

**PERAN GURU PPKn SEBAGAI ROLE MODEL DALAM MENGATASI
KECANDUAN PENGGUNAAN GAWAI PADA SISWA KELAS VIII DI SMP
NEGERI 024 SIHONONGAN**

San Mikael Sinambela¹, Liber Siagian², Abdinur Batubara³,
Sri Yunita⁴, Oksari Anastasya Sihaloho⁵
PPKn FIS Universitas Negeri Medan

¹sanmikaelsinambela@gmail.com, ²libersiagian@unimed.ac.id,

³abdinurbatubara@unimed.ac.id, ⁴sr.yunita@unimed.ac.id,

⁵oksari.sihaloho@unimed.ac.id

ABSTRACT

The increasing use of gadgets among students is causing various negative impacts, which poses a challenge for Civics and Citizenship Education teachers in addressing this issue. This study aims to determine the role of PPKn teachers as role models in addressing gadget addiction among eighth-grade students at SMP Negeri 024 Sihonongan. The research method used in this study is a qualitative method with a descriptive approach. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis was then conducted using data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results indicate that PPKn teachers at SMP Negeri 024 Sihonongan play a crucial role in addressing the problem of gadget use among students, manifested through their roles as role models, inspirators, motivators, dynamic facilitators, and evaluators. Factors influencing gadget addiction include internal factors, such as students' low self-control and the desire for instant gratification through social media, as well as external factors such as peer influence and lack of parental supervision at home. However, the active role of teachers and school support can offset these negative influences, enabling students to maintain a positive attitude toward using technology in today's digital age.

Keywords: The Role of PPKn Teachers, Role Models, Gadgets

ABSTRAK

Penggunaan gawai di kalangan pelajar saat ini semakin meningkat dan menimbulkan berbagai dampak negatif, yang menjadikannya tantangan tersendiri bagi guru PPKn dalam mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peran guru PPKn sebagai role model dalam mengatasi kecanduan penggunaan gawai pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 024 Sihonongan. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kemudian, analisis data dilakukan dengan metode reduksi data, penyajian data, dan penarikan

kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PPKn di SMP Negeri 024 Sihanongan berperan penting dalam mengatasi permasalahan penggunaan gawai pada siswa, yang diwujudkan melalui perannya sebagai teladan, inspirator, motivator, dinamisator, dan evaluator. Faktor yang mempengaruhi kecanduan penggunaan gawai ini dipengaruhi oleh faktor internal, seperti rendahnya kontrol diri siswa dan keinginan untuk mendapatkan kesenangan secara instan lewat media sosial, serta faktor eksternal seperti pengaruh teman sebaya dan kurangnya pengawasan dari orang tua di rumah. Namun, peran aktif guru dan dukungan sekolah mampu menyeimbangkan pengaruh negatif tersebut, sehingga siswa tetap menunjukkan sikap positif dalam menggunakan teknologi di era digital saat ini.

Kata Kunci: Peran Guru PPKn, Role Model, Gawai

A. Pendahuluan

Dewasa ini, perkembangan teknologi di dunia telah membawa banyak dampak dan perubahan di berbagai sektor terlebih di bidang pendidikan. Di era digital sekarang, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan semakin penting dan perlu dipelajari dengan serius, dikarenakan perkembangan teknologi digital dan penetrasi gawai (seperti smartphone, tablet, dan laptop) di Indonesia telah membawa perubahan signifikan pada lanskap pendidikan (Yunita, dkk., 2023).

Teknologi kini tidak lagi hanya menjadi alat bantu, melainkan terintegrasi sebagai komponen penting dalam proses belajar-mengajar. Sebagaimana dijelaskan oleh Radliya (2017), bahwa penggunaan gawai tidak hanya terbatas pada orang dewasa saja,

namun juga bagi remaja. Mereka sudah familiar dengan berbagai jenis gawai, seperti komputer, tablet, dan smartphone, serta aplikasi-aplikasi yang menarik bagi mereka, seperti permainan dan aplikasi pembelajaran. Kehadiran gawai dan aplikasi yang interaktif telah membuat anak-anak usia remaja tertarik dan mengenal teknologi digital sejak usia yang sangat muda. Oleh karena itulah pemerintah Indonesia berusaha menginvestasikan teknologi di bidang pendidikan, karena mereka tau bahwa pendidikan adalah salah satu sektor yang mempunyai peran penting dalam pembangunan sebuah negara (Yunita, dkk., 2023).

