
Membangun Kesadaran Remaja terhadap Bahaya Gadget melalui Poster Dakwah Islami

Naili Sa'adah^{1*}, Muhamad Rifa'i Subhi²

^{1*} Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, email: naili.saadah23014@mhs.uingusdur.ac.id

² Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, email: muhamadrifaisubhi@uingusdur.ac.id

Info Artikel

Diterima: 17 Desember 2024

Direvisi: 21 Januari 2025

Diterbitkan: 15 Februari 2025

Keywords:

Gadget misuse; counselling; teenagers; technology.

Kata Kunci:

Penyalahgunaan gadget; penyuluhan; remaja; teknologi.

Abstract

Gadget abuse among teenagers is increasing, especially in Pandansari Village, Batang Regency. Many teenagers spend excessive time playing games, accessing social media, and neglecting social activities and worship. This has a negative impact on their mental health, academic performance, and social relationships. Therefore, this counseling activity aims to raise teenagers' awareness about the dangers of gadget abuse and provide Islamic solutions for their wise use. The method used is bit-Tadwin da'wah through printed poster media that is attractive, informative, and easy to understand. This method was chosen because it is practical, effective in reaching teenagers visually without the direct presence of the instructor, and in accordance with the theory of persuasive communication in Islamic da'wah. Posters were placed in strategic places such as mosques, schools, and coffee shops to reach more teenagers. Counseling materials include the dangers of gadget abuse, signs of addiction, and Islamic strategies to overcome them. The counseling also applied persuasive communication with relevant Qur'anic verses and hadith. The results of the activity showed an increase in teenagers' awareness of the negative impact of gadget abuse. Some teenagers began to reduce the use of gadgets and be more active in social interactions and worship. Evaluation was conducted through observation and feedback from teenagers and the local community.

Abstrak

Penyalahgunaan gadget di kalangan remaja semakin meningkat, terutama di Desa Pandansari, Kabupaten Batang. Banyak remaja yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game, mengakses media sosial, dan mengabaikan aktivitas sosial serta ibadah. Hal ini berdampak negatif terhadap kesehatan mental, prestasi akademik, dan hubungan sosial mereka. Oleh karena itu, kegiatan penyuluhan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran remaja tentang bahaya penyalahgunaan gadget serta memberikan solusi islami dalam penggunaannya secara bijak. Metode yang digunakan adalah dakwah bit-Tadwin melalui media poster cetak yang menarik, informatif, dan mudah dipahami. Metode ini dipilih karena praktis, efektif menjangkau remaja secara visual tanpa kehadiran langsung penyuluh, serta sesuai dengan teori komunikasi persuasif dalam dakwah Islam. Poster dipasang di tempat strategis seperti masjid, sekolah, dan warung kopi agar dapat menjangkau lebih banyak remaja. Materi penyuluhan mencakup bahaya penyalahgunaan gadget, tanda-tanda kecanduan, serta strategi islami dalam mengatasinya. Penyuluhan juga menerapkan komunikasi persuasif dengan ayat Al-Qur'an dan hadis yang relevan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kesadaran remaja terhadap dampak negatif penyalahgunaan gadget. Beberapa remaja mulai mengurangi penggunaan gadget dan lebih aktif dalam interaksi sosial serta ibadah. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan umpan balik dari remaja serta masyarakat setempat.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam kehidupan masyarakat, termasuk di kalangan remaja. Kemudahan akses terhadap internet dan perangkat teknologi seperti smartphone memberikan banyak manfaat, tetapi di sisi lain juga menimbulkan berbagai dampak negatif jika tidak digunakan secara bijak (Pahruraji et al., 2023). Salah satu permasalahan yang semakin meningkat adalah penyalahgunaan gadget di kalangan remaja (Wulandari & Netrawati, 2015). Di Desa Pandansari, Kecamatan Warungasem, Kabupaten Batang, fenomena ini semakin terlihat dengan banyaknya remaja yang menghabiskan waktu berlebihan untuk bermain game online, mengakses media sosial, serta menonton video tanpa batasan waktu yang jelas (Wulandari & Netrawati, 2015). Kondisi ini menyebabkan berbagai dampak negatif, di antaranya menurunnya prestasi akademik akibat kurangnya fokus dalam belajar, berkurangnya interaksi sosial karena lebih banyak menghabiskan waktu di dunia maya, hingga gangguan kesehatan fisik dan mental seperti kelelahan mata, kurang tidur, stres, dan kecemasan berlebih (Van Den Eijnden et al., 2018). Selain itu, meningkatnya akses terhadap konten yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti pornografi dan ujaran kebencian, juga menjadi tantangan tersendiri yang perlu mendapatkan perhatian serius (Fitriana et al., 2021).

