

SKRIPSI

**PERAN ORANG TUA DAN GURU PAI DALAM PENGAWASAN
PENGUNAAN GADGET PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL
DI SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN**



Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Sekolah Tinggi Agama Islam (STAIN) Majene

OLEH:

HASTINA
NIM:10156121085

**JURUSAN TARBIYAH DAN KEGURUAN
STAIN MAJENE
2026**

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul “Peran Orang Tua dan Guru PAI Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Era Digital di SMA Negeri 1 Campalagian” yang disusun oleh **HASTINA, NIM. 10156121085**, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis 25 Februari 2026, bertepatan dengan 07 Ramadan 1447 H dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam dengan beberapa perbaikan.

Majene, 13 April 2026 M

24 Syawal 1447 H

DEWAN PENGUJI

Ketua : Bulqia Mas’ud, S.S., M.Ed.

(.....)

Sekretaris : Zuhdiah, S.Hum., M.Pd.

(.....)

Munaqisy I : Muhammad Saddang, S.Si., M.Pd.

(.....)

Munaqisy II : Dr. Aan Setiawan, M.Pd.

(.....)

Pembimbing I : Dr. M. Dalip, M.Th.I

(.....)

Pembimbing II : Darwis, S.Si., M.Si.

(.....)



Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan

Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197408151998031004

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan proposal skripsi saudara **Hastina NIM: 10156121085**, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN MAJENE. Setelah meneliti dan mengoreksi secara seksama proposal skripsi berjudul **"Peran Orang Tua dan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Era Digital di SMA Negeri 1 Campalagian.**" memandang bahwa proposal skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diseminarkan.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk diproses lebih lanjut.

Majene, 9 Februari 2026

Pembimbing I



Dr. M. Dalip, M.Th.I

NIP.197506212007101002

Pembimbing II



Darwis, S.SI., M.Si.

NIP. 199101272019031017

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hastina
NIM : 10156121085
Program Studi : Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)
Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dan Guru Pai Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik Di Era Digital Di Sma Negeri 1 Campalagian

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar adalah hasil karya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikat, tiruan atau plagiat, atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Majene, 19 Februari 2026
Penyusun,



Hastina
NIM : 10156121085

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan yang maha esa, karena berkah rahmat, hidayah dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul : “Peran Orang Tua Dan Guru Pai Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik Di Era Digital Di Sma Negeri 1 Campalagian”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Diantara semua halaman dalam skripsi ini, kecuali lembar persembahan sebagai bentuk penghargaan dan tanda terima kasih kepada orang tua, sahabat, serta teman-teman yang senantiasa memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ingin menyampaikan apresiasi kepada keluarga besar, Ayahanda Ahmad dan Ibunda Saadiyah yang telah ikhlas mendidik, membimbing dan mendukung penulis sejak kecil hingga menempuh pendidikan tinggi. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada saudara-saudara yang telah memberikan bantuan dan motivasinya serta berbagai pihak yang turut berperan sehingga karya ilmiah ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, ucapan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Wasilah Sahabuddin, ST., MT. Selaku ketua STAIN Majene bersama para wakil ketua I, II, dan III yang telah memberikan berbagai kebijakan demi terwujudnya STAIN Majene yang unggul dan malaqbiq.
2. Dr. Ahmad Muaffaq N, S.Ag., M.Pd. Selaku Ketua Jurusan Tarbiyah dan Keguruan.
3. Dr. M. Dalip, M.Th.I. Selaku pembimbing pertama yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, masukan dalam proses penyelesaian skripsi ini.

4. Darwis, S.Si., M.Si. Selaku pembimbing kedua yang juga telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan dalam penyelesaian skripsi ini dengan baik.
5. Muhammad Sadding, S.Si., M.Pd. Selaku penguji pertama yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan kritik, saran, serta masukan yang sangat berharga. Arahan dan bimbingan yang diberikan telah membantu penulis dalam memperbaiki dan menyempurnakan isi skripsi ini sehingga lebih baik dan layak dipertanggungjawabkan secara ilmiah.
6. Dr. Aan Setiawan, M.Pd. Selaku penguji kedua yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan yang sangat berarti untuk kesempurnaan skripsi ini. Bimbingan serta arahan membantu penulis dalam memperbaiki kekurangan dan menyempurnakan isi penelitian.
7. Seluruh dosen dan staf jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Majene yang telah memberikan ilmu, pengalaman, serta pelayanan akademik selama menempuh pendidikan.
8. Kepala sekolah, guru-guru dan staf SMA Negeri 1 Campalagian yang telah memberikan kesempatan serta membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
9. Bapak Syarifuddin, S.Pd, Selaku guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan izin, bantuan, serta bimbingan selama pelaksanaan penelitian.
10. Adik-adik kelas XI Merdeka 9 SMA Negeri 1 Campalagian yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini. Kehadiran, semangat, kerjasama mereka dalam memberikan data sangat membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian.
11. Terima kasih penulis kepada seluruh teman-teman seperjuangan PAI 3 Angkatan 2021, yang selalu mendukung, memberikan semangat, dan

menjaga kebersamaan selama perjalanan perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi. Persaudaraan dan solidaritas yang terjalin memberikan dorongan besar bagi penulis dalam menyelesaikan studi.

12. Penulis berterima kasih kepada sahabat seperjuangan yang senantiasa hadir, memberikan doa, dukungan, motivasi, baik disaat senang maupun sulit, sehingga menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penelitian ini tentunya tidak terlepas dari kata ketidaksempurnaan dalam penyusunan yang telah berlanjut. Dengannya peneliti meminta maaf jika terjadi kesalahan dalam penyusunannya dan menerima bentuk saran serta kritikan untuk mengevaluasi kembali skripsi ini dimasa mendatang. Oleh karena itu, ini akan menjadi sebuah motivasi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya.

Sebagai penutup, harapan peneliti untuk skripsi ini sebagai sumbangsi ilmu pengetahuan yang bermanfaat di kalangan akademisi pada masyarakat umum terkhusus untuk diri pribadi penulis.

Majene, 19 Februari 2026

Mahasiswa,



Hastina

NIM : 10156121085

PEDOMAN TRANSLITERASI

A. *Transliterasi Arab-Latin*

Daftar huruf huruf bahasa Arab dan Transliterasinya ke dalam huruf latin dapat dilihat dari tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Tsa	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syain	Sy	Es dan ye
ص	Sad	S	Es
ض	Dad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Tha	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Dza	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wawu	W	We
ه	Ha	H	Ha
أ	Hamzah	’	Apostrof
ي	ya’	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi dberi tanda apapun. Jika ia terlelak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (`).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
ā	Fathah	A	A
ī	Kasrah	I	i
ū	Dhammah	U	U

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat atau huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda yaitu: harakat dan huruf nama huruf dan tanda yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
ā... ā....	Fathah dan alif atau ya'	ā	a dan garis di atas
ī	Kasrah dan ya'	ī	i dan garis di atas
ū	Dhammah dan wau	ū	u dan garis diatas

4. Tā'marbūta

Transliterasi tā'marbūta ada dua yaitu ta'marbuta yang hidup atau r harakat fathah, kasrah dan dhammah, yang transliterasinya adalah [t]. Sedangkan ta'marbuta yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah

5. Syaddah (tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid, dalam transliterasinya ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah. Jika huruf (), maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah (i).

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan huruf () (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariyah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya kata Alquran (dari Alquran), sunnah,

khusus dan umum. Namun bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

9. Lafz al-Jalalah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf *la* atau berkedudukan sebagai mudaf ilaih (frase nominal), ditransliterasi tanpa hamzah. Adapun ta marbutah di akhir kata yang disandarkan kepada lafz al-Jalalah, ditransliterasi dengan huruf [t].

DAFTAR ISI

PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
DAFTAR ISI.....	xi
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus.....	9
D. Kajian Terdahulu.....	9
E. Tujuan Penelitian	12
F. Kegunaan Penelitian	12
BAB II KAJIAN TEORITIS.....	14
A. Peran Orang Tua	14
B. Peran Guru PAI.....	24
C. Gadget.....	29
D. Kerangka Konseptual	36
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
A. Jenis dan Lokasi Penelitian.....	38
B. Pendekatan Penelitian.....	38
C. Sumber Data	38
D. Metode Pengumpulan Data	39
E. Instrumen Penelitian	40
F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.....	42
G. Teknik Keabsahan Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	45
B. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget oleh Peserta Didik di Era Digital.....	48
C. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Sekolah	56

D. Pembahasan.....	64
1. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di Era Digital	64
2. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di Sekolah.....	66
3. Sintesis Peran Orang Tua dan Guru PAI	68
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN	76
LAMPIRAN 1	77
LAMPIRAN 2.....	80
LAMPIRAN 3	85
LAMPIRAN 4	88
DOKUMENTASI PENELITIAN.....	88
LAMPIRAN 5.....	90
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	91

ABSTRAK

Hastina, 2026. Peran Orang Tua Dan Guru Pai Dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik Di Era Digital Di Sma Negeri 1 Campalagian.

Penelitian ini bertujuan untuk Mendeskripsikan bagaimana peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget di Era Digital pada peserta didik di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian dan untuk mendeskripsikan peran guru dalam pengawasan gadget di Era digital di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian.. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk menjawab dua rumusan masalah, yaitu: Bagaimana Peran Orang Tua dalam pengawasan Gadget oleh peserta didik di Era Digital? Dan Bagaimana Peran Guru dalam pengawasan Gadget di Sekolah?.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dengan bentuk penelitian lapangan (field research). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam serta pengamatan terhadap praktik yang berlangsung di SMA Negeri 1 Campalagian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam menjalankan peran pengawasan, orang tua telah melakukan berbagai upaya, seperti menetapkan aturan penggunaan gadget, membatasi durasi dan waktu penggunaan, melakukan pengawasan sederhana terhadap konten, serta memberikan pendampingan melalui komunikasi dan nasihat. Selain itu, penanaman nilai-nilai keagamaan menjadi strategi utama orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget, dengan menekankan tanggung jawab moral dan spiritual dalam aktivitas digital anak. Namun demikian, efektivitas peran orang tua masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan literasi digital, kesibukan kerja, serta respon emosional anak terhadap pembatasan gadget. Kondisi ini menunjukkan bahwa peran orang tua telah berjalan, tetapi belum sepenuhnya optimal tanpa dukungan dan sinergi dari pihak sekolah. Selain sebagai pengawas aturan, guru PAI juga berperan sebagai pembimbing moral dan spiritual dengan menanamkan etika digital berbasis nilai-nilai Islam. Guru mengaitkan penggunaan gadget dengan tanggung jawab moral, adab, dan kesadaran religius peserta didik. Meskipun demikian, pengawasan guru PAI di sekolah bersifat terbatas oleh waktu, jumlah peserta didik, serta pengaruh lingkungan luar sekolah. Oleh karena itu, peran guru PAI dalam pengawasan gadget akan lebih efektif apabila didukung oleh kerja sama internal sekolah dan kolaborasi yang berkesinambungan dengan orang tua.

