

Peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam Mengatasi Kecanduan Gadget pada Siswa

Mimpin Sembiring¹, Friska Natalia Bukit¹

¹Sekolah Tinggi Pastoral Santo Bonaventura Keuskupan Agung Medan, Indonesia

ABSTRACT

Purpose – Gadget addiction is a condition where a person is said to be a gadget addict when they spend most of their time playing gadgets. Gadget addiction is a condition in which a person experiences excessive dependence on the use of electronic devices, such as cell phones or tablets, thus disrupting their daily life and health. The purpose of this study is to find out how the condition of gadget addiction in students and to find out the role of Catholic religious education teachers in overcoming gadget addiction in students.

Method – The research method conducted by the author is Using qualitative methods, data was collected through observation, interviews, and documentation. The result of observations and interviews Data processing techniques through data reduction, data display, and conclusion drawing.

Findings – The research findings show the high level of gadget addiction in students and in overcoming students' gadget addiction, teachers play five roles, namely as role models by giving examples of deactivating gadgets before learning, as learning managers by making lesson plans and using methods that are suitable for students, as motivators by motivating students such as giving positive praise and punishment, as facilitators by preparing books, and as facilitators by preparing books for students.

Research Implications – The implication of this study shows that the high gadget addiction among SMA Negeri 1 Delitua students affects their academic productivity, mental health, and social interaction. PAK teachers act as role models, learning managers, motivators, facilitators, and mentors, which are effective in reducing gadget addiction in students.

 OPEN ACCESS

ARTICLE HISTORY

Received: 10-06-2024

Revised: 28-06-2024

Accepted: 01-07-2024

KEYWORDS

gadget addiction,
gadgets, teacher role,
students

Corresponding Author:

Mimpin Sembiring

Sekolah Tinggi Pastoral Santo Bonaventura Keuskupan Agung Medan, Indonesia

Email: mimpinsembiring@gmail.com

Pendahuluan

Gadget merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan perangkat elektronik lainnya. Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk memudahkan berbagai tugas dan aktivitas sehari-hari. Contoh umum gadget termasuk *smartphone*, tablet, jam tangan pintar, dan perangkat rumah pintar. *Gadget* juga merupakan hasil dari kemajuan perkembangan teknologi yang senantiasa mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan zaman (Subarkah, 2019). Penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa dalam konteks pembelajaran seperti pembelajaran online melalui zoom atau google meet serta mengakses platform pembelajaran melalui classroom, edmodo, dan moodle. Penggunaan *gadget* yang terhubung dengan layanan internet dapat mendukung proses belajar siswa terutama dalam mencari dan menemukan berbagai macam informasi dan pengetahuan baru tentang ilmu pendidikan (Aviva, et. al., 2022).

Beberapa faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget yaitu Faktor internal mencakup kenyamanan dan kepuasan individu dalam memainkan gadget. Faktor eksternal mencakup kecanggihan gadget dan kelancaran jaringan. Faktor situasional mencakup dampak psikologis sebagai antisipasi terhadap rasa jenuh, cemas, sepi, dan sebagainya. Faktor sosial, mencakup kelancaran interaksi sosial dengan teman-teman (Dewi dan Agustina, 2024). *Gadget* dapat membantu meningkatkan kreativitas serta menambah pengetahuan anak dalam bidang pendidikan (Saniyyah, et. al., 2021). Dampak positif gadget menurut (Witarsa et al., 2018) yaitu mempermudah komunikasi, menambah pertemanan, dan menambah rasa percaya diri. Menurut (Ardianti et al., 2018) dampak positif *gadget* yaitu memudahkan memperoleh informasi, dan menambah kreativitas anak. Melalui *gadget*, tugas-tugas yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi lebih mudah dijangkau (Nanndo Yannuansa, et. al., 2020). *Gadget* bisa menjadi alat bantu yang efektif dalam berbagai konteks dan kondisi tertentu dengan memperhatikan tujuan dan kebutuhan yang jelas, penggunaan yang tepat, konektivitas dan akses, kesehatan dan keamanan, serta etika dan tata krama.

Gadget juga dapat memberikan pengaruh negatif bagi anak. Hal ini terjadi karena pada saat memakai *gadget* kebanyakan anak tidak menggunakannya untuk belajar tetapi lebih memilih untuk bermain media sosial seperti facebook, instagram, tiktok, whatsapp, dll, bahkan juga untuk bermain *game online*, atau bahkan judi *online*, serta membuka situs-situs yang seharusnya tidak boleh dibuka untuk rentang umur anak remaja (Aviva et al., 2022). *Gadget* yang terhubung ke Internet yang memungkinkan anak lebih sering menggunakan jejaring sosial dan banyak aplikasi lain yang memungkinkan mereka berkomunikasi satu sama lain. Aplikasi lain yang banyak digunakan oleh anak-anak saat ini adalah FF (Free Fire) dan ML (Mobile Legend) (Pelawi, et. al., 2021).

Kecanduan *gadget* adalah salah satu dampak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan. Ketika anak mengalami kecanduan *gadget* maka anak akan menjadi malas dalam melakukan kegiatan lainnya (Barus, 2022). Kecanduan *gadget* juga merupakan tindakan pemakaian yang dilakukan secara berlebihan yang akan menyebabkan kehidupan sehari-hari terganggu dikarenakan waktu si pemakai sudah habis pada *gadget* yang ia gunakan (Rini dan Huriah, 2020). Anak yang mengalami kecanduan *gadget* akan lebih memilih menarik diri dari sesamanya dikarenakan lebih merasa nyaman dengan *gadget* atau media sosial yang ia gunakan (Marpaung, 2018).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa para siswa SMA, terutama yang berjenis kelamin laki-laki, cenderung memenuhi kriteria ketergantungan penggunaan *gadget*. Penelitian Fajariyah, (2019) menemukan tanda-tanda ketergantungan penggunaan *gadget* yaitu cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar, sering menarik diri dari interaksi sosial secara langsung, mengorbankan waktu tidur, waktu belajar, atau waktu untuk aktivitas lain demi menggunakan *gadget*, serta terjadinya perubahan emosional seperti mudah marah, gelisah, atau depresi ketika tidak dapat menggunakan *gadget*.

