



Upaya Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menangani Kecanduan Gadget Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik Di Madrasah Aliyah Alkhairaat Pusat Palu

Moh Faqih Farhani^{1*} Rusli Takunas² Zaitun³

¹ UIN Datokarama Palu

(farhanimuhammad020@gmail.com)

ARTICLE INFO

Article history:

Received 19-07-2025

Revised 21-07-2025

Accepted 23-07-2025

Available online 30-07-2025

Kata Kunci:

Guru Pendidikan Agama Islam, kecanduan gadget, minat belajar, upaya penanganan, pendekatan kualitatif

Keywords:

Islamic Education teacher, gadget addiction, learning interest, intervention efforts, qualitative approach This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2025 by Author. Published by Universitas Garut.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya guru Pendidikan Agama Islam dalam menangani kecanduan gadget yang mempengaruhi minat belajar peserta didik di Madrasah Aliyah Alkhairaat Pusat Palu. Kecanduan gadget merupakan salah satu tantangan besar dalam dunia pendidikan modern yang berdampak pada rendahnya motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Informan penelitian meliputi kepala sekolah, guru Pendidikan Agama Islam, serta beberapa peserta didik yang mengalami kecanduan gadget. Validitas data diperoleh melalui triangulasi sumber, teknik, dan waktu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru Pendidikan Agama Islam menerapkan beberapa strategi untuk menangani kecanduan gadget, antara lain: penegakan aturan penggunaan gadget secara ketat di lingkungan sekolah, pendekatan personal melalui bimbingan dan konseling, serta kolaborasi dengan orang tua peserta didik. Guru juga mengarahkan peserta didik untuk menggunakan gadget secara edukatif sebagai sarana penunjang pembelajaran. Selain itu, tantangan yang dihadapi meliputi kurangnya kesadaran siswa akan dampak negatif gadget serta keterbatasan pengawasan di luar jam sekolah. Berdasarkan temuan ini, disimpulkan bahwa peran guru sangat penting dalam membentuk kesadaran peserta didik mengenai penggunaan teknologi secara bijak. Kolaborasi antara

pihak sekolah dan orang tua menjadi kunci keberhasilan dalam mengatasi kecanduan gadget yang berdampak pada minat belajar.

ABSTRACT

This study aims to explore the efforts of Islamic Education (PAI) teachers in addressing gadget addiction that affects students' learning interest at Madrasah Aliyah Alkhairaat Pusat Palu. Gadget addiction has become one of the major challenges in modern education, leading to decreased motivation and engagement among students, particularly in religious education subjects. This research employed a qualitative approach with a descriptive method. Data were collected through observation, in-depth interviews, and documentation. The research informants included the school principal, Islamic Education teachers, and students affected by gadget addiction. Data validity was ensured through source, technique, and time triangulation. The findings revealed that PAI teachers implemented several strategies to address gadget addiction, including strict enforcement of gadget usage rules within the school, personal guidance and counseling approaches, and collaboration with students' parents. Teachers also encouraged students to use gadgets for educational purposes as learning support tools. Challenges faced included students' lack of awareness of the negative effects of gadget addiction and limited supervision outside school hours. In conclusion, the role of Islamic Education teachers is crucial in raising students' awareness about the responsible use of technology. Collaboration between the school and parents is key to successfully overcoming gadget addiction and improving students' learning motivation.

1. PENDAHULUAN/INTRODUCTION

Pendidikan secara etimologi berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari kata "Pais" artinya seseorang, dan "again" diterjemahkan membimbing. Jadi pendidikan (paedagogie) artinya bimbingan yang diberikan pada seseorang. Sedangkan secara umum pendidikan merupakan bimbingan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani peserta didik menuju terbentuknya

kepribadian yang utama. Oleh karena itu, pendidikan dipandang sebagai salah satu aspek yang memiliki peranan pokok dalam membentuk generasi muda agar memiliki kepribadian yang utama. Di dalam Islam, sekurang-kurangnya terdapat tiga istilah yang digunakan untuk menandai konsep pendidikan, yaitu *tarbiyah*, *ta'lim*, dan *ta'dib*. Namun istilah yang sekarang berkembang di dunia Arab adalah *tarbiyah* (Ayatullah, 2022).