Kata Kunci: Pengawasan, Orangtua, Guru PAI, Gadget

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. seperti smartphone, tablet, dan laptop, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, khususnya di kalangan remaja. Penggunaan gadget di kalangan peserta didik, terutama di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), tidak dapat dipungkiri telah memberikan dampak positif dan negatif. Di satu sisi, gadget dapat mendukung proses belajar mengajar, memberikan akses informasi yang luas, serta memfasilitasi komunikasi. Di sisi lain, penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat mengarah pada berbagai masalah, seperti penurunan konsentrasi belajar, kecanduan media sosial, serta potensi untuk terpapar konten negatif.¹ Fenomena ini menjadi perhatian serius, karena di satu sisi gadget memberikan manfaat besar sebagai media pembelajaran modern, tetapi di sisi lain dapat berdampak negatif apabila penggunaannya tidak diarahkan dengan baik.

Gadget pada dasarnya memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, namun dalam perkembangannya. Perangkat ini juga dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan lain, seperti sarana bisnis, sumber informasi, media penyimpanan data, hiburan melalui music atau video, jejaring sosial, hingga alat dokumentasi. Selain untuk berpotensi besar digunakan sebagai media pendukung kegiatan belajar.

¹Lailatul Husni dkk, “Edukasi Pengaruh Gadget Terhadap Remaja Di Kelurahan Kubu Dalam Parak Parakah”, Vol. 2, No. 1, 2024, h. 179.

Tingkat intensitas seseorang dalam menggunakan gadget dipengaruhi oleh berbagai karakteristik, baik yang berasal dari dirinya sendiri maupun dari lingkungan sekitarnya. Tujuan individu dalam memanfaatkan gadget akan berpengaruh terhadap pola interaksi sosial, baik dalam lingkungan internal seperti keluarga maupun lingkungan eksternal. Hal ini karena setiap tujuan penggunaan gadget akan menciptakan perbedaan dalam cara pengguna memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Sebagai ilustrasi, peserta didik cenderung menggunakan gadget bukan hanya untuk berkomunikasi atau hiburan, tetapi juga sebagai sarana untuk menunjang aktivitas belajar mereka.² Namun, dibalik manfaat tersebut, pemakaian gadget yang berlebihan atau tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu dalam penggunaan gadget diperlukan pengawasan dan pendampingan yang bijak dari orang tua dan guru.

Menurut Yumarni, gadget merupakan perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu yang memudahkan aktivitas manusia.³ Namun, kenyataannya penggunaan gadget berlebihan dapat menimbulkan masalah seperti menurunnya konsentrasi belajar, kecanduan game, serta berkurangnya interaksi peserta didik. Dalam kajian perkembangan peserta didik, perkembangan dipahami sebagai proses perubahan yang terjadi dalam diri individu, baik aspek fisik maupun psikis, menuju Tingkat kedewasaan. Pendidikan berperan penting dalam mengarahkan proses tersebut.⁴ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat proses perkembangan peserta didik, baik secara akademik maupun sosial.

²Hastri Rosiyanti dkk, Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar, *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Vol. 4, No. 1, (2018), h. 29.

³Vivi Yumarni, Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini, *jurnal Literasi Indonesia* vol.8, No.2, (2022), h. 15.

⁴Pupu Saiful Rahmat, *Perkembangan Peserta Didik*, (CV. Bumi Aksara: Jakarta, 2025), h. 5.

Menurut Syamsu Yusuf, perkembangan manusia berlangsung terus menerus dan mencakup dimensi fisik, emosi, kecerdasan, dan sosial yang saling berkaitan, meskipun setiap individu memiliki tempo perkembangan yang berbeda.⁵ Sejalan dengan itu, Locke melalui teori Tabularasa menjelaskan bahwa jiwa anak pada awalnya bagaikan lembaran kosong yang secara bertahap akan terisi oleh pengalaman yang diperoleh dari lingkungannya.⁶ Pandangan ini menegaskan pentingnya pendampingan dari orang tua dan guru dalam mengarahkan perkembangan anak, termasuk penggunaan teknologi digital. Orang tua sebagai pendidik utama memiliki tanggung jawab besar dalam memberikan pendidikan dasar bagi anak, sebagaimana yang dikemukakan oleh Ali bahwa keluarga merupakan lembaga pendidikan pertama dan utama bagi anak sebelum mengenal lingkungan yang lebih luas.⁷ Dengan demikian perkembangan anak merupakan hasil dari interaksi antara potensi yang dimiliki dan pengalaman yang dibentuk melalui bimbingan orang tua serta guru, sehingga pendampingan yang tepat sejak dini sangat penting untuk membentuk karakter, kecerdasan, dan perilaku anak secara seimbang.

Sejalan dengan pandangan tersebut, Sisbintari dan Setiawati menekankan bahwa salah satu bentuk pendampingan orang tua dalam menghadapi perkembangan teknologi adalah melalui penerapan *digital parenting*, yakni strategi orang tua dalam mendampingi anak menggunakan teknologi agar terhindar dari dampak negatif gadget.⁸ Handayani dkk juga menegaskan bahwa *E-Parenting* dan *Mindful Parenting* merupakan kunci agar anak mampu memanfaatkan teknologi

⁵Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (CV. Rosda Karya: Bandung, 2024), h. 22

⁶John Locke, *Perkembangan Peserta Didik*, (CV. Bumi Aksara: Jakarta, 2005), h. 28.

⁷M. Ali, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*, (CV. Bumi Aksara: Jakarta, 2006), h. 23.

⁸K. D. Sisbintari dan F.A. Setiawati, Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi*, Vol. 6, No. 3, (2021), h. 1512.

digital dengan bijak sesuai tahap perkembangannya.⁹ Dengan demikian, pendampingan orang tua melalui penerapan *digital parenting*, *E-Parenting*, dan *Mindful Parenting* berperan besar dalam membentuk kebiasaan anak dalam menggunakan teknologi secara bijak. Namun, upaya tersebut juga perlu didukung oleh peran guru di lingkungan sekolah.

Selain orang tua, guru juga memegang peran strategis dalam mengarahkan peserta didik agar penggunaan teknologi dapat menunjang pembelajaran secara positif. Huda dkk. menyatakan bahwa guru dalam perspektif Pendidikan, islam tidak hanya mengajarkan ilmu, tetapi juga mendidik akhlak dan membina kepribadian peserta didik.¹⁰ Saleh dkk, menekankan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran pai menuntut guru untuk berperan sebagai pengarah dan pengawas agar peserta didik tidak salah dalam menggunakan media digital.¹¹ Dengan demikian, guru memiliki tanggung jawab moral untuk memastikan bahwa kemajuan teknologi digunakan secara bijak, tidak hanya untuk meningkatkan prestasi akademik, tetapi juga untuk menumbuhkan karakter dan tanggung jawab spiritual peserta didik.

Berdasarkan hasil pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan peserta didik. Meskipun gadget berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran dan komunikasi, penggunaan yang tidak terkontrol dapat menimbulkan berbagai permasalahan seperti penurunan konsentrasi belajar, kecanduan, dan berkurangnya interaksi sosial. Oleh karena itu, peran pendampingan dari lingkungan terdekat menjadi sangat penting.

⁹Arri Handayani dkk, *Merawat Keluarga Di Era Digital*, (CV. Deepublish: Yogyakarta, 2025), h. 1.

¹⁰ Miftakhul Ahmad Huda dkk, *kedudukan Guru dalam perspektif Pendidikan islam* (CV. Budi Utama Yogyakarta: 2021), h. 42.

¹¹ Muhammad saleh dkk, *inovasi Teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama islam* (CV. Deepublish:Yogyakarta: 2024), h.67.

Orang tua melalui penerapan *digital parenting*, *E-parenting*, dan *mindful parenting* berperan dalam membimbing anak agar mampu memanfaatkan teknologi secara bijak sesuai tahap perkembangannya. Sementara itu, guru berperan tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai pembimbing moral dan spiritual yang mengarahkan peserta didik agar teknologi digunakan untuk tujuan positif dan pembentukan karakter.

Dengan demikian, sinergi antara orang tua dan guru merupakan faktor kunci dalam mengoptimalkan manfaat teknologi digital. Penggunaan gadget yang bijak dan terarah dapat membantu peserta didik berkembang secara holistik, meliputi aspek akademik, sosial, emosional, dan spiritual, sesuai dengan tujuan pendidikan yang berkarakter di era modern.

Adapun ayat yang berkaitan dengan penggunaan gadget di kalangan remaja adalah surat Luqman ayat 14.

وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ حَمَلَتْهُ أُمُّهُ ۖ وَهَنَا عَلَىٰ وَهْنًا عَلٰى وَهْنٍ وَفَصَّالَهُ ۖ فِي عَامَيْنِ أَنِ اشْكُرْ لِي وَلِوَالِدَيْكَ إِلَيَّ الْمَصِيرُ

Terjemahan Bahasa Indonesia:

Kami mewasiatkan kepada manusia (agar berbuat baik) kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah dan menyapihnya dalam dua tahun.598) (Wasiat Kami,) “Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu.” Hanya kepada-Ku (kamu) kembali.
598) Selambat-lambat waktu menyapih ialah sampai anak berumur 2 tahun.¹²

Terjemahan Bahasa Mandar:

*Anna iyami' massio rupa tau (miacoo) di indo amanna, induna mambattangangi malamta tamba malamma, anna mappiarai duattaung. Sukkuro'o di sese-U anna di da'dua indo amammu, sangga'di ses-U pembali'mu.*¹³

¹² Mohammad Taufiq, *Qur'an Kemenag*, Badan Litbang dan Diklat Kemetrian Agama: 2005

¹³ Khadim al-Haramain asy-Syarifain, *Koroang Mala'bi'*, *Surah Luqman ayat 14*, h. 805.

Surah Luqman ayat 14 menegaskan kewajiban anak untuk berbakti kepada orang tua yang telah berjuang mendidik sejak awal kehidupannya. Dalam konteks modern, ayat ini dapat dipahami sebagai dasar bahwa orang tua memiliki tanggung jawab besar dalam mengawasi penggunaan gadget anak, sementara guru sebagai orang tua kedua di sekolah melanjutkan pengawasan tersebut. Kolaborasi keduanya menjadi implementasi nyata dari pesan ayat ini agar anak dapat menggunakan teknologi secara bijak dan terhindar dari dampak negatif.