Melihat permasalahan tersebut, diperlukan upaya preventif dan solutif dalam bentuk bimbingan serta penyuluhan yang dapat membantu remaja memahami bahaya penyalahgunaan gadget dan cara mengontrol penggunaannya secara lebih bijak (Wahyuni et al., 2024). Penyuluhan ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai dampak negatif gadget terhadap kehidupan remaja, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Islami dalam penggunaan teknologi. Islam mengajarkan keseimbangan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam memanfaatkan teknologi agar tidak membawa dampak buruk bagi individu maupun masyarakat. Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini dirancang dengan pendekatan *Bimbingan Penyuluhan Islam* yang menekankan pentingnya keseimbangan dalam menggunakan teknologi secara sehat sesuai dengan ajaran agama. Penyuluhan ini menggunakan metode dakwah *bit-Tadwin*, yaitu dakwah melalui tulisan dalam bentuk media cetak berupa poster (Mahmudah, 2021). Pemilihan media poster dilakukan karena bersifat praktis, mudah diakses, dan efektif dalam menyampaikan pesan secara visual, sehingga dapat menjangkau lebih banyak remaja dalam waktu yang lebih lama dibandingkan metode ceramah atau seminar. Poster-poster ini ditempatkan di lokasi-lokasi strategis seperti masjid, sekolah, dan warung kopi yang sering dikunjungi remaja, sehingga mereka dapat membaca dan memahami pesan yang disampaikan secara berulang.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kesadaran remaja mengenai bahaya penyalahgunaan gadget serta memberikan solusi islami untuk mengelola penggunaannya secara lebih

sehat dan produktif. Secara lebih spesifik, penyuluhan ini bertujuan untuk: memberikan pemahaman kepada remaja tentang bahaya kecanduan gadget terhadap kesehatan mental, akademik, dan hubungan sosial mereka, mengedukasi mereka mengenai tanda-tanda kecanduan gadget agar dapat mengenali pola penggunaan yang berlebihan, menawarkan solusi berbasis nilai-nilai Islam dalam mengontrol penggunaan gadget, seperti mengatur waktu dengan baik, meningkatkan aktivitas sosial, dan memperkuat kesadaran spiritual melalui ibadah, mendorong remaja untuk lebih aktif dalam kegiatan sosial dan keagamaan, serta membantu mereka mengembangkan kebiasaan penggunaan teknologi yang lebih bermanfaat, seperti menggunakan gadget untuk pembelajaran daring atau aktivitas positif lainnya.