Penggunaan gawai di bidang pendidikan sangat memberikan dampak positif bagi siswa, dimana mereka bisa mengakses berbagai hal lewat internet, seperti berita terbaru,

referensi tugas, pengembangan kemampuan bahasa asing, dan lain-lain (Rachman, dkk., 2024). Selain itu juga, menggunakan gawai dapat memudahkan siswa dalam berkomunikasi antar warga sekolah, sebagai sarana sosialisasi informasi dan koordinasi secara mudah, cepat, serta efektif, sebagai sarana mencari referensi, dan sebagai sarana penunjang dalam aktivitas pembelajaran (Setyawan, 2022).

Banyak remaja di Indonesia saat ini menggunakan gawai melewati batas waktu yang disarankan. Menurut berita dari Kementerian Kesehatan Republik Indonesia yang ditulis oleh dr. Kevin Adrian per tanggal 4 November 2024 dengan judul berita "berapa jam waktu ideal anak gunakan gadget setiap hari?", disarankan bahwa anak mengakses gadget atau screentime adalah 1-3 jam per hari. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari kecanduan gadget yang dapat menimbulkan dampak buruk bagi anak seperti, gangguan perkembangan kognitif, tidak bisa berempati, malas berfikir, kelebihan berat badan karena kurang bergerak, gangguan perilaku, dan anggota badan tertentu terasa sakit. Namun banyak remaja di Indonesia saat ini

yang menggunakan gawai melampaui batas waktu yang disarankan oleh profesional kesehatan (6-8 jam bahkan lebih). Remaja sering menggunakan gawai sebagai mekanisme pelarian dari kejenuhan belajar, kecemasan, kesepian, atau bahkan tingkat kontrol diri yang rendah, dimana aktivitas scrolling tanpa tujuan atau bermain game online menawarkan kepuasan instan dan stimulus dopamin yang membuat ketagihan.

Secara sosial, dorongan utama berasal dari kebutuhan mendasar untuk diterima dan terhubung dengan kelompok sebaya, dimana media sosial dan aplikasi pesan instan menciptakan *connected presence*; rasa cemas (*Fear of Missing Out*) muncul jika mereka tidak aktif, mendorong mereka untuk terus memantau setiap notifikasi dan update agar tidak tertinggal dari interaksi sosial, tren, atau gossip terbaru (Batubara & Siregar, 2024).

Fenomena kecanduan gawai telah menjadi ancaman serius bagi lingkungan belajar dan perkembangan karakter siswa di sekolah, dimana terlihat jelas dari berbagai perilaku negatif yang berujung pada penurunan kualitas belajar dan etika

sosial. Padahal teknologi seperti gawai diciptakan dengan harapan dapat membantu siswa belajar lebih efektif, memperluas akses informasi, dan meningkatkan kreativitas. Namun, kenyataannya seringkali pemanfaatannya terbatas oleh kurangnya pengawasan, penggunaan yang tidak tepat, serta gangguan fokus belajar.

Darwin, (2018) mengatakan bahwa apabila siswa terlalu sering menggunakan gawai secara berlebihan maka akan muncul permasalahan dalam dunia pendidikannya. Secara umum, fokus belajar siswa terenggut karena mereka lebih memilih dunia maya, mengakibatkan hilangnya konsentrasi dan pemahaman materi, diperparah dengan kondisi fisik yang sering mengantuk di kelas karena kebiasaan begadang untuk bermain game atau berselancar di media sosial, sehingga daya serap terhadap pelajaran menjadi minimal. Selain itu, mereka juga lebih agresif, mudah marah, dan mengalami kesulitan berinteraksi secara sehat dengan orang di sekitarnya. Perilaku negatif seperti sering terlambat ke sekolah, membolos, dan berbohong kepada guru maupun orang tua semakin

sering terjadi. Fenomena ini menunjukkan adanya krisis perilaku yang serius di antara siswa yang terkena dampak (Purnamasari, dkk., 2025).