Berdasarkan survei penetrasi internet yang dilakukan APJII, penggunaan internet di Indonesia terus menunjukkan peningkatan yang konsisten sejak akhir dekade 2010-an hingga pertengahan 2020-an. Setiap tahunnya, jumlah masyarakat yang terhubung dengan internet semakin bertambah, menandai semakin luasnya jangkauan teknologi digital di seluruh wilayah Indonesia. Pertumbuhan ini tidak hanya menunjukkan bahwa internet telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari, tetapi juga menggambarkan semakin besarnya ketergantungan masyarakat terhadap gadget untuk berbagai keperluan, mulai dari komunikasi, pendidikan, pekerjaan, hingga hiburan. Dalam kurun waktu beberapa tahun terakhir, lonjakan pengguna internet tersebut mencerminkan perubahan pola hidup masyarakat yang semakin terdorong oleh kebutuhan akan akses informasi dan layanan digital, sekaligus memperlihatkan tantangan baru bagi dunia pendidikan dan sosial masyarakat dalam mengelola dampak positif maupun negatif dari penggunaan teknologi yang semakin intensif.¹⁴

Konteks ini menjadikan peran orang tua dan guru menjadi sangat vital. Orang tua sebagai pengasuh dan pendidik pertama dalam keluarga memiliki kewajiban untuk mengawasi dan mendampingi anak-anak mereka dalam penggunaan gadget. Begitu pula dengan peran guru di sekolah yang tidak hanya sebagai pendidik, tetapi juga sebagai pembimbing dan pengarah. kolaborasi antara orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget di era digital perlu diperkuat agar peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendidikan mereka, tanpa

¹⁴Hasil Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2025, <https://apjii.or.id/survei>.

terjebak dalam perilaku negatif yang dapat mengganggu proses belajar.¹⁵ Oleh karenanya, sinergi keduanya diharapkan mampu membantu peserta didik memanfaatkan teknologi secara produktif untuk mendukung proses pembelajaran, tanpa terjebak dalam perilaku negatif yang dapat menghambat perkembangan karakter dan prestasi belajar mereka.

SMA Negeri 1 Campalagian menghadapi tantangan dalam mengelola penggunaan gadget di kalangan siswa. Meskipun seluruh peserta didik telah membawa gadget ke sekolah, pemanfaatannya untuk pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih jauh dari optimal. Hanya sebagian kecil siswa yang memanfaatkan perangkat mereka untuk membaca Al-Qur'an digital atau mencari materi pelajaran, sementara sebagian besar lebih sering menggunakan gadget untuk aktivitas hiburan seperti menonton konten di media sosial, berkomunikasi di aplikasi pesan, atau bermain game selama jam belajar. Ketidakseimbangan ini menunjukkan bahwa gadget belum sepenuhnya berfungsi sebagai alat pendukung belajar, dan masih diperlukan upaya pengawasan serta pembiasaan penggunaan yang lebih terarah agar teknologi tersebut benar-benar mendukung proses pendidikan di sekolah.

Sejalan dengan hasil wawancara awal dengan guru PAI, guru BK, dan kepala sekolah menunjukkan bahwa penggunaan gadget di lingkungan SMA Negeri 1 Campalagian berada pada kondisi yang memprihatinkan. Guru PAI mengungkapkan bahwa pengaruh gadget telah begitu kuat melekat dalam pola pikir peserta didik sehingga sulit diarahkan untuk tetap fokus belajar; hanya sedikit siswa yang memanfaatkannya untuk membaca Al-Qur'an digital atau mencari materi pelajaran, sementara sebagian besar lebih tertarik pada hiburan. Guru BK menambahkan bahwa meskipun seluruh siswa telah terbiasa membawa gadget ke sekolah, cara penggunaannya kini lebih banyak beralih pada aktivitas non pembelajaran yang mengganggu konsentrasi dan menurunkan minat belajar, meski sekolah telah mencoba melakukan pengawasan. Sejalan dengan itu, kepala sekolah

¹⁵Adinda Dwi Lestari dkk, *Sosialisasi Pengawasan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, *Jurnal Kreativitas Mahapeserta didik Informatika*, Vol. 2, No. 1, (2021), h. 87.

menegaskan bahwa gadget memang penting sebagai penunjang pembelajaran, namun jika digunakan hanya untuk hiburan maka penggunaannya perlu dibatasi. Beliau berharap para guru, khususnya guru PAI, dapat berperan lebih aktif dalam mengarahkan peserta didik agar memanfaatkan gadget secara bijak dan produktif sebagai sumber belajar keagamaan maupun materi pelajaran lainnya.

Berdasarkan kondisi nyata di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget di SMA Negeri 1 Campalagian masih belum optimal dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena sebagian peserta didik lebih memanfaatkan gadget untuk hiburan dibandingkan kegiatan edukatif. Meskipun sekolah telah berupaya memberikan pengawasan, pengendalian diri peserta didik masih lemah dalam memanfaatkan teknologi secara bijak. Kondisi ini menunjukkan perlunya peran aktif guru, khususnya guru PAI, serta kolaborasi dengan pihak orang tua dalam membimbing peserta didik agar gadget dapat di manfaatkan sebagai saranapembelajaran yang positif dan bernilai edukatif.

Berdasarkan uraian di atas perlunya penelitian yang mendalam mengenai peran orang tua dan guru PAI dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik di era digital di SMA Negeri 1 Campalagian. Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang strategi yang diterapkan oleh kedua pihak serta dampaknya terhadap perilaku peserta didik dalam memanfaatkan gadget.

B. Rumusan Masalah

Dalam konteks tersebut, rumusan masalah untuk skripsi yang berjudul "Peran Orang Tua dan Guru dalam pengawasan Gadget di Era Digital pada Peserta Didik di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian" dapat disusun sebagai berikut:

1. Bagaimana Peran Orang Tua dalam pengawasan Gadget oleh peserta didik di Era Digital?
2. Bagaimana Peran Guru dalam pengawasan Gadget di Sekolah?

C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus

1. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas bahwa Penelitian ini diarahkan untuk fokus pada dua domain utama pengawasan gadget:

- a. Pengawasan di lingkungan keluarga yang melibatkan orang tua sebagai pihak yang paling dekat dan paling awal membentuk pola penggunaan gadget pada peserta didik
- b. Pengawasan di lingkungan sekolah yang melibatkan guru PAI sebagai figur pendidik yang memiliji tanggung jawab membimbing peserta didik dalam penggunaan gadget, khususnya dalam konteks pembelajaran keagamaan.

2. Deskripsi Fokus

Fokus penelitian ini tertuju pada penggambaran keterlibatan orang tua dan guru PAI dalam proses pengawasan penggunaan gadget oleh peserta didik di SMA Negeri 1 Campalagian. Penelitian mengkaji situasi yang terjadi di rumah dan di sekolah, termasuk bagaimana kedua pihak berada dalam posisi yang penting dalam membentuk kebiasaan serta kontrol diri peserta didik terhadap penggunaan gadget. Melalui fokus ini, penelitian berupaya memahami fenomena pengawasan yang berlangsung dalam dua ruang berbeda keluarga dan sekolah

D. Kajian Terdahulu

1. Berdasarkan penelitian yang diteliti oleh Shella Tasya Hidayatuladkia dkk, dalam jurnal penelitian yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun.” Dalam penelitian ini, orang tua memiliki peran pentng dalam mengendalikan penggunaan gadget pada anak usia 11 tahun. Orang tua dapat menetapkan batas waktu dalam penggunaan gadget, memilihkan aplikasi yang sesuai, mendampingi anak saat menggunakan perangkat tersebut, melatih anak agar bertanggung jawab

atas penggunaannya, serta mengawasi interaksi sosial anak agar tetap berjalan dengan baik. Secara umum, orang tua telah berupaya menjalankan peran tersebut dengan optimal.¹⁶ Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama mengontrol penggunaan gadget dan bagaimana kontrol dan pengawasan terhadap penggunaannya, menekankan pada orang tua dalam membimbing anak agar penggunaan gadget tidak berdampak negatif. Adapun perbedaannya yaitu pada subjek penelitian, fokus peran, dan lokasi penelitian.

2. Berdasarkan penelitian yang diteliti oleh Heri Rusli Effendi dkk, dalam jurnal penelitian yang berjudul “Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Pendampingan Anak Di Era Gadget.” Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa peran orang tua dan pendidik menjadi sangat krusial dalam memberikan pendampingan yang tepat. Orang tua perlu mengatur waktu penggunaan gadget, memilihkan konten yang sesuai, dan mendampingi anak saat mengakses teknologi. disisi lain, pendidik juga diharapkan turut serta membina dan mengarahkan pemanfaatan teknologi secara positif di lingkungan sekolah. Dengan pendampingan yang baik dari kedua belah pihak, anak dapat memanfaatkan gadget untuk mengembangkan kreativitas dan pengetahuan tanpa terjebak dalam dampak negatifnya.¹⁷

Persamaan penelitian yang diteliti oleh Heri Rusli Effendi dkk dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu sama-sama membahas penggunaan gadget dan bagaimana peran orang tua dan guru dalam pengawasan atau pendampingan anak-anak dalam penggunaan gadget,

¹⁶Shella Tasya Hidayatuladkia dkk, Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, Vol. 5, No. 3, (2021), h. 369.

¹⁷Heri Rusli Effendi dkk, *Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Pendampingan Anak Di Era Gadget*, Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia, vol.1, No.1, 2023, h. 33.

tujuannya sama yakni mencegah dampak negatif dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol, dan jenis pendekatan kualitatif juga berbeda. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terletak pada Subjek Penelitian, Fokus pada peran pendidik, dan lokasi penelitian.

3. Berdasarkan penelitian yang diteliti oleh Ervina Anastasya dkk, dalam jurnal penelitian yang berjudul “Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi Digital Pada Anak.” hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua perlu memberikan pengawasan dan bimbingan kepada anak dalam menggunakan teknologi digital. Disamping itu, penting juga bagi orang tua untuk memberikan edukasi kepada anak agar terhindar dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan teknologi digital. Salah satu bentuk nyata dari pengawasan tersebut adalah dengan mendampingi anak secara langsung.¹⁸

Persamaan penelitian Ervina anastasya dkk dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yakni sama-sama menekankan pentingnya peran orang tua dalam menghadapi tantangan era digital, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti memiliki pendekatan yang lebih komprehensif dengan melibatkan guru, serta fokus pada pengguna gadget sebagai bentuk teknologi digital yang paling umum digunakan oleh anak-anak saat ini.