Dalam kajian pengabdian terdahulu, berbagai penelitian telah menyoroiti dampak negatif kecanduan gadget pada remaja dan strategi pencegahannya (Astuti, Erna Zuni, 2020). Program-program sebelumnya lebih banyak menggunakan metode seminar atau ceramah dalam memberikan edukasi kepada remaja mengenai bahaya penggunaan gadget secara berlebihan (Clarisa Aprilia, 2024). Namun, metode ini memiliki keterbatasan dalam menjangkau sasaran secara luas karena keterbatasan waktu dan efektivitas dalam menyampaikan informasi. Oleh karena itu, program pengabdian masyarakat ini mengadopsi pendekatan berbeda dengan menggunakan media cetak berupa poster interaktif. Keunggulan metode ini adalah pesan dapat tersampaikan secara berulang kepada remaja tanpa memerlukan kehadiran langsung penyuluh, sehingga lebih fleksibel dan efektif. Selain itu, penyuluhan ini juga menerapkan teknik komunikasi persuasif dan motivasi Islami dengan menyertakan ayat-ayat Al-Qur'an serta hadis yang relevan, yang diharapkan dapat memberikan pengaruh yang lebih kuat dalam membangun kesadaran remaja mengenai pentingnya mengontrol penggunaan gadget sesuai dengan tuntunan Islam.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode dakwah bit-Tadwin, yaitu metode dakwah berbasis tulisan atau media visual yang disampaikan melalui sarana cetak, dalam hal ini berupa poster. Pemilihan metode ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk menyampaikan pesan dakwah secara efektif kepada remaja yang hidup dalam budaya visual dan digital. Poster dianggap sebagai media yang sederhana namun mampu memberikan pengaruh yang kuat karena dapat dipasang di lokasi strategis, dibaca berulang kali, serta tidak memerlukan kehadiran langsung penyuluh. Poster juga dapat menjangkau khalayak luas dengan biaya yang relatif rendah dan daya tahan pesan yang lebih lama dibandingkan ceramah satu arah.

Dalam kegiatan ini, *dakwah bit-Tadwin* tidak hanya menjadi media penyuluhan, tetapi juga berfungsi sebagai sarana internalisasi nilai-nilai Islami kepada remaja melalui pendekatan visual yang komunikatif dan persuasif.

Konten poster dirancang secara kontekstual, memuat informasi tentang bahaya penyalahgunaan gadget, tanda-tanda kecanduan, serta solusi Islami dalam penggunaan teknologi secara bijak. Ayat-ayat Al-Qur'an dan hadis yang relevan turut disisipkan sebagai dasar normatif dan penguat pesan dakwah. Desain poster dibuat menarik, sederhana, dan mudah dipahami oleh kalangan remaja dengan mengutamakan warna cerah, ilustrasi visual, dan kalimat pendek yang komunikatif.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Diagram Metode Pelaksanaan Kegiatan

Berdasarkan Gambar 1, tahapan pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan proses identifikasi masalah, yang dilakukan melalui observasi langsung dan diskusi bersama warga, khususnya para remaja dan tokoh masyarakat setempat. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa mayoritas remaja di desa tersebut menghabiskan waktu lebih dari lima jam per hari untuk bermain game dan mengakses media sosial. Akibatnya, mereka mulai mengabaikan kewajiban ibadah, menurunnya prestasi belajar, serta terjadinya pergeseran perilaku sosial.

Setelah permasalahan diidentifikasi, tim pengabdian menyusun materi penyuluhan yang berisi informasi ilmiah dan pendekatan keislaman secara terpadu. Materi tersebut mencakup pemahaman tentang penyalahgunaan gadget, dampaknya terhadap kesehatan mental, spiritual, dan sosial, serta strategi Islami untuk mengelolanya, seperti manajemen waktu, memperbanyak ibadah, dan keterlibatan dalam aktivitas sosial yang bermanfaat. Materi ini kemudian diolah menjadi konten poster dakwah yang bersifat edukatif, reflektif, dan menginspirasi perubahan perilaku.

Setelah desain poster selesai, langkah berikutnya adalah distribusi poster ke lokasi strategis yang sering dikunjungi remaja sesuai pada gambar 2, gambar 3, gambar 4 dan gambar 5.



Gambar 2. Poster ditempel di mading musholla, yang merupakan tempat ibadah sekaligus pusat aktivitas keagamaan remaja, khususnya selepas salat berjamaah. Lokasi ini dipilih karena berpotensi tinggi dalam membentuk kesadaran spiritual.



Gambar 4. Poster juga ditempel di warung kopi yang menjadi tempat tongkrongan remaja, sebagai bentuk pendekatan dakwah yang menasar aktivitas keseharian mereka dalam suasana informal dan santai.



Gambar 3. Poster dipasang di dinding depan taman belajar Islam, sebuah ruang publik di dukuh yang sering digunakan anak-anak dan remaja untuk kegiatan belajar mengaji dan diskusi keislaman.



