunya akan mempengaruhi sifat, sikap dan pola pikir seseorang. Dengan kondisi anak-anak belum mampu mengontrol dirinya untuk memisahkan antara yang baik dan yang buruk, ditambah pengawasan orang tua nya yang kurang ketat membuat sebagian anak-anak akan meniru konten dari aplikasi yang dibukanya secara mentah-mentah tanpa memikirkan hal baik dan hal buruk yang akan terjadi, sehingga secara tidak langsung pasti akan mempengaruhi sifat dan akhlaknya.¹³

Beberapa dampak dari penggunaan *smartphone* adalah seperti yang terjadi pada beberapa anak yang ditemui di Lingkungan IV Persiakan, sebagian dari mereka sering berkata kasar dan kotor bersumber dari konten *youtube* yang dilihat nya, kurang dalam menghormati orang lain dan memperhatikan lingkungan sekitar, sering membantah orang tua karena lebih mengedepankan bermain *game* di *smartphone*, mudah marah karena sering kalah dalam bermain *game*, sering menghabiskan uangnya untuk melakukan *top up* di gerai pulsa berdasarkan cerita dari penjaga toko bahwa banyak anak anak yang melakukan *top up* terutama saat lebaran tiba, sehingga penjaga toko tersebut harus membuat *stok* token yang lebih banyak lagi, serta beberapa akhlak buruk lainnya yang disebabkan dari penggunaan *smartphone*.¹⁴

Penelitian yang dilakukan oleh Soniya Putri Wulandari, Siti Umayaroh dan Putri Mahanani mahasiswi dari Universitas Negeri Malang pada tujuh siswa yang bermasalah dalam pembelajaran daring, tujuh wali siswa, serta satu wali kelas V SDN Kebonagung 2 dengan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus, mendapatkan hasil yang menjelaskan bahwa dampak negatif dari penggunaan *smartphone* yaitu: kecanduan

¹¹ Maya Ferdiana Rozalia, "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan," *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD* 5, no. 2 (2017): 722–31.

¹² Dahlia T. Safiah and Soedirman, Pengaruh Penggunaan Handphone Terhadap Perkembangan Karakter Anak Pada Usia Sekolah Dasar Di SDN 20 Kota Banda Aceh (Banda Aceh: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2017), Vol. 2 No. 4.

¹³ Nur Hapipa Siregar and Rahmi Wiza, An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Remaja, vol. 1, 2021, <http://annuha.ppj.unp.ac.id/index.php/annuha/index>.

¹⁴ Pengamatan langsung dari beberapa anak dan gerai ponsel yang ada di Lingkungan 4 Persiakan Tebing Tinggi.

bermain *smartphone*, menurunnya kedisiplinan siswa, siswa menjadi sering berbohong, lambat dalam menerima pembelajaran, dan mempengaruhi perilaku siswa.¹⁵

Dalam Islam, akhlak adalah hal yang paling penting. Allah dan utusannya-Nya mencintai orang yang berakhlak mulia. Ketika ditanya oleh sahabat, "Apakah yang paling banyak memasukkan manusia ke dalam surga?" *Rasulullah ﷺ* menjawab, "Bertakwa kepada Allah dan memiliki akhlak yang baik".¹⁶ Setiap orang tua pasti ingin anaknya memiliki moral yang baik, contohnya adalah seperti Abdullah bin Umar putra dari Umar bin Khattab, yang dikenal sangat taat kepada orang tua, terutama ayahnya, Ia juga dikenal sebagai anak yang rajin beribadah dan mengikuti sunnah-sunnah Nabi. Atau seperti Abdullah bin Abbas yang dikenal sebagai anak yang cerdas dan memiliki daya ingat yang kuat, Ia juga dikenal sebagai ahli tafsir Al-Quran dan sering meriwayatkan hadis.

Maka dari itu, berdasarkan uraian diatas menunjukkan bahwa ada anak-anak yang akhlaknya menjadi buruk akibat dari penggunaan *smartphone* terutama bagi anak-anak di lingkungan IV Persiakan. Hal tersebut membuat peneliti memiliki ketertarikan untuk meneliti sejauh mana penggunaan *smartphone* dapat mempengaruhi akhlak anak-anak di lingkungan IV kelurahan Persiakan, kecamatan Padang Hulu, Kota Tebing Tinggi Sumatera Utara.

Materi dan Metode Penelitian

1. Materi

Smartphone atau ponsel pintar merupakan sebuah perangkat komputer portable yang merupakan gabungan dari ponsel genggam dan komputer yang dijadikan menjadi sebuah perangkat khusus. Yang membedakan *smartphone* dengan ponsel biasa adalah kemampuan perangkat kerasnya yang lebih canggih dan sistem operasi selulernya yang lebih kompleks. Ditambah lagi dengan fasilitasi perangkat lunak yang lebih luas sehingga membuat penggunanya bisa mengakses internet dan melakukan fungsi multimedia seperti musik, video, kamera, serta menjalankan permainan dengan pengalaman yang lebih memuaskan.¹⁷

¹⁵ Wulandari, Umayaroh, and Mahanani, "Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Pada Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Perilaku Anak Kelas V SD."

