

# Melawan Kecanduan Gadget: Strategi Guru Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah

## Fighting Gadget Addiction: Strategies of Akidah Akhlak Teachers in Madrasah Aliyah

Syarif Hidayatullah<sup>1</sup>, Hafidz<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta

<sup>2</sup> Universitas Muhammadiyah Surakarta

e-mail: [g000210153@student.ums.ac.id](mailto:g000210153@student.ums.ac.id), [haf682@ums.ac.id](mailto:haf682@ums.ac.id)

Submitted: 02-11-2024

Revised : 23-04-2025

Accepted: 08-05-2025

**Abstract:** *The use of gadgets among students is increasing with technological advancements. This study aims to analyze students' gadget usage habits at MAN 1 Surakarta, the factors influencing their usage, and the school's and parents' supervision efforts. The findings show that students frequently use gadgets outside of class hours, such as during breaks, before teachers enter the classroom, and after lessons are completed. However, students remain disciplined during teaching and learning activities due to strict rules. If a student uses a gadget during lessons, the device is confiscated and the parents are called to the school. School policy also influences Gadget use, where only regular class students are allowed to bring gadgets. In contrast, PK and Boarding School students are only permitted to bring laptops for learning purposes. The factors influencing this habit are divided into external factors, such as the school environment, peer influence, and parental supervision, and internal factors, such as motivation, the need for entertainment, and student discipline. Based on these findings, it can be concluded that students fall into the category of mild addiction, as they do not use gadgets excessively and still comply with school rules. Therefore, consistent supervision from teachers and parents is crucial to guide students in using gadgets wisely to balance education, worship, and other activities. This research highlights the importance of collaboration between teachers especially Akidah Akhlak teachers and parents, along with counselling staff, in fostering student digital awareness. Additionally, schools are encouraged to develop adaptive and educational gadget usage policies so that technology can be utilized for learning and strengthening students' religious character.*

**Keywords:** *Gadget usage, Mild addiction, Madrasah students, Akidah Akhlak teacher, Parental supervision.*

 <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i2.873>

**How to Cite** Hidayatullah, S, & Hafidz, H. (2024). Melawan Kecanduan Gadget: Strategi Guru Akidah Akhlak di Madrasah Aliyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2).

## PENDAHULUAN

Gadget merupakan perangkat teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, sering dianggap sebagai inovasi atau barang baru. Kelahiran dan pertumbuhan teknologi *internet-of-things*, yang kemudian menjelma menjadi *gadget* sebagai alat bagi manusia untuk melakukan tugasnya (A. Hafidz, 2023), telah membawa perubahan besar dalam cara hidup manusia modern. Awalnya, gadget hanya umum digunakan oleh orang dewasa, terutama pekerja dan pebisnis, tetapi saat ini penggunaannya meluas di semua kalangan, termasuk anak-anak (Kadar Manik et al., 2022). MAN 1 Surakarta, memiliki permasalahan kecanduan gadget dan game di kalangan siswa dan telah menjadi isu yang mendesak serta memerlukan perhatian yang serius. Fenomena ini tidak hanya memengaruhi kinerja akademik siswa tetapi juga mempengaruhi aspek perilaku, kesehatan, dan kesejahteraan mental mereka (Arista et al., 2023; Mumtahana et al., 2022; Rofiq & Nadliroh, 2021). Dalam menghadapi tantangan ini, peran guru Akidah Akhlak menjadi sangat penting.

Kecanduan gadget dan game telah menjadi isu krusial yang melanda siswa di berbagai tingkatan pendidikan, memunculkan dampak negatif yang signifikan terhadap perkembangan akademik, sosial, dan spiritual mereka (Suliswaningsih et al., 2021). Fenomena ini tidak hanya terbatas pada kalangan tertentu, tetapi telah menyebar luas, menjangkau berbagai lapisan masyarakat dan menimbulkan kekhawatiran di kalangan pendidik, orang tua, dan masyarakat secara umum (Irmayani et al., 2021) (Huda & Rokhman, 2021; Kartiko et al., 2024; Ma'arif et al., 2025). Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya dalam bidang perangkat seluler dan permainan daring, telah memicu adiksi yang semakin sulit dikendalikan (Heryanto et al., 2023). Ketergantungan pada gadget dan game di kalangan siswa dapat menyebabkan berbagai masalah, termasuk penurunan prestasi belajar, isolasi sosial, masalah kesehatan fisik dan mental, serta perilaku menyimpang (Lestari & Jupriaman, 2024; Syahputra et al., 2023) (Dewi et al., 2024; Syaibani & Zamroni, 2021; Zamroni & Supriyanto, 2024). Selain itu, penyalahgunaan pengetahuan juga dapat terjadi karena kemajuan di bidang pendidikan mencetak generasi berpengetahuan tinggi tetapi memiliki moral yang rendah (Harya Ningsi, 2018). Dengan ilmu komputer yang tinggi, seseorang akan berusaha menerobos sistem perbankan dan lain-lain (Harya Ningsi, 2018) (Aprilianto et al., 2023; Ciptaningsih & Rofiq, 2022).

Guru Akidah Akhlak memiliki kesempatan yang unik untuk memberikan pengarahan moral dan spiritual kepada siswa dalam menghadapi godaan teknologi. Mereka tidak hanya bertanggung jawab atas pembelajaran agama tetapi juga memiliki peran sebagai pembimbing dalam membentuk karakter siswa. Pendidikan moral memiliki peranan penting karena membantu anak membangun pertahanan diri untuk menghindari berbagai pengaruh negatif yang mungkin ditemui dalam kehidupannya (Bauer & Hermann, 2024; Sa'adah et al., 2023). Inti dari pendidikan moral adalah menanamkan nilai-nilai moral dalam diri anak, sehingga mereka dapat mandiri dalam membedakan mana hal yang baik dan mana yang buruk (H. Hafidz et al., 2022). Dalam konteks kecanduan gadget dan game, guru Akidah Akhlak dapat mengambil inisiatif untuk menyampaikan pesan-pesan moral yang relevan, membangun kesadaran akan nilai-nilai agama yang mendorong kehidupan seimbang antara dunia digital dan kehidupan nyata.