Adapun perbedaannya yakni pada peran orang tua dalam mengawasi penggunaan teknologi digital oleh anak. penelitian tersebut terbatas pada lingkup keluarga dan hanya melibatkan orang tua sebagai subjek. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh peneliti memiliki cakupan luas. Tidak hanya melibatkan peran guru sebagai pihak yang turut bertanggung jawab

¹⁸Ervina Anastasya dkk, *Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi pada Anak*, jurnal sandewa Vol. 2, No. 1, Februari 2024, h. 312.

dalam mengawasi penggunaan gadget pada anak di era digital. Selain itu, peneliti menitik beratkan pada pengguna gadget bukan teknologi digital secara umum.

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk Mendeskripsikan bagaimana peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget di Era Digital pada peserta didik di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian .
2. Untuk mendeskripsikan peran guru dalam pengawasan gadget di Era digital di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dibagi menjadi dua bagian yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis yaitu :

1. Manfaat secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada dunia pendidikan dengan mengkaji peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget di era digital.pada jenjang pendidikan

2. Manfaat secara praktis

- a. Bagi peneliti, memberikan kontribusi sebagai rujukan untuk penelitian berikutnya memiliki kaitan dengan judul penelitian ini
- b. Bagi pendidik, Panduan praktis ini membantu pendidik mengendalikan penggunaan gadget berlebih pada Peserta didik di era digital, sekaligus membantu orang tua membimbing anak agar tumbuh kembangnya optimal dalam memanfaatkan teknologi.

- c. Bagi Sekolah, Sekolah akan memberikan arahan dan solusi tepat tentang cara mengawasi penggunaan gadget pada peserta didik berdasarkan informasi peran orang tua dalam membatasi penggunaan gadget pada anak.

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. *Peran Orang Tua*

1. Pengertian Peran Orang Tua

Peran dapat dipahami sebagai serangkaian tindakan, tanggung jawab, atau perilaku yang dijalankan oleh seseorang sesuai dengan kedudukan, fungsi, atau status sosial yang dimilikinya dalam suatu organisasi.¹ Dengan kata lain, peran menggambarkan bagaimana seseorang diharapkan bertindak dan berkontribusi dalam suatu lingkungan sosial atau kelembagaan agar tujuan organisasi dapat tercapai secara efektif. Peran ini tidak hanya mencakup apa yang dilakukan, tetapi juga bagaimana individu tersebut menjalankan tugas dan berinteraksi dengan anggota lainnya sesuai dengan aturan, norma, serta harapan yang berlaku.

Secara umum peran dapat dimaknai sebagai suatu kedudukan atau fungsi yang memiliki kontribusi signifikan dalam proses pelaksanaan kegiatan. Peran berfungsi sebagai faktor penentu yang mempengaruhi arah, kelancaran, serta keberhasilan suatu aktivitas, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal. Peran yang dimaksud dalam hal ini adalah peran orang tua dalam mendidik anak sejak usia dini. Orang tua memiliki tanggung jawab utama dalam mendidik anak, tidak hanya sebatas pengasuhan, dan pengawasan tetapi juga dalam membentuk karakter moral, dan nilai keagamaan, sehingga lahir generasi islam yang berilmu dan berakhlak mulia demi terciptanya peradaban yang maju.²

¹Muhajir Musa dan M. Feri Firmansyah, *Pendidikan Parenting Islam*, (Indramayu: PT Adap Indonesia Grup, h. 2

² Khaerudin. "Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak Sejak Dini", (cet. ke-1. Komojo Pres Depok: 2024), h 30.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, orang tua berarti ayah dan ibu.³ Orang tua merupakan sosok yang melahirkan sekaligus membesarkan anaknya. mereka berperan sebagai guru dan lembaga pendidikan pertama bagi setiap anak. tanggung jawab orang tua mencakup pemenuhan seluruh kebutuhan anak, mulai dari pangan, minuman, pendidikan, kesehatan, pakaian, hingga tempat tinggal. Setiap anak lahir dari seorang ibu, sehingga sudah menjadi kewajiban bagi anak untuk menghormati dan berbakti kepada kedua orang tuanya.⁴

Secara umum, masyarakat memahami orang tua sebagai ibu dan ayah kandung kita. selain melahirkan, mereka juga membesarkan dan mendidik kita dengan memberikan contoh perilaku baik di rumah dan kehidupan sehari-hari. orang tua menjelaskan hal-hal di dunia dan memberikan pemahaman yang jelas tentang hal-hal yang belum kita mengerti.

Orang tua memiliki tanggung jawab utama dalam menanamkan nilai moral dan membimbing anak agar dapat membedakan benar dan salah di tengah pengaruh media digital. keteladanan perilaku orang tua menjadi kunci, karena anak cenderung meniru tindakan mereka. selain itu, orang tua perlu mengarahkan penggunaan teknologi agar anak hanya mengakses konten yang positif dan sesuai usia.⁵ Dalam perkembangan era digital yang begitu cepat, peran orang tua semakin krusial dalam menanamkan nilai moral sejak usia dini. Anak-anak kini hidup ditengah kemajuan teknologi seperti *smartphone* dan komputer yang turut membentuk karakter serta perilaku mereka. karena itu, orang tua perlu memberikan bimbingan agar anak dapat memahami dan menerapkan nilai moral dengan bijak ditengah deras nya arus informasi digital.

³Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 802

⁴Leli Lestari dan Muhammad Azhar, *Interaksi Guru Orang Tua dan Anak Didik Di Sekolah Dasar*; (CV. Duta Media Publishing, Pamekasan: 2021), h. 25.

⁵Panius zagoto, "Peran Orang Tua dalam Perkembangan moral", *Widina media utama: jawa barat: 2024, cet ke-1*, h. 81

Sementara itu, Wiwin Nart menjelaskan bahwa peran orang tua juga harus dilihat dari perspektif strategi keluarga yang lebih luas, termasuk pengelolaan konflik, keseimbangan emosional, serta pengawasan penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Nart menekankan bahwa strategi pendidikan keluarga pada masa kini harus memperhitungkan pengaruh budaya, tradisi, serta perkembangan teknologi. Orang tua, menurutnya, memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyelesaikan konflik dalam keluarga, serta menjaga keseimbangan antara kebutuhan fisik dan emosional anak, pandangannya juga menegaskan bahwa orang tua berperan penting dalam membimbing anak agar menggunakan teknologi, khususnya gadget, secara tepat dan bermanfaat.⁶

Penjelasan diatas sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Bronfenbrenner, menyatakan bahwa perkembangan individu dipengaruhi oleh interaksi yang terjadi dalam berbagai lingkungan terdekat seperti keluarga hingga faktor budaya yang lebih luas. Bronfenbrenner mengemukakan bahwa lingkungan anak merupakan susunan struktur yang bertingkat, yang masing-masing berada dalam struktur berikutnya. Ia mengurutkan struktur-struktur tersebut berdasarkan seberapa besar dampaknya terhadap seorang anak. struktur-struktur tersebut dinamakan Mikrosistem, Mesosistem, Ekosistem, Makrosistem, dan Kronosistem. Karena kelima sistem tersebut saling terkait, pengaruh sistem terhadap perkembangan anak bergantung pada hubungannya dengan sistem lainnya.⁷

Peranan Orang Tua Menurut Tafsir dalam Hidayat, Orang tua merupakan pendidik utama sekaligus pertama bagi anak dalam menanamkan nilai keimanan. Ayah maupun ibu adalah sosok pertama yang menyambut kehadiran anak di dunia

⁶Wiwin Nart, *Panduan Lengkap Pendidikan Keluarga Strategi dan Sumber Daya untuk Orang Tua dan Pendidika* (Prenada Media Jakarta: 2024), h. 19.

⁷Kuslah Sunarti, *Pola Asuh Orang Tua dan Kemandirian Anak*, (Edukasi Mitra Grafika Makassar : 2015), h 26.

dan memiliki harapan dan tujuan bagi masa depan anaknya, sehingga keterlibatan dan peran aktif orang tua sangat dibutuhkan untuk mewujudkan tujuan tersebut. Peran aktif orang tua dalam mendidik anak merupakan faktor penting dalam membentuk kepribadian anak. Hal ini karena anak cenderung meniru perilaku yang ditampilkan orang tuanya serta mengikuti arahan yang diberikan. Selain itu, keterlibatan orang tua juga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar anak di sekolah. Tugas orang tua tidak hanya terbatas pada pembiayaan pendidikan, tetapi juga mencakup pemberian dukungan terhadap kegiatan belajar anak. Di luar lingkungan sekolah, anak tetap memerlukan motivasi dan dorongan dari orang tua ketika belajar di rumah. Oleh karena itu, peran aktif orang tua sangat diperlukan dalam mendukung keberhasilan pendidikan anak.⁸

Orang tua seharusnya memberi perhatian pada perkembangan karakter, kepribadian, serta pendidikan anak-anaknya, karena peran mereka sangat berpengaruh dalam proses tumbuh kembang pendidikan anak. Sering kali, orang tua hanya mampu mencukupi kebutuhan materi, namun mengabaikan kebutuhan pendidikan anak. Akibatnya, anak berkembang bukan sesuai dengan pola asuh yang diharapkan, melainkan tumbuh tanpa landasan norma agama maupun sosial, sehingga tidak memiliki kejelasan tentang bagaimana seharusnya ia bersikap atau bertindak, karena tidak pernah mendapatkan arahan dan bimbingan dari orang tuanya.⁹

2. Peran Orang Tua

Membangun keluarga yang harmonis maka tidaklah terlepas dari tanggung jawab kedua orang tuanya. Dalam mendidik anak ibu sangatlah berpengaruh dalam pendidikannya. Akan tetapi dalam membangun keluarga yang berkualitas dan

⁸Marlina Ummas Genisa dkk, *Sukses Mendidik Anak Di Abad 21*, (cet.ke-1, Samudrah Biru Yogyakarta: 2018), h. 31.

⁹Gilang Achmad Marzuki, *Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak*, (Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya), vol.1, No.4, 2022, h. 54.

harmonis seorang ayah tidaklah kalah penting. Karena di dalam Al-Qur'an seorang ayah atau suami dikatakan sebagai *Ar-Rijalul qawwamun* artinya seorang pria (ayah atau suami) merupakan pemimpin bagi keluarganya, yang sangat berperan bagi kemaslahatan anak dan istri-istrinya. Terutama pada pendidikan anak, seorang ayah juga tidak kalah penting dari seorang ibu dalam mendidik anak-anaknya.¹⁰ Oleh karena itu, keharmonisan dan kualitas suatu keluarga hanya dapat terwujud apabila kedua orang tua menjalankan peran dan tanggung jawabnya secara seimbang, saling melengkapi, serta bersama-sama berkomitmen dalam menghadirkan lingkungan yang penuh kasih sayang, bimbingan, dan nilai-nilai kebaikan bagi tumbuh kembang anak-anak.