¹⁶ Sunan At Tirmizi

¹⁷ Viranjay M Srivastava and Ghanshyam Singh, "MOSFET Technologies for Double-Pole Four-Throw Radio-Frequency Switch," *Springer Science & Business Media*, 2014, <https://doi.org/10.1007/978-3-319-01165-3>.

David Wood dari PT *Symbian OS* mengatakan bahwa "ada dua cara fundamental untuk membedakan Ponsel cerdas dengan ponsel genggam biasa, yaitu bagaimana mereka dibuat dan apa saja yang mereka bisa lakukan."¹⁸

Selanjutnya, penemu Amerika William E. Sawyer, yang bekerja di Western Union, menyatakan bahwa "*Smartphone* merupakan telepon selular yang memiliki beberapa layanan seperti layar, mikroprosesor, memori, dan modem bawaan."¹⁹

Smartphone adalah produk dari kemajuan teknologi dimana secara terminologi teknologi adalah ilmu membuat sesuatu. Ali Syahbana menyatakan bahwa teknologi membantu manusia menghemat energi dengan memungkinkan mereka memenuhi kebutuhan mereka dengan alat dan pemikiran.²⁰ Teknologi juga dapat didefinisikan sebagai upaya manusia untuk membantu menyelesaikan masalah atau memungkinkan aktivitas manusia dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan kinerja manusia.²¹

Fungsi utama *smartphone* adalah apa yang diwariskan dari ponsel biasa yaitu tele komunikasi atau komunikasi jarak jauh, bisa berupa percakapan suara dan kirim pesan tertulis. Dan seiring perkembangan zaman dan teknologi, ponsel masa kini bisa memiliki manfaat dan fitur yang sangat melimpah. Beberapa manfaat dan fitur *smartphone* meliputi komunikasi, media hiburan, sumber informasi, bisnis jual beli, mobile banking, dokumentasi foto atau video, asisten kehidupan berupa jam, kalender, catatan dan lainnya, navigasi arah (GPS), dan menyimpan data.^{22 23}

Genevieve menyebutkan bahwa generasi Alpha merupakan kelompok demografi yang menggantikan generasi Z, yang artinya bahwa perubahan nama generasi di dasari dengan perubahan tingkat kelahiran atau kesuburan, tingkat kematian, dan perubahan kondisi lainnya yang signifikan. Beberapa penelitian dan media populer menyebutkan bahwa awal tahun 2010-an meliputi 2011, 2012 dan 2013 merupakan awal lahirnya generasi Alpha, dan pertengahan tahun 2020-an meliputi 2024 dan 2025 merupakan tahun akhir dari kelahiran generasi Alpha.²⁴

¹⁸ cacan firman Wilatika, *Pengaruh Smartphone Terhadap Kesehatan Dan Perilaku Remaja*, *Jurnal Obstetika Scientia*, vol. 3, 2019, <https://ejurnal.latansamashiro.ac.id/index.php/OBS/article/view/160>.

¹⁹ K.B. Williams and S. C. Sawyer, *Using Information Technology : Pengenalan Praktis Dunia Komputer & Komunikasi*, vol. 7, 2007.

²⁰ Karlina, *Teknologi Dan Komunikasi*, 2018.

²¹ Yudhi Septian Harahap, Shynta Sri Wahyuni Ginting, and Nur Khafifah Indriyani, *Pendidikan Teknologi Dalam Al-Qur'an*, *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 7, 2023. h.1900

²² Dikutip dari "https://dianisa.com/fungsi-dan-manfaat-smartphone/#google_vignette" diakses tanggal 25/10/2023.

²³ Dikutip dari "<https://kibarkabar.com/10-manfaat-smartphone-yang-membuat-hidup-lebih-produktif/>" Diakses tanggal 25/10/2023.

²⁴ Brown, "After Gen Z, Meet Gen Alpha: What to Know about the Generation Born 2010 to Today."

Dilahirkan dari orang tua yang memiliki ekonomi yang jauh lebih maju dan stabil, generasi alpha merupakan generasi yang telah akrab dengan teknologi dari awal. Sehingga tidak mengherankan jika anak-anak muda saat ini mahir menggunakan ponsel dan mengakses internet. Karena mereka dilahirkan di tengah teknologi yang terus berkembang.

Anak-anak sekarang lebih cerdas, lebih cepat memahami situasi, dan lebih familiar dengan berbagai alat elektronik di rumah, disebabkan mereka sudah belajar mengetahui angka dan huruf melalui ponsel mereka, hal ini bermanfaat bagi mereka yang sedang belajar baca tulis.