Dalam konteks kecanduan gadget dan game, guru Akidah Akhlak dapat menggunakan kurikulum agama sebagai alat untuk mengajarkan kebijaksanaan dalam penggunaan teknologi. Mereka dapat mengadopsi pendekatan yang holistik dengan menggabungkan pembelajaran agama dengan realitas sehari-hari siswa, menyediakan contoh-contoh nyata tentang bagaimana nilai-nilai agama dapat diterapkan dalam penggunaan gadget dan game yang sehat. Dalam penelitian ini, dapat mengeksplorasi bagaimana Guru Akidah Akhlak dapat berperan dalam membimbing dan mengawasi siswa dalam penggunaan gadget dan game, serta bagaimana peran orang tua dan sekolah dalam mendukung upaya ini (Lidyawati et al., 2023). Metode penelitian dapat mencakup wawancara dengan guru Akidah Akhlak, siswa, orang tua, serta pengumpulan data tentang kebiasaan penggunaan gadget dan game di kalangan siswa MAN 1 Surakarta. Kecanduan akibat penggunaan gadget secara berlebihan pada remaja menjadi masalah yang serius. Untuk itu, dibutuhkan pengawasan serta arahan dari orang tua dan pihak sekolah dalam mengontrol penggunaan internet (Renylda & Yan, 2023).

Selain itu, guru Akidah Akhlak juga dapat mengorganisir kegiatan ekstrakurikuler atau seminar yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak negatif kecanduan gadget dan game serta solusi untuk mengatasinya sesuai dengan ajaran agama. Dengan demikian, guru Akidah Akhlak tidak hanya menjadi pembawa informasi tetapi juga menjadi pemimpin yang membimbing siswa dalam menghadapi tantangan moral dan spiritual dalam era digital ini. Dengan peran guru Akidah Akhlak yang proaktif dan komprehensif, diharapkan siswa di MAN 1 Surakarta dapat mengembangkan keseimbangan yang sehat antara teknologi dan kehidupan nyata, serta membangun karakter yang kokoh berdasarkan nilai-nilai agama.

Meskipun telah banyak penelitian yang membahas dampak negatif kecanduan gadget dan game, serta upaya-upaya penanggulangannya, peran guru Akidah Akhlak dalam konteks ini masih kurang dieksplorasi secara mendalam. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung fokus pada

aspek psikologis dan sosial dari kecanduan gadget dan game, seperti pengaruhnya terhadap perkembangan psikososial anak prasekolah berdasarkan tingkat ketergantungan gadget (Irmayani et al., 2021). Padahal, pendidikan Akidah Akhlak memiliki potensi besar dalam membentuk karakter siswa, menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual, serta memberikan landasan yang kuat dalam menghadapi berbagai tantangan kehidupan, termasuk godaan teknologi (Haniyyah, 2021; Haq et al., 2022). Tulisan ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut dengan mengkaji secara komprehensif peran guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan gadget dan game pada siswa, menawarkan perspektif baru yang holistik dan integratif dalam upaya penanggulangan masalah ini.

Tujuan utama dari tulisan ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis secara mendalam peran strategis guru Akidah Akhlak dalam mengatasi kecanduan gadget dan game pada siswa. Fokus tulisan ini adalah pada bagaimana guru Akidah Akhlak dapat memanfaatkan pendekatan keagamaan dan moral untuk membantu siswa mengembangkan kesadaran diri, pengendalian diri, dan kemampuan untuk membuat pilihan yang bijak dalam penggunaan teknologi (Fujiati & Rahayu, 2020). Tulisan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana nilai-nilai Akidah Akhlak dapat diintegrasikan ke dalam strategi penanggulangan kecanduan gadget dan game, sehingga siswa dapat mengembangkan ketahanan diri yang kuat terhadap godaan teknologi dan mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan bertanggung jawab. Dalam tulisan ini, argumentasi utama yang ingin diuji adalah bahwa guru Akidah Akhlak memiliki peran yang signifikan dan unik dalam mengatasi kecanduan gadget dan game pada siswa melalui pendekatan pendidikan karakter yang berlandaskan nilai-nilai agama dan moral.

Berangkat dari permasalahan tersebut maka perlunya dilakukan sebuah penelitian. Oleh sebab itu penulis merumuskan masalah yang diajukan yaitu “Bagaimana peran guru Akidah Akhlak dalam mengatasi permasalahan kecanduan gadget dan game di kalangan siswa di MAN 1 Surakarta?”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mendeskripsikan peran guru Akidah Akhlak dalam mengatasi permasalahan kecanduan gadget dan game di kalangan siswa di MAN 1 Surakarta.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian, ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan ini melibatkan serangkaian langkah atau metode yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan, yang diperoleh dari individu atau dari tindakan atau perilaku yang telah dianalisis (Wulandari & Lestari, 2021). Informasi yang diperoleh dari wawancara dan observasi, sehingga data mencapai tingkat kejenuhan yang optimal. dengan metode studi fenomenologi. Pendekatan Fenomologi adalah metode penelitian yang bersifat naturalistik, digunakan untuk menggali dan memahami makna dari suatu fenomena dalam konteks tertentu (Margaretha, 2020). Terdapat dua jenis data di dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder. Yang termasuk data primer dalam penelitian ini antara lain; data hasil observasi langsung, data hasil wawancara dengan guru. Sedangkan data sekunder berupa data dari publikasi ilmiah, basis data, laporan, atau hasil penelitian sebelumnya yang dapat digunakan untuk analisis ulang atau penelitian tambahan.. Proses pengumpulan data menggunakan beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Menganalisis data tersebut peneliti menggunakan tiga tahapan, antara lain : tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan tahap menyusun kesimpulan.