Teori peran (*Role Theory*) menjelaskan bahwa setiap individu dalam suatu struktur sosial memiliki peran dan tanggung jawab tertentu yang harus dijalankan sesuai dengan statusnya. Dalam konteks keluarga, orang tua memiliki peran sebagai pendidik, pengasuh, dan pengawas bagi anak. Menurut Bruce J. Biddle (1986), peran merupakan serangkaian perilaku yang diharapkan dari seseorang berdasarkan posisi sosial yang dimilikinya. Teori ini relevan karena menggambarkan bagaimana orang tua harus menjalankan fungsi pengawasan, pendidikan, dan pembinaan dalam penggunaan gadget oleh anak.

Sebagaimana tercantum dalam Muhammad Bustanul Arifin Dkk, Orang tua setidaknya memiliki beberapa aspek yang menjadi pedoman untuk mengembangkan pendidikan Islam kepada anak terkhusus di era digital ini berikut adalah peran orang tua dalam mengembangkan pendidikan Islam kepada anak di era digital.¹¹

¹⁰ Muhajir Musa dan M. Feri Firmansyah, *Pendidikan Parenting Islam*, (Indramayu: PT Adap Indonesia Grup, h. 51

¹¹Muhammad Bustanul Arifin Dkk, Peran orang tua dan guru dalam mengembangkan pendidikan Islam peserta didik di Era Digital. *Sosial Science Academic*, Vol.2, No.2, 2024, h. 157

a. Model Utama Identitas Keagamaan

Orang tua memegang peran sebagai teladan utama bagi anak dalam membentuk identitas keagamaan. Di tengah perkembangan era digital, tugas ini menjadi semakin menantang karena orang tua perlu memastikan anak tetap memperoleh pemahaman yang benar meskipun terpapar berbagai informasi dari internet. Peran tersebut sangat krusial, sebab anak-anak cenderung meniru perilaku serta nilai-nilai yang ditunjuk oleh orang tuanya. Oleh karena itu, orang tua dituntut secara konsisten menampilkan keteladanan dalam penerapan ajaran agama dalam kehidupan sehari-sehari.

b. Pengawasan Penggunaan Teknologi

Orang tua memiliki tanggung jawab penting dalam mengawasi penggunaan teknologi oleh anak-anak mereka. Pengawasan ini mencakup pemantauan terhadap konten yang diakses, durasi penggunaan gadget, serta jenis aplikasi dan situs web yang digunakan. Oleh karena itu orang tua perlu mendampingi anak selama menggunakan gadget agar terhindar dari paparan konten negatif yang dapat mempengaruhi moral dan nilai-nilai keislaman.

c. Penyediaan Sumber Daya Pendidikan yang Tepat

Orang tua perlu aktif dan menyediakan sumber belajar berbasis teknologi yang sesuai dengan nilai-nilai Islam, seperti aplikasi, video, dan materi pelajaran yang mendukung pendidikan agama. Dengan memastikan keakuratan dan kesesuaian konten, teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana positif dalam pembelajaran agama.

d. Pendampingan dan Bimbingan Aktif

Orang tua perlu lebih proaktif dalam mendampingi anak, tidak hanya mengawasi penggunaan teknologi, tetapi juga membimbing mereka dalam menerapkan nilai-nilai islam dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya, dengan

berdiskusi tentang cara beretika di media sosial atau menyikapi konten yang tidak sesuai dengan islam

e. Mengajarkan Etika Digital Berdasarkan Nilai Islam

Orang tua perlu menanamkan etika digital kepada anak-anak berdasarkan nilai-nilai islam seperti menggunakan internet dengan bijak, bersikap sopan di dunia maya, serta menghormati privasi dan hak orang lain. Dengan pembekalan ini, anak-anak dapat menghadapi tantangan moral di era digital dengan aman dan berakhlak baik.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa peran orang tua di era digital adalah pengawasan berbasis nilai tradisional dengan literasi digital, sehingga anak tidak hanya terlindungi dari dampak negatif gadget, tetapi juga mampu menggunakannya secara bijak untuk mendukung perkembangan diri.

Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi oleh orang tua adalah menghadapi reaksi emosional anak ketika tidak diizinkan menggunakan gadget. Banyak anak yang menunjukkan rasa kesal bahkan menangis saat akses mereka terhadap gadget dibatasi, hal ini mencerminkan kuatnya pengaruh gadget dalam kehidupan mereka hingga menimbulkan kemarahan atau ketidaknyamanan saat tidak bisa menggunakannya. meski begitu, sebagian orang tua memilih untuk membiarkan anak-anak mereka menangis dalam situasi tersebut sebagai bentuk pembelajaran agar anak terbiasa disiplin dan tidak terlalu bergantung pada gadget. meskipun menghadapi kesulitan ini, para orang tua tetap berusaha konsisten menjaga batasan waktu penggunaan karena mereka memahami bahwa kebiasaan disiplin dalam mengatur waktu gadget akan memberikan dampak positif terhadap perkembangan anak dalam jangka panjang.¹²

¹²Dini Septi Harianti, Peran Orang Tua dalam Mengatur Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini, *Jurnal Kumara Cendekia*, Vol. 13, No. 1, (2025), h. 13.

Dilihat dari kemampuan literasi dalam keluarga yang merupakan aspek penting yang harus ditumbuhkan oleh setiap keluarga, khususnya di era perkembangan teknologi saat ini. Menurut pendapat Turkle, beliau mengatakan bahwa generasi muda masa kini dikenal dengan istilah "*the tethered self*" yaitu gambaran tentang individu yang kehidupannya sangat terikat dan dipengaruhi oleh internet. Sebagian besar waktu remaja, sejak bangun pagi hingga interaksi menjelang tidur, dihabiskan untuk beraktivitas dengan internet dan gadget, sehingga komunikasi dengan keluarga menjadi sangat terbatas. Mereka cenderung lebih nyaman berkomunikasi melalui pesan teks dibandingkan berbicara langsung dengan orang lain.

Keluarga memiliki peran penting untuk membantu anak tumbuh menjadi pribadi yang sehat secara mental di tengah era digital. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menumbuhkan literasi keluarga guna menyeimbangkan dampak negatif dari dunia digital terhadap anak. Pada kegiatan literasi keluarga yang melibatkan orang tua dan anak melalui aktivitas ini mempererat hubungan dan menciptakan waktu yang berkualitas antara keduanya dan dapat membangun suasana yang positif dan juga harmonis¹³.

Secara keseluruhan, keluarga memegang peran yang sangat fundamental dalam proses pendidikan anak. Melalui lingkungan keluarga, anak-anak merasakan adanya ikatan emosional yang mendalam dengan orang-orang di sekelilingnya, memperoleh berbagai pengalaman bermakna, serta mulai mengembangkan keterampilan dasar dan nilai-nilai hidup yang menjadi bekal penting dalam berinteraksi dengan lingkungan fisik maupun sosial. Dengan demikian, keluarga menjadi fondasi utama yang membentuk arah perkembangan anak dan berperan

¹³Sherly Turkle, "the tethered self technology reinvents intimacy and solitude," *Journal of Continuing Higher Education Review* vol. 75, 2011, h. 28-39

besar dalam membangun karakter serta kepribadian mereka seiring pertumbuhan dan perjalanan hidupnya.¹⁴

3. Strategi Orang Tua dalam Pengawasan Pengguna Gadget pada Anak

Orang tua memiliki peran yang sangat penting dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak. Mereka berfungsi sebagai pengatur, pengawas, sekaligus pendamping yang bertugas memastikan anak memanfaatkan teknologi secara tepat. Tanpa pengelolaan yang tepat, gadget berpotensi menimbulkan lebih banyak kerugian daripada manfaat. Ada beberapa strategi efektif yang diterapkan orang tua untuk mengatur penggunaan gadget pada anak remaja. Strategi ini bertujuan untuk menyeimbangkan antara manfaat edukatif dengan potensi resiko yang ada dalam penggunaan gadget. Berikut penjelasannya seperti yang dikutip pada Mesi Rawanita dan Ainal Mardhiah.¹⁵

Pertama, pembatasan waktu layer (*Time Limiting*) salah satu pendekatan yang paling sering digunakan adalah membatasi durasi penggunaan layer. Orang tua dapat menetapkan aturan yang tegas mengenai berapa lama dan seberapa sering anak diperbolehkan menggunakan gadget. Contohnya, anak hanya diizinkan bermain gadget selama satu jam per hari setelah menyelesaikan aktivitas fisik atau tugas sekolah. Langkah ini bertujuan untuk mencegah kecanduan serta menjaga keseimbangan antara kegiatan digital dan aktivitas fisik maupun sosial.

Kedua, pengawasan dan penyaringan konten (*Content Monitoring*). Orang tua dapat memanfaatkan aplikasi atau fitur control untuk mengawasi serta menyaring konten yang diakses oleh anak. Beragam teknologi saat ini memungkinkan orang tua untuk memblokir materi tertentu dan menetapkan

¹⁴Abdi Syahril Harahap Dkk, *Membentuk karakter Unggul*, (Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia, 2023), h. 24-15

¹⁵Mesi Rawanita, Ainal Mardhiah, Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam, *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, Vol. 1, No. 3, (2024), h. 281-282.

Batasan usia pada aplikasi maupun permainan. Melalui strategi ini, orang tua dapat memastikan bahwa anak hanya mengakses konten yang sesuai dengan tahapan usianya.

Ketiga, memberikan alternatif aktivitas (*Providing Alternative*) orang tua dapat membantu mengurangi ketergantungan anak terhadap gadget dengan menawarkan berbagai kegiatan menarik sebagai pengganti. Misalnya, mengajak anak bermain diluar, membaca buku, atau melakukan aktivitas sen dan kerajinan tangan. Dengan menyediakan beragam pilihan yang menyenangkan, anak-anak akan belajar bahwa hiburan tidak hanya bisa diperoleh dari penggunaan gadget semata.

Keempat, pendampingan dan edukasi (*Coviewing and education*).orang tua tidak seharusnya membiarkan anak menggunakan gadget tanpa pengawasan. Sebaliknya, mereka perlu terlibat langsung dalam aktivitas digital anak. Contohnya, orang tua bisa menemani anak saat menonton video dan membahas isi tontonan tersebut, atau ikut serta dalam permainan yang bersifat edukatif. Keterlibatan aktif seperti ini dapat memperkuat komunikasi antara orang tua dan anak serta memastikan bahwa pemanfaatan gadget mendukung aspek Pendidikan.