Gadget juga menjadi sumber dari berbagai masalah besar saat mendidik para generasi alpha ini, karena para generasi alpha yang memiliki ketergantungan terhadap *smartphone* menjadikan mereka rentan terhadap *mental health* seperti enggan bersosialisasi, kecanduan, pemarah, dan lain sebagainya, serta tuntutan akademik dan tekanan lingkungan yang tinggi.²⁵

Kata "akhlak" diambil dari bahasa Arab, saat diindonesiakan maknanya adalah "perangai, tabiat atau adat"²⁶ Selain itu, kata akhlak juga berasal dari kata yang sama dengan kata *khaliq*, yang berarti pencipta, dan kata makhluk yang berarti ciptaan, yang berasal dari kata *khalaqa*, yang berarti menciptakan. Dengan demikian, istilah "*khulq*" dan "akhlak" mengacu pada "penciptaan" segala sesuatu yang ada selain Allah, termasuk manusia.²⁷ Namun, istilah "akhlak" berarti keinginan jiwa manusia untuk melakukan sesuatu dengan mudah karena kebiasaan tanpa memikirkannya.²⁸

Dalam tafsir al-Qurtubi menyebutkan "Perbuatan manusia yang berasal dari adab kesopanannya disebut akhlak, karena perbuatan itu termasuk bagian dari kejadiannya," seperti yang dikutip oleh Mahjuddin.²⁹

Soal pembentukan akhlak, pendapat para ahli beragam, jelasnya. Beberapa percaya bahwa akhlak tidak dapat terbentuk pada manusia sebagai hasil dari kelahiran. Beberapa percaya bahwa akhlak dapat dibentuk.³⁰

²⁵ Dikutip dari "https://www.gramedia.com/literasi/generasi-baby-boomers-x-y-z-alpha/#Kamu_Lintas_Generasi_Yang_Manana", diakses tanggal 20/10/2023

²⁶ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2005). hal. 19

²⁷ Aminuddin, *Membangun Karakter Dan Kepribadian Melalui Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Graha Ilmu, 2006). hal. 93

²⁸ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2001). hal. 57

²⁹ Muhammad bin Ahmad Al - Ansori Al - Qurtubi, *Al - Jami' Li Ahkami Al - Qur'an* (Al - Qohirah: Dar Al - Kutub Al - Misriyah, 1964). h. 227

³⁰ Moh. Rivaldi Abdul, *Pembentukan Akhlak Dalam Memanusiakan Manusia: Perspektif Buya Hamka* (PEKERTI: Jurnal Pendidikan Islam & Budi Pekerti, 2020), Vol.1 No.1. h.90

Buya Hamka berpendapat bahwa akhlak merupakan konstruksi yang dapat diciptakan, pengembangan karakter memerlukan latihan serta usaha untuk mengubah kebiasaan lama dengan yang baru.³¹

Metode pembinaan akhlak harus didasarkan dengan sangkaan yang tepat untuk mencapai target utama dari pembinaan tersebut, yaitu perubahan, kemajuan, peningkatan, pertumbuhan dan perkembangan.³²

Proses internalisasi dan pembelajaran bertujuan untuk mengarahkan individu atau kelompok menuju sesuatu yang lebih baik dan rasional. Hal ini memicu transformasi dari kondisi sebelumnya yang kemudian dikenal sebagai proses pembentukan. Setelah struktur atau formasi terbentuk, ia tidak dapat diakhiri secara instan, melainkan akan dilanjutkan dengan penanaman nilai, pendekatan berkesinambungan, dan pembinaan lanjutan demi menyempurnakan pencapaian terhadap tujuan akhir.³³

Oleh sebab itu, perlu bagi kita untuk menjaga potensi yang dimiliki agar tetap berkembang dan diarahkan pada perilaku yang berakhlak baik. Melestarikan potensi diri serta menanamkan kebiasaan positif menjadi hal yang sangat penting. Setiap kemampuan yang ada pada diri kita hendaknya dilatih untuk melakukan perbuatan baik, karena kebiasaan yang terus menerus dilakukan akan membentuk karakter dan akhlak seseorang.³⁴

2. Metode Penelitian

a. Jenis Penelitian

Kuantitatif asosiatif hubungan kausal adalah jenis penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini. Pendekatan asosiatif hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat.³⁵ Dalam hal ini ada variabel independen dan variabel dependen, dimana variabel independen mempengaruhi variabel dependen. Sugiono menjelaskan bahwa penelitian dengan pendekatan kuantitatif didasarkan pada filsafat positifisme dan bertujuan untuk menyelidiki populasi atau sampel tertentu. Pendekatan ini disebut sebagai kuantitatif karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa angka-angka, dan analisis data dilakukan dengan menggunakan metode statistik.³⁶

³¹ *Ibid*

³² Dedi Wahyudi and Rani Hidayaturohmah, *Upaya Pembentukan Akhlak Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Bandongan* (Elementary, 2018), Vol.4. h.142

³³ *Ibid*

³⁴ Abdul, *Pembentukan Akhlak Dalam Memanusiakan Manusia: Perspektif Buya Hamka*. h.90

³⁵ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Alfabeta, 2010). h.37.

³⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012). h.8.

b. Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini adalah generasi Alpha yang merupakan anak-anak yang menginjak pendidikan TK dan SD yang beragama islam dan bertempat tinggal di lingkungan IV Kelurahan Persiakan Kota Tebing Tinggi Sumatera Utara, dan berikut adalah tabel anak di lokasi yang dimaksud.

Tabel 1: Populasi Generasi Alpha Usia 5-13 Tahun Di Lingkungan IV Persiakan Tebing Tinggi

No	Tingkatan (umur)	Laki laki	Perempuan	TOTAL	Persen
1.	Anak Tk (5 tahun)	14	11	25	16,9%
2.	Anak SD (6-13 tahun)	67	56	123	83,1%
TOTAL		81	67	148	100%

Dari data di atas kita dapat melihat bahwa jumlah total dari anak yang berumur 5-13 tahun adalah sebanyak 148 orang, yang terdiri dari 2 tingkatan yaitu taman kanak-kanak (TK) dan sekolah dasar (SD).

Kemudian setelah itu sampel ditarik dengan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. Atau teknik memilih sampel dari populasi yang berstrata atau tingkatan secara proporsional.³⁷ Kemudian akan disebar kepada 30 orang anak yang menginjak pendidikan TK dan SD secara acak, lalu anak tersebut mengisi angket dengan dibantu orang tuanya.

Sampel ditentukan untuk setiap tingkatan kelasnya menggunakan metode penyebaran proporsional sebagai berikut.³⁸

$$SS = \frac{O_{ij}}{N} \times \sum n$$

Di mana :

SS = Sub Sampel

O_{ij} = Sub Populasi

N = Total Populasi

$\sum n$ = Total Sampel

Sehingga menghasilkan:

Tabel 2: Jumlah Sampel

No	Tingkatan (umur)	Populasi	Alokasi	Sampel
1.	Anak Tk (5 tahun)	25	25 / 148 x 30	5

³⁷ Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2015).

³⁸ Daryanto Setiawan, *Pengaruh Komunikasi Kelompok, Penggunaan Media Sosial, Dan Search Engine Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kecamatan Pancur Batu* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2020). h.108

2.	Anak SD (6-13 tahun)	123	123 / 148 x 30	25
TOTAL		148		30

c. Hasil Uji Instrumen

- 1) Uji validitas dilakukan terlebih dahulu untuk mengetahui tingkat ketepatan alat yang akan digunakan. Ini akan menghilangkan bagian pertanyaan yang tidak berfungsi dengan baik dan meminta pembimbing untuk mempertimbangkan bagian lainnya untuk mendapatkan bagian yang memenuhi persyaratan.

Setelah uji Instrumen maka selanjutnya akan dicoba dan dianalisis dengan menggunakan taraf signifikansi sebesar 5% (0,05). Lalu untuk menentukan butir pertanyaan yang ada pada instrumen itu absah atau tidak, maka peneliti akan mengkorelasikan skor soal dengan skor total, jika nilai korelasi lebih kecil dari 0,361 maka butir soal pada instrument tersebut dinyatakan tidak absah, sehingga harus diperiksa kembali atau dihapuskan.³⁹

- a. Uji Validitas Variabel Penggunaan *Smartphone* (X)

Tabel 3: Uji Validitas Variabel X

Nomor Pertanyaan	r_Hitung	Hasil
1.	0.370	Absah
2.	0.150	Tidak absah
3.	0.379	Absah
4.	0.631	Absah
5.	0.440	Absah
6.	0.652	Absah
7.	0.640	Absah
8.	0.510	Absah
9.	0.0007	Tidak absah
10.	0.258	Tidak absah
11.	0.794	Absah
12.	0.857	Absah
13.	0.375	Absah
14.	0.590	Absah

³⁹ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. h. 126

15.	0.449	Absah
16.	0.780	Absah
17.	-0.021	Tidak absah
18.	0.631	Absah
19.	0.269	Tidak absah
20.	-0.137	Tidak absah
21.	-0.122	Tidak absah

Dari hasil uji validitas dengan aplikasi SPSS versi 26 *for windows* seperti hasil di atas maka butir pertanyaan r_{hitung} yang lebih dari 0,361 dinyatakan absah dengan jumlah 14 butir, sedangkan r_{hitung} yang lebih kecil dari 0,361 akan dinyatakan tidak absah dengan jumlah 7 buah, pertanyaan yang tidak absah adalah soal nomor 2,9,10,17,19 dan 21.