## **HASIL DAN DISKUSI**

**Guru Akidah Akhlak tidak hanya berperan sebagai pengajar materi, tetapi juga sebagai pembimbing moral dan spiritual siswa dalam kehidupan sehari-hari.**

Peran guru akidah akhlak dalam mengatasi permasalahan ini juga penting karena sebagai seorang guru selayaknya harus membimbing para siswanya untuk dapat mengendalikan dirinya terhadap kecanduan gadget dan game. Peran adalah aspek dinamis dari suatu kedudukan atau status, di mana seseorang yang melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan posisinya dapat dikatakan sedang menjalankan perannya (HADI, 2020). Kesimpulannya bahwa peran adalah aspek

dinamis dari status atau kedudukan seseorang, yang dijalankan ketika orang tersebut melaksanakan hak dan kewajibannya sesuai dengan posisinya.

Guru Akidah Akhlak bertanggung jawab untuk mengajar mata pelajaran agama Islam sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan. Mereka mengajarkan berbagai aspek agama Islam yang berfokus ke mata pelajaran akidah dan akhlak. Selain mengajarkan teori, Guru Akidah Akhlak juga berperan dalam membimbing siswa untuk memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari. Ini termasuk mengembangkan kesadaran moral, toleransi, dan sikap menghargai perbedaan. Guru Akidah Akhlak sering kali juga terlibat dalam menyelenggarakan kegiatan keagamaan di sekolah, seperti shalat berjamaah, pengajian, peringatan hari-hari besar Islam, dan kegiatan sosial keagamaan lainnya. Di beberapa kasus, Guru Akidah Akhlak juga menjadi orang yang siswa atau staf sekolah bisa berkonsultasi untuk masalah-masalah spiritual atau moral. Sebagai pendidik agama, Guru Akidah Akhlak diharapkan dapat menjadi teladan bagi siswa dalam berperilaku dan berakhlak mulia sesuai dengan ajaran Islam. Stimulus adalah lingkungan belajar itu sendiri, baik internal maupun eksternal yang menyebabkan terjadinya pembelajaran. Stimulus juga dapat diartikan sebagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk membentuk perilaku siswa (H. Hafidz et al., 2023).

### **Kecanduan gadget dan game pada siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.**

Kecanduan adalah kondisi di mana seseorang kehilangan kendali terhadap suatu aktivitas atau konsumsi karena telah tergantung secara fisik atau psikologis padanya. Ini bisa terjadi dalam berbagai konteks, seperti kecanduan terhadap obat-obatan, alkohol, perjudian, media sosial, atau kegiatan lain seperti belanja berlebihan atau bermain game komputer. Kondisi ini dapat berdampak negatif pada kehidupan seseorang, termasuk masalah kesehatan, finansial, dan hubungan sosial. Gadget merupakan perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi khusus yang sering dikaitkan dengan inovasi atau produk baru. Gadget umumnya adalah alat teknologi yang memiliki tujuan tertentu dan kerap dianggap sebagai sesuatu yang modern. Selain itu, gadget juga merupakan alat mekanis yang menarik karena selalu menghadirkan pembaruan, sehingga memberikan pengalaman menyenangkan bagi penggunanya (Yulianti et al., 2022).

Gadget sendiri sudah gampang ditemui dimana-mana, bahkan dari anak kecil sampai orang tua mereka semua hampir memiliki gadget. Kegunaan gadget sendiri sangat banyak tetapi terkadang banyak anak-anak sampai remaja menggunakannya untuk bermain game online sehingga mereka kecanduan untuk bermain game tersebut. Sedangkan Game adalah suatu aktivitas yang dilakukan untuk hiburan dan kesenangan, dengan aturan tertentu yang menghasilkan pemenang dan pecundang. Ketika anak-anak menjadi kecanduan bermain game, hal ini dapat berdampak pada penurunan minat belajar, mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar serta bersosialisasi dengan teman sebaya, dan kebiasaan ini bisa berlanjut dalam jangka waktu yang panjang (Nizar & Hajaroh, 2019).

Faktor yang menyebabkan terjadinya kecanduan gadget dan game ada dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal ialah karakteristik pribadi seperti tingkat impuls, kecenderungan mencari sensasi, dan faktor genetik yang mempengaruhi respons terhadap reward seperti dopamin dapat memainkan peran penting. Selain itu, kondisi kesehatan mental seperti kecemasan atau depresi juga dapat memperburuk kecenderungan terhadap penggunaan yang berlebihan sebagai bentuk pelarian atau penghiburan. Sedangkan faktor eksternal ialah lingkungan sosial seperti pengaruh dari teman sebaya dan dukungan dari keluarga dapat signifikan dalam menentukan pola penggunaan gadget. Desain game yang canggih dengan fitur-fitur seperti reward system, kompetisi online, dan interaksi sosial juga dapat memperkuat dorongan untuk terus bermain. Ketersediaan dan aksesibilitas gadget serta internet yang cepat turut mempengaruhi seberapa mudah seseorang terjebak dalam penggunaan yang berlebihan. Selain itu, kebutuhan fungsional seperti untuk pekerjaan atau pendidikan yang memerlukan penggunaan gadget juga dapat memperbesar risiko kecanduan.

**Kolaborasi antara guru Akidah Akhlak, guru BK, serta orang tua sangat penting untuk mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget agar tetap positif dan tidak mengganggu proses belajar siswa.**

Dalam penelitian ini, hasil wawancara yang diperoleh menunjukkan bahwa banyak siswa masih sering menggunakan gadget di berbagai kesempatan, seperti saat jam istirahat, sebelum guru masuk kelas, dan setelah pembelajaran selesai. Bahkan, ada beberapa siswa yang tetap asyik bermain gadget meskipun guru sudah masuk ke kelas, sehingga mereka tidak segera menyiapkan buku dan alat tulis untuk pelajaran yang akan berlangsung. Namun, selama kegiatan belajar mengajar (KBM) berlangsung, para siswa tetap tertib dan tidak menggunakan gadget. Hal ini dikarenakan adanya aturan yang cukup ketat dari guru Akidah Akhlak. Jika ada siswa yang ketahuan menggunakan gadget saat pelajaran berlangsung, maka gadget tersebut akan disita dan orang tua siswa akan dipanggil ke sekolah untuk diberi pengarahan. Selain itu, guru Akidah Akhlak juga bekerja sama dengan guru Bimbingan Konseling (BK) serta orang tua siswa untuk mengawasi penggunaan gadget secara lebih ketat. Salah satu langkah yang dilakukan adalah dengan membuat grup WhatsApp khusus yang berisi para orang tua agar mereka dapat terus berkoordinasi mengenai penggunaan gadget di rumah.