Setiawan, dkk., (2023) juga mengatakan, bahwa akibat kecanduan gawai ini, banyak anak muda kurang cakap dalam berkomunikasi di dunia nyata. Dalam pertumbuhan emosi anak yang menggunakan gadget menjadi mudah marah, suka membangkang, meniru tingkah laku dalam gadget, serta berbicara sendiri (Chintami Luciana Watak, dkk., 2023). Dan yang paling mengkhawatirkan adalah memudarnya sikap menghargai guru sebagai figur otoritas dan panutan, yang secara kolektif mengikis fondasi disiplin, etika, dan nilai-nilai luhur yang seharusnya ditanamkan di institusi pendidikan.

Seringkali siswa meletakkan posisi guru di sekolah menjadi teladan yang harus dicontoh. Guru seringkali dianggap sebagai role model dalam mengatasi kecanduan penggunaan gawai karena guru memiliki otoritas dan intensitas interaksi yang tinggi dengan siswa, yang setiap perilakunya menjadi standar norma sosial di lingkungan sekolah, sehingga

sikap, kebiasaan, dan cara guru menggunakan gawai akan menjadi contoh langsung bagi peserta didik. Siswa menghabiskan sebagian besar waktunya di sekolah, menjadikan guru sebagai figur otoritas dan panutan yang perilaku, ucapan, dan sikapnya sangat diperhatikan dan seringkali ditiru oleh mereka.

Seorang guru memberikan contoh langsung (modeling) tentang penggunaan teknologi yang seimbang dan bertanggung jawab. Melalui interaksi harian, mereka tidak hanya dapat mengedukasi tentang dampak negatif kecanduan gawai, tetapi juga secara konsisten menerapkan aturan dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik tanpa bergantung pada gawai. Dalam posisinya sebagai guru, perannya sebagai role model sangat dibutuhkan karena guru dianggap sebagai sosok yang berkharisma, sebab yang menjadi tanggung jawabnya dilaksanakan, sikap dan kebiasaannya diteladani, dan nasehat-nasehatnya didengarkan serta ditaati (Syauqi, 2022).

Dalam penelitian kali ini, peneliti menjadikan guru PPKn sebagai role model dalam mengatasi kecanduan penggunaan gawai pada siswa. Peran

guru PPKn juga mencakup pembentukan karakter siswa dengan mengajarkan nilai-nilai keewarganegaraan, seperti demokrasi, keadilan, toleransi dan kebersamaan. Beliau juga memiliki kewajiban sebagai tameng di depan dalam menciptakan generasi yang mencintai tanah airnya, leluhurnya, ideologinya, keragaman suku, dan mencintai persatuan dan kesatuan (Batubara & Siregar, 2024).

Guru PPKn juga berperan dalam pembentukan karakter dan watak siswa sebagai warga negara yang baik. Dari penjelasan tersebutlah yang menjadikan peneliti menjadikan guru PPKn sebagai subjek utama penelitian ini.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 23 September 2025, bahwa di UPT SMP Negeri 024 Sihonongan secara tegas melarang adanya penggunaan gawai dalam bentuk apapun oleh siswa baik pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung maupun pada saat istirahat, kecuali diberikan izin oleh guru dengan alasan yang sah. Hal tersebut dimaksudkan agar kegiatan belajar dan mengajar di sekolah lebih kondusif dan siswa lebih terkonsentrasi untuk mengikuti alur

kegiatan pembelajaran. Namun terdapat beberapa indikator kecanduan penggunaan gawai (smartphone) yang ditunjukkan siswa di sekolah, dimana sering dijumpai siswa yang secara diam-diam membawa smartphone-nya ke sekolah dan menggunakannya pada saat jam istirahat.

Kemudian berdasarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru BK, ibu Marnala br Simatupang, ada siswa yang menggunakan smartphone-nya untuk bermain game, bermain sosial media, mengerjakan PR berbantuan AI, dan masih banyak lagi. Hal tersebut juga diperparah ketika ujian dilangsungkan, ada sebanyak 1 orang siswa kelas VII, 2 orang siswa kelas VIII, dan 1 orang siswa kelas IX yang mencontek dengan membawa handphone langsung ke dalam kelas. Dengan total 4 orang siswa yang dirazia membawa smartphone pada saat ujian berlangsung, maka mereka diberi sanksi untuk mengikuti ujian susulan di kantor guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti dalam hal ini ingin melihat lebih jauh mengenai bagaimana Peran Guru PPKn sebagai Role Model dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gawai Pada

Siswa Kelas VIII di SMP 024 Sihonongan.