Kelima, memberikan teladan (*Being a Role Model*). Orang tua perlu menunjukkan sikap yang konsisten dalam mengatur penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak melihat orang tuanya menggunakan gadget dengan cara yang bijak dan terkendali, Mereka cenderung akan meniru perilaku tersebut. Sebaliknya, jika anak menyaksikan orang tua terlalu sering menggunakan gadget, mereka bisa saja menganggap bahwa penggunaan gadget tanpa batas adalah hal yang wajar.

B. Peran Guru PAI

1. Pengertian peran Guru PAI

Peran dapat dipahami sebagai wujud dinamis dari kedudukan atau status seseorang ketika ia menjalankan hak serta kewajibannya dalam suatu lingkungan sosial atau profesi.¹⁶ Guru menurut UU RI No. 14 Bab 1 pasal tahun 2005 tentang guru dan dosen adalah: Pendidikan profesional dengan tugas mendidik mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan dasar dan pendidikan menengah.

Menurut pandangan Siti Rukhyati Mu'allim, guru berfungsi sebagai pengajar dan penyampai ilmu pengetahuan. penggunaan istilah muaddib menunjukkan peran guru sebagai Pembina moral dan akhlak Peserta didik melalui keteladanan. sebaliknya, istilah murobbi mengarah pada perkembangan dan pemeliharaan aspek jasmani dan rohani peserta didik. Di Indonesia, istilah umum yang digunakan untuk peran tersebut adalah "ustadz' atau "guru."¹⁷

Menurut Jakaria Umro mendefinisikan guru sebagai individu yang bertanggung jawab atas perkembangan holistic peserta didik. Tugas pendidik dalam pendidikan islam mencakup perkembangan potensi kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. guru berperan aktif membantu peserta didik mencapai kedewasaan, kemandirian, dan pemahaman akan peran sosialnya.¹⁸

Guru Pendidikan Agama Islam berperan sebagai pendidik yang bertanggung jawab terhadap perkembangan holistik (jasmani dan rohani) terhadap peserta didik. peran tersebut meliputi pembentukan karakter muslim yang berakhlak mulia dan internalisasi nilai-nilai ajaran islam untuk diimplementasikan dalam kehidupan

¹⁶Fitrawan Umar., *Peranan Guru PAI Dalam Mengatasi Kesulitan Belajar Peserta Didik.* (2022). h.20

¹⁷Siti Rukhyati, *Strategi Guru Pai Dalam Membina Karakter Peserta Didik SMK Al-Falah Salatiga*, (Salatiga: LP2M IAIN Salatiga 2020), h. 10-11.

¹⁸Jakaria umro, "Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Era society 5.0, vol .5, No. 2, *Jurnal Al-makrifat.* (2020), h. 84.

sehari-hari. adapun tujuan akhir dari proses pendidikan ini adalah terwujudnya individu yang mampu menghayati dan mengamalkan ajaran islam sebagai pedoman hidup menuju kesejahteraan dunia dan akhirat.¹⁹

Kedudukan Guru dalam pendidikan menurut Al-Ghazali menempatkan guru agama pada posisi yang terhormat. pandangannya didasarkan pada ontologi manusia sebagai makhluk paling utama dimuka bumi, dengan hati sebagai pusat eksistensinya. keunikan guru agama terletak pada komitmennya untuk senantiasa memperbaiki, menyempurnakan, dan mendekatkan peserta didik kepada Allah swt. Oleh karena itu, pengajaran agama bukan sekedar aktivitas, melainkan ibadah sekaligus implementasi amanah kekhalifahan. tugas ini dipandang sebagai amanah ilahi yang mulia dan utama. Al-Ghazali juga memaknai ilmu sebagai kunci yang membuka pintu hati seorang muslim, dan menempatkan guru sebagai penyimpan dan penyalur pengetahuan yang esensial. kemuliaan guru agama, terletak pada dua fungsi utama; *takziyah* (pensucian, meliputi pembinaan diri, dan fitrah manusia) dan *ta'lim* (pengajaran).²⁰

Guru sebagai pendidik, memiliki kewajiban untuk merealisasikan tujuan pendidikan islam yang mencakup bimbingan dan pendidikan dalam mengembangkan seluruh potensi peserta didik untuk membentuk insan yang bertaqwa kepada Allah SWT.

Teori Pembelajaran Konstruktivisme (*Constructivist Learning Theory*). Teori ini dikembangkan oleh Jean Piaget (1970), yang menyatakan bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Dalam konteks pembelajaran PAI berbasis teknologi, guru berperan

¹⁹Umam c, *Inovasi Pendidikan islam: strategi dan Metode Pembelajaran PAI di sekolah umum*, (Jakarta :Dotplus Publisher. 2020) h,1606.

²⁰Ahmad miftakhul Huda dkk, *Kedudukan Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam*, vol.18, No.2, *Jurnal Pendidikan Islam*, 2021, h. 12.

sebagai fasilitator yang membantu peserta didik memahami nilai-nilai Islam melalui media digital, proyek kolaboratif, dan pengalaman belajar aktif.

2. Peran Guru Pendidikan Agama Islam

Sebagaimana tercantum dalam Muhammad Bustanul Arifin Dkk, guru berperan penting dalam era digital dengan memanfaatkan teknologi untuk memperkaya pembelajaran tanpa mengabaikan nilai-nilai keislaman, melalui pendekatan inovatif dan peningkatan profesionalisme guru dapat menciptakan pembelajaran yang efektif, menarik dan tetap berlandaskan pada ajaran Islam.

a. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Guru berperan penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran PAI. Melalui pemanfaatan aplikasi, video interaktif, dan Sumber belajar. Guru dapat menyajikan materi secara lebih menarik dan interaktif, dengan demikian, teknologi menjadi sarana untuk menciptakan pembelajaran yang modern dan dinamis tanpa mengabaikan nilai-nilai keislaman

b. Penggunaan Media Digital untuk Materi Pendidikan Islam

Guru dapat menggunakan media digital seperti podcast, blog, dan media sosial untuk menyampaikan materi pendidikan Islam secara lebih luas. Konten seperti ceramah ulama atau kisah para nabi dapat menjadi sarana efektif dalam memperkaya pembelajaran, sekaligus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk belajar secara fleksibel kapan pun dan di mana pun.

c. Pembelajaran berbasis Proyek dan Kolaborasi

Guru dapat memanfaatkan gadget peserta didik untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif dalam pendidikan Islam. Melalui perangkat digital peserta didik dapat bekerja sama membuat presentasi, konten digital, atau proyek sosial yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Pendekatan ini tidak hanya membantu memahami dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-

hari, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaborasi dan tanggung jawab dalam penggunaan teknologi secara positif.

d. Pengembangan Kurikulum yang Relevan

Guru perlu merancang kurikulum yang relevan dengan tantangan era digital, termasuk penggunaan gadget oleh peserta didik. Kurikulum tersebut harus memuat materi etika digital, penggunaan gadget dan media sosial secara islami, serta nilai-nilai moral dalam dunia maya. Dengan demikian peserta didik tidak hanya belajar memanfaatkan gadget sebagai alat pendukung pembelajaran, tetapi juga memahami bagaimana menerapkan ajaran-ajaran islam dalam setiap aktivitas digital mereka.

e. Penanaman Nilai-Nilai Islam Melalui aktivitas Ekstrakurikuler

Kegiatan ekstrakurikuler juga dapat menjadi sarana efektif dalam menanamkan nilai-nilai islam pada peserta didik. Melalui kegiatan klub *tahfidz*, diskusi keagamaan, atau priyek sisual berbasis ajaran islam, guru dapat mendorong peserta didik untuk mengamalkan nilai-niali tersebut dalam kehidupan nyata, misalnya dengan mencari referensi keagamaan, membuat konten dakwah digital, atau berbasis pengalaman spiritual secara positif di media sosial.

3. Kolaborasi Peran Orang Tua dan Guru

Kolaborasi antara sekolah, keluarga, dan Masyarakat merupakan salah satu prinsip penting dalam mendukung keberhasilan pendidikan. Agar program kolaborasi berjalan sesuai tujuan, terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan. Pertama, adanya persamaan harkat, martabat, dan kedudukan antara guru, orang tua, dan Masyarakat. Kedua, adanya persamaan hak, kewajiban, serta tanggung jawab dalam mendidik peserta didik. Ketiga, terciptanya semangat gotong royong, kerja sama, dan kebersamaan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.²¹

²¹Slamet Santoso, dkk, *Kelas Orang Tua*, Cet-Ke-1, (Insight Mediatama, Mojokerto: 2023), h. 11.

Selain itu, orang tua berperan sebagai aktif melalui keterlibatan langsung dalam kegiatan pendidikan anak sehingga dapat berkontribusi secara nyata terhadap keberhasilan belajar. Guru dan orang tua dituntut untuk saling melengkapi dan bekerja sama, baik dalam kegiatan di sekolah maupun dalam tindak lanjut pembelajaran di rumah. Dalam hal ini, guru berperan sebagai inisiator, fasilitator, motivator, dan manajer dalam membangun kerja sama yang efektif dengan orang tua. Dukungan ini diperkuat dengan kolaborasi yang teratur, terbuka dan bermakna, serta adanya program pendidikan yang terencana, terarah dan terkelola dengan baik.²²

Prinsip kolaborasi juga menekankan adanya komitmen bersama dalam menangani masalah akademik, menetapkan target capaian, dan menindak lanjuti hasil kegiatan kelas orang tua, sehingga mereka semakin peduli terhadap perkembangan anak, baik dalam konteks akademik maupun konteks non akademik. dalam konteks penelitian ini, prinsip kolaborasi menjadi landasan penting bagi orang tua dan guru PAI untuk bersama-sama mengawasi penggunaan gadget peserta didik. Kolaborasi tersebut diharapkan mampu menciptakan pengawasan yang konsisten antara lingkungan sekolah dan rumah, sehingga penggunaan gadget dapat diarahkan pada hal-hal yang mendukung pembentukan karakter dan prestasi anak.²³

Guru perlu menjalin komunikasi secara rutin dengan orang tua untuk membahas perkembangan serta kebutuhan anak, sekaligus bekerja sama menciptakan lingkungan yang kondusif baik dirumah maupun di sekolah.²⁴

²²Slamet Santoso, DKK, *Kelas Orang Tua*, h. 12.