Di MAN 1 Surakarta, terdapat beberapa kategori kelas, yaitu kelas reguler, kelas PK (Program Khusus), dan kelas Boarding School. Dari ketiga kategori ini, hanya siswa di kelas reguler yang diperbolehkan membawa gadget ke sekolah, sedangkan siswa di kelas PK dan Boarding School hanya diperbolehkan membawa laptop untuk keperluan belajar. Berdasarkan hasil pengamatan, peneliti menyimpulkan bahwa kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget masih tergolong dalam kategori kecanduan ringan. Meskipun mereka sering menggunakan gadget di luar jam pelajaran, mereka tidak sampai pada tahap penggunaan yang berlebihan atau tidak terkontrol. Selain itu, mereka juga tidak terlalu sering bermain game di sekolah.

Guru Akidah Akhlak juga memberikan arahan kepada siswa mengenai cara menggunakan gadget dengan bijak, terutama dalam konteks keagamaan. Misalnya, jika siswa tidak membawa Al-Qur'an, mereka diperbolehkan membaca Al-Qur'an melalui aplikasi di gadget mereka. Selain itu, gadget juga dapat digunakan untuk mencari materi pembelajaran yang tidak tersedia di buku teks. Ketika waktu salat tiba, para siswa juga menunjukkan kedisiplinan dengan langsung menuju masjid untuk melaksanakan salat tanpa terganggu oleh gadget mereka.

Penggunaan gadget oleh siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor eksternal maupun faktor internal. Faktor eksternal meliputi lingkungan sekolah, pengaruh teman sebaya, dukungan serta pengawasan orang tua, dan perkembangan teknologi serta media sosial. Sekolah yang memiliki peraturan ketat tentang penggunaan gadget dapat membantu membentuk kebiasaan positif pada siswa, sementara pengaruh teman sebaya yang sering bermain gadget dapat membuat siswa lebih sulit mengontrol diri. Ketiadaan keluarga dapat menghambat pertumbuhan anak, baik dalam aspek fisik seperti pemenuhan gizi seimbang dan kebersihan diri (termasuk kebutuhan biologis lainnya), maupun dalam aspek psikologis seperti perkembangan mental, sikap, dan karakter. Pendidikan serta pembiasaan yang diberikan dalam lingkungan keluarga berperan penting dalam membentuk dua aspek utama pada anak, yaitu kondisi fisik dan psikologisnya (H. Hafidz, 2019). Selain itu, dukungan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget di rumah juga sangat berperan, serta kemajuan teknologi yang semakin pesat dan daya tarik media sosial dapat menjadi pemicu siswa untuk semakin sering menggunakan gadget.

Sementara itu, faktor internal yang memengaruhi penggunaan gadget di antaranya adalah motivasi dan kesadaran diri, kebutuhan hiburan dan relaksasi, kedisiplinan serta manajemen waktu, dan tingkat kecanduan individu terhadap gadget. Siswa yang memiliki kesadaran tinggi mengenai dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan cenderung lebih mampu mengontrol diri. Sebaliknya, siswa yang kurang memiliki kesadaran akan lebih mudah terjebak dalam kebiasaan menggunakan gadget tanpa batas. Beberapa siswa juga menggunakan gadget sebagai sarana hiburan dan pelepas stres dari tugas-tugas sekolah yang berat. Kemampuan mengatur waktu yang baik dapat membantu siswa menyeimbangkan antara penggunaan gadget dan aktivitas lainnya seperti belajar

dan beribadah. Selain itu, ada juga siswa yang memiliki kecenderungan lebih mudah kecanduan gadget dibandingkan yang lain, terutama jika mereka sudah terbiasa menggunakannya sejak kecil.

Dari berbagai faktor yang telah disebutkan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa dipengaruhi oleh banyak aspek, baik dari dalam diri mereka sendiri maupun dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, pendekatan yang tepat dari sekolah, guru, dan orang tua sangat diperlukan untuk membantu siswa menggunakan gadget dengan bijak dan bertanggung jawab.

## **Pembahasan**

Guru Akidah Akhlak memiliki peran yang sangat penting dalam membimbing siswa, tidak hanya dalam aspek akademis keagamaan, tetapi juga dalam membentuk moral dan spiritual mereka. Tugas guru ini tidak terbatas pada penyampaian materi, melainkan juga mencakup pembinaan karakter siswa agar mampu menjalani kehidupan dengan nilai-nilai akhlak mulia. Dalam menghadapi permasalahan penggunaan gadget dan game secara berlebihan, guru Akidah Akhlak dapat menjadi sosok yang menanamkan kesadaran kepada siswa mengenai pentingnya kendali diri. Kecanduan gadget dan game tidak hanya disebabkan oleh satu faktor, melainkan kombinasi antara kondisi pribadi siswa seperti tingkat kesadaran, emosi, dan dorongan internal dengan faktor eksternal seperti pengaruh teman sebaya, lingkungan keluarga, serta kemudahan akses teknologi. Oleh karena itu, peran guru dalam memberikan bimbingan yang berlandaskan nilai-nilai agama menjadi krusial dalam membentuk perilaku yang seimbang dan bertanggung jawab dalam penggunaan teknologi.