Gambar 5. Poster disebarluaskan melalui media sosial seperti Instagram, yang merupakan platform digital yang paling sering diakses oleh remaja. Dengan strategi ini, jangkauan pesan dakwah semakin luas dan mampu menjangkau mereka yang lebih aktif secara daring.

Selanjutnya, kegiatan penyuluhan dilengkapi dengan diskusi kelompok kecil yang diselenggarakan di lingkungan Taman Belajar Islam dan sekolah. Dalam sesi diskusi ini, remaja diajak untuk merefleksikan kebiasaan digital mereka, mengenali tanda-tanda kecanduan gadget, serta menyusun rencana perubahan perilaku berbasis nilai-nilai Islam. Penyampaian dilakukan secara persuasif dengan mengedepankan prinsip dakwah *bil hikmah* dan *mau'idhah hasanah*, sehingga peserta merasa dihargai dan lebih terbuka untuk berubah.

Evaluasi dilakukan secara kualitatif melalui observasi, wawancara, dan umpan balik dari para remaja dan tokoh masyarakat setelah kegiatan berjalan selama beberapa minggu. Indikator keberhasilan mencakup adanya perubahan perilaku penggunaan gadget pada remaja, meningkatnya kesadaran akan dampak negatif penggunaan berlebihan, serta keterlibatan aktif remaja dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar remaja mulai mengurangi intensitas penggunaan gadget, lebih terlibat dalam kegiatan ibadah, dan menunjukkan minat untuk mengikuti diskusi serta

kegiatan dakwah lanjutan. Selain itu, keterlibatan tokoh agama dan masyarakat dalam mendukung program ini turut memperkuat efektivitas pendekatan berbasis komunitas yang digunakan. Dengan menggunakan metode dakwah bit-Tadwin (media cetak), kegiatan ini tidak hanya memberikan solusi atas permasalahan penyalahgunaan gadget, tetapi juga memperkuat ketahanan moral dan spiritual remaja dalam menghadapi tantangan era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena penyalahgunaan gadget di kalangan remaja telah menjadi masalah sosial dan pendidikan yang kompleks di berbagai wilayah (Asroni & Ajhuri, 2022), termasuk di pedesaan seperti Desa Pandansari, Kecamatan Warungasem, Kabupaten Batang. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, ditemukan bahwa sebagian besar remaja di desa tersebut menggunakan gadget tidak hanya sebagai alat komunikasi atau media pembelajaran, tetapi telah beralih fungsi menjadi sumber hiburan utama yang menyita banyak waktu dan perhatian mereka (Asroni & Ajhuri, 2022) (Fitriana et al., 2021). Penggunaan gadget lebih dari lima jam per hari menjadi kebiasaan umum, terutama untuk aktivitas seperti bermain game online, mengakses media sosial (seperti TikTok, Instagram, WhatsApp), serta menonton video di platform YouTube. Fenomena ini menunjukkan pola kecanduan (*addictive behavior*) yang ditandai dengan kehilangan kontrol, penarikan sosial, dan penurunan fungsi produktif sehari-hari (Wahyuni et al., 2024).

Permasalahan ini diperparah dengan kurangnya pengawasan dari orang tua yang sibuk bekerja, minimnya edukasi digital dari sekolah, dan absennya diskusi terbuka mengenai bahaya konten internet di lingkungan tempat tinggal. Kondisi ini sesuai dengan pendapat Van Den Eijnden et al. (2018), yang menyatakan bahwa penggunaan internet dan gadget yang tidak terkontrol pada remaja dapat mengakibatkan gangguan pada kesehatan mental, pola tidur, prestasi akademik, serta kehidupan sosial dan spiritual (Novrialdy, 2019). Dalam perspektif keislaman, fenomena ini berpotensi menjauhkan remaja dari nilai-nilai dasar agama seperti pengelolaan waktu yang baik, peningkatan kualitas ibadah, dan kesopanan dalam berperilaku (Elvina, 2022).