Penelitian yang dilakukan Prizki dan Sari, (2020) menemukan bahwa kecanduan *gadget* pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Lahat berada pada kategori tinggi. Hal ini dapat dilihat melalui penggunaan *gadget* oleh siswa yang mencapai lebih dari 3 jam setiap hari. Begitu pula penelitian yang dilakukan oleh Handayani, (2020) menemukan bahwa sejumlah siswa memiliki minat dalam bermain *game online*. Siswa tersebut cenderung bermain *game online* saat jam pelajaran kosong, saat pergantian jam pelajaran, dan selama waktu istirahat. Selanjutnya, penelitian Reza, (2023) menemukan bahwa di SMA Negeri Bunga Bangsa Nagan Raya, terdapat siswa yang cenderung terfokus pada *gadget* mereka meskipun sedang berada bersama teman-teman mereka. Beberapa di antaranya tampak terlibat dalam aktivitas pada *gadget* mereka

Kecanduan *gadget* di kalangan siswa SMA semakin meningkat, mengakibatkan gangguan pada produktivitas akademik dan kesehatan mental. Penelitian ini mengkaji peran guru PAK dalam mengatasi masalah ini. Peran guru dalam hal ini mencakup guru sebagai teladan, sebagai pengelola pembelajaran, sebagai motivator, sebagai fasilitator, dan sebagai pembimbing. Dalam konteks ini, peneliti akan mendalami berbagai faktor yang berkaitan dengan kecanduan *gadget* di kalangan siswa, serta bagaimana peran yang dilakukan oleh Guru PAK untuk dapat membantu mengurangi dan mencegah dampak negatif kecanduan tersebut.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan subjek sembilan siswa kelas XI SMA Negeri 1 Delitua yang mengalami kecanduan *gadget*. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif yaitu metode penelitian di mana peneliti terlibat langsung

dalam kehidupan sehari-hari dari subjek yang diteliti. Peneliti tidak hanya mengamati dari luar, tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas serta melakukan wawancara terbuka guna memperoleh pemahaman yang mendalam tentang objek yang diteliti (Dr. Abdul Fattah Nasution, 2023), peneliti juga melakukan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan teknik triangulasi. Tujuan utama dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana kondisi kecanduan gadget pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Delitua dan untuk mengetahui peran guru pendidikan agama Katolik dalam penanggulangan kecanduan gadget pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Delitua.

Penelitian dilakukan di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Delitua yang beralamat di Jl. pendidikan no. 1, deli tua, Kec. Deli Tua, Kab. Deli Serdang, Sumatera Utara, dengan kode pos 20355. Peneliti mengambil lokasi ini dikarenakan hasil observasi awal menunjukkan adanya kecanduan gadget pada siswa. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data primer yang mengacu pada data yang diperoleh dari observasi, dan wawancara dan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari dokumen untuk mendukung data primer. Dalam penelitian ini yang menjadi informan pendukung adalah Kepala Sekolah dan guru Bimbingan dan Konseling SMA Negeri 1 Delitua.

Hasil

1. Dampak Negatif Gadget

1.1. Perilaku Khusus

Perilaku khusus muncul pada saat individu tidak menggunakan internet perilaku ini meliputi, merasa gelisah, murung, tertekan, atau mudah marah saat mencoba mengurangi atau bahkan menghentikan penggunaan internet. Seperti hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan informan yang mengatakan siswa merasa kesal, marah, dan frustrasi ketika harus menghentikan aktivitas bermain gadgetnya. Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan emosional pada aktivitas online, di mana individu mungkin merasakan kekosongan atau kehilangan jika terputus dari konektivitas internet (Herman, et. al., 2019).

Siswa SMA Negeri 1 Delitua tepatnya kelas XI mengalami kecanduan gadget menunjukkan perilaku khusus seperti pada saat melakukan observasi pada tanggal 4 Maret 2024 menunjukkan bahwa siswa tepatnya kelas XI mengalami kecanduan gadget menunjukkan bahwa saat guru meminta mereka untuk melepaskan gadget dan mulai mengerjakan tugas, mereka memperlihatkan ekspresi wajah yang cemberut sebagai tanda rasa kesal. Meskipun akhirnya mereka mengikuti instruksi guru, dengan sikap bersungut-sungut, tidak ikhlas, dan tidak rela. Akibatnya, pekerjaan mereka tidak maksimal, cepat merasa bosan, dan bahkan menunjukkan sikap melawan.

1.2. Penggunaan Berlebihan

Penggunaan yang berlebihan cenderung menuju ke arah yang tidak terkendali dan berlebihan. Hal ini disebabkan oleh kebiasaan siswa yang cenderung menghabiskan

waktu yang lama dengan gadget, baik itu untuk bermain *game*, mengakses media sosial, atau menonton video online lainnya. Untuk mengukur penggunaan berlebihan pada siswa dapat dilihat dari penggunaan gadget yang siswa lakukan saat di lingkungan sekolah. Banyak siswa yang menggunakan gadget meskipun saat pembelajaran berlangsung (Putri, 2018).

Siswa SMA Negeri 1 Delitua tepatnya kelas XI mengalami kecanduan gadget menunjukkan penggunaan berlebihan cenderung sulit untuk menghentikan penggunaan gadget meskipun mereka sadar akan dampak negatif yang ditimbulkannya. Hal ini dapat mengakibatkan terus-menerusnya keterikatan pada gadget, bahkan ketika mereka menyadari bahwa penggunaan berlebihan dapat mengganggu produktivitas, kesehatan mental, dan interaksi sosial. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 4 Maret 2024 terhadap siswa dan melihat secara langsung bahwa penggunaan berlebihan terjadi pada saat berada di lingkungan sekolah, siswa menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget seperti bermain *game online*, dan membuka sosial media lainnya. Kegiatan tersebut sering dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas, sewaktu jam istirahat seperti di kantin, dan di pondok siswa.