Penanggulangan kecanduan gadget di kalangan pelajar memerlukan kerja sama yang solid antara guru Akidah Akhlak, guru Bimbingan Konseling, dan orang tua. Kolaborasi ini bertujuan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan perilaku positif siswa, baik di sekolah maupun di rumah. Salah satu strategi efektif yang diterapkan di sekolah adalah dengan menetapkan aturan ketat terkait penggunaan gadget di dalam kelas, serta memberikan sanksi edukatif bagi siswa yang melanggar. Guru juga melakukan komunikasi intensif dengan orang tua, misalnya melalui grup diskusi daring, untuk memantau penggunaan gadget di luar sekolah (Adiyono et al., 2022; Anderson et al., 2022). Selain itu, siswa dibekali pemahaman tentang penggunaan gadget yang mendukung pembelajaran, seperti membaca Al-Qur'an digital atau mencari referensi materi pelajaran, sehingga mereka tidak hanya menggunakan teknologi untuk hiburan semata. Kebijakan seperti pembatasan membawa gadget untuk kategori kelas tertentu juga menjadi langkah konkret untuk meminimalkan potensi kecanduan.

Penggunaan gadget oleh siswa sangat dipengaruhi oleh kondisi internal seperti tingkat kedisiplinan, kesadaran diri, dan kebutuhan emosional, serta faktor eksternal seperti aturan sekolah, peran keluarga, dan perkembangan teknologi digital (Degner et al., 2022; Kardi et al., 2023; Khotimah et al., 2024). Dalam praktiknya, siswa yang mampu mengatur waktu dengan baik dan memiliki kesadaran akan dampak negatif dari penggunaan gadget berlebihan, cenderung lebih mampu menjaga keseimbangan antara belajar dan hiburan. Sebaliknya, kurangnya pembinaan dan pengawasan dapat menyebabkan penggunaan yang tidak terkendali. Oleh karena itu, pendekatan yang bersifat edukatif, konsisten, dan terintegrasi antara sekolah dan keluarga sangat diperlukan. Guru Akidah Akhlak menjadi bagian penting dalam pendekatan ini, karena melalui keteladanan, bimbingan spiritual, dan arahan yang tepat, mereka dapat membantu siswa menggunakan teknologi dengan bijak, serta menjauhkan mereka dari kebiasaan yang merugikan di era digital ini (Eberl & Drews, 2021; Hamzah et al., 2023).

Dalam ranah pendidikan Islam, peran guru Akidah Akhlak melampaui sekadar penyampaian materi pelajaran secara konvensional; para pendidik ini berperan penting sebagai pembimbing moral dan spiritual bagi siswa dalam menghadapi kompleksitas kehidupan sehari-hari (Lestari & Jupriaman, 2024). Guru Akidah Akhlak memiliki peran sentral dalam membimbing siswa untuk mampu mengendalikan diri dari kecanduan gawai dan permainan, dengan menjalankan peran secara dinamis melalui pemenuhan hak dan kewajiban yang melekat pada posisinya (Sumiyati,

2020). Para pendidik ini bertanggung jawab untuk mengajarkan ilmu agama Islam sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan, yang mencakup berbagai aspek Islam dengan fokus khusus pada akidah dan akhlak (Lestari & Jupriaman, 2024).

Selain memberikan pembelajaran teoritis, guru Akidah Akhlak juga membimbing siswa dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai moral dan spiritual dalam kehidupan sehari-hari, serta menumbuhkan kesadaran moral, toleransi, dan penghormatan terhadap keberagaman (Akip, 2020). Mereka kerap menyelenggarakan kegiatan keagamaan di lingkungan sekolah, seperti salat berjamaah, pembacaan ayat suci Al-Qur'an, peringatan hari besar Islam, serta kegiatan sosial bernuansa religius, sehingga memperkuat kehadiran mereka dalam kehidupan siswa (Oktariani & Kosasih, 2022). Peran guru Akidah Akhlak juga mencakup pemberian nasihat spiritual dan moral kepada siswa maupun staf, serta menjadi teladan perilaku mulia yang sejalan dengan ajaran Islam (Rauf, 2021). Stimulus, baik dari dalam maupun luar lingkungan pembelajaran, sangat penting dalam mendorong proses belajar, dan digunakan secara strategis oleh guru untuk membentuk perilaku siswa (H. Hafidz et al., 2023).

Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam studi Islam memerlukan strategi yang komprehensif dan sejalan dengan filosofi pendidikan Islam serta tujuan pendidikan nasional (Engkizar et al., 2018). Peran guru yang beragam ini mencakup pengajaran sekaligus pembinaan iman dan ketakwaan siswa kepada Allah SWT, yang membutuhkan pendekatan yang lebih kompleks daripada metode tradisional (Qalam, 2021). Para pendidik memikul tanggung jawab untuk membimbing siswa menuju pengembangan diri secara holistik, mencakup aspek jasmani dan rohani, agar mampu menjalankan peran sebagai makhluk Allah, khalifah di bumi, dan individu yang bertanggung jawab secara sosial (Bara, 2017).

Guru menempati posisi strategis dalam mengembangkan potensi siswa, dan dedikasi mereka sangat penting bagi keberhasilan serta kesejahteraan bangsa, sehingga menuntut mereka untuk menjadi pendidik profesional yang mengutamakan kreativitas siswa dalam kegiatan pembelajaran agama Islam sehari-hari (Huda & Fattah, 2021). Guru juga harus mampu menguasai berbagai strategi, metode, dan media pembelajaran dalam mengajarkan pelajaran keislaman seperti akidah, ibadah, akhlak, fikih, Al-Qur'an, dan sejarah (Engkizar et al., 2018). Potensi kepemimpinan transformatif dalam lembaga pendidikan diharapkan dapat mendorong perubahan signifikan, menjembatani kesenjangan antara aspirasi dan kenyataan institusi (Mu'in, 2018). Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta menggunakan berbagai metodologi, termasuk ceramah, diskusi, dan tugas, yang disesuaikan dengan materi dan rencana pelajaran (Indrawan & Alim, 2022).

