

Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan

Agung Wahyudin

UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

agungwahyuu3@gmail.com

Abstract

The aim of this research is to analyze descriptions of the use of social media and online games among students at SMKN 01 Bengkulu Selatan, Manna District, South Bengkulu Regency, analyze descriptions of the implementation of student worship at the school, and determine the influence of the use of social media and online games on the implementation of worship. students at that school. This research uses a quantitative approach that is correlational, namely research that, apart from looking for relationships, is also used to predict between one variable and another variable. In this study the population was 115 students. Meanwhile, determining the sample size from a population of 28 samples used a technique developed by Suharsimi Arikunto, with an error rate of 25%. The research results show that 1). description of the use of Instagram social media among Class X Visual Communication Design students at SMKN 01 South Bengkulu, the percentage is 100%. Meanwhile, 28 respondents used mobile legend online games; Those who use it are 24 respondents with a percentage of 86%, and those who don't use it are 4 respondents with a percentage of 14%, 2). description of the implementation of fardhu prayers 5 times a day, students of class 6(21%) answered never and 3). The influence of the use of social media Instagram and the Mobile Legend online game on students' implementation of fardhu prayers is very significant, namely 72.0%. Meanwhile, 28% is influenced by other variables.

Keywords: Social Media; Online Games; Implementation of Worship;

How to cite this article:

Wahyudin, A. (2024). Pengaruh Media Sosial dan Game Online Terhadap Pelaksanaan Ibadah Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan. *Al-Bahtsu: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 9(2), 230-237.

PENDAHULUAN

Pada masa kini teknologi mulai berkembang pesat. Adanya teknologi komunikasi yang sangat berkembang pada saat sekarang, adapun perkembangannya berawal dari komputer, laptop dan smartphone. Teknologi dapat membantu dan memudahkan seorang mengerjakan pekerjaan agar dapat selesai dengan lebih efektif dan efisien. Teknologi komunikasi menekankan aspek pencapaian target selama proses komunikasi yang memungkinkan adanya data dan informasi mencapai kriteria komunikasi yang lebih efektif.

Data Departemen Komunikasi dan Informasi menunjukkan 95% orang Indonesia menggunakan internet untuk mengakses media sosial dan pengguna paling banyak adalah remaja usia 10-14 (remaja awal) tahun dan 15-20 tahun (remaja akhir).

Media sosial dapat diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, salah satunya adalah remaja yang merupakan pengguna tertinggi media sosial yaitu dengan persentase 75,50%. Masa remaja merupakan masa transisi dari kanak-kanak menuju dewasa dengan berbagai perubahan baik secara biologis, kognitif dan sosioemosional. Jika dilihat dari perubahan sosioemosional yang dialami remaja, yaitu lebih mementingkan teman sebayanya dan muncul permasalahan pada orang tuanya. Hal ini menyebabkan masa remaja relatif bergejolak dibandingkan dengan masa perkembangan lainnya. Hal tersebut menyebabkan masa remaja menjadi sangat penting untuk diperhatikan.

Sedangkan Game online adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer yang biasa digunakan dengan internet dan sejenisnya serta selalu menggunakan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Banyaknya riset tentang kecanduan game online dilakukan dengan subjek remaja salah satunya pada masa usia-usia sekolah menengah.

Penelitian yang dilakukan Jap, Tiatri, Jaya, dan Suteja mengungkapkan bahwa 10,15% remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Artinya, 1 dari 10 remaja di Indonesia terindikasi mengalami kecanduan game online. Fenomena kecanduan game online ini semakin meluas dan semakin memprihatinkan, terutama karena banyaknya remaja yang menjadi pecandu game online.

Ghuman dan Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain game online yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting. Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan game online adalah investasi waktu ekstrem dalam bermain.

Penelitian ini dilakukan di kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan, berdasarkan informasi yang peneliti peroleh dari hasil observasi awal baik itu informasi dari dewan guru dan siswa itu sendiri.