1.3. Pengabaian Tugas

Pengabaian tugas adalah perilaku di mana seseorang mengesampingkan atau menunda-nunda tanggung jawab atau kewajiban yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, individu lebih memprioritaskan interaksi dengan gadget daripada menyelesaikan tugas yang seharusnya dilakukan. Ini berarti seseorang dengan sengaja memilih untuk tidak menyelesaikan tugas yang seharusnya mereka lakukan (Sari, et. al., 2023).

Siswa SMA Negeri 1 Delitua tepatnya kelas XI mengalami kecanduan gadget menunjukkan pengabaian tugas yang telah diberikan oleh guru karena mereka lebih memprioritaskan penggunaan gadget. Hal ini dapat menyebabkan mereka enggan atau bahkan lupa untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik yang seharusnya dilakukan. Pada tanggal 6 Maret 2024 peneliti melakukan observasi kepada siswa dan melihat pada saat jam pembelajaran berlangsung guru memberikan tugas kepada siswa, namun siswa tidak menghiraukannya dan lebih memilih untuk menggunakan gadget.

1.4. Antisipasi

Antisipasi adalah perasaan yang dirasakan oleh pengguna, di mana mereka menggunakan gadget sebagai sarana untuk mengurangi atau menghilangkan mengatasi emosi negatif seperti rasa takut dan khawatir. Bagi sebagian besar pengguna, gadget tidak hanya merupakan alat untuk berkomunikasi dan bermain game, tetapi juga menjadi teman yang memberikan kesenangan, mengurangi kelelahan, dan meredakan kecemasan (Putri, 2018).

Siswa SMA Negeri 1 Delitua tepatnya kelas XI mengalami kecanduan gadget melakukan antisipasi untuk mengatasi rasa takut dan khawatir yang dirasakan, yaitu

dengan menggunakan gadget. Seperti pada saat hendak menghadapi ujian, kebanyakan siswa akan merasa cemas, khawatir, dan takut. Maka untuk mengatasi emosi negatif siswa menggunakan gadgetnya untuk bermain game, mendengarkan musik, menonton video, dan aktif dalam penggunaan media sosial untuk mencari hiburan dan mengalihkan kecemasannya.

1.5. Ketidakmampuan Mengontrol Diri

Ketidakmampuan mengontrol diri merupakan suatu kondisi di mana seseorang merasa sulit bahkan tidak mampu dalam mengatur, mengendalikan atau menahan keinginannya. Kesulitan yang terjadi dalam mengontrol diri dapat tercermin dalam keinginan yang secara terus-menerus untuk dapat menggunakan gadget tanpa menghiraukan batasan waktu (Sari et. al., 2023).

Siswa SMA Negeri 1 Delitua tepatnya kelas XI mengalami kecanduan gadget akan merasa kesulitan dalam mengontrol dirinya dalam menggunakan gadget. Hal ini terjadi karena keinginan dari dalam dirinya untuk terus menggunakan gadget sangat kuat. Meskipun mereka menyadari dampak negatifnya, tapi mereka tetap melanjutkan kebiasaan bermain gadget. Kebiasaan ini terlihat pada saat proses pembelajaran berlangsung, terdapat beberapa siswa tidak bisa menahan diri dan tetap menggunakan gadget dengan diam-diam.

1.6. Mengabaikan Kehidupan Sosial

Ditemukan bahwa kecanduan gadget dapat membuat anak merasa gelisah dan cemas saat orang tua mengambil gadget dari mereka. Anak sering kali lebih suka bermain dengan gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau lingkungan sekitarnya. Dampaknya negatif pada perkembangan sosial mereka, membuat anak cenderung mengabaikan kehidupan sosial dan kurang memiliki empati terhadap orang lain (Kusumaningrum, 2015).

Siswa SMA Negeri 1 Delitua tepatnya kelas XI mengalami kecanduan gadget cenderung akan mengabaikan kehidupan sosial dikarenakan lebih mementingkan menggunakan gadget dibanding untuk berinteraksi langsung dengan teman. Pada saat melakukan observasi pada tanggal 18 Maret 2024 peneliti melihat tindakan pengabaian kehidupan sosial yang dilakukan oleh siswa yaitu pada saat jam istirahat di sekolah, di mana siswa berkumpul bersama dengan temannya namun tidak terjalin komunikasi satu sama lain. Pengabaian kehidupan sosial ini terjadi di lingkungan sekolah seperti di pondok siswa, kantin, dan ruang kelas. Hal ini dikarenakan siswa sibuk dan lebih memilih untuk menggunakan gadgetnya masing-masing. Hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan informan yaitu siswa lebih memilih untuk membaca novel online dan bermain game dalam gadget dibandingkan dengan berinteraksi langsung dengan teman-temannya.

2. Peran Guru Pendidikan Agama Katolik

2.1. Guru PAK sebagai Teladan

Guru memainkan peran sebagai model dalam proses pembelajaran dengan memberikan contoh yang positif kepada siswa. Sikap dan perilaku yang ditampilkan oleh guru akan menjadi pusat perhatian utama siswa. Ketika Guru PAK menunjukkan sikap jujur, sabar, dan bertanggung jawab, siswa kemungkinan besar akan mengikuti contoh tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka (Sestriani, 2023).

Guru PAK SMA Negeri 1 Delitua berperan sebagai teladan bagi para siswanya dalam hal penggunaan gadget. Saat melaksanakan observasi pada tanggal 4 Maret 2024 peneliti melihat Guru PAK mematikan gadgetnya, guru kemudian menyimpannya ke dalam tas. Tindakan ini bertujuan untuk memberikan contoh positif kepada siswa tentang pentingnya fokus dan konsentrasi selama proses belajar mengajar. Dengan mematikan gadget, guru menunjukkan komitmennya untuk menciptakan lingkungan belajar yang bebas dari gangguan, sambil menekankan pentingnya menghargai waktu belajar.