²³Slamet Santoso, dkk, *Kelas Orang Tua*, h. 15

²⁴Wayan Suryanto, dkk, *Peran Ganda Guru Sebagai Pendidik Dan Orang Tua Di Era digital* (Uwais Inspirasi Indonesia, Jawa Timur : 2019), h 55

C. *Gadget*

1. Pengertian Gadget

Gadget berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia sering disebut Gawai. Ciri utama gadget adalah adanya unsur kebaruan, yaitu selalu menghadirkan teknologi terbaru yang memudahkan aktivitas manusia. Contoh gadget antara lain smartphone, tablet, dan notebook. Menurut Widiawati yang dikutip oleh Vivi Yumarni mengatakan bahwa gadget merupakan perangkat elektronik kecil dengan fungsi tertentu. Saat ini gadget mudah ditemukan dengan harga beragam, sehingga hampir setiap orang menggunakannya untuk menunjang berbagai aktivitas dalam bidang pendidikan, sosial, budaya, ekonomi hingga politik. Dengan beragam fitur dan aplikasi, gadget membantu kehidupan manusia menjadi lebih praktis.²⁵

Secara umum, pengertian gadget adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan praktis dalam penggunaannya. Pendapat lain mengatakan pengertian gadget adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah.²⁶ Dengan demikian, gadget dapat dipahami sebagai perangkat elektronik kecil yang dirancang untuk memberikan kemudahan, mobilitas, dan fungsi praktis bagi penggunanya, sehingga menjadi bagian penting dalam aktivitas sehari-hari di era modern.

Istilah gadget atau (gawai) masih kurang populer dikalangan remaja, meskipun merupakan terjemahan dari kata gadget dalam bahasa Inggris yang lahir sebagai dampak perkembangan teknologi di era globalisasi. Kata ini baru dikenal sekitar tahun 2010-an dan kemudian ditetapkan sebagai bahasa baku setelah masuk

²⁵Vivi Yumarni, Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini, Vol. 8, No. 2, *Literasi Indonesia*, (2022), h. 109.

²⁶Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget bagi Anak*, (NTB: Pusat pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), h.1

ke dalam kbbi ,di mana gawai diartikan sebagai perangkat elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis²⁷.

Menurut Auliya Shafa' Istiqomah gadget merupakan perangkat elektronik yang dilengkapi dengan berbagai fitur dan aplikasi berteknologi modern yang berfungsi untuk mempermudah serta membuat kehidupan manusia menjadi lebih efisien dan praktis. Secara umum penggunaan gadget dapat digolongkan sebagai berikut:²⁸

- a. Sebagai sarana informasi, pengingat dan pembelajaran: gadget membantu meningkatkan efisiensi dalam mengatasi keterbatasan waktu dan biaya melalui kemudahan dalam mengatur jadwal, menyampaikan informasi, serta berkomunikasi.
- b. Sebagai alat komunikasi yang fleksibel: gadget memberi kebebasan kepada pengguna untuk berinteraksi dan merespon pesan sesuai waktu serta kebutuhan masing-masing, termasuk dengan kemampuan untuk menyaring pesan yang tidak diinginkan.
- c. Sebagai media penguat hubungan sosial: gadget berperan dalam mempererat interaksi antarindividu dengan memudahkan proses bertukar pesan dan menjaga silaturahmi tanpa batas jarak
- d. Sebagai sumber potensi kecanduan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menimbulkan ketergantungan, yang berpengaruh terhadap kesinambungan hidup dan kesehatan mental penggunanya

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa gadget atau gawai merupakan perangkat elektronik berukuran kecil dengan fungsi khusus yang terus

²⁷Indah Pratiwi dkk, *konsentrasi belajar peserta didik sma dan Penggunaan Gawai* (cet - ke-1, Cv. Jenderal Sudirman, Jakarta: 2019), h.5

²⁸Auliya Shafa' Istiqomah, (2025), *Peran Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di KB Nurul Huda Kendalserut Kecamatan Pangkah Kabupaten Tegal*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof, K.H Saifuddin Zuhri ,h.22

berkembang seiring kemajuan teknologi modern. Gadget hadir sebagai alat yang memudahkan berbagai aktivitas manusia dalam aspek pendidikan, sosial, budaya, ekonomi, hingga politik melalui beragam fitur dan aplikasi yang praktis. Keberadaannya tidak hanya berperan sebagai sarana informasi, komunikasi, dan pembelajaran, tetapi juga mempererat hubungan sosial antarindividu. Namun demikian, di balik manfaatnya, gadget juga memiliki potensi dampak negatif seperti kecanduan dan gangguan terhadap keseimbangan hidup jika digunakan secara berlebihan. Oleh karena itu, penggunaan gadget perlu diimbangi dengan kesadaran dan pengendalian diri agar manfaatnya dapat dirasakan secara optimal tanpa menimbulkan dampak buruk bagi penggunanya.

2. Fungsi Gadget

Pada dasarnya gadget berfungsi untuk membuat hidup manusia menjadi lebih praktis, berdasarkan jenis-jenis gadget, adapun beberapa fungsi gadget adalah sebagai berikut:²⁹

- a. Media komunikasi, Fungsi gadget yang paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti *smartphone*, laptop, *smartwatch*, dan lainnya.
- b. Akses Informasi, Selain sebagai media komunikasi, gadget juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet
- c. Media hiburan, beberapa jenis gadget dibuat khusus untuk tujuan hiburan. Misalnya *Ipod* untuk mendengar music dan *smartphone* yang dapat membuka video

²⁹ Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget bagi Anak*, (NTB: Pusat pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), h.3-4

- d. Gaya hidup, gadget sdh menjadi bagian penting kehidupan manusia saat ini, jadi boleh dikatakan bahwa gadget akan memengaruhi gaya hidup setiap penggunanya
- e. Menambah wawasan, dari beberapa fungsi gadget yang disebutkan di atas maka hal tersebut membuat para pengguna gadget akan semakin bertambah wawasannya. Meskipun gadget dapat mendorong produktivitas para penggunanya, namun tentu ada dampak negatif yang bisa terjadi, misalnya penggunaan gadget oleh anak-anak untuk menonton atau bermain game tanpa control dari orang tuanya sehingga mengakibatkan mereka kecanduan.

3. Dampak Positif dan Negatif dari Penggunaan Gadget

Secara umum, dampak penggunaan gadget dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu dampak positif dan dampak negatif antara lain:³⁰

- a. Memudahkan seseorang dalam melakukan komunikasi. Gadget mempermudah komunikasi dengan orang yang berada jauh dari kita melalui berbagai fitur yang tersedia, seperti pesan singkat, panggilan telepon, maupun beragam aplikasi komunikasi yang terpasang di dalamnya
- b. Menambah wawasan dan pengetahuan. Dalam hal pengetahuan, kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam gadget.
- c. Memperluas pertemanan melalui berbagai media sosial. Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui gadget yang kita miliki.

³⁰ Rita Rena Pudyastuti dan Kariyadi, *Penggunaan Gadget bagi Anak*, (NTB: Pusat pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2021), h.6-7

d. Munculnya berbagai metode baru yang mempermudah proses belajar . Dengan adanya metode pembelajaran ini dapat memudahkan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran.

Sedangkan dampak negatif dari gadget itu sendiri yaitu:

- a. Merusak syaraf mata
- b. Dapat Mengganggu fungsi pendengaran
- c. Dapat mengubah perilaku seseorang
- d. Dapat memberikan efek kecanduan terhadap penggunanya
- e. Mengganggu waktu istirahat.³¹

Generasi Z tumbuh bersama internet dan media sosial. Banyak di antara mereka telah menyelesaikan pendidikan menengah atas dan memasuki dunia kerja pada tahun 2020. Namun pada era globalisasi kemajuan teknologi telah mengubah masyarakat, pada era ini juga terdapat dampak positif dan negatif pada generasi sekarang dalam penggunaan media sosial, yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari generasi sekarang. efek yang ditimbulkan memiliki pengaruh yang signifikan, baik positif maupun negatif. dalam hal ini dampak media sosial bergantung pada individu yang menggunakannya.³²

Secara keseluruhan, penggunaan gadget di era digital membawa dampak yang bersifat ganda, tergantung pada cara pengguna memanfaatkannya. Di satu sisi, gadget memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, memperluas wawasan, mempererat silaturahmi serta mendukung proses pembelajaran dan peluang ekonomi melalui teknologi digital. Namun di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif seperti gangguan kesehatan penurunan konsentrasi, perubahan perilaku, kecanduan,

³¹Siti Rahmi Jalilah, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan pada Anak Usia Dini” *Jurnal Ilmu Pendidikan* , Vol . 4, No.1, (2022), h. 5

³²Cindy Nurlaila dkk, “Dinamika perilaku Gen z Sebagai Generasi Internet” *Jurnal Ilmu Kehutanan Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, Vol. 1, No. 6, (2024), h.100.

hingga ancaman siber. Oleh karena itu, diperlukan pengendalian dan kesadaran dari setiap individu agar penggunaan gadget dapat memberikan manfaat maksimal tanpa mengorbankan nilai moral, sosial, maupun kesehatan.

4. Strategi penanganan Kecanduan Gadget pada Anak

Strategi penanganan kecanduan gadget pada anak-anak dapat diuraikan melalui beberapa langkah komprehensif sebagai berikut: ³³

a. Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget

Langkah awal yang paling penting adalah mengatur durasi penggunaan gadget setiap hari. Orang tua dan guru dapat membuat jadwal khusus yang membatasi waktu anak menggunakan gadget, misalnya hanya 1–2 jam per hari di luar jam belajar. Pembatasan ini bertujuan untuk mencegah anak menghabiskan terlalu banyak waktu di dunia maya dan mengembalikan keseimbangan antara aktivitas digital dan aktivitas nyata.

b. Pendidikan tentang Penggunaan Gadget yang Sehat

Anak-anak perlu diberikan pemahaman tentang cara menggunakan gadget secara bijak dan bertanggung jawab. Edukasi ini bisa dilakukan melalui pembelajaran di sekolah maupun bimbingan di rumah. Materinya meliputi etika berinternet, bahaya konten negatif, serta pentingnya menjaga kesehatan fisik dan mental saat menggunakan gadget.

c. Pelibatan Anak dalam Kegiatan Non-Gadget

Salah satu cara efektif untuk mengurangi ketergantungan pada gadget adalah dengan menyediakan alternatif kegiatan yang menarik. Anak dapat dilibatkan dalam aktivitas fisik dan sosial seperti olahraga, seni, berkebun, membaca, atau

³³ Juita Lusiana Sinambela dan Manogang Simanjuntak, Strategi Mengatasi Dampak Negatif Kebiasaan penggunaan Gadget. *Jurnal Kependidikan*, Vol. 14. No. 1, 2025, h. 1088, <https://jurnaldidaktika.org>

kegiatan keagamaan. Aktivitas semacam ini membantu anak menyalurkan energi dan minatnya pada hal-hal yang lebih produktif.

d. Keterlibatan dan Pengawasan Orang Tua

Orang tua memiliki peran sentral dalam mengawasi serta mendampingi anak ketika menggunakan gadget. Pengawasan ini mencakup kontrol terhadap konten yang diakses, pemantauan durasi penggunaan, serta diskusi rutin mengenai pengalaman anak di dunia digital. Orang tua juga disarankan menggunakan parental control untuk memblokir konten yang tidak sesuai usia.

e. Kolaborasi antara Sekolah dan Orang Tua

Sekolah perlu bekerja sama dengan orang tua dalam menerapkan kebijakan penggunaan gadget yang sehat. Misalnya, melalui sosialisasi, pelatihan, dan forum komunikasi agar kedua pihak dapat saling mendukung dalam mengarahkan anak-anak menggunakan teknologi secara positif.

f. Evaluasi dan Penyesuaian Strategi Secara Berkala

Penting untuk melakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas strategi yang diterapkan. Evaluasi ini dapat berupa observasi perilaku anak, hasil belajar, serta kebiasaan sosial mereka. Bila diperlukan, strategi dapat disesuaikan agar lebih relevan dengan kebutuhan anak dan perkembangan teknologi yang terus berubah.