B. Metode Penelitian

Bagi John W. Creswell dalam (Samsu, 2017) mengemukakan metode kualitatif sebagai proses inkuiri untuk mengetahui gejala sosial atau manusia melalui penciptaan gambaran holistik yang tergambar melalui kata-kata, melaporkan gambaran detail dari informan kemudian diorganisasikan dalam latar ilmiah.

Dalam penelitian kualitatif peneliti menjadi unsur penting dalam penyelesaian penelitian dimana peneliti akan mengumpulkan, mengolah, menginterpretasikan serta menarik sebuah kesimpulan dari penelitian yang ia lakukan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peran guru PPKn sebagai role model memiliki peran yang strategis dalam mengatasi permasalahan kecanduan penggunaan gawai pada siswa. Guru PPKn memiliki peran yang sangat penting di lingkungan sekolah, karena PPKn secara khusus berorientasi pada pembentukan karakter, kesadaran norma, dan tanggung jawab warga negara,

termasuk dalam menghadapi tantangan era digital, sehingga peran guru PPKn sebagai pembina nilai, norma dan kesadaran sosial menjadi relevan.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, diamanatkan pada Pasal 1 ayat (1), bahwa guru adalah pendidik profesional yang tujuannya mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pendidikan usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Dalam perspektif teori belajar sosial, seorang anak cenderung mencontoh perilaku dari orang dewasa maupun teman sebaya yang ada di sekitarnya dengan cara yang hampir sama. Dalam teori ini juga ditekankan pentingnya proses meniru dan mengamati suatu perilaku dalam membentuk perilaku peserta didik, yang kemudian memengaruhi bagaimana mereka bereaksi dalam proses belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa belajar terjadi melalui proses mengamati dan meniru. Perilaku manusia merupakan hasil dari pengamatan melalui modeling, dimana dari satu pengamatan ke pengamatan berikutnya akan

terbentuk perilaku baru yang nantinya menjadi pedoman dalam bertindak. Albert Bandura dalam (Wahyuni dan Fitriani, 2022: 12) menyampaikan bahwa ada empat komponen penting dalam teori belajar sosial ini, yaitu:

1. Memperhatikan (*attention*): fokus pada perilaku atau objek tertentu.
2. Menyimpan (*retention*): menyimpan apa yang telah diamati agar bisa diingat.
3. Memproduksi gerakan motorik (*motor reproduction*): menerjemahkan hasil pengamatan menjadi tindakan yang sesuai dengan model yang diamati.
4. Penguatan dan motivasi (*vicarious reinforcement and motivational*): adanya dorongan atau motivasi untuk mengulang perilaku tersebut agar tidak hilang.

Teori belajar sosial yang dikemukakan oleh Bandura menegaskan bahwa perilaku peserta didik terbentuk melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap lingkungan sekitarnya, termasuk guru sebagai figur utama di sekolah. Dalam hal ini, peran guru PPKn sangat strategis dalam mengatasi kecanduan penggunaan smartphone pada siswa, karena guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi model perilaku yang diamati dan ditiru oleh siswa.

Jika teori belajar sosial ini dikaitkan dengan peran guru PPKn sebagai role model dalam mengatasi kecanduan penggunaan gawai pada siswa di SMP Negeri 024 Sihonongan, maka guru PPKn harus mampu menunjukkan sikap yang bijak dalam menggunakan smartphone, misalnya tidak bermain gawai saat mengajar, memanfaatkan teknologi hanya untuk kepentingan pembelajaran, serta mengatur waktu penggunaan dengan baik, maka siswa akan melalui tahap *attention* (memperhatikan) terhadap perilaku tersebut. Dari perhatian ini, siswa mulai menyadari pola penggunaan yang tepat dan mulai membedakan mana perilaku yang layak ditiru dan mana yang tidak.