2.2. Guru PAK sebagai Pengelola Pembelajaran

Sebagai pengelola pembelajaran, guru menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), langkah ini sangat penting dalam menjalankan peran mereka. Dalam proses pembelajaran, guru menggunakan buku ajar untuk mendalami materi pembelajaran. Salah satu metode yang sering digunakan adalah metode ceramah, dan tanya jawab. Dengan metode ini, guru tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Hayuningkyas, 2021).

Guru PAK SMA Negeri 1 Delitua berperan sebagai pengelola pembelajaran yaitu dengan mempersiapkan RPP yang sesuai dengan tema yang akan dibahas. Pada saat melakukan observasi pada tanggal 4 Maret 2024 peneliti melihat Guru PAK mengajak siswa untuk membersihkan ruang kelas yang akan dipakai, terdapat pula RPP Guru PAK yang sesuai dengan tema, serta Guru PAK menggunakan papan tulis untuk menulis dan menjelaskan pembelajaran, menggunakan Kitab Suci saat pembelajaran. Saat proses pembelajaran berlangsung guru membangun komunikasi yang baik dengan siswa, serta melakukan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab agar siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

2.3. Guru PAK sebagai Motivator

Sebagai motivator, Guru PAK memiliki peran penting dalam menginspirasi siswa agar belajar dengan antusiasme dan aktif. Salah satu metode untuk menciptakan motivasi adalah dengan memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai prestasi. Dengan memberikan pujian, guru memperkuat motivasi siswa untuk terus berupaya dan meraih kesuksesan dalam pembelajaran serta perilaku yang positif (Illahi, et. al.,2022).

Guru PAK SMA Negeri 1 Delitua berperan sebagai motivator ditunjukkan dalam tindakan memberikan dorongan berupa pujian dan hukuman kepada siswa. Melalui

pendekatan ini, guru tidak hanya berperan sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai motivator yang membangun kepercayaan diri dan semangat belajar siswa. Dalam penelitian yang dilakukan pada tanggal 6 Maret 2024 ditemukan bahwa Guru PAK memberikan pujian kepada beberapa siswa yang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru saat pembelajaran. Guru PAK juga memberikan hukuman kepada siswa yang datang terlambat untuk mengikuti pembelajaran. Serta terdapat pula siswa yang asik menggunakan gadget saat pembelajaran, maka Guru PAK menahan gadget siswa tersebut. Tindakan ini dilakukan untuk mendorong semangat belajar siswa sekaligus memberikan efek jera bagi siswa yang mendapatkan hukuman.

Dampak yang dirasakan siswa atas motivasi guru yaitu siswa menjadi lebih percaya diri dan merasa dihargai atas usaha dan prestasinya dalam mengikuti pembelajaran. Saat mendapat hukuman siswa juga merasa terbantu untuk dapat memperbaiki diri dari kesalahan yang telah diperbuat. Siswa juga merasakan pemberian hukuman dapat menanamkan rasa disiplin dan tanggung jawab atas aturan yang telah ditetapkan.

2.4. Guru PAK sebagai Fasilitator

Sebagai fasilitator, Guru PAK bertanggung jawab menyediakan layanan dan fasilitas yang memungkinkan siswa mengakses dan menyerap materi pembelajaran secara optimal, baik secara online maupun offline. Hal ini mencakup penyediaan buku paket yang mendukung proses belajar mengajar di kelas, serta menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi (Arfandi dan Samsudin, 2021).

Guru PAK SMA Negeri 1 Delitua berperan sebagai fasilitator memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan gadget dalam mengakses materi guna mendukung proses pembelajaran. Pada tanggal 6 Maret 2024 peneliti menemukan tersedianya buku paket agama Katolik untuk siswa. Guru PAK juga mengajak siswa untuk mencari materi tambahan melalui gadget. Guru PAK memanfaatkan teknologi untuk memperluas pengetahuan siswa.

2.5. Guru PAK sebagai Pembimbing

Kata pembimbing dalam konteks ini mengacu pada seorang guru yang secara konsisten dan berkelanjutan memberikan bimbingan serta bantuan kepada siswa. Ini menekankan bahwa peran guru sebagai pembimbing bukan hanya interaksi sementara atau sesekali, tetapi merupakan proses berkelanjutan dalam memberikan dukungan yang diperlukan oleh siswa. Dengan demikian, peran guru sebagai pembimbing adalah memastikan bahwa siswa selalu memiliki akses ke bimbingan yang mereka butuhkan sepanjang proses belajar mereka.

Guru PAK SMA Negeri 1 Delitua berperan sebagai pembimbing ini dilakukan dengan memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam mengembangkan pengetahuan dan kemampuan mereka. Dalam pelaksanaan observasi pada tanggal 18 Maret 2024 peneliti menemukan bahwa Guru PAK memanggil siswa pada saat istirahat.

Hal itu dilakukan Guru PAK untuk menanyakan serta untuk mengetahui apa yang menjadi kendala siswa di sekolah terkhusus dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya, dengan penuh perhatian Guru PAK memberikan bimbingan kepada siswa tersebut.

Pembahasan

Penelitian ini menunjukkan bahwa ketika guru meminta siswa melepaskan gadgetnya untuk mulai mengerjakan tugas, siswa menunjukkan ekspresi wajah yang cemberut pertanda ia merasa kesal. Meski kemudian siswa melaksanakan instruksi guru, namun ia mengerjakannya dengan bersungut-sungut. Tidak ikhlas, tidak rela. Akibatnya, pekerjaan mereka tidak maksimal dan gampang bosan. Bahkan ada kalanya, mereka menunjukkan sikap melawan. Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Putri, (2018), perilaku khusus adalah kondisi di mana individu terus-menerus memikirkan gadget mereka, bahkan saat tidak menggunakannya. Selain itu, individu dengan perilaku khusus sering menunjukkan reaksi emosional negatif, seperti marah atau frustrasi, ketika merasa terganggu atau terhalang saat menggunakan gadget.