Berdasarkan informasi dari dewan guru dan beberapa siswa bahwa banyak siswa yang lalai dan terkadang tidak menjalankan ibadah shalat fardhu, peneliti juga mendapatkan informasi bahwa banyak siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan yang aktif menggunakan media sosial dan juga bermain game online, mereka juga mengatakan bahwa mereka bermain media sosial dan game online bisa

kapan saja dimana saja dan dengan durasi yang tak menentu sesuai dengan mood mereka.

Maka dari latar belakang di atas, peneliti tertarik memilih tema media sosial dan game online serta pengaruhnya terhadap pelaksanaan ibadah siswa. Alasan peneliti memilih tema ini karena peneliti ingin menganalisis pelaksanaan ibadah siswa utamanya shalat fardhu, karena dengan maraknya penggunaan media sosial dan game online disaat ini utamanya dikalangan remaja ataupun siswa, peneliti ingin membuktikan bagaimana penggunaan media sosial dan game online mempengaruhi waktu dan kualitas ibadah shalat fardhu siswa.

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan yakni: 1. Untuk mengetahui apakah penggunaan media sosial mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan. 2. Untuk mengetahui apakah penggunaan game online mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan. 3. Untuk mengetahui apakah penggunaan penggunaan media sosial dan game online mempengaruhi aktivitas ibadah shalat fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

METODE

Berdasarkan pendekatan dan jenis data yang digunakan, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kuantitatif. Pendekatan ini peneliti pilih karena lebih menekankan kepada aspek proses atau aspek semacam suatu tindakan yang dilihat dari pendekatan statistik, serta mulai dari pengumpulan data, penampilan, penafsiran sampai hasilnya banyak dituntut menggunakan angka-angka. Penelitian kuantitatif peneliti gunakan karena penelitian ini sebagai suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin kita ketahui.

Penelitian ini menggunakan metode korelasi yang berupaya untuk menggambarkan ada atau tidaknya hubungan antara variabel X_1 (variabel bebas), variabel X_2 (variabel bebas) dan variabel Y (variabel terikat).

Menurut Sugiyono Koefisien korelasi merupakan angka hubungan kuatnya antara dua variabel atau lebih. Menurut Sugiyono Koefisien korelasi product moment merupakan teknik korelasi yang digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data dari dua variabel atau tersebut adalah sama .

Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti akan melakukan penelitian, adapun lokasi penelitiannya adalah kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan, Kelurahan Ibul, Kecamatan Kota Manna, Kabupaten Bengkulu Selatan, Provinsi Bengkulu.

Populasi yang digunakan sebagai penelitian adalah Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan yang terdiri dari 3 kelas dan keseluruhnya berjumlah 115 orang siswa dan dengan sample 28 orang sample.

Teknik pengumpulan data adalah observasi, koessioner (angket) dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan yaitu; (1) uji validitas; (2) uji reliabilitas; dan Teknik Analisis data yang digunakan yakni: (1) Uji t (Uji Signifikan Parsial); dan (2) Uji-F (Uji Signifikan

Simultan) Anova; (3) Uji R² (uji koefisien determinasi); (4) Uji Koefisien Regresi Linier Berganda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji t (Uji Signifikan Parsial)

Model		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
		B	Std. Error			
1	(Constant)	13,612	2,181		6,240	,000
	MEDIA SOSIAL INSTAGRAM	,245	,067	,380	3,651	,001
	GAME ONLINE MOBILE LEGEND	,256	,031	,852	8,190	,000

a. Dependent Variable: PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT FARDHU

Dari hasil uji t (Uji Signifikan Parsial) antara Variabel (X₁) dan (Y) menunjukkan bahwa nilai signifikansi Media Sosial Instagram (X₁) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) adalah $0.001 < 0.005$ dan nilai T hitung $3.651 > T$ tabel 1.708 artinya terdapat pengaruh Media Sosial Instagram (X₁) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) secara signifikan.