Selanjutnya, pada tahap *retention* (menyimpan), perilaku positif yang ditampilkan guru sebagai teladan akan tersimpan dalam ingatan siswa. Peran guru PPKn sebagai inspirator sangat penting disini, karena guru tidak hanya memberi contoh, tetapi juga memberikan pemahaman dan makna di balik perilaku tersebut. Seperti, ketika guru menjelaskan dampak negatif kecanduan smartphone terhadap kesehatan, prestasi belajar, dan interaksi sosial, serta menginspirasi siswa untuk

menggunakan smartphone secara produktif seperti membuat presentasi atau mencari informasi pembelajaran. Dengan begitu, siswa tidak hanya mengingat perilaku guru, tetapi juga memahami alasan di balik perilaku tersebut, sehingga lebih mudah untuk diinternalisasi dalam kehidupan sehari-hari.

Pada tahap *motor reproduction* (merekproduksi perilaku), siswa mulai meniru dan menerapkan apa yang telah diamati. Di sinilah peran guru sebagai motivator dan dinamisator sangat dibutuhkan. Guru dapat memberikan dorongan, arahan, serta menciptakan suasana belajar yang aktif dan kondusif agar siswa mau mencoba mengubah kebiasaan mereka dalam menggunakan smartphone. Misalnya, guru mendorong siswa untuk menggunakan smartphone dalam kegiatan yang positif seperti diskusi kelompok, pembuatan konten edukatif, atau tugas berbasis digital. Peran dinamisator terlihat ketika guru mampu menggerakkan siswa untuk terlibat aktif dan mengubah kebiasaan negatif menjadi perilaku yang lebih produktif melalui kegiatan-kegiatan yang menarik dan relevan.

Terakhir, pada tahap *vicarious reinforcement and motivation* (penguatan dan motivasi), siswa membutuhkan penguatan agar perilaku positif tersebut terus dilakukan. Peran guru sebagai evaluator sangat penting dalam tahap ini, karena guru menilai sejauh mana perubahan perilaku siswa dalam penggunaan *smartphone*. Guru dapat memberikan apresiasi kepada siswa yang mampu menggunakan *smartphone* secara bijak, serta memberikan teguran atau bimbingan kepada siswa yang masih menunjukkan perilaku kecanduan. Penguatan ini akan menumbuhkan motivasi dalam diri siswa untuk mempertahankan perilaku positif tersebut. Dengan demikian, melalui penerapan teori belajar sosial, peran guru PPKn sebagai teladan, inspirator, motivator, dinamisator, dan evaluator menjadi satu kesatuan yang saling berkaitan dalam membentuk perilaku siswa agar lebih bijak dalam menggunakan *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 024 Sihonongan, ditemukan siswa yang menggunakan *smartphone*-nya untuk bermain game, bermain sosial media, mengerjakan PR berbantuan AI, dan masih banyak

lagi. Hal tersebut juga diperparah ketika ujian dilangsungkan, ada sebanyak 4 orang siswa yang mencontek dengan membawa *handphone* langsung ke dalam kelas. Dari permasalahan itu terlihat bahwa memang siswa tersebut tidak mampu mengontrol ataupun mengendalikan dirinya untuk tidak menggunakan *smartphone* di saat-saat tertentu, sehingga dalam kondisi adanya laranganpun, siswa tetap melanggarnya secara sengaja. Terdapat juga beberapa siswa yang prestasinya menurun secara signifikan, mengalami ketidakfokusan saat guru mengajar, mengantuk di dalam kelas, mengucapkan kata-kata tidak sopan, dan juga kurangnya rasa menghargai guru.

Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh guru BK di SMP Negeri 024 Sihonongan, yakni ibu Marnala Sihombing yang mengatakan bahwa seorang anak yang kecanduan menggunakan gawai (*smartphone*) disebabkan oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Dari sisi internal, anak bisa mengalami kecanduan karena adanya rasa bosan, rendahnya kontrol diri, kebutuhan akan hiburan, rasa ingin tahu yang tinggi, serta keinginan untuk

mendapatkan pengakuan dan kesenangan secara cepat dari media digital, misalnya melalui game atau media sosial yang memberikan kepuasan sesaat. Sementara dari sisi eksternal, kecanduan ini sering dipicu oleh lingkungan sekitar seperti kurangnya pengawasan dari orang tua, pola asuh yang permisif, penggunaan gawai yang tidak terkontrol di rumah, pengaruh teman sebaya yang juga aktif menggunakan gawai, serta kemudahan akses internet yang membuat anak bisa menggunakan perangkat tersebut kapan saja tanpa batasan yang jelas, ditambah lagi jika guru di sekolah kurang memberikan pengawasan atau teladan dalam penggunaan gawai yang kuat, akibatnya penggunaan gawai menjadi berlebihan dan sulit dikendalikan.