Senada dengan hasil penelitian diatas Herman, et. al., (2019) menemukan bahwa perilaku khusus yang muncul saat offline mencerminkan bahwa individu merasa gelisah ketika mencoba mengurangi atau menghentikan penggunaan internet. Hal ini menunjukkan adanya ketergantungan emosional pada aktivitas online. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa di lingkungan sekolah sering menggunakan gadget mereka, baik untuk bermain game maupun membuka media sosial. Aktivitas ini dilakukan tidak hanya pada waktu luang, tetapi juga sering terjadi selama pembelajaran di kelas. Bahkan di luar jam pelajaran, siswa terlihat sibuk dengan gadget mereka di berbagai tempat seperti kantin dan pondok siswa saat jam istirahat. Kebiasaan ini mencerminkan ketergantungan siswa yang kuat sehingga mereka cenderung mengabaikan kegiatan lain seperti belajar dan interaksi sosial secara langsung.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 4 Maret 2024 terhadap siswa dan melihat secara langsung bahwa penggunaan berlebihan terjadi pada saat berada di lingkungan sekolah, siswa menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget seperti bermain game online, dan membuka sosial media lainnya. Kegiatan tersebut sering dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung di kelas, sewaktu jam istirahat seperti di kantin, dan di pondok siswa. Hasil penelitian ini sejalan dengan Mahera, (2022) yang mengatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan terjadi ketika individu merasa tidak bisa melepaskan diri dari gadget dalam setiap aktivitas. Mereka cenderung mengakses segala informasi dan kebutuhan melalui perangkat tersebut.

Boiliu, (2020) mengatakan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan terjadi ketika seseorang tidak bisa lepas dari gadget. Dalam konteks ini, anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan menjadi lebih emosional dan pemberontak karena merasa terganggu saat sedang asyik bermain game. Senada dengan hasil penelitian diatas, hasil

wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa SMA Negeri 1 Delitua mengatakan bahwa siswa lebih memilih untuk menggunakan gadget dibandingkan berinteraksi dengan teman sehingga durasi waktu yang saya gunakan untuk bermain gadget tergolong lama baik dilingkungan sekolah maupun rumah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan gadget sering kali melakukan pengabaian terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Mereka cenderung terpaku pada layar gadget mereka, terbuai oleh hiburan atau interaksi yang disediakan oleh teknologi. Keadaan seperti ini menyebabkan siswa mengabaikan tanggung jawab akademik yang seharusnya dijalankan. Oleh karena itu, kecanduan gadget menciptakan gangguan terhadap pemenuhan kewajiban belajar mereka. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Rahman, et.al., (2022), yang mengatakan bahwa pengabaian tugas yaitu kondisi di mana individu meninggalkan atau mengabaikan pekerjaan atau tugas-tugas terkait. Situasi ini dapat mencakup perilaku seperti menunda-nunda, mengalihkan perhatian ke hal-hal yang kurang produktif, atau bahkan sepenuhnya mengabaikan tanggung jawab yang seharusnya dijalankan. Sebagai akibatnya, produktivitas menurun dan tujuan yang seharusnya dicapai menjadi terancam.

Serupa dengan temuan diatas Hartati, (2023), mengatakan bahwa pengabaian tugas yaitu individu cenderung mengesampingkan pekerjaannya karena terlalu terlibat dengan gadgetnya. Keterlibatan yang berlebihan dengan gadget dapat mengakibatkan berkurangnya fokus dan dedikasi terhadap tugas-tugas yang seharusnya dilakukan. Sebagai akibatnya, produktivitas kerja menurun dan kinerja individu dalam menjalankan tugas-tugasnya menjadi terganggu.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan gadget cenderung menggunakan gadget untuk mengatasi rasa cemas dan kekhawatiran. Mereka merasa lebih nyaman dan terhibur saat beraktivitas dengan gadget, sehingga dapat mengalihkan perhatian dari perasaan cemas, seperti saat menghadapi ujian yang menegangkan. Sebagai contoh, ketika menghadapi situasi yang menimbulkan kecemasan seperti ujian, siswa dengan cepat menenggelamkan diri dalam dunia gadget. Mereka merasa bahwa bermain gadget dapat mengalihkan pikiran dari tekanan ujian dan memberikan kesenangan sementara melalui aktivitas yang mereka sukai.

Serupa dengan temuan di atas Fastaqima, (2016) mengatakan bahwa antisipasi adalah perasaan yang dirasakan saat menggunakan gadget, yang memberikan efek menyenangkan, mengurangi kelelahan, dan kegelisahan. Saat siswa menggunakan gadget, mereka sering merasakan kegembiraan dan kepuasan dari berbagai aktivitas digital seperti bermain game, menjelajah media sosial, atau menonton video. Aktivitas-aktivitas ini dapat memberikan hiburan dan pelepasan sementara dari tekanan. Senada dengan penelitian diatas Hidayanto, et. al., (2021) mengatakan bahwa antisipasi adalah penggunaan gadget sebagai sarana untuk mengalihkan perhatian ketika seseorang

merasa kesepian atau sedang menghadapi masalah. Ketika kesepian melanda atau masalah pribadi muncul, banyak orang cenderung menggunakan gadget sebagai alat untuk mencari hiburan, berinteraksi di media sosial, atau bermain game.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang kecanduan gadget sering menghadapi kesulitan dalam mengontrol diri. Hal ini terjadi karena keinginan untuk terus menggunakan gadget menjadi sangat kuat. Dorongan untuk selalu terhubung dengan dunia maya, mencari hiburan instan, atau mengandalkan gadget untuk mengatasi kebosanan atau stres, sering kali lebih dominan daripada kesadaran akan konsekuensi negatif yang mungkin terjadi. Serupa dengan pendapat di atas Herman, et. al., (2019) ketidakmampuan mengontrol diri menggambarkan situasi di mana individu tidak dapat mengendalikan diri untuk mengurangi atau menghentikan penggunaan internet. Hal ini mencerminkan tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap aktivitas online, dimana individu merasa sulit membatasi waktu yang dihabiskan di dunia maya dan terjebak dalam pola perilaku yang sulit diubah.