Dari hasil uji t (Uji Signifikan Parsial) antara Variabel (X₂) dan (Y) menunjukkan bahwa nilai signifikansi Game Online Mobile Legend (X₂) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) adalah $0.000 < 0.005$ dan nilai T hitung $8.190 > T$ tabel 1.708 artinya terdapat pengaruh Game Online Mobile Legend (X₂) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) secara signifikan, sehingga hipotesis diterima.

H₁ : Media Sosial Instagram dan Game Online Mobile Legends mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

Uji-F (Uji Signifikan Simultan) Anova

ANOVA ^a					
Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	148,198	2	74,099	35,650	,000 ^b
Residual	51,963	25	2,079		
Total	200,160	27			

- a. Dependent Variable: PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT FARDHU
 b. Predictors: (Constant), GAME ONLINE MOBILE LEGEND, MEDIA SOSIAL INSTAGRAM

Dari hasil Uji-F (Uji Signifikan Simultan) Anova menunjukkan bahwa nilai signifikansi Media Sosial Instagram (X1) dan Game Online Mobile Legend (X2) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) adalah $0.000 < 0.005$ dan nilai F hitung $35.650 > F$ tabel 3.39 artinya terdapat pengaruh Media Sosial Instagram (X1) dan Game Online Mobile Legend (X2) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) secara signifikan dan simultan, sehingga hipotesis diterima.

H1 : Media Sosial Instagram dan Game Online Mobile Legends mempunyai pengaruh yang signifikan dan simultan terhadap Pelaksanaan Ibadah Shalat Fardhu siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan.

Uji R² (Uji Koefisien Determinasi)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,860 ^a	,740	,720	1,44170
a. Predictors: (Constant), GAME ONLINE MOBILE LEGEND, MEDIA SOSIAL INSTAGRAM				

Berdasarkan tabel hasil Uji R² (Uji Koefisien Determinasi) Model Summary di atas diketahui nilai Adjusted R Square sebesar 0,720 (72.0%). Hal ini menunjukkan bahwa variabel independen (X1) Media Sosial Instagram dan (X2) Game Online Mobile memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (Y) Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu sebesar 72.0%. Sedangkan 28% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Uji Koefisien Regresi Linier Berganda

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	13,612	2,181		6,240	,000
MEDIA SOSIAL INSTAGRAM	,245	,067	,380	3,651	,001
GAME ONLINE MOBILE LEGEND	,256	,031	,852	8,190	,000

a. Dependent Variable: PELAKSANAAN IBADAH SHOLAT FARDHU

Coefficients Regresi (X1) Media Sosial Instagram dengan arah positif sebesar 0,245. Artinya ketika semakin sering siswa bermain Media Sosial Instagram maka akan semakin mempengaruhi proses Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu siswa kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau dalam kondisi konstan.

Coefficients Regresi (X2) Game Online Mobile Legend dengan arah positif sebesar 0,256. Artinya ketika semakin sering siswa bermain Game Online Mobile Legend maka akan semakin mempengaruhi proses Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu siswa kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan dengan asumsi variabel lain tidak mengalami perubahan atau dalam kondisi konstan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan untuk menjawab pertanyaan penelitian pertama yaitu, Apakah Penggunaan Media Sosial Mempengaruhi Aktivitas Shalat Fardhu Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan. Dilakukan Uji t (Uji Signifikan Parsial) nilai signifikansi Media Sosial Instagram (X1) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) adalah $0.001 < 0.005$ dan nilai T hitung $3.651 > T$ tabel 1.708 artinya terdapat pengaruh Media Sosial Instagram (X1) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) secara signifikan.

Pertanyaan penelitian kedua yaitu, Apakah Penggunaan Game Online Mempengaruhi Aktivitas Shalat Fardhu Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan. Dari hasil uji t (Uji Signifikan Parsial) antara Variabel (X2) dan (Y) menunjukkan bahwa nilai signifikansi Game Online Mobile Legend (X2) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) adalah $0.000 < 0.005$ dan nilai T hitung $8.190 > T$ tabel 1.708 artinya terdapat pengaruh Game Online Mobile Legend (X2) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) secara signifikan.