Item pertanyaan yang absah akan digunakan sebagai instrumen penelitian dan diberikan kepada responden setelah jumlah item pertanyaan yang tidak absah telah ditentukan. Dan, item pertanyaan yang tidak absah akan direvisi agar bisa digunakan sebagai instrumen penelitian.

Meskipun hasil uji validitas variabel pengaruh penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa ada 7 butir instrumen yang tidak absah, namun hal tersebut tidak menghapuskan perwakilan dari indikator dalam butir instrumen tersebut; ini karena ada butir pertanyaan absah yang lain yang telah mewakili indikator serupa.

b. Uji Validitas Variabel Akhlak Generasi Alpha (Y)

Tabel 4: Uji Validitas Variabel Y

Nomor Pertanyaan	r_{Hitung}	Keterangan
22.	0.686	Absah
23.	0.773	Absah
24.	0.790	Absah
25.	0.760	Absah
26.	0.488	Absah
27.	0.490	Absah
28.	0.498	Absah
29.	0.278	Tidak absah

30.	0.375	Absah
31.	0.447	Absah
32.	0.183	Tidak absah
33.	0.507	Absah
34.	0.553	Absah
35.	0.625	Absah

Hasil uji validitas yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS versi 26 *for Windows* menunjukkan bahwa ada 12 item yang absah dengan nilai r_{hitung} lebih besar dari 0.361, serta 2 item yang tidak absah yaitu 29 dan 32 dengan nilai r_{hitung} kurang dari 0.361.

Selanjutnya item yang dinyatakan sah akan diteruskan menjadi soal dalam angket yang akan disebarakan kepada orang tua anak, dan item yang tidak sah akan disingkirkan dari instrumen.

Hasil uji validitas terhadap 35 buah soal, yang terdiri dari 21 item untuk variabel (X) penggunaan *smartphone*, dan 14 item untuk variabel (Y) akhlak generasi alpha, menunjukkan bahwa ada 9 soal yang tidak absah, dan ada 26 soal yang absah dan selanjutnya akan digunakan sebagai instrumen pertanyaan pada angket dalam penelitian ini.

- 2) Uji reliabilitas adalah uji untuk mengevaluasi konsistensi alat ukur yang digunakan, yang biasanya untuk penggunaan angket. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperoleh hasil pengukuran yang konsiten selama pengukuran berulang.⁴⁰ Metode yang paling banyak dipakai untuk pengukuran skala likert adalah cronbachs alpha.

a. Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan *Smartphone* (X)

Pengujian reliabilitas hanya diujikan pada butir pertanyaan yang absah, dan butir pertanyaan yang tidak absah akan disingkirkan dari pengujian. Selanjutnya akan diuji sebanyak 14 butir pertanyaan dengan metode cronbachs alpha dan memperoleh hasil koefisien reliabilitas senilai 0.843, tabel 3.6 dibawah adalah tampilan hasil pengujian :

Tabel 5: Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	N of Items
0.863	14

⁴⁰ Duwi Priyatno, *SPSS 22 Penglah Data Terpraktis* (Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014). h. 64.

Penentuan reliabel atau tidaknya sebuah instrumen ditentukan dengan batasan 0.6, yang artinya bila nilai reliabilitas dibawah 0.6 maka menunjukkan hasil yang kurang baik, sedangkan nilai 0.7 berarti masih bisa diterima, dan nilai di atas 0.8 berarti mendapatkan hasil yang baik.⁴¹ Pada pengujian kali ini mendapatkan hasil koefisien reliabilitas senilai 0.863 sehingga menunjukkan bahwa instrumen kuisioner pada variabel penggunaan *smartphone* adalah reliabel.

b. Uji Reliabilitas Variabel Penggunaan *Smartphone* (X)

Pengujian reliabilitas hanya diujikan pada butir pertanyaan yang absah, dan butir pertanyaan yang tidak absah akan disingkirkan dari pengujian. Pengujian instrumen menggunakan metode cronbachs alpha kepada 12 item pertanyaan memperoleh hasil koefisien reliabilitas senilai 0.829, seperti tabel 3.7 dibawah:

Tabel 6: Uji Reliabilitas Variabel Y

Cronbach's Alpha	N of Items
0.829	12

Berdasarkan hasil pengujian didapati nilai cronbach alpha nya adalah 0.829, dan nilai tersebut diatas 0.6, yang menunjukkan bahwa instrumen angket tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas.

d. Teknik Analisis

Data dianalisis dengan hubungan *product moment* yang berasal dari Karl Pearson, sebanyak 30 orang anak di analisis untuk melihat besar korelasi antara penggunaan *smartphone* (x) dengan akhlak generasi alpha (y). Menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* berikut:⁴²

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

- r : Koefisien korelasi *product moment*
- N : Jumlah responden
- X : nilai indeks variabel bebas
- Y : nilai indeks variabel terikat

⁴¹ Priyatno. h.64.