Senada dengan penelitian di atas Setiawan dan Winarti, (2021) mengatakan bahwa ketidakmampuan mengontrol diri merupakan kondisi yang menggambarkan situasi di mana pengguna gadget terus-menerus memikirkan gadget mereka bahkan ketika tidak sedang menggunakannya. Pikiran mereka terus-menerus terfokus pada gadget, memikirkan pesan yang mungkin masuk, notifikasi yang belum terbaca, atau aktivitas media sosial yang terlewatkan. Kondisi ini menunjukkan betapa kuatnya pengaruh teknologi terhadap keseharian dan kesejahteraan psikologis penggunanya.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mengalami kecanduan gadget sering mengabaikan kehidupan sosial mereka. Mereka lebih memprioritaskan interaksi dengan gadget daripada berinteraksi langsung dengan teman-teman. Aktivitas yang terus-menerus di dunia maya menghabiskan waktu dan perhatian mereka, sehingga mereka kurang berminat terlibat dalam aktivitas sosial di dunia nyata. Ketergantungan pada gadget dapat mengisolasi individu, karena mereka lebih memilih terhubung dengan dunia maya daripada menghabiskan waktu bersama teman-teman dalam interaksi langsung yang sehat dan bermakna.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Kusumaningrum, (2015) menemukan bahwa anak sering lebih memilih bermain dengan gadget daripada berinteraksi dengan teman sebaya atau lingkungan sekitarnya. Hal ini berdampak negatif pada perkembangan sosial mereka, menjadikan anak cenderung mengabaikan kehidupan sosial. Serupa dengan hal tersebut Putri, (2018), mengatakan bahwa mengabaikan kehidupan sosial menggambarkan situasi di mana seseorang lebih memilih berinteraksi melalui media sosial di gadget daripada berinteraksi dengan teman di dunia nyata. Orang tersebut lebih tertarik dengan dunia maya, sehingga mengabaikan hubungan sosial di kehidupan nyata. Ketergantungan ini dapat menyebabkan isolasi sosial, menurunnya keterampilan

komunikasi tatap muka, dan perasaan kesepian yang meningkat ketika jauh dari perangkat mereka.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Guru PAK di SMA Negeri 1 Delitua sebagai teladan yang mematikan gadget mereka beberapa saat sebelum pelajaran dimulai menandakan keseriusan dan dedikasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bebas gangguan. Langkah ini tidak hanya mencerminkan komitmen pribadi guru terhadap kualitas proses belajar mengajar, tetapi juga memberikan contoh nyata kepada siswa tentang pentingnya fokus dan konsentrasi selama jam pelajaran. Selain itu, guru juga mengajak siswa untuk berdoa bersama sebelum memulai pelajaran.

Hasil penelitian ini sejalan dengan pendapat Sianipar dan Irawati (2022) yang mengatakan guru sebagai teladan adalah yang memperhatikan sikap dasar, gaya bicara, gaya hidup, cara berpikir, dan perilaku, terutama di depan kelas. Salah satu contohnya adalah dengan menonaktifkan gadgetnya di hadapan siswa sejak awal proses pembelajaran. Dengan tindakan ini, guru PAK tidak hanya menekankan pentingnya fokus dan konsentrasi, tetapi juga mengajarkan siswa tentang disiplin diri dan pengendalian penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Senada juga dengan hal tersebut Sestriani, (2023) mengatakan bahwa Guru sebagai panutan diharapkan dapat menjadi contoh yang baik bagi siswa. Salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menunjukkan sikap disiplin dan fokus selama proses pembelajaran, termasuk dengan menonaktifkan gadget. Tindakan ini mengajarkan siswa untuk menghargai waktu dan momen pembelajaran bersama, serta menekankan bahwa komunikasi dan interaksi langsung lebih bernilai dan bermakna.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran Guru PAK di SMA Negeri 1 Delitua sebagai pengelola pembelajaran Dalam hal ini, guru PAK mempersiapkan RPP sesuai dengan tema yang dibahas. Guru juga mengajak siswa mempersiapkan ruang belajar yang akan digunakan, menggunakan papan tulis untuk menulis dan menjelaskan materi, serta memanfaatkan Kitab Suci dan buku ajar selama pembelajaran. Selain itu, guru melaksanakan kegiatan ibadah bersama. Guru PAK menerapkan pendekatan seperti membangun komunikasi yang baik dengan siswa melalui metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab untuk memastikan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari semua ini adalah untuk mengurangi penggunaan gadget di dalam kelas.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Munawir,et.al., (2022) mengatakan bahwa guru mempersiapkan RPP sebagai langkah awal dalam menjalankan peran mereka sebagai pengelola pembelajaran yang efektif. Guru PAK menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi, memanfaatkan buku ajar, dan melaksanakan kegiatan ibadah bersama. Selain memberikan materi pelajaran, guru juga bertanggung jawab menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Salah satu metode efektif yang digunakan guru dalam peran ini adalah diskusi, ceramah, dan tanya jawab.

Hal serupa dikatakan oleh Yohana Sianturi, et.al., (2022) peran guru dalam proses pembelajaran sangat penting bagi kesuksesan belajar. Oleh karena itu, saat melakukan proses pengajaran, guru menggunakan buku pelajaran dan papan tulis sebagai alat untuk menjelaskan materi. Mereka juga menyiapkan rencana pembelajaran, atau yang biasa disebut RPP. RPP yang baik mencakup beragam metode dan strategi agar pembelajaran menjadi efektif dan menarik. Salah satu metode yang sangat efektif dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa adalah metode tanya jawab.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran Guru PAK di SMA Negeri 1 Delitua sebagai motivator dengan tindakan memberikan dorongan berupa pujian dan hukuman kepada siswa menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai sumber pengetahuan, tetapi juga sebagai motivator yang membangun kepercayaan diri dan semangat belajar siswa.