Pentingnya menumbuhkan pola pikir ilmiah dalam diri siswa terkait Akidah dan Akhlak mendorong diterapkannya metode pembelajaran berbasis proyek (Tambak et al., 2023). Pendidikan Islam merupakan proses di mana suatu bangsa mempersiapkan generasi mudanya untuk menjalani kehidupan dan mencapai tujuan hidup secara efektif dan efisien (Mukhtar et al., 2020). Dinamika pendidikan menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam mengoptimalkan hasil belajar melalui kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional (Haidir et al., 2021). Guru memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Apriani et al., 2021). Seorang guru dituntut untuk menjadi profesional yang mampu meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia (Rauf, 2021). Pendidikan Agama Islam dapat dimaknai sebagai ilmu yang mengkaji perilaku individu, dalam upaya mengubah perilaku tersebut berdasarkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan pribadi, sosial, dan lingkungan alam melalui proses pendidikan (Jumahir, 2020). Setiap organisasi harus memiliki kemampuan untuk berkembang dalam mengantisipasi penurunan kinerja atau ketertinggalan, sehingga diperlukan strategi yang proaktif dan cerdas untuk menghadapi perubahan (Suandi, 2024). Kepemimpinan yang efektif sangat penting dalam memastikan lembaga pendidikan mampu beradaptasi dan berkembang di tengah perubahan, dengan mengarahkan lembaga pendidikan Islam mencapai tujuannya melalui peningkatan profesionalisme pendidik dan pengelolaan organisasi yang kuat (Suandi, 2024).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget oleh siswa di MAN 1 Surakarta masih dalam kategori kecanduan ringan. Siswa cenderung menggunakan gadget di luar jam pelajaran, seperti saat istirahat, sebelum guru masuk kelas, dan setelah pembelajaran selesai. Namun, mereka tetap tertib saat kegiatan belajar mengajar berlangsung karena adanya aturan tegas dari sekolah, khususnya dari guru Akidah Akhlak yang bekerja sama dengan guru BK dan orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget. Selain itu, kebijakan sekolah mengenai penggunaan gadget berbeda di setiap kategori kelas, di mana hanya siswa kelas reguler yang diperbolehkan membawa gadget, sementara siswa di kelas PK dan Boarding School hanya diperbolehkan membawa laptop untuk keperluan belajar. Dalam konteks keagamaan, penggunaan gadget juga diarahkan untuk hal-hal yang positif, seperti membaca Al-Qur'an dan mencari materi pembelajaran.

Faktor yang memengaruhi kebiasaan siswa dalam menggunakan gadget terbagi menjadi faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal meliputi peraturan sekolah, pengaruh teman sebaya, pengawasan orang tua, serta perkembangan teknologi dan media sosial. Sementara itu, faktor internal mencakup motivasi dan kesadaran diri, kebutuhan hiburan, manajemen waktu, serta tingkat kecanduan individu terhadap gadget. Dengan memahami berbagai faktor yang memengaruhi penggunaan gadget, pihak sekolah dan orang tua diharapkan dapat bekerja sama untuk memberikan bimbingan dan pengawasan yang lebih baik. Hal ini penting agar siswa dapat menggunakan gadget dengan bijak dan tidak sampai pada tahap kecanduan yang berlebihan, sehingga keseimbangan antara belajar, beribadah, dan aktivitas lainnya tetap terjaga.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, ruang lingkup penelitian hanya terbatas pada satu madrasah, yaitu MAN 1 Surakarta, sehingga hasil temuan belum dapat digeneralisasi untuk seluruh Madrasah Aliyah di Indonesia. Selain itu, pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara terbatas dengan beberapa guru dan siswa, yang mungkin belum sepenuhnya merepresentasikan kondisi seluruh populasi siswa di sekolah tersebut. Penilaian tingkat kecanduan gadget yang digunakan dalam penelitian ini juga bersifat kualitatif dan belum menggunakan instrumen psikologis yang terstandarisasi, sehingga penilaian dalam kategori kecanduan ringan masih bersifat subjektif dan perlu pengujian lebih lanjut dengan pendekatan yang lebih mendalam.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen yang lebih objektif guna mengukur tingkat kecanduan gadget secara akurat. Penelitian juga sebaiknya melibatkan lebih banyak madrasah di berbagai daerah agar hasilnya lebih representatif dan dapat dibandingkan antar wilayah. Selain itu, akan sangat bermanfaat apabila penelitian berikutnya menggali lebih dalam mengenai efektivitas program pendidikan akidah akhlak dalam menekan perilaku adiktif terhadap gadget melalui studi jangka panjang. Penelitian lanjutan juga dapat mengeksplorasi pandangan siswa terkait peran guru akidah akhlak dalam membimbing penggunaan gadget, serta menggabungkan pendekatan psikologis dan pedagogis sebagai panduan komprehensif bagi guru dan orang tua dalam mendampingi siswa di era digital.

## **Referensi**

- Adiyono, A., Fadhilatunnisa, A., Rahmat, N. A., & Munawarroh, N. (2022). Skills of Islamic Religious Education Teachers in Class Management. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.35723/ajie.v6i1.229>
- Akip, M. (2020). Akhlak Guru Terhadap Murid Dalam Proses Pendidikan di Era Milenial Perspektif Imam Ghazali. *EL-Ghiroh*, 18(2), 169. <https://doi.org/10.37092/el-ghiroh.v18i2.242>
- Anderson, R. C., Katz-Buonincontro, J., Boussetot, T., Mattson, D., Beard, N., Land, J., & Livie, M. (2022). How am I a creative teacher? Beliefs, values, and affect for integrating creativity in the classroom. *Teaching and Teacher Education*, 110, 103583. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103583>