Fokus utama dalam dunia pendidikan adalah manusia dalam hal ini peserta didik. Melalui pendidikan, peserta didik didorong untuk berpartisipasi dalam proses mengubah hidup mereka menjadi lebih baik, mengembangkan rasa percaya diri, mengembangkan rasa ingin tahu, meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya sehingga dapat berkembang dan berkontribusi terhadap peningkatan kualitas hidup individu dan masyarakat (Minhayai, 2014).

Di samping pendidikan umum, pendidikan agama juga merupakan hal terpenting dan yang diwajibkan untuk dipelajari yang juga dijelaskan dalam undang-undang sisdiknas No. 20 tahun 2003 bahwa pendidikan agama itu diwajibkan dan menjadi grade kedua setelah pendidikan kewarganegaraan dan bahasa. Pendidikan Islam berorientasi kepada duniawi dan ukhrawi, berbeda dengan konsep pendidikan barat yang hanya untuk kepentingan dunia semata. Islam sebagai agama yang universal berisi ajaran-ajaran yang dapat membimbing manusia kepada kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Pendidikan seperti inilah yang perlu diwariskan kepada generasi Islam, sehingga umat Islam mendapat tempat terhormat di dunia dengan ilmunya, dan juga di akhirat juga dengan ilmunya (Mahmudi, 2019).

Pendidikan Agama Islam sebagai upaya membina dan mengembangkan pribadi manusia seperti, aspek spiritual dan fisik, juga harus berlangsung secara bertahap. Karena tidak ada ciptaan Tuhan yang secara langsung diciptakan dengan sempurna tanpa melalui proses.

Pendidikan Agama Islam ini mengandung pemahaman dan penafsiran yang beragam, sehingga memerlukan sikap terbuka dan toleran atau semangat ukhuwah Islamiyah. Peran teknologi dalam pendidikan sangatlah dibutuhkan karena pada dasarnya ilmu dalam Islam harus berpedoman pada prinsip-prinsip dasar yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadist. Adanya Teknologi menjadi solusi bagi seorang tenaga pendidik yaitu untuk mencari suatu cara atau alternatif dalam menyelesaikan atau menjalankan pekerjaannya sebagai seorang pendidik (Prihartana, 2022).

Hadirnya era teknologi harus disikapi dengan serius dan tanggung jawab. Harus mampu menguasai dan mengendalikan peran teknologi dengan baik agar era teknologi digital membawa manfaat bagi kehidupan di dunia Pendidikan Agama Islam. Peran aktif Guru Pendidikan Agama Islam sebagai pengontrol dan fasilitator dilakukan secara optimal. Guru Pendidikan Agama Islam harus dapat mengarahkan peserta didik untuk memanfaatkan teknologi yang lebih berguna. Berdasarkan hasil observasi di sekolah MA Alkhairaat Pusat Palu bahwasanya peserta didik yang mengalami kecanduan gadget berlebihan akan ditangani langsung oleh guru Pendidikan Agama Islam, Guru memiliki strategi dalam menangani hal tersebut. Dengan memberikan pengarahan kepada peserta didik dari penggunaan gadget, terutama game online. Peserta didik harus menyadari resiko dan efek buruk yang mungkin timbul akibat kecanduan gadget. Guru dapat mendorong peserta didik untuk lebih bersosialisasi dengan teman yang lainnya agar pengetahuan dalam diri mereka lebih terangsang dalam pembelajaran. Dengan menggunakan gadget peserta didik diharapkan dapat menggunakan barang tersebut dengan hal positif terutama dalam pembelajaran.

2. METODE/METHOD

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kualitatif dengan memakai bentuk deskriptif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan natural sesuai dengan kondisi objektif di lapangan tanpa adanya manipulasi, serta jenis yang dikumpulkan terutama data kualitatif. Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek dengan tujuan membuat deskriptis, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta atau fenomena yang diselidiki. Selain itu penelitian deskriptif ini berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan apa yang ada (bisa mengenai kondisi atau hubungan yang ada, proses yang sedang berlangsung, akibat dan efektifitas yang berlangsung).

Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen utama sekaligus pengumpul data di lapangan, sebagaimana ditegaskan oleh Margono bahwa manusia merupakan alat utama dalam penelitian kualitatif. Kehadiran peneliti dilakukan secara resmi dengan memperoleh surat izin dari UIN

Datokarama Palu dan diserahkan kepada pihak Madrasah Aliyah Al-Khairaat Pusat Palu sebagai lokasi penelitian. Sumber data dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung melalui wawancara dan observasi terhadap kepala sekolah, tenaga pendidik, humas, komite sekolah, dan peserta didik, sedangkan data sekunder berupa dokumentasi yang menggambarkan kondisi sekolah dan relevansi terhadap objek penelitian.