Keresahan atas fenomena ini juga muncul dari masyarakat sendiri. Salah satu orang tua dari remaja menyampaikan bahwa anaknya cenderung lupa terhadap aktivitas dasar seperti makan atau salat saat sedang asyik bermain gadget. Ia juga mengalami kesulitan dalam menegur anaknya karena sering mendapatkan respons emosional negatif. Kondisi ini menggambarkan keresahan masyarakat terhadap potensi dampak jangka panjang dari kecanduan gadget, baik dari sisi pendidikan maupun spiritualitas (Untari et al., 2021).

Dalam menghadapi situasi tersebut, pengabdian ini menggunakan metode dakwah bit-Tadwin, yakni dakwah berbasis media tulisan dan visual,

melalui penyebaran poster edukatif (Hidayah, 2024). Pendekatan ini dipilih karena dinilai relevan dengan karakteristik target sasaran, yaitu remaja yang sangat familiar dengan informasi visual dan pesan singkat. Poster memiliki keunggulan karena bersifat sederhana, mudah dipahami, dapat menjangkau lebih banyak individu dalam waktu lama, serta tetap efektif meskipun tidak disertai kehadiran langsung dari penyuluh (Rahimah, 2024). Isi poster meliputi informasi tentang bahaya kecanduan gadget, tanda-tanda kecanduan, solusi Islami, serta kutipan Al-Qur'an dan hadis untuk memperkuat pesan moral (Frenky Mubarak, 2021). Contohnya, pada salah satu poster tercantum QS. Al-Ashr yang menekankan pentingnya memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, dan hadis *"di antara tanda kebaikan Islam seseorang adalah meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat."*

Poster ditempatkan di lokasi strategis seperti musholla, pos ronda, warung, dan tempat pengajian (tempat yang menjadi pusat aktivitas remaja desa) (Hilmawan & Putri, 2021). Sebagian besar remaja mengaku tertarik dan tergerak setelah melihat isi pesan yang ditampilkan dalam poster. Selain itu, poster juga disebar dalam bentuk digital melalui media sosial seperti WhatsApp dan Instagram, guna menjangkau remaja yang lebih aktif di ruang digital (Hilmawan & Putri, 2021). Dampak dari penyuluhan berbasis dakwah visual ini cukup signifikan. Berdasarkan wawancara mendalam dengan tujuh orang remaja berusia 13–19 tahun, terlihat adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih positif. Meskipun tidak seragam, sebagian besar remaja menunjukkan peningkatan kesadaran akan bahaya penggunaan gadget secara berlebihan, serta mulai berusaha mengatur waktu dan aktivitas mereka.

Misalnya, salah satu remaja laki-laki berusia 17 tahun yang sebelumnya menghabiskan 6–8 jam sehari untuk bermain game dan menonton video hiburan, mengaku mulai membatasi waktu penggunaan HP hingga 4–5 jam per hari. Ia juga mulai menyusun jadwal belajar dan memperbaiki rutinitas ibadah. Menurut pengakuannya, kebiasaan sebelumnya membuatnya sulit fokus belajar dan sering begadang. Poster yang ia lihat di musholla memberinya motivasi untuk berubah secara perlahan.

Remaja perempuan berusia 15 tahun yang awalnya sangat aktif di TikTok dan sering menunda tugas sekolah, juga mengalami perubahan. Ia menghapus aplikasi TikTok dari HP-nya setelah menyadari bahwa terlalu banyak waktu yang terbuang tanpa manfaat. Poster yang ia lihat di pos ronda menjadi pemicu refleksi dirinya terhadap kebiasaan tersebut. Sementara itu, remaja laki-laki berusia 19 tahun yang sebelumnya lebih banyak menyendiri dan jarang terlibat dalam kegiatan sosial, mulai aktif mengikuti pengajian dan bergabung dengan karang taruna. Ia mengatakan bahwa poster yang terpampang di musholla membuatnya merasa 'disapa' secara moral, seolah-olah dakwah tersebut ditujukan langsung kepadanya.