Pertanyaan penelitian ketiga yaitu, Apakah ada pengaruh penggunaan Media Sosial dan Game Online terhadap Aktivitas Shalat Fardhu Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual SMKN 01 Bengkulu Selatan. Dari hasil Uji-F (Uji Signifikan Simultan) Anova menunjukkan bahwa nilai signifikansi Media Sosial Instagram (X1) dan Game Online Mobile Legend (X2) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) adalah $0.000 < 0.005$ dan nilai F hitung $35.650 > F$ tabel 3.39 artinya terdapat pengaruh Media Sosial Instagram (X1) dan Game Online Mobile Legend (X2) terhadap Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu (Y) secara signifikan dan simultan,

Sedangkan kemampuan mempengaruhi variabel independen (X1) Media Sosial Instagram dan (X2) Game Online Mobile terhadap variabel dependen (Y) Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu menunjukkan bahwa faktor mempengaruhi interpretasinya masuk ke dalam kategori tinggi yakni sebesar 72.0%. Sedangkan 28% dipengaruhi oleh variabel lainnya dan keeratan hubungan antara variabel independent media sosial instagram dan game online mobile legend terhadap variabel dependent pelaksanaan ibadah sholat fardhu menunjukkan bahwa ketika semakin sering siswa bermain media sosial instagram dan Game Online Mobile Legend maka akan semakin mempengaruhi proses Pelaksanaan Ibadah Sholat Fardhu siswa kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan.

Berdasarkan hasil penelitian ini bahwa siswa yang melaksanakan ibadah shalat fardhu ada yang tepat waktu, ada yang lalai, jarang bahkan ada yang tidak mengerjakan sama sekali. Dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa pelaksanaan sholat fardhu siswa kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan peneliti nilai masih sangat kurang, dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial instagram dan game online mobile legend sangat berpengaruh signifikan terhadap aktivitas pelaksanaan ibadah sholat fardhu siswa kelas X DKV SMKN 01 Bengkulu Selatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Mirza Farhani, And Abdul Rahman. "Dampak Game Online Bagi Pelajar." *Pinisi Business Administration Review* 3, No. 2 (2023): 402–6.
- Agianto, Rifqi, Anggi Setiawati, And Ricky Firmansyah. "Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup Dan Etika Remaja." *Tematik* 7, No. 2 (2020): 130–39. <https://doi.org/10.38204/Tematik.V7i2.461>.
- Alpian Junaidi. "Fungsi Pondok Pesantren Mahasiswa 'Baitul Qur'an' Dalam Meningkatkan Ibadah Masyarakat Di Pekon Podosari Kabupaten Pringsewu Lampung." Tesis. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019.
- Amaliah, Ashari Ismail, And Firdaus W Suhaeb. "Dampak Penggunaan Media Sosial Instagram Terhadap Gaya Hidup (Studi Pada Mahasiswa Fis-H Unm)." *Journal Of Society And Culture* 4, No. 2 (2023): 2–10.
- Anwar, Nabel Rifqi, And Evi Winingsih. "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Banjar Dimasa Pandemi." *Jurnal Bk Unesa* 12, No. 1 (2021): 559–71.
- Apri Yola. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Dampak Media Sosial Dalam Keharmonisan Keluarga: Studi Kasus Desa Kuapan Kecamatan Tambang Kabupaten Kampar." *Paper Knowledge . Toward A Media History Of Documents* 3, No. 2 (2021): 6.
- Aprilia, Rizki, Aat Sriati, And Sri Hendrawati. "Tingkat Kecanduan Media Sosial Pada Remaja." *Journal Of Nursing Care* 3, No. 1 (2020): 41–53. <https://doi.org/10.24198/Jnc.V3i1.26928>.
- Arif, Arif, Sukuryadi Sukuryadi, And Fatimaturrahmi Fatimaturrahmi. "Pengaruh Ketersediaan Sumber Belajar Di Perpustakaan Sekolah Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Smp Negeri 1 Praya Barat." *Jisip (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)* 1, No. 2 (2019): 108–16. <https://doi.org/10.58258/Jisip.V1i2.184>.
- Aryani, Indita Dewi, Dita Murtiariyati, Stie Widya, And Wiwaha Yogyakarta. "Indita Dewi Aryani Dita Murtiariyati Souvenir Project." *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis Indonesia Stie Wiya Wiwaha* 2, No. 2 (2022): 466–77.
- Aryani, Yanti_Aryani. "Sistem Informasi Penjualan Barang Dengan Metode Regresi Linear Berganda Dalam Prediksi Pendapatan Perusahaan." *Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi (Jursistekni)* 2, No. 2 (2020): 39–51. <https://doi.org/10.52005/Jursistekni.V2i2.47>.
- Astuti, Satriani, And Abdul Hafid. "Pengaruh Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Tinggi Sdn 26 Watang Palakka." *Jikap Pgsd: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, No. 3 (2021): 544–52.