- Apriani, A., Fitria, H., & Puspita, Y. (2021). PAI Learning Management in Improving Student Learning Outcomes. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research/Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.292>
- Aprilianto, A., Rofiq, M. H., Sirojuddin, A., Muchtar, N. E. P., & Mumtahana, L. (2023). Learning Plan of Moderate Islamic Religious Education in Higher Education. *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.31538/almada.v6i1.2792>
- Arista, H., Mariani, A., Sartika, D., Murni, D., & Harahap, E. K. (2023). Gaya Kepemimpinan Kepala Madrasah dalam Pembentukan Karakter Religius Peserta Didik (Input, Proses dan Output). *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v2i1.13>
- Bara, D. I. B. (2017). The Ethics of Lecturers Based on Islamic Perspective in Al-Washliyah Universities. *International Journal of Innovation and Economic Development*, 3(2), 36. <https://doi.org/10.18775/ijied.1849-7551-7020.2015.32.2003>
- Bauer, K., & Hermann, J. (2024). Technomoral Resilience as a Goal of Moral Education. *Ethical Theory and Moral Practice*, 27(1), 57–72. <https://doi.org/10.1007/s10677-022-10353-1>
- Ciptaningsih, Y., & Rofiq, M. H. (2022). Participatory Learning With Game Method For Learning Completeness In Islamic Religious Education. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 15(1), Article 1. <https://doi.org/10.37812/fikroh.v15i1.361>
- Degner, M., Moser, S., & Lewalter, D. (2022). Digital media in institutional informal learning places: A systematic literature review. *Computers and Education Open*, 3, 100068. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2021.100068>
- Dewi, S., Zamroni, M. A., & Leksono, A. A. (2024). Penanaman Sikap Moderasi Beragama Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran PAI. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v4i1.1558>
- Eberl, J. K., & Drews, P. (2021). Digital Leadership – Mountain or Molehill? A Literature Review. In F. Ahlemann, R. Schütte, & S. Stieglitz (Eds.), *Innovation Through Information Systems* (pp. 223–237). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-030-86800-0\\_17](https://doi.org/10.1007/978-3-030-86800-0_17)
- Engkizar, E., Muliati, I., Rahman, R., & Alfurqan, A. (2018). The Importance of Integrating ICT Into Islamic Study Teaching and Learning Process. *Khalifa Journal of Islamic Education*, 1(2), 148. <https://doi.org/10.24036/kjie.v1i2.11>
- Fujiati, F., & Rahayu, S. (2020). Implementasi Algoritma Fisher Yate Shuffle Pada Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran. *CogITo Smart Journal*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i1.174.1-11>
- HADI, W. S. (2020). Peran Yayasan Pendidikan Islam Terhadap Peningkatan Pemahaman Agama Mahasiswa (Studi Kasus di Yayasan Pendidikan Islam Al-Atsari)
- Hafidz, A. (2023). Pemanfaatan Microsoft Powerpoint dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 6 Surakarta. 3, 6979–6986.
- Hafidz, H. (2019). Konsep Pendidikan Keluarga Dalam Pemikiran Muhammad Thalib. *At Turot: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 170–196. <https://doi.org/10.51468/jpi.v1i2.14>
- Hafidz, H., Cahyani, M. N., Azani, M. Z., & Inayati, N. L. (2022). Implementasi Pendidikan Moral dalam Membina Perilaku Siswa di Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Al Huda. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 2(1), 95–105. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v1i2.44>
- Hafidz, H., Faizatul Maslahah, Nurul Latifatul Inayati, & Wafa, M. C. A. (2023). Implementation of Behaviorism Theory in the Formation of Positive Behavior at Muhammadiyah 1 Middle School Kartasura. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 2(4), 228–233. <https://doi.org/10.59944/jipsi.v2i4.105>

- Haidir, H., Matondang, M. A., Lubis, C. A., & Siregar, A. (2021). The Strategy of Islamic Religious Education Teacher in Applying Hidden Curriculum to Increase Student Learning Activeness. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) Humanities and Social Sciences*, 4(1), 848. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i1.1685>
- Hamzah, H., Ahmad, S., Hamzah, M. L., Purwati, A. A., & Mutia, T. (2023). Islamic Animation: Netnographic Analysis on Digital Processing Transformation in Social Media. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(3), Article 3. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i3.4054>
- Haniyyah, Z. (2021). Peran Guru Pai Dalam Pembentukan Karakter Islami Siswa Di Smpn 03 Jombang. *Irsyaduna: Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.54437/irsyaduna.v1i1.259>
- Haq, E. A., Wasliman, I., Sauri, R. S., Fatkhullah, F. K., & Khori, A. (2022). Management of Character Education Based on Local Wisdom. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.31538/ndh.v7i1.1998>
- Harya Ningsi, E. (2018). Pengaruh Teknologi Informasi, Integritas, Dan Kepercayaan Diri Terhadap Perilaku Kecurangan Akademik (Studi Pada Mahasiswa Akuntansi STIE Eka Prasetya).
- Heryanto, M. L., Saprudin, A., Yanti, S. D., & Moonti, M. A. (2023). Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Prasekolah. *Journal of Midwifery Care*, 3(2), 136. <https://doi.org/10.34305/jmc.v3i02.740>
- Huda, A. M., & Rokhman, M. (2021). The Strategy of the Principal in Improving the Quality of Institutional Education. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v4i2.142>
- Huda, M. I., & Fattah, A. (2021). The Problem of Islamic Religious Education Learning Against Muslim Minority Students. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research/Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210421.094>
- Indrawan, I., & Alim, N. (2022). Implementasi Pembelajaran Akidah Akhlak. *EDUDEENA*, 6(2), 117. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i2.639>
- Irmayani, Sunarti, S., & Alam, R. I. (2021). Gambaran Perkembangan Psikososial Anak Prasekolah Berdasarkan Tingkat Ketergantungan Gadget. *Window of Nursing Journal*, 2(1), 228. <https://doi.org/10.33096/won.v2i1.565>
- Jumahir, J. (2020). Konsep Multidisipliner Materi Pendidikan Agama Islam (Kajian Psikologi dalam Materi Pendidikan Agama Islam). *Scolae Journal of Pedagogy*, 3(2). <https://doi.org/10.56488/scolae.v3i2.84>
- Kadar Manik, D., Istiningsih, S., & Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Dimasa Pandemi Covid 19. *Renjana Pendidikan Dasar*, 2(3), 220.
- Kardi, K., Basri, H., Suhartini, A., & Meliani, F. (2023). Challenges of Online Boarding Schools In The Digital Era. *At-Tadzkir: Islamic Education Journal*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v2i1.11>
- Kartiko, A., Rokhman, M., Priyono, A. A., & Susanto, S. (2024). Peningkatan Kinerja Guru Melalui Budaya Organisasi dan Kepemimpinan Servant Kepala Madrasah. *Urwatul Wutsqo: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.54437/urwatulwutsqo.v13i1.1323>
- Khotimah, S. H., Krisnawati, N. M., Abusiri, A., Mubin, F., & Wardi, M. (2024). Development of Virtual Field Trip-Based Learning Model as A Strengthening of Madrasah Student Digital Literacy. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.31538/nzh.v7i1.4532>
- Lestari, S., & Jupriaman. (2024). Peran Guru Pendidikan Agama Islam Di Era Digital. 1(1). <https://doi.org/10.70821/zj.v1i1.11>