Permasalahan yang ditemukan pada observasi awal tersebut menunjukkan bahwa perilaku siswa dalam menggunakan smartphone cenderung terbentuk dari kebiasaan yang mereka amati dan tiru, baik dari lingkungan teman sebaya maupun kurangnya kontrol dan keteladanan yang kuat di lingkungan sekolah, sehingga jika dikaitkan dengan teori belajar sosial dari Albert Bandura,

peran guru PPKn menjadi sangat penting sebagai solusi nyata dalam mengatasi masalah tersebut. Guru berperan sebagai teladan dengan menunjukkan penggunaan smartphone yang bijak sehingga menarik perhatian (*attention*) siswa, lalu sebagai inspirator dan motivator dengan memberikan pemahaman serta dorongan agar siswa menyimpan (*retention*) nilai-nilai positif tersebut. Selanjutnya, melalui peran sebagai dinamisator, guru mengarahkan siswa untuk mempraktikkan (*motor reproduction*) penggunaan smartphone secara produktif dalam kegiatan pembelajaran, dan sebagai evaluator guru memberikan penguatan serta penilaian (*vicarious reinforcement*) agar perilaku positif terus diulang.

Dengan demikian, jika peran-peran ini dijalankan secara konsisten, maka berdasarkan teori belajar sosial, pendekatan ini bukan hanya sekedar konsep, tetapi dapat menjadi solusi nyata karena langsung menyentuh proses pembentukan perilaku siswa melalui pengamatan, peniruan, dan penguatan dalam kehidupan sehari-hari di sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan uraian hasil analisis data penelitian di atas serta pembahasan mengenai peran guru PPKn sebagai role model dalam mengatasi kecanduan penggunaan gawai pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 024 Sihonongan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kecanduan penggunaan smartphone pada siswa di SMP Negeri 024 Sihonongan ditunjukkan melalui perilaku seperti bermain game dan media sosial saat belajar, penyalahgunaan saat ujian (mencontek menggunakan handphone), serta dampak negatif berupa penurunan prestasi, kurang fokus, mengantuk di kelas, dan rendahnya sikap menghargai guru. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum mampu mengontrol diri dan perilaku tersebut terbentuk dari kebiasaan yang diamati dan ditiru dari lingkungan sekitar.
2. Kecanduan gawai pada anak dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal yang saling berkaitan. Secara internal, anak cenderung mudah kecanduan

karena rasa bosan, kurangnya kontrol diri, serta keinginan mendapatkan hiburan dan kesenangan secara instan dari game atau media sosial. sedangkan secara eksternal, hal ini dipicu oleh kurangnya pengawasan orang tua, pengaruh teman sebaya, serta kemudahan akses internet tanpa batas, sehingga penggunaan gawai menjadi berlebihan dan sulit dikendalikan.

3. Ditinjau dari teori belajar sosial, perilaku siswa terbentuk melalui proses attention, retention, motor reproduction, dan reinforcement, sehingga peran guru PPKn sebagai teladan, inspirator, motivator, dan dinamisator menjadi sangat strategis. Guru tidak hanya memberikan contoh penggunaan smartphone yang bijak, tetapi juga menanamkan pemahaman, memberikan dorongan, serta mengarahkan siswa untuk memanfaatkan smartphone secara positif dalam kegiatan pembelajaran.
4. Peran guru PPKn sebagai evaluator melalui pemberian penguatan, penilaian, serta

bimbingan terhadap perilaku siswa menjadi kunci dalam mempertahankan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dengan pelaksanaan peran secara konsisten dan berkesinambungan, maka pendekatan berdasarkan teori belajar sosial ini terbukti dapat menjadi solusi yang efektif dan nyata dalam mengatasi kecanduan penggunaan smartphone pada siswa, karena secara langsung membentuk perilaku melalui proses pengamatan, peniruan, dan penguatan dalam lingkungan sekolah.