⁴² Sugiono, *Statistika Untuk Penelitian*. h.228.

Untuk mempermudah perhitungan, peneliti menggunakan aplikasi *statistical product and service solution* (SPSS) *for windows* versi 26. Data analisis dengan teknik statistik deskriptif dan inferensia.

Hasil dan Pembahasan

Pengujian Hipotesis

Rumus Korelasi *Pearson*, juga dikenal sebagai Korelasi *Product Moment* (KPM), yaitu alat uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini untuk menguji hipotesis asosiatif (uji hubungan) dua variabel dalam kasus di mana data berskala interval atau rasio. Rumus ini dikembangkan oleh Karl Pearson. Karena menguji data pada skala interval atau rasio, pengujian ini termasuk dalam kategori statistik parametris. Untuk mengetahui pada dua variabel, korelasi Pearson biasa digunakan. Untuk korelasi dengan Pearson ini, data harus berdistribusi normal, linier, atau sampel acak.

Untuk uji korelasi *product moment* menggunakan SPSS 26 *for windows*. Pengukuran hipotesis nantinya dengan membandingkan taraf signifikan.

- Jika Signifikan > 0.05 maka H_0 Diterima dan H_a ditolak.
- Jika Signifikan < 0.05 maka H_a Diterima dan H_0 ditolak.

1. Hasil Korelasi

Dibawah ini adalah hasil dari uji korelasi *product moment*:

Tabel 7: Korelasi Product Moment

		Penggunaan <i>Smartphone</i>	Akhlak Generasi Alpha
Penggunaan <i>Smartphone</i>	Pearson Correlation	1	0.528**
	Sig. (2-tailed)		0.003
	N	30	30
Akhlak Generasi Alpha	Pearson Correlation	0.528**	1
	Sig. (2-tailed)	0.003	
	N	30	30

Tabel 8: Interpretasi Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah

0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji korelasi *Pearson Product Moment*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,003, yang berarti lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($\alpha = 5\%$). Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya terdapat hubungan yang signifikan secara statistik antara penggunaan *smartphone* (variabel X) dan akhlak anak (variabel Y). Ini mengindikasikan bahwa penggunaan *smartphone* memang berpengaruh terhadap pembentukan atau perubahan akhlak anak di wilayah tersebut.

Selain itu, nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,528 menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel berada dalam kategori sedang dan positif karena nilai 0,528 pada interval 0,40 – 0,599. Hubungan sedang berarti bahwa ada keterkaitan yang cukup kuat antara penggunaan *smartphone* dan akhlak anak. Karena korelasinya positif, maka kecenderungannya adalah: semakin tinggi penggunaan *smartphone*, maka akhlak anak ikut berubah, baik ke arah positif maupun negatif tergantung pada jenis konten yang diakses dan pengawasan yang diberikan.

2. Uji Signifikansi

Pengujian t_{hitung} ini menggunakan SPSS 26 *for windows*. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9: Coefficients Uji Regresi

Hasil Perhitungan	Nilai
t_{hitung}	3.294
<i>Sig.</i>	0.003

Dari hasil tersebut, nilai signifikan yang diperoleh adalah 0,003, maka ia lebih kecil dari 0,05. Kemudian pada t_{hitung} sebesar 3,294. Berdasarkan tabel t dengan rumus $dk = (n-2) = 30 - 2 = 28$ pada taraf signifikan 0,05 diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,042. Dengan demikian $3,294 > 2,042$ atau $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka dapat disimpulkan bahwa

hubungan antara penggunaan *smartphone* dan akhlak anak adalah signifikan secara statistik, serta hubungan yang ditemukan bukanlah kebetulan semata, tetapi menunjukkan adanya pengaruh yang nyata antara kedua variabel.

3. Koefisien Determinasi (R^2)

Kemudian untuk melihat seberapa kontribusi Penggunaan *Smartphone* terhadap Akhlak Generasi Alpha, dapat digunakan rumus koefisien determinasi yang dihitung dengan mengkuadratkan nilai korelasi yang dirumuskan $KD = R^2 \times 100\%$. Pengujian koefisien determinasi menggunakan SPSS 26 *for windows*. Dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 10 Model Summary

Model	R	R kuadrat	<i>Adjusted R Square</i>	<i>Std. Error of the Estimate</i>
1	0.528 ^a	0.279	0.254	4.332

Dari hasil perhitungan diatas, maka didapati, $R^2 \times 100\% = 0.528^2 \times 100\% = 0.279 \times 100\% = 27.9\%$. Nilai ini menjadi rujukan bahwa sebesar 27.9% variasi perilaku akhlak anak dapat dijelaskan oleh intensitas dan pola penggunaan *smartphone*. Ini merupakan pengaruh yang signifikan, terutama jika dikaitkan dengan karakteristik Generasi Alpha yang sejak usia dini telah terbiasa menggunakan perangkat digital. Akses terhadap berbagai jenis konten, penurunan interaksi sosial langsung, serta potensi ketergantungan terhadap teknologi menjadi faktor-faktor yang turut memengaruhi pembentukan moral anak melalui medium *smartphone*.