Remaja lain, berusia 13 tahun, yang dulunya kecanduan game dan malas belajar, kini mulai menyusun jadwal harian. Ia hanya bermain game setelah menyelesaikan belajar dan mengaji. Orang tuanya juga mulai

merasakan perubahan dalam kebiasaan anaknya yang kini lebih patuh dan disiplin. Seorang remaja perempuan lain berusia 16 tahun yang sebelumnya sering bermain gadget hingga larut malam dan meninggalkan salat, mulai membatasi penggunaan gadget terutama pada malam hari. Ia mengaku merasa lebih tenang setelah rutin mengikuti pengajian dan mengurangi aktivitas digital.

Perubahan-perubahan tersebut tidak hanya terlihat dalam perilaku individu, tetapi juga dalam dinamika sosial remaja di lingkungan sekitar. Misalnya, musholla yang sebelumnya jarang dikunjungi remaja kini mulai ramai, terutama pada waktu salat Maghrib dan Isya. Partisipasi dalam kegiatan karang taruna, kerja bakti, dan pengajian juga mengalami peningkatan. Hal ini menandakan bahwa penyuluhan yang dilakukan tidak hanya mengedukasi, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif dalam komunitas. Dalam perspektif dakwah Islam, perubahan ini mencerminkan keberhasilan pendekatan amar ma'ruf nahi munkar melalui media yang bersifat edukatif dan kultural. Penggunaan poster sebagai instrumen dakwah visual terbukti mampu menyentuh aspek emosional dan spiritual remaja, serta mendorong mereka untuk melakukan introspeksi (Wahyu, 2022).

Dari segi teori, perubahan perilaku remaja yang tercermin dalam kegiatan ini dapat dijelaskan melalui pendekatan teori perilaku terencana (Theory of Planned Behavior) yang dikembangkan oleh Ajzen (Ajzen, 2012). Teori ini menyatakan bahwa perubahan perilaku dipengaruhi oleh niat (intention), yang dibentuk oleh sikap terhadap perilaku, norma subjektif, dan persepsi kontrol diri (Lee, Shirley S. Waipeng, 2008). Poster sebagai media dakwah berperan dalam mengubah sikap dan memperkuat norma sosial (melalui pengaruh tokoh agama dan teman sebaya), serta meningkatkan persepsi kontrol diri (melalui refleksi yang muncul setelah melihat pesan visual). Dengan demikian, pendekatan dakwah visual berbasis tulisan ini dapat dikatakan relevan dan efektif dalam membentuk perilaku Islami dalam penggunaan teknologi.

Kegiatan pengabdian ini pada akhirnya tidak hanya memberikan penyuluhan informatif, tetapi juga mendorong transformasi perilaku secara nyata. Strategi dakwah visual yang dikombinasikan dengan pemetaan aset lokal dan keterlibatan langsung masyarakat terbukti mampu membangun kesadaran digital, memperkuat spiritualitas, serta menghidupkan kembali peran sosial remaja dalam masyarakat desa. Keberhasilan ini memperlihatkan bahwa media sederhana seperti poster, jika digunakan secara strategis dan kontekstual, mampu menjadi alat dakwah yang kuat untuk menjawab tantangan kontemporer seperti penyalahgunaan gadget di era digital.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan kesadaran remaja Desa Pandansari terhadap bahaya penyalahgunaan gadget melalui pendekatan dakwah bit-Tadwin berupa poster cetak yang edukatif dan komunikatif secara visual. Penyuluhan yang dilakukan di lokasi strategis