Sehingga berdasarkan kesimpulan di atas, maka adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Pihak Sekolah

Diharapkan untuk menetapkan dan menerapkan kebijakan yang lebih tegas serta konsisten terkait penggunaan gawai di lingkungan sekolah. Sekolah juga diharapkan dapat menyelenggarakan program-program edukatif yang mendorong pemanfaatan teknologi secara positif dan produktif bagi siswa.

2. Untuk Guru PPKn

Kepada guru PPKn, disarankan untuk terus mempertahankan dan meningkatkan perannya sebagai teladan, inspirator, motivator, dinamisator, dan evaluator dalam membimbing siswa. Guru juga diharapkan dapat melakukan pendekatan yang lebih intensif dan personal kepada siswa yang mengalami kecanduan penggunaan gawai.

3. Untuk Orang Tua

Kepada orang tua, disarankan untuk meningkatkan pengawasan serta memberikan pendampingan terhadap penggunaan gawai oleh anak di rumah. Orang tua juga perlu menjalin komunikasi yang baik dengan pihak sekolah guna menciptakan sinergi dalam mengontrol penggunaan gawai oleh siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Ferdinan & Nurhidaya, M. (2023). Karakteristik Kepribadian Guru dan Pelaksanaan Pembelajaran. Nagari Koto Baru: Insan Cendekia Mandiri
- Jamaludin, Wahyudi. A., Siregar, M. F., Yunita, S., Siagian, L.,

- Nababan, R., Prayetno. (2022). Rambu-Rambu Menulis Ilmiah. Medan: Publishing Format.
- Samsu. (2017). Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mix Methods, serta Research & Development). Jambi Pustaka
- Shalahuddin, Ahmad. (2019). Peran Guru PPKn Terhadap Penegakan Tata Tertib Sekolah Pada Siswa SMA Negeri 4 Gowa. Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- Siagian, L., & Nababan, R. . (2019). Revolusi Pendidikan 4.0 dan Tantangan Proses Pembelajaran PPKn Berbasis Karakter. Artikel Prosiding Seminar Nasional, 135-143.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- (2015). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum. (2013). Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi, dan Kompetensi Guru. Ar-Ruzz Media.
- Syah,H. . (2010). Pengantar Umum Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Verifikatif. Pekanbaru: Suska Pres.
- Syauqi, M. (2022). Peran Guru Sebagai Role Model Dalam Membina Akhlak Siswa SUPM Ladong Aceh. International Journal of Islamic Studies, 9(2), 175-188.
- Wahyudi, A., Setiawan, D., Jamaludin. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Perspektif Moral dan Karakter. Medan: CV. AA. Rizky.
- Widiawati, S. E. (2014). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. E-Journal Keperawatan, 1(1), 1-6.
- Yunita, S., Manurung, A. M., Tarihoran, D. M., Gulo, D. J., Simamora, D. F. (2023). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Landasan Karakter Bangsa. 5(2), 174-190.
- Jurnal :**
- Adnan, M. N., & Bhakti, C. P. (2025). Peran Guru Bimbingan dan Konseling dalam Mereduksi Kecemasan Karier yang Dihadapi Siswa di Era Digital. LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran, 5(1), 363
- Arfandi, K. (2021). Guru Sebagai Model dan Teladan Dalam Meningkatkan Moralitas Siswa. Jurnal Universitas Ibrahimy, 6(1), 1-8.
- Batubara, A., Panggabean, M. P., Purba, D. T., Hasibuan, N. A., Hutagaol, R. A., Naibaho, M. S. (2024). Perilaku Bullying Dan Efek Yang Dialami Remaja. Jurnal Intelek dan Cedikiawan Nusantara, 1(2), 3561-3568.
- Batubara, A., Siregar, A. R. C. (2024). Peran Guru PPKn Dalam Mencegah Sindrom FoMO Melalui Penguatan Profil Pelajar Pancasila Elemen Bernalar Kritis di MTsS Al