Sementara itu, sisanya sebesar 72,1% dijelaskan oleh faktor-faktor lain yang berada di luar cakupan variabel penelitian ini. Faktor-faktor tersebut kemungkinan besar meliputi lingkungan keluarga dan pola asuh, pendidikan formal di sekolah, pengaruh teman sebaya, nilai-nilai agama, serta norma dan budaya masyarakat sekitar.

Pembahasan

Hasil korelasi sebesar 0,5282 (kategori sedang) menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* berkontribusi nyata namun terbatas terhadap pembentukan akhlak anak-anak Generasi Alpha. Dalam kehidupan sehari-hari, hal ini terlihat dari:

- Anak yang sering menggunakan *smartphone* tanpa pengawasan cenderung meniru bahasa kasar, perilaku tidak sopan, atau konsumtif yang mereka lihat di media.

- Sebaliknya, anak yang mengakses konten edukatif dan religius dengan bimbingan orang tua menunjukkan sikap yang lebih sopan dan terarah.

Namun, karena korelasi tidak tinggi, ini menunjukkan bahwa banyak faktor lain yang lebih dominan membentuk akhlak anak dibanding sekadar penggunaan *smartphone*.

Penelitian ini sejalan dengan Fajriani yang menemukan bahwa penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh signifikan terhadap karakter anak usia dini, terutama dalam hal kedisiplinan dan empati.⁴³ Namun, berbeda dengan Sutanti dan Nugroho yang menemukan bahwa pengaruh *smartphone* terhadap akhlak anak hanya sekitar 15%, karena faktor dominan berasal dari pengasuhan dan pendidikan di sekolah berbasis karakter.⁴⁴

Beberapa kemungkinan mengapa korelasi tidak tinggi adalah: (1) Faktor pengasuhan orang tua, anak-anak yang memiliki pengawasan ketat dan komunikasi intens dengan orang tua cenderung lebih terlindungi dari dampak negatif *smartphone*. (2) Lingkungan sosial dan sekolah, interaksi dengan guru dan teman sebaya juga berperan besar dalam pembentukan akhlak. Anak yang berada di lingkungan religius cenderung lebih kuat secara moral meskipun terpapar teknologi. (3) Variasi konten digital. Tidak semua penggunaan *smartphone* berdampak negatif. Banyak anak menggunakan *smartphone* untuk belajar membaca Al-Quran, menonton video edukasi, atau bermain game yang mengajarkan kerja sama dan kesabaran.

Dari perspektif Islam, pembentukan akhlak merupakan tanggung jawab utama orang tua, sebagaimana dalam Hadis Nabi yang artinya: "*Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah. Maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi.*" (HR. Bukhari dan Muslim). Ini menekankan bahwa meskipun anak memiliki potensi baik, lingkungan digital maupun fisik sangat menentukan arah pembentukan moralnya.

Penutup

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, didapati bahwa penggunaan *smartphone* berpengaruh secara signifikan terhadap akhlak anak-anak Generasi Alpha di Lingkungan IV, Kelurahan Persiakan, Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Hal ini dibuktikan melalui uji korelasi Pearson Product Moment yang menghasilkan

⁴³ F. Fajriani, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Karakter Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID-19," *Jurnal Obsesi*, 2021, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.764>.

⁴⁴ D. Sutanti and A. S. Nugroho, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini.," *Jurnal Pendidikan Anak* 9(1) (2020), <https://doi.org/10.21009/JPAUD.091.01>.

nilai signifikansi sebesar 0,003 ($< 0,05$). Artinya, H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hubungan antara kedua variabel dapat dikatakan bermakna secara statistik.

Hasil uji korelasi juga menunjukkan nilai koefisien korelasi sebesar 0,528, yang berada pada kategori hubungan sedang dan positif. Hal ini mengindikasikan bahwa semakin tinggi penggunaan smartphone, terdapat kecenderungan perubahan dalam akhlak anak, meskipun pengaruhnya tidak dominan secara absolut.

Melalui uji koefisien determinasi, diperoleh nilai R^2 sebesar 27,9%, yang menunjukkan bahwa penggunaan smartphone menjelaskan sekitar seperempat dari variasi akhlak anak dalam penelitian ini. Sementara itu, sisanya sebesar 72,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti, seperti pengasuhan orang tua, lingkungan sosial, pendidikan agama, serta nilai-nilai budaya masyarakat.