- Atmojo, Denis Wengku Tri. "Kontribusi Perilaku Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sma." *Cognicia* 7, No. 4 (2019): 527–38. [Http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia](http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia).
- Azhari Harahap, Imam, Nazmia Yusdi Arwana, And Suci Wahyu Tami Br Rambe. "Teori Dalam Penelitian Media." *Jurnal Edukasi Nonformal* 3, No. 2 (2020): 136–40.
- Aziz, Asma Abidah Al. "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dan Tingkat Depresi Pada Mahasiswa." *Acta Psychologia* 2, No. 2 (2020): 92–107. [Https://doi.org/10.21831/ap.v2i2.35100](https://doi.org/10.21831/ap.v2i2.35100).
- Azrin Muhammad, Moorthy Vishnukumar, Jasmi Kamarul. "Media Sosial Dan Kaedah Pengajaran Menurut Islam." *Prosiding Seminar Sains Teknologi Dan Manusia* 2019 32, No. 2016 (2019): 1527–36. [Https://core.ac.uk/download/pdf/287744178.pdf](https://core.ac.uk/download/pdf/287744178.pdf).
- Birri, Maftuh Bastul, Muhajir Muhajir, And Ikha Listyarini. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sd Muhammadiyah 11 Semarang." *Dwijaloka Jurnal Pendidikan Dasar & Menengah* 3, No. 2 (2022): 239–43. [Http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/index](http://jurnal.unw.ac.id/index.php/dwijaloka/index).
- Desrianti, Dewi Immaniar, Fitra Putri Oganda, Desy Apriani, Lutfia Arba'ani, And Amanattullah Budiman. "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Keagamaan Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam." *Alphabet Jurnal Wawasan Agama Risalah Islamiah, Teknologi Dan Sosial (Al-Waarits* 1, No. 1 (2021): 46–54.
- Fadila, Erida, Syarief Noer Robbiyanto, And Yani Tri Handayani. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Influence Of Games Online On Changes In Adolescent Behavior." *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan* 1, No. 2 (2022): 17–31.
- Fahmi Fahreza Ali, Hera Heru Ss. "Pengaruh Layanan Informasi Dengan Media Film Terhadap Kewaspadaan Siswa Tentang Pelecehan Seksual Di Kelas Viii-C Smp N 1 Matesih Tahun Pelajaran 2018/2019." *Jurnal Medi Kons* 5, No. 2 (2019): 1–13.
- Fahmi, Muhammad Nurul. "Endorse Dan Paid Promote Instagram Dalam Perspektif Hukum Islam." *An-Nawa: Jurnal Studi Islam* 1, No. 1 (2019): 1–27. [Https://doi.org/10.37758/annawa.v1i1.109](https://doi.org/10.37758/annawa.v1i1.109).
- Falah, Fazrul, Muhammad Al Fikri, And Fakhrrur Rozi. "Pengaruh Media Sosial Instagram Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja (Studi Pada Lingkungan Ix Desa Sinaksak Kecamatan Tapan Dolok Kabupaten Simalungun)." *Sibatik Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya, Teknologi, Dan Pendidikan* 2, No. 5 (2023): 1529–36. [Https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i5.836](https://doi.org/10.54443/sibatik.v2i5.836).