- Washliyah 27 Firdaus. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2), 179-185.
- Budhi, Z. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perubahan Perilaku Siswa. *Jurnal Exponential*, 2(1), 206-211.
- Cahyani, K., Dewi, D. A. (2021). Peran Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Peserta Didik Agar Menciptakan Siswa Yang Berkualitas. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 268-282.
- Chintami Luciana Watak, Y. T. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 43-49.
- Darwin. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di SDN 12 Muntel Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 13-17.
- Dharma, S., Armianti, R., Yunita, S. (2024). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Untuk Penguatan Profil Belajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(2), 782-793.
- Ferdinan & Nurhidaya, M. (2023). Karakteristik Kepribadian Guru dan Pelaksanaan Pembelajaran. *Nagari Koto Baru: Insan Cendekia Mandiri*.
- Habeahan, S., Siagian, L., Halking., Sitorus, N. (2022). The Influence of The Teachers Personality Competency on the Students Moral Attitude in Vocational School. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 11(4), 727-734.
- Hasibuan, R. M. (2024). Strategi Guru PKn Dalam Menanggulangi Penyalahgunaan Gadget Pada Siswa di Kelas X SMK N 1 Portibi. *Jurnal Prodi Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 3(2), 214-228.
- Indrawati, P., Prasetya, K. H., Ristivani, I., Restiawanawati, N. M. (2022). Peran Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran*, 3(3), 225-235.
- Jalilah, S. R. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 28-37.
- Jati, L. T. E. P. & Herawati, F. A. (2014). Segmentasi Mahasiswa Program studi Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY) Dalam Menggunakan Gadget. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 1-16.
- Khakiim, U. (2017). Guru Sebagai Role Model Individu Berkarakter Bagi Peserta Didik Untuk Mendukung Keberhasilan Pelaksanaan Pendidikan Karakter. *Jurnal Karya Ilmiah Dosen*, 3(2), 217-231.

- Masinambow, C. J. R., Wakerwa, T., Jacobus, S. (2025). Peran Guru Sebagai Teladan Dalam Pendidikan Karakter di Sulawesi Utara. *Academy of Educational Journal*, 16(1), 37-47.
- Mauliza, A.P., Sukmawati, A., & Mustafa, P. S. (2024). Kerjasama Guru dan Orang Tua dalam Membentuk Sikap Disiplin Siswa Kelas I Madrasah Ibtidayah. *Journal of Science and Education Research*, 3(1), 30-39.
- Nababan, R., Simanjuntak, J. P., Saragih, M. D., Sinaga, M. L., Lumbantobing, J. N. Y., Sinambela, S. M. (2023). Analisis Tingkat Toleransi dan Menghargai Perbedaan Dalam Konteks Pendidikan Kewarganegaraan di SMP N 35 Medan. *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan*, 2(4), 272-282.
- Ndona, Y., & Sinambela, S. M. (2024). Urgensi Sila Pertama Pancasila dalam Perkembangan Teknologi. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Filsafat*, 3(3), 38-45.
- Ndona, Y., Setiawan, D., Rahayu, N. (2022). Peran Guru Dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa Dengan Model Contextual Teaching And Learning (CTL) Muatan Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Sintaxis: Pendidikan guru Sekolah Dasar, IPA, IPS, dan Bahasa Inggris*, 4(1), 97.
- Nurdiansyah, M. F., Dewi, D., A. (2021). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Kehidupan Berbangsa dan Bernegara. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 2(2), 105-114.
- Oktaviani, H. P., & Sophianti, J. C. (2023). Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan bagi Generasi Muda dalam Membangun Karakter Bangsa. *Journal of Indigenous Knowledge*, 2(1), 10-14.
- Prakoso, Y. A., & Wijaya, R. (2022). Kompetensi Guru PPKn Dalam Mengembangkan Karakter Disiplin Dan Sopan Santun. *Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10(2), 459-475.
- Purnamasari, D., Wibowo, M. A., Fitria, M. (2025). Peran Guru Pendidikan Pancasila Dalam Mengatasi Kecanduan Game Online Pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Huda Masaran Banyuwates Sampang. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5, 1194-1203.
- Putri, J. P., Sumiatin, T., Su`udi, Yunariyah, B. (2024). Penggunaan Gadget Dan Perubahan Perilaku Remaja di Sekolah Menengah Atas Tuban. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(8), 376-384.
- Rachman, F., Sitanggang, A. T., Sirongoringo, A. C., Nababan, C., Butar-butur, I. F., Saragih, O. A., Padang, P., Sianipar, R. A. (2024). Dampak Media Sosial Terhadap Pembentukan

Karakter Siswa Kelas VII di
UPT SMP Negeri 29 Medan.
Jurnal Multidisiplin Teknologi
dan Arsitektur, 2(2), 836-841.