Teknik pengumpulan data mencakup observasi langsung terhadap objek penelitian, wawancara mendalam kepada informan yang relevan, dan dokumentasi yang meliputi dokumen sekolah serta penggunaan kamera sebagai bukti kehadiran peneliti. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Reduksi data bertujuan menyederhanakan dan memilih data yang relevan, penyajian data digunakan untuk memvisualisasi data secara sistematis, sedangkan verifikasi merupakan tahap penarikan kesimpulan dari data yang telah dipilah.

Untuk menjamin keabsahan data, peneliti menerapkan teknik triangulasi, yaitu triangulasi sumber (membandingkan data dari berbagai sumber), triangulasi teknik (menguji data dengan berbagai metode seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi), serta triangulasi waktu (pengumpulan data pada waktu yang berbeda untuk melihat konsistensinya). Langkah-langkah tersebut dilakukan agar data yang diperoleh benar-benar valid, reliabel, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN/RESULT AND DISCUSSION

Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menangani Kecanduan Gadget yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik

Salah satu bentuk nyata upaya guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menangani kecanduan gadget adalah melalui penegakan aturan sekolah yang ketat dan konsisten. Aturan ini menekankan pelarangan penggunaan gadget selama proses pembelajaran berlangsung, kecuali jika digunakan untuk kepentingan edukatif dengan seizin guru. Tujuan dari aturan ini adalah untuk mengurangi distraksi, meningkatkan fokus peserta didik terhadap materi pelajaran, dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Kepala Madrasah, Hj. Andi Bunga Singkerru, Lc. M.Th.I., menjelaskan bahwa peserta didik tidak diperkenankan menggunakan handphone untuk kegiatan non-edukatif. Jika kedapatan bermain game atau membuka media sosial saat jam pelajaran, perangkat langsung disita dan hanya dapat diambil oleh orang tua. Guru PAI turut berperan aktif dalam menegakkan aturan ini di dalam kelas dengan melakukan pengawasan langsung serta memberikan edukasi mengenai dampak buruk kecanduan gadget terhadap prestasi dan akhlak siswa. Guru menyadari bahwa pelajaran agama membutuhkan tingkat konsentrasi yang tinggi, sehingga pemanfaatan teknologi harus diawasi dengan ketat.

Selain itu, guru PAI menekankan bahwa pendekatan yang digunakan tidak hanya bersifat represif, tetapi juga edukatif. Sanksi yang diberikan disertai dengan penjelasan mengenai pentingnya disiplin digital, tanggung jawab pribadi, dan bahaya kecanduan gadget, baik dari segi akademik maupun moralitas. Dengan demikian, siswa tidak hanya takut melanggar aturan, tetapi juga memiliki pemahaman internal tentang pentingnya penggunaan teknologi secara bijak.

Upaya ini mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah, termasuk Wakil Kepala Madrasah, Yasin Bata, S.Pd., yang menyatakan bahwa pembatasan jam akses gadget di lingkungan sekolah memberikan dampak positif terhadap fokus dan kedisiplinan siswa. Menurutnya, meskipun gadget sudah menjadi kebutuhan, namun tanpa pengawasan dan aturan yang jelas, perangkat ini justru dapat merusak motivasi dan minat belajar siswa.

Selain penerapan aturan di lingkungan sekolah, kolaborasi antara guru dan orang tua menjadi aspek krusial dalam menangani kecanduan gadget. Guru PAI memahami bahwa pengawasan di sekolah saja tidak cukup. Oleh karena itu, diperlukan keterlibatan orang tua untuk menciptakan pengawasan yang berkelanjutan di rumah. Dalam praktiknya, kolaborasi ini diwujudkan melalui komunikasi intensif antara guru dan orang tua melalui grup WhatsApp, pertemuan wali murid, serta laporan perilaku siswa di sekolah.

Kepala Madrasah, Hj. Andi Bunga Singkerru, menegaskan bahwa ketika seorang siswa menunjukkan gejala kecanduan gadget seperti sering mengantuk di kelas atau sulit fokus, guru segera menghubungi orang tua agar pembatasan penggunaan gadget juga diberlakukan di rumah. Respons orang tua pada umumnya positif karena mereka juga merasa terbantu dan mendapat informasi yang mungkin tidak terlihat saat anak berada di rumah.