Hasil peneliti ini sejalan dengan pendapat Siti Nurzannah, (2022) mengatakan bahwa peran guru sebagai motivator yaitu dengan memberikan pujian kepada siswa yang merupakan salah satu strategi yang digunakan guru untuk meningkatkan semangat dan antusiasme belajar siswa, yang merupakan bentuk motivasi eksternal. Siswa memerlukan motivasi tinggi untuk tetap bersemangat menghadapi tantangan pembelajaran. Motivasi internal berasal dari dalam diri siswa, yang mendorong mereka untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan mengejar kepuasan pribadi.

Hal serupa dikatakan oleh Rahmiati dan Azis, (2023) guru sebagai motivator memegang peranan penting dalam mendorong siswa agar merasa termotivasi, terlibat, dan bersemangat dalam proses pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa digunakan adalah memberikan pujian dan konsekuensi positif.

Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa peran Guru PAK di SMA Negeri 1 Delitua sebagai fasilitator yaitu dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan gadget dalam mengakses materi yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, guru juga menyediakan buku paket yang diperlukan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di kelas secara offline.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Siti Nurzannah, (2022) mengatakan bahwa peran guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran melibatkan lebih dari sekadar menyediakan materi-materi pelajaran; mereka juga bertanggung jawab untuk mengatur lingkungan belajar. Sebagai fasilitator, guru tidak hanya bergantung pada diri mereka sendiri sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi juga memanfaatkan buku-buku dan internet.

Hal serupa dikatakan oleh Jaha, (2023) guru dalam peran sebagai fasilitator berusaha menyediakan sumber belajar yang bermanfaat dan mendukung pencapaian tujuan serta proses belajar mengajar. Sumber-sumber tersebut dapat berupa buku,

majalah, ataupun surat kabar. Di era digital saat ini, penggunaan gadget menjadi semakin penting sebagai alat bantu dalam mencari dan mengakses materi tambahan untuk mendapatkan informasi terkini dan berkualitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peran Guru PAK di SMA Negeri 1 Delitua sebagai pembimbing melibatkan pemberian bantuan kepada siswa untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan mereka. Dengan memberikan bimbingan, guru dapat membantu siswa memperluas pengetahuan mereka, meningkatkan keterampilan, dan mengembangkan sikap yang diperlukan untuk meraih kesuksesan dalam kehidupan.

Hal serupa dikatakan oleh Wilis, et.al., (2003) yang mengatakan bahwa peran guru sebagai pembimbing tidak hanya terbatas pada penyampaian materi pelajaran, tetapi juga melibatkan aktif dalam membimbing siswa yang menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Senada dengan temuan diatas Dahlia, et.al., (2022) sebagai pembimbing, guru memiliki tanggung jawab yang besar untuk membimbing peserta didik dengan penuh perhatian dan dedikasi. Guru juga memiliki kewajiban untuk memberikan bantuan kepada siswa.

Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan mengenai Peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam mengatasi kecanduan gadget pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Delitua maka dapat disimpulkan bahwa Kecanduan gadget pada masih tergolong tinggi, yang ditandai dengan banyaknya siswa yang menunjukkan rasa kesal dan marah saat menerima instruksi dari guru, kesulitan menahan diri dari penggunaan gadget, dan cenderung mengabaikan tugas demi bermain gadget, serta lebih memilih berinteraksi dengan gadget daripada dengan teman-teman secara langsung. Hal tersebut terjadi dikarenakan faktor psikologis seperti stres, kebosanan, atau kebutuhan akan pengakuan sosial yang mendorong seseorang untuk menggunakan gadget sebagai pelarian atau sarana hiburan. Di sisi lain, peran Guru Pendidikan Agama Katolik dalam menanggulangi kecanduan gadget di sekolah ini sudah berjalan dengan baik. Guru PAK memberikan contoh dengan menonaktifkan gadget saat pembelajaran, melibatkan siswa secara aktif, serta memberikan arahan dan bimbingan baik selama maupun di luar jam pelajaran, melakukan pendekatan dengan membangun komunikasi yang baik dengan siswa. Disarankan agar sekolah lain mengadopsi pendekatan dan melakukan penyesuaian sesuai konteks lokal. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji efektivitas pendekatan ini di berbagai sekolah

Referensi

Arfandi, A., & Samsudin, M. A. (2021). Peran guru profesional sebagai fasilitator dan komunikator dalam kegiatan belajar mengajar. *Edupedia: Jurnal Studi Pendidikan*