- Lidyawati, R., Asrori, M., Mahmudi, Z., & Barizi, A. (2023). The Concept of Aqidah Akhlak Education Curriculum in Forming Istiqamah Character of Elementary School Students. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 15(2), 757–766. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v15i2.2762>
- Ma`arif, M. A., Rokhman, M., Fatikh, M. A., Kartiko, A., Ahmadi, A., & Hasan, M. S. (2025). Kiai's Leadership Strategies in Strengthening Religious Moderation in Islamic Boarding Schools. *Jurnal Ilmiah Peuradeun*, 13(1), Article 1. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v13i1.1168>
- Margaretha, L. (2020). Pengembangan Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini di Kota Bengkulu. *Al Kahfi*, 2(1), 34–36.
- Muín, A. (2018). Educational Leadership Model Towards a Better Education. *FIKROTUNA Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam*, 7(1), 777. <https://doi.org/10.32806/jf.v7i1.3177>
- Mukhtar, Syukri, A., & Abdullah, Y. (2020). Transformation Of Pondok Pesantren In Increasing Islamic Education In Jambi Province. *International Journal of Research - GRANTHAALAYAH*, 7(12), 325. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v7.i12.2019.327>
- Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq. *Chalim Journal of Teaching and Learning (CJoTL)*, 2(1), Article 1.
- Nizar, A., & Hajaroh, S. (2019). Pengaruh Intensitas Penggunaan Game Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa. *El Midad*, 11(2), 169–192. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1901>
- Oktariani, S., & Kosasih, A. (2022). Analisis terhadap Capaian Hasil Pembelajaran Akidah Akhlak terhadap Akhlak Siswa Sehari-hari. *AS-SABIQUN*, 4(4), 897. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i4.2106>
- Qalam, M. N. (2021). Kesulitan Guru Agama Dalam Merencanakan Pelaksanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Di Madrasah Ibtidaiyah Raudlatussa'adah Pontianak. *Tarbawi Khatulistiwa Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2). <https://doi.org/10.29406/tbw.v6i2.2782>
- Rauf, A. (2021). Management Strategy Islamic Religious Education Teacher in the Development of Student Morality. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research/Advances in Social Science, Education and Humanities Research*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210716.295>
- Renylda, R., & Yan, L. S. (2023). Upaya Meningkatkan Pengetahuan Remaja dalam Mengatasi Adiksi Gadget. *ADMA : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 221–230. <https://doi.org/10.30812/adma.v3i2.2472>
- Rofiq, M. H., & Nadliroh, N. A. (2021). Analisis Evaluasi Pembelajaran Aqidah Akhlak Dalam Sistem Kredit Semester Di Madrasah Tsanawiyah Cerdas Istimewa Amanatul Ummah. *FATAWA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.37812/fatawa.v2i1.269>
- Sa'adah, S., Syafi'i, I., Khamim, N., & Muid, A. (2023). Implementation of Islamic Religious Education Learning In Improving Students' Morals. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.31538/cjotl.v3i2.924>
- Suandi, A. (2024). Urgensi Peran Pemimpin dalam Manajemen Perubahan di Lingkungan Organisasi Pendidikan Islam: Sebuah Analisis Konseptual. *Nusantara Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(2), 339. <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i2-1>
- Suliswaningsih, S., Widiawati, C. R. A., Syafa'at, A. Y., & Fajrina, B. T. N. (2021). Pelatihan Membuat Game Menggunakan Software Construct 2 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa SMK. *SEMAR (Jurnal Ilmu Pengetahuan Teknologi Dan Seni Bagi Masyarakat)*, 10(1), 1. <https://doi.org/10.20961/semar.v10i1.44463>

- Sumiyati, E. (2020). Pengaruh Budaya Religius Sekolah Terhadap Akhlak Siswa Kelas XI di SMA Plus Permata Insani Islamic School Kabupaten Tangerang. *JM2PI Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidikan Islam*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i1.69>
- Syahputra, A., Junaidi, J., Sukmawati, E., Deprizon, D., & Syafitri, R. (2023). Dampak Buruk Era Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Remaja Usia Sekolah (dalam Perspektif Pendidikan Islam). *Journal of Education Research*, 4(3), 1265. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i3.402>
- Syaibani, K., & Zamroni, M. A. (2021). Implementasi Manajemen Kurikulum Terpadu Di Madrasah Tsanawiyah. *THE JOER: Journal Of Education Research*, 1(1), Article 1.
- Tambak, S., Sukenti, D., Husti, I., Zamsiswaya, Z., & Mahfud, C. (2023). Teacher Identity, Islamic Behavior, and Project-Based Learning Methods for Madrasah Teachers: A Phenomenological Approach. *International Journal of Islamic Educational Psychology*, 4(1). <https://doi.org/10.18196/ijiep.v4i1.17396>
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1689–1695.
- Yulianti, A., Suhertina, S., & Ramadhani, I. (2022). Cooperation Of Counseling Teachers With Parents In Overcoming Gadget Addiction In High School State 2 Siak Hulu. *Annual International Conference on Islamic Education for Students (AICOIES)*, 1(1), 100–105.
- Zamroni, M. A., & Supriyanto, H. (2024). Curriculum Management of Local Content in Fostering Religious Behavior: A Study at Madrasah Aliyah. *Kharisma: Jurnal Administrasi Dan Manajemen Pendidikan*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.59373/kharisma.v3i2.41>