Hal ini juga diperkuat oleh keterangan dari guru kelas IPS, Jamaluddin, S.Pd., M.Pd., yang mengatakan bahwa komunikasi dua arah sangat penting dalam mendampingi siswa. Guru tidak hanya memberikan teguran di sekolah, tetapi juga melaporkan pelanggaran kepada orang tua untuk ditindaklanjuti. Menurutnya, ketika orang tua turut aktif memantau dan membatasi penggunaan gadget di rumah, perubahan perilaku siswa dapat terlihat secara signifikan.

Salah satu orang tua, Ibu Anira, mengakui bahwa awalnya ia tidak menyadari anaknya kecanduan gadget karena selalu beralasan sedang mengerjakan tugas. Namun setelah mendapat laporan dari wali kelas, ia mulai memperketat pengawasan dengan membatasi penggunaan Wi-Fi, menyimpan handphone saat jam belajar, dan hanya mengizinkan penggunaan gadget setelah tugas selesai. Tindakan ini terbukti meningkatkan fokus belajar anak dan menurunkan intensitas pelanggaran.

Dari berbagai keterangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa sinergi antara guru dan orang tua sangat berpengaruh dalam membentuk kedisiplinan peserta didik terhadap penggunaan gadget. Guru sebagai pengarah dan pengawas di sekolah, serta orang tua sebagai pengontrol utama di rumah, menjadi kombinasi strategis dalam mengatasi kecanduan gadget. Kolaborasi ini tidak hanya menekan dampak negatif teknologi, tetapi juga membentuk karakter dan tanggung jawab digital pada diri peserta didik.

Kendala Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Menangani Kecanduan Gadget Yang Mempengaruhi Minat Belajar Terhadap Peserta Didik.

Dalam upaya menangani kecanduan gadget yang mempengaruhi minat belajar peserta didik, guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di Madrasah Aliyah Alkhairaat Pusat Palu menghadapi berbagai kendala yang cukup kompleks. Salah satu kendala utama yang mereka hadapi adalah kurangnya wewenang langsung untuk mengatur atau membatasi penggunaan gadget oleh peserta didik. Meskipun penggunaan gadget di sekolah seharusnya dibatasi, kenyataannya banyak peserta didik yang membawa handphone ke sekolah dan menggunakannya untuk keperluan non-akademik, seperti bermain game dan mengakses media sosial. Guru PAI hanya dapat memberikan teguran lisan ketika mendapati peserta didik menggunakan gadget secara tidak tepat di dalam kelas, karena tidak adanya aturan tertulis dari sekolah yang secara tegas mengatur tindakan penyitaan atau larangan penggunaan gadget. Hal ini tentu membatasi ruang gerak guru dalam mendisiplinkan peserta didik yang sudah kecanduan teknologi.

Kendala lain yang turut memperparah kondisi ini adalah bahwa kecanduan gadget sudah menjadi kebiasaan umum di kalangan peserta didik. Mereka terbiasa menghabiskan waktu luang dengan bermain game atau menonton video melalui media sosial, bahkan saat pembelajaran berlangsung. Wakil Kepala Madrasah Bidang Kesiswaan, Bapak Yasin Bata, S.Pd., menjelaskan bahwa hampir semua peserta didik membawa gadget dan menggunakannya bukan untuk tujuan belajar, melainkan untuk hiburan. Kondisi ini membuat guru PAI kesulitan dalam menumbuhkan minat belajar, terutama jika peserta didik lebih tertarik pada konten digital daripada materi pelajaran. Guru PAI juga menyadari bahwa penanaman nilai-nilai agama dan moral perlu diperkuat agar peserta didik lebih bijak dalam menggunakan teknologi. Namun, tanpa dukungan dari orang tua dan pihak sekolah, upaya ini menjadi kurang efektif.