- Dan Pedagogi Islam*, 5(2), 124-132. <https://doi.org/10.35316/edupedia.v5i2.1200>.
- Aviva, L., Muhammad, D. H., & Halili, H. R. (2022). Upaya Guru PAI dalam Mengatasi Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Siswa SMP Islam Hikmatul Hasanah Kecamatan Tegalsiwalan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(1), 478-489.
- Barus, Debi Angelina Br. 2022. Kontrol Diri Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Pada Remaja. *Empowerment Jurnal Mahasiswa Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang* 2 (3): 35-43.
- Boiliu, Fredik Melkias. 2020. Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0. *REAL DIDACHE: Journal of Christian Education* 1 (1): 25-38. <https://doi.org/10.53547/realdidache.v1i1.73>.
- Dahlia, KH. Lalu Gede Muhammad Zainuddin Atsani, and Ulyan Nasri. 2022. Peran Guru Akidah Akhlak Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *Nahdlatain: Jurnal Kependidikan dan Pemikiran Islam*, 1 (1): 99-104. <https://ojs.kopertais14.or.id/index.php/nahdlatain/article/view/72>.
- Fajariyah, Lutfiatul. 2019. Manajemen Waktu Penggunaan Gadget Pada Siswa Berprestasi Dalam Perspektif Teori Metakognitif Pada Siswa Kelas XI IPS Di SMA Islam Kapanjen. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab* 1 (1): 2019.
- Fastaqima, Atsna Vina. 2016. Pengaruh Loneliness Terhadap Social Anxiety Pada Mahasiswa Perantauan Luar Jawa Tahun Pertama, no. 2007.
- Handayani, Ermina Putri. 2020. Efektivitas Teknik Pengkondisian Aversi Dalam Mereduksi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas Xi Sman 3 Banjarmasin. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling* 3 (2): 35-45. <https://ppjp.ulm.ac.id/journals/index.php/jpbk/article/view/1592>.
- Hartati, Y S. 2023. Perbedaan Kecanduan Gadget Ditinjau Dari Kepribadian Introvert Dan Extrovert Di SMKN 8 Medan. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/20048%0Ahttps://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/20048/1/168600249> - Yaneke Sri Hartati - Fulltext.pdf.
- Hayuningkyas, I. (2021). Implikasi Kompetensi Profesional Guru Terhadap Efektivitas Pengelolaan Pembelajaran. *Irfani (e-Journal)*, 17(1), 1-10.
- Herman, Stephen, Ramdani Ade Saputra, et al. 2019. Hubungan Antara Kecenderungan Adiksi Gadget Dengan Empati Pada Mahasiswa. Jurusan Teknik Kimia USU. Vol. 3.
- Hidayanto, Dwi Kurnia, Rosid Rosid, Anisa Hasna Nur Ajjjah, and Yulia Khoerunnisa. 2021. "Pengaruh Kecanduan Telpon Pintar (Smartphone) Pada Remaja (Literature Review)." *Jurnal Publisitas* 8 (1): 73-79. <https://doi.org/10.37858/publisitas.v8i1.67>.
- Illahi, Fazrin Firzinia, Muhammad Fahri, and Ikhwan Hamdani. 2022. "Peran Adab Guru Dalam Membentuk Karakter Religius Siswa MA Negeri 2 Kabupaten Bogor." *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (5): 1349-58. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7572>.

- Jaha, M. L., & Ramlah, S. T. (2023). Peran Guru dalam Pengelolaan Kelas untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Sosiologi di SMA Taman Siswa Kodibangedo, Nusa Tenggara Timur. *PENSOS: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Pendidikan Sosiologi*, 1(1), 31-38. <https://doi.org/10.59098/pensos.v1i1.939>.
- Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609>.
- Kusumaningrum, E. M. (2015). Meminimalisir Ketergantungan Gadget Sejak Usia Dini dengan Memperkenalkan Permainan Tradisional yang Menarik. In *Seminar Nasional Pendidikan 2015* (pp. 345-351).
- Mahera, R. Hubungan Antara Kecanduan Gadget Dengan Empati Pada Siswa SMA IT Pekanbaru. *Jurnal Pajar (Pendidikan dan Pengajaran)*, 6(3), 917-925. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i3.8811>.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 5(2). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Munawir, M., Salsabila, Z. P., & Nisa, N. R. (2022). Tugas, Fungsi dan Peran Guru Profesional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 1(1), 8-12. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.327>.
- Pelawi, S., Hutagalung, S., & Ferinia, R. (2021). Pengaruh gadget dan pertumbuhan kerohanian remaja smp advent barusjulu di masa pandemi covid-19 berdasarkan ulangan 6: 7. *Jurnal Kadesi*, 4(1), 23-45. <https://doi.org/10.54765/ejurnalkadesi.v4i1.12>.
- Prizki, T. B. D., & Sari, S. P. (2020). Kecanduan Gadget pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 1 Lahat. *Jurnal Wahana Konseling*, 3(1), 11-20.. <https://doi.org/10.31851/juang.v3i1.4938>.
- Putri, Luviana. 2018. Kecanduan Gadget Dalam Akademik. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1-23.
- Rahman, P. R. U., Riza, W. L., & Gunawan, R. (2022). Parent dan Peer Attachment Sebagai Prediktor Dari Kecenderungan Internet Addiction Pada Remaja Pengguna Smartphone. *PSYCHOPEDIA: Jurnal Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang*, 1(1), 67-79.
- Rahmiati, R., & Azis, F. (2023). Peranan Guru Sebagai Motivator Terhadap Motivasi Belajar Siswa di SMPN 3 Kepulauan Selayar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 6007-6018.
- Reza, M. (2023). *Hubungan Self Control Dengan Perilaku Phubbing Pada Siswa SMA Negeri Bunga Bangsa Nagan Raya* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry).
- Sari, D. H., Chumdari, C. C., & Atmojo, I. R. W. Keefektifan peran guru dalam pembelajaran tatap muka pasca pandemi covid-19 pada kelas v di sekolah dasar. *Didaktika Dwija*

Indria, 11(2).

- Sestriani, R. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Katolik Terhadap Pertumbuhan Iman Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Sipora. *In Theos: Jurnal Pendidikan dan Theologi*, 2(12), 417-424. <https://doi.org/10.56393/intheos.v2i12.1289>.
- Setiawan, F., & Winarti, Y. (2021). Literature review hubungan kecanduan smartphone dengan gangguan emosional remaja. *Borneo Studies and Research*, 3(1), 574-581.
- Sianipar, H. M., & Irawati, W. (2022). Peran Guru Sebagai Teladan Dalam Upaya Pembentukan Karakter Siswa Berdasarkan Kajian Filsafat Aksiologi Kristen. *Didache: Journal of Christian Education*, 3(1), 58. <https://doi.org/10.46445/djce.v3i1.483>.
- Nurzannah, S. (2022). Peran guru dalam pembelajaran. *ALACRITY: Journal of Education*, 26-34.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1). <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>.
- Willis, S. S. (2003). Peran guru sebagai pembimbing. *Mimbar Pendidikan: Jurnal Pendidikan*, 1.
- Sianturi, Y. R., Firdaus, A. R., & Prihantini, P. (2022). Peran Pendidik dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 189-194.