berhasil mendorong perubahan perilaku positif, seperti pengurangan waktu penggunaan gadget, peningkatan kualitas ibadah, serta partisipasi aktif dalam kegiatan sosial dan keagamaan. Media poster terbukti efektif sebagai alat dakwah yang sederhana namun berdampak dalam membentuk kesadaran moral dan spiritual di kalangan remaja. Untuk kegiatan PKM selanjutnya, disarankan agar metode dakwah visual ini dikembangkan dengan tambahan media digital interaktif seperti video pendek atau animasi Islami yang dapat diakses melalui platform online, serta melibatkan lebih banyak pihak, seperti guru, orang tua, dan komunitas remaja, guna memperluas jangkauan dan memperkuat dampak edukatif secara berkelanjutan.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajzen, I. (2012). The theory of planned behavior. *Handbook of Theories of Social Psychology: Volume 1*, 438–459. <https://doi.org/10.4135/9781446249215.n22>
- Astroni, I., & Ajhuri, K. F. (2022). Perubahan Perilaku Remaja Pengguna Gadget Di Desa Maguwan Ponorogo. *ROSYADA: Islamic Guidance and Counseling*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.21154/rosyada.v3i1.4684>
- Astuti, Erna Zuni, et all. (2020). Penyuluhan Tentang Bahaya Penggunaan Gadget Secara Berlebihan pada Anak dan Remaja di Lembaga Kursus UTC Beringin. *Jurnal Abdidas*, 1(3), 131–136.
- Clarisa Aprilia. (2024). Psikoedukasi Upaya Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Remaja Di Smpn Satu Atap Suka Maju. *Psikologiya Journal*, 1(2), 20–30. <https://doi.org/10.62872/wmx37023>
- Elvina. (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Nilai Keberagamaan Remaja*. UNIVERSITAS ISLAM NEGRI AR-RANIRY DARUSSALAM BANDA ACEH.
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia: Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Frenky Mubarak, H. (2021). *Peran Media Massa dalam Dakwah Islam: Studi Analisa Konten Dakwah Pada Surat Kabar Media Cakra Bangsa*. 16–31.
- Hidayah, S. A. & N. (2024). Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah. *Asian Journal of Control*, 2(3), 275–299. <https://doi.org/10.1002/asjc.903>
- Hilmawan, R., & Putri, D. A. (2021). Pemberdayaan Remaja Melalui Poster Kesehatan Online di Desa Pulau Harapan Kabupaten Kutai Kartanegara. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(2), 113–119. <https://doi.org/10.51805/jpmm.v1i2.20>
- Lee, Shirley S. Waipeng, S. S. H. (2008). Muslim surfers on the internet: Using the theory of planned behaviour to examine the factors influencing engagement in online religious activities. *New Media and Society*, 10(1), 93–113. <https://doi.org/10.1177/1461444807085323>
- Mahmudah, M. (2021). Layanan Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Diskusi Kelompok Sebagai Media Informasi Penyalahgunaan Gadget Dikalangan

- Anak Remaja. *Jurnal Fokus Konseling*, 7(1), 27–33.
<https://doi.org/10.52657/jfk.v7i1.1271>
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148.
<https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.47402>
- Pahruraji, M., Azhar, S. F., & Harras, K. A. (2023). Intensitas Penggunaan Teknologi Digital dan Implikasinya Terhadap Perilaku serta Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 25(2), 176.
<https://doi.org/10.26623/jdsb.v25i4.5179>
- Rahimah. (2024). DAKWAH MELALUI TEKNOLOGI VR DAN AR : TRANSFORMASI. *Jurnal Ilmu Komunikasi Balayudha*, 4(2), 68–81.
- Untari, P. D., Dini Qurrata Ayuni, & Dielsa, M. F. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Gangguan Emosi Dan Status Gizi Pada Remaja 11 - 14 Tahun. *Jurnal Kesehatan*, 8(1), 10–15.
- Van Den Eijnden, R., Koning, I., Doornwaard, S., Van Gorp, F., & Bogt, T. Ter. (2018). The impact of heavy and disordered use of games and social media on adolescents' psychological, social, and school functioning. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 697–706.
<https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.65>
- Wahyu, R. (2022). *Konsep Amar Ma ' Ruf Nahi Munkar Pada Media Sosial : Studi Deskriptif Implementasi Dakwah Pada Youtube Tafaqquh*.
- Wahyuni, H., Soleha, S. N., Maryani, D., & Mahardika, R. (2024). *Menjalin Koneksi Keluarga : Upaya Mencegah Penyalahgunaan Gadget Pada Remaja Melalui Komunikasi Yang Berkualitas di SMA Insan Madani Boarding School*. 2(6), 1971–1981.
- Wulandari, R., & Netrawati, N. (2015). Analisis Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja. *Jurnal Riset Tidankan Mahasiswa*, 5(2), 1–15.