Pustaka Acuan

- Abdul, Moh. Rivaldi. *Pembentukan Akhlak Dalam Memanusiakan Manusia: Perspektif Buya Hamka*. PEKERTI: Jurnal Pendidikan Islam & Budi Pekerti, 2020. Vol.1 No.1.
- Aminuddin. *Membangun Karakter Dan Kepribadian Melalui Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Bahasa, Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 2005.
- Brown, Genevieve Shaw. "After Gen Z, Meet Gen Alpha: What to Know about the Generation Born 2010 to Today." *AbcNews*, 2020, 1–4. <https://abcnews.go.com/GMA/Family/gen-meet-gen-alpha-generation-born-2010-today/story?id=68971965>.
- Fajriani, F. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Karakter Anak Usia Dini Di Masa Pandemi COVID-19." *Jurnal Obsesi*, 2021. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.764>.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara, 2001.
- Hidayah, Nurul, Afif Kholisun Nashoih, Taufiqur Rohman Asyari, and Abdulloh Chumaidi. *Sosialisai Edukasi Smartphone Terhadap Anak "Dampak Positif Dan Negatif Penggunaan Smartphone Pada Anak."* *Jumat Pendidikan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*. Vol. 2, 2021. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1159>.
- Karlina. *Teknologi Dan Komunikasi*, 2018.
- Mittal, Sparsh, and Venkat Mattela. "A Survey of Techniques for Improving Efficiency of Mobile Web Browsing." *Concurrency and Computation: Practice and Experience* 31, no. 15 (2019). <https://doi.org/10.1002/cpe.5126>.

- Priyatno, Duwi. *SPSS 22 Pengolah Data Terpraktis*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2014.
- Qurtubi, Muhammad bin Ahmad Al - Ansori Al -. *Al - Jami' Li Ahkami Al - Qur'an*. Al - Qohirah: Dar Al - Kutub Al - Misriyah, 1964.
- Rozalia, Maya Ferdiana. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD* 5, no. 2 (2017): 722–31.
- Septian Harahap, Yudhi, Shynta Sri Wahyuni Ginting, and Nur Khafifah Indriyani. *Pendidikan Teknologi Dalam Al-Qur'an*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 7, 2023.
- Setiawan, Daryanto. *Pengaruh Komunikasi Kelompok, Penggunaan Media Sosial, Dan Search Engine Terhadap Akhlak Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri Di Kecamatan Pancur Batu*. Medan: UIN Sumatera Utara, 2020.
- Srivastava, Viranjay M, and Ghanshyam Singh. "MOSFET Technologies for Double-Pole Four-Throw Radio-Frequency Switch." *Springer Science & Business Media*, 2014. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-01165-3>.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2012.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- . *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Sutanti, D., and A. S. Nugroho. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 9(1) (2020). <https://doi.org/10.21009/JPAUD.091.01>.
- Wahyudi, Dedi, and Rani Hidayaturohmah. *Upaya Pembentukan Akhlak Peserta Didik Dengan Model Pembelajaran Bandongan*. Elementary, 2018. Vol.4.
- Wilatika, cacan firman. *Pengaruh Smartphone Terhadap Kesehatan Dan Perilaku Remaja*. *Jurnal Obstetika Scientia*. Vol. 3, 2019. <https://ejurnal.latansamashiro.ac.id/index.php/OBS/article/view/160>.
- Williams, K.B., and S.C. Sawyer. *Using Information Technologi : Pengenalan Praktis Dunia Komputer & Komunikasi*. Vol. 7, 2007.
- Wulandari, Soniya Putri, Siti Umayaroh, and Putri Mahanani. "Analisis Dampak Negatif Penggunaan Smartphone Pada Pembelajaran Daring Ditinjau Dari Perilaku Anak Kelas V SD." *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan* 1, no. 6 (2021): 456–64. <https://doi.org/10.17977/um065v1i62021p456-464>.

Sumber Lainnya:

https://dianisa.com/fungsi-dan-manfaat-smartphone/#google_vignette

<https://hidayatullah.com/iptekes/2023/05/19/251568/fenomena-generasi-z-beramai-ramai-kembali-ke-hp-jadul-ini-penjelasan-pakar-unair.html>

<https://ilmuIslam.id/hadits/28210/hadits-muslim-nomor-4358>

<https://kibarkabar.com/10-manfaat-smartphone-yang-membuat-hidup-lebih-produktif>

<https://seremonia.kontan.co.id/news/ini-tingkatan-smartphone-berdasarkan-harga-spesifikasi>

https://www.gramedia.com/literasi/generasi-baby-boomers-x-y-z-alpha/#Kamu_Lintas_Generasi_Yang_Manana

<https://ybkb.or.id/dampak-positif-dan-negatif-smartphone-di-dunia-pendidikan>

<https://idcloudhost.com/blog/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi>

<https://ybkb.or.id/kenalan-dengan-generasi-alpha-yuk#:~:text=Berdasarkan%20paparan%20dalam%20Quest%20Journal,dijuluki%20sebagai%20%22generasi%20digital%22>