Di samping itu, rendahnya kesadaran diri peserta didik menjadi faktor penghambat yang signifikan. Banyak dari mereka yang beralih sedang membuka materi pelajaran padahal sebenarnya sedang bermain media sosial. Hal ini mengakibatkan mereka kehilangan fokus dalam mengikuti pelajaran, tidak memperhatikan penjelasan guru, dan menunjukkan sikap kurang antusias dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah. Wali kelas IPS X, Bapak Jamaluddin, S.Pd., M.Pd., menyampaikan bahwa sebagai guru, ia pun tidak dapat bertindak lebih jauh selain menegur, karena khawatir menimbulkan konflik dengan orang tua jika sampai menyita gadget peserta didik. Ketiadaan kebijakan sekolah yang mendukung tindakan tegas membuat guru berada dalam posisi yang serba salah, padahal

dampak negatif dari kecanduan gadget sudah sangat nyata terlihat dalam menurunnya prestasi dan minat belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kendala guru PAI dalam menangani kecanduan gadget tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga sistemik. Ketiadaan regulasi sekolah, keterbatasan kewenangan guru, minimnya kontrol dari orang tua, serta rendahnya kesadaran diri peserta didik menjadi tantangan besar dalam menumbuhkan kembali minat belajar mereka. Oleh karena itu, dibutuhkan kerja sama yang sinergis antara guru, orang tua, dan pihak sekolah, serta perlunya pembentukan aturan dan program pembinaan yang berkelanjutan guna menciptakan lingkungan belajar yang sehat dan kondusif, bebas dari pengaruh negatif penggunaan gadget secara berlebihan.

4. KESIMPULAN/CONCLUSION

Berdasarkan uraian mengenai upaya dan kendala guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menangani kecanduan gadget yang mempengaruhi minat belajar peserta didik di Madrasah Aliyah Alkhairaat Pusat Palu, dapat disimpulkan bahwa permasalahan ini merupakan tantangan serius yang memerlukan penanganan secara holistik. Upaya yang telah dilakukan guru PAI meliputi penegakan aturan penggunaan gadget, pendekatan edukatif melalui penanaman nilai-nilai agama dan moral, serta kolaborasi intensif dengan orang tua. Langkah-langkah ini terbukti dapat memberikan dampak positif dalam membatasi penggunaan gadget yang tidak bermanfaat serta menumbuhkan kesadaran digital peserta didik.

Namun demikian, berbagai kendala juga turut menghambat efektivitas upaya tersebut, seperti terbatasnya kewenangan guru dalam menindak pelanggaran, tidak adanya regulasi tegas dari pihak sekolah, rendahnya kesadaran peserta didik, dan minimnya keterlibatan orang tua dalam pengawasan di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa kecanduan gadget bukan hanya persoalan disiplin individu, tetapi juga berkaitan dengan kelemahan sistem pengawasan dan pembinaan, baik di lingkungan sekolah maupun keluarga.

Oleh karena itu, dibutuhkan sinergi yang kuat antara guru, pihak sekolah, dan orang tua dalam menyusun kebijakan serta strategi pembinaan yang konsisten dan berkelanjutan. Pendekatan yang bersifat preventif, kuratif, dan edukatif perlu terus dikembangkan agar peserta didik tidak hanya memahami batasan penggunaan gadget, tetapi juga mampu membangun kesadaran untuk menggunakannya secara bijak dan bertanggung jawab demi mendukung proses belajar yang lebih efektif dan bermakna.

5. REFERENCES

- Adingtiyas Sri, Wahyuni. "Peran Guru Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online", 2017.
- Afidah Sofiana Nur, Fakhriyah Fina, Oktavianti Ika, "Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar", 2022.
- Anggraini Eka, Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak, 10 Des 2019.
- Aviva Luluk, "Upaya Guru PAI dalam mengatasi dampak negatif kecanduan gadget terhadap siswa SMP", 2022.
- Ayu Lestari, "Interaksi Sosial dan Konsep Diri dengan Kecanduan Games Online pada Dewasa Awal", 2016.
- Aziz Nurani , Amiruddin, "Motivasi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa", 2022.
- Charli Leo, Arian Tri, Asmara Lusi, "Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Siswa Fisika", 2019.

- Cikaa Hairuddin, “Peranan kompetensi Guru (PAI) dalam meningkatkan dalam meningkatkan Interaksi di Sekolah”, 2020.
- D Prasanti, “Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan”, 2016.
- Dalimunthe MOHD. Idis, “Kecerdasan Emosional Dan Minat Belajar Terhadap Pemahaman Akutansi Pada Mahasiswa Program Studi Akutansi Di Universitas Medan Area”, 2020.
- Darwin, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5 no 2, (2023): 14.
- Fadli M. R, Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, 2021.
- Firdaus Wahyu, “Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior”, 2021.
- Handrianto, Pengaruh Dampak smartphone, [http://sainsjournalfst11web.unair.ac.id/artikel Dampak phone.html](http://sainsjournalfst11web.unair.ac.id/artikel/Dampak_phone.html). diakses pada tanggal 09 Juni 2024.
- Harsyim M, Penerapan Guru dalam proses pembelajaran, 2020.
- Hasbuan Amrullah, “Pelaksanaan Tugas Dan Fungsi Guru Pendidikan Agama Islam”, 2022.
- Heri Totong, “Meningkatkan Motivasi Minat Belajar Siswa”, 2019.
- Hidayatullah & Hafidz, “Melawan Kecanduan Gadget Strategi Guru Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah” *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7, no 2, (2024): 120-124.
- Iswidharmanjaya Derry, Bila Si Kecil Bermain Gadget Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget, dari parenting book Bisakimia, 2014.
- Masrion, Tahawali, “Pembelajaran Guru yang efektif” *Jurnal Pendidikan Islam*, 2021.
- Maulidya Novita, Jalal Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak, “*Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*” 2, no 2, (2022): 420-426.
- Menurut KBBI Online (Kamus Besar Bahasa Indonesia) <https://www.google.co.id/amp/s/kbbi.web.id/belanja.html> diakses pada tanggal, 2018.
- Muliani Rina Dwi, Arusman, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta didik”, *Jurnal Riset dan Pengabdian Masyarakat*, 2022.
- Mumbaasithoh Layli, “Kontrol diri dan kecanduan gadget pada remaja”, 2021.
- Muttabiah Ana, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Peserta Didik” *Journal Of Primary And Children’s Education*, 4, no 2, (2021): 59-60.

- Nasution Afifah Nabila, Fatihah Alfito, AlGhifari Muhammad, Pengaruh Gadget terhadap Minat Belajar Peserta Didik, *Jurnal Pendidikan, Sosial dan Sains*, 3 no 4, (2023): 235–238.
- Nisa Afiatin, “Pengaruh perhatian orang tua dan Minat Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial”, 2015.
- Novitasari Nurul, Strategi Pedampingan Orangtua Terhadap Intensitas Gadget Pada Anak, <http://journal.iaialhikmahtuban.ac.id/index.php/ijecie>, 2019.
- Nurdiana Sari Wann, Murtono, Ismaya Erik Aditia, “Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambah Mulyo”, 2019.
- P Andi Achru, “Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran”, 2019.
- Prasanti, D. “Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan”, *Jurnal Lontar*, 2018.
- Rapita Tanjung, Tamin Ritonga, Eva Yanti “Siregar, Analisis Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid -19”, *Jurnal MathEdu (MathematicEducationJournal)*, 2021.
- Rohman Khabibur, Agresivitas Anak Kecanduan Game, 2018.
- Rosiyanti Hastri, Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar, 2018.
- Salim Korompot, “Maryam Rahim, Rahmat Pakaya, Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar”, 2020.
- Satori Djam’an dan komariah Aan, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2017.
- Setianingsih Eka Sari, *Gadget Pisau Bermata Dua Bagi Anak*, 2019.
- Siaraiti Erlando Doni, “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika, *Jurnal Formatif*”, 2016.
- Sugiyono, *Metode penelitian Kualitatif*, (Bandung : Alfabet Bandung, 2019): 95. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta 2013.
- Suplig Maurice Andrew, “Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X Terhadap Kecerdasan Sosial”, *Jurnal Jaffray*, 2017.
- Syafrin Yulia, “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Pendidikan*, 2021.
- Syifa Layinatus, setianingsih Eka Sari, Sulianto Joko, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2019.
- Wahab Rohmalina, *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Wahyumiani Nur, “Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengatasi kecanduan bermain

game online pada siswa sekolah menengah pertama” *Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 8 no 1 (2023): 130-136.

Wahyuni Sri, “Kecanduan Gadgett Oleh Remaja Dalam Perspektif Sosiologi”, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2023.

Wulandari Dwi, Hermiati Dilfera, “Deteksi Dini Dan Gangguan Mental Ddan Emosi Pada Anak Yang Mengalami kecanduan Gadget”, *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2019.

Zein Muthia Syahrena, “Upaya Guru PAI Dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran PAI”, 2022