Kondisi yang melibatkan anak dalam kegiatan non-gadget sebagai bentuk pengalihan dari penggunaan perangkat digital dapat diwujudkan melalui penyediaan aktivitas alternatif yang bersifat menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan minat anak. Dalam situasi ini, anak diarahkan untuk lebih aktif dalam kegiatan fisik dan sosial seperti berolahraga, bermain bersama teman sebaya, mengikuti kegiatan seni seperti menggambar atau musik, serta terlibat dalam aktivitas keagamaan dan kegiatan rumah tangga sederhana. Keterlibatan anak dalam aktivitas tersebut tidak hanya berfungsi sebagai pengalihan dari

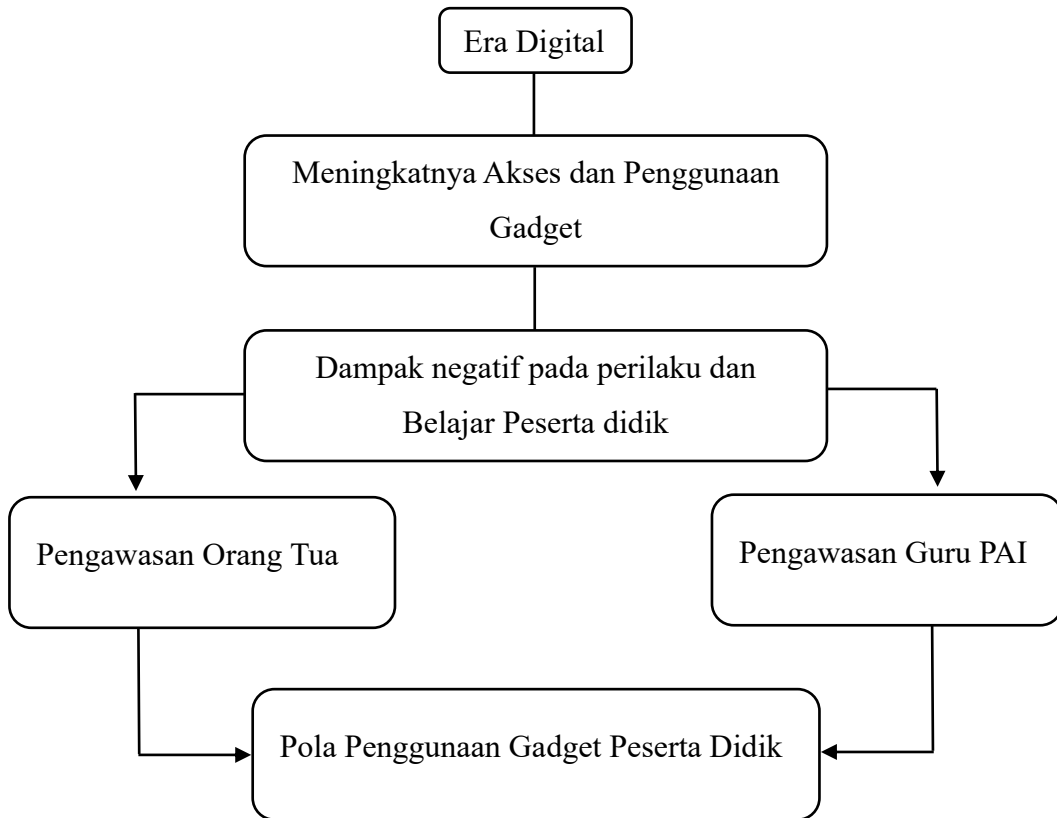
ketergantungan terhadap gadget, tetapi juga membantu mengembangkan keterampilan sosial, kreativitas, serta kesehatan fisik dan mental anak. Dengan adanya kegiatan yang terstruktur dan beragam, anak akan lebih fokus pada aktivitas nyata di lingkungan sekitarnya, sehingga secara bertahap dapat mengurangi intensitas penggunaan gadget dan membentuk pola kebiasaan yang lebih seimbang antara dunia digital dan kehidupan sehari-hari.

D. Kerangka Konseptual

Berdasarkan Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penggunaan gadget di kalangan peserta didik sangatlah signifikan. Survei awal menunjukkan remaja seperti anak sekolah menengah atas (SMA) memanfaatkan gadget untuk mencari suatu informasi, berkomunikasi via media sosial, dan menunjang kegiatan belajar. Namun, banyak juga yang menggunakannya untuk hiburan seperti main game, mendengar musik, dan mengatasi kebosanan selama belajar atau waktu luang. Hal ini sejalan dengan tiga faktor utama pengguna gadget seperti: adanya akses internet, komunikasi, dan juga hiburan. Terjadi kecenderungan penggunaan yang berlebihan terkait erat dengan fase remaja yang ditandai dengan pencarian jati diri, pembentukan, pertemanan, dan eksplorasi (memahami) lingkungan sekitar.

Peran orang tua dan guru menjadi sangat penting. Orang tua diharapkan berperan dalam memberikan pengawasan, menetapkan batasan, dan menciptakan komunikasi terbuka dengan anak terkait penggunaan gadget di rumah. Sementara itu, guru memiliki tanggung jawab untuk mengontrol pengguna gadget selama kegiatan belajar mengajar serta mengarahkan peserta didik agar memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab di lingkungan sekolah.

Adapun kerangka konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Konseptual

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif, baik dalam bentuk tulisan maupun lisan dari individu serta perilaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif menitikberatkan pada pemahaman terhadap cara individu menafsirkan berbagai peristiwa dalam kehidupan mereka.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Campalagian, sebuah sekolah menengah atas yang terletak di kecamatan campalagian, kabupaten polewali mandar Sulawesi barat.

B. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara objektif dan mendalam peran orang tua dan guru PAI dalam pengawasan penggunaan gadget pada peserta didik di era digital. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh data faktual melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini ada dua yaitu data Primer dan data Sekunder.

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama melalui interaksi langsung dengan informan penelitian. Tujuannya adalah untuk mendapatkan informasi langsung dan actual dari pihak yang mengalami atau terlibat dalam masalah yang diteliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang telah tersedia atau dikumpulkan oleh pihak lain, biasanya berupa dokumen, arsip, atau literatur yang relevan dengan control penggunaan gadget, Pendidikan Agama Islam, dan peran keluarga, sekolah di era digital.

D. Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi dilakukan secara langsung di lingkungan sekolah untuk melihat perilaku peserta didik dalam menggunakan gadget serta peran guru Pendidikan Agama Islam mengontrol dan membimbing penggunaan tersebut. Observasi ini membantu peneliti memperoleh data yang bersifat alami dan sesuai dengan situasi di lapangan. Observasi dalam penelitian ini dilakukan di dua lingkungan, yaitu sekolah dan rumah. di sekolah, peneliti mengamati bagaimana guru PAI memberikan bimbingan dan pengawasan terhadap penggunaan gadget oleh peserta didik selama proses pembelajaran maupun di luar kelas.

Sementara di lingkungan keluarga, peneliti mengamati bagaimana orang tua mengawasi, membatasi, atau membimbing anak dalam menggunakan gadget di rumah. Observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung bentuk peran, interaksi, dan kebiasaan yang terjadi di kedua lingkungan tersebut.

2. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam (*in-depth interview*) untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai pengalaman, pandangan, dan bentuk pengawasan yang dilakukan oleh orang tua serta guru PAI. Pemilihan responden utama dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu memilih informan yang dianggap paling relevan dan memahami langsung fenomena yang diteliti, seperti guru PAI, wali kelas, peserta didik, dan orang tua. Selain itu, penelitian juga menggunakan *snowball sampling* untuk menjangkau responden tambahan yang memiliki informasi pendukung, seperti guru Bimbingan Konseling (BK) dan kepala sekolah, yang direkomendasikan oleh responden sebelumnya. Kombinasi kedua teknik pengambilan responden ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang lebih mendalam, kaya, dan sesuai dengan kebutuhan penelitian.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu mengumpulkan berbagai data pendukung seperti peraturan sekolah tentang penggunaan gadget, jadwal pelajaran, program keagamaan sekolah, serta catatan kegiatan peserta didik. Selain itu, dokumentasi dari orang tua seperti aturan penggunaan gadget di rumah, atau jadwal harian anak, juga dijadikan sumber tambahan guna memperkuat temuan observasi dan wawancara.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam pendekatan kualitatif merujuk pada alat-alat yang digunakan untuk memperoleh informasi. Dalam jenis ini penelitian ini, peneliti berperan langsung dalam pengumpulan data dengan turun kelapangan, berbicara langsung dengan informan, atau melalui bantuan pihak lain yang mengikuti prosedur yang sama.

Untuk memperoleh data dari narasumber, diperlukan beberapa alat, diantaranya:

1. Panduan wawancara mendalam, yaitu daftar poin-poin penting yang perlu digali dari informan.
2. Alat perekam suara untuk merekam hasil wawancara secara lengkap

Instrumen dalam penelitian ini memiliki beberapa fungsi, antara lain:

- a) Sebagai sarana bagi peneliti untuk mendapatkan informasi yang mendukung penelitian.
- b) Sebagai media bantu saat melakukan wawancara dengan narasumber.¹

Untuk mendukung proses pengumpulan data, peneliti juga menggunakan instrument bantu, antara lain, yaitu berupa panduan wawancara seperti daftar pertanyaan terbuka yang disusun untuk menggali informasi dari guru PAI, orang tua, dan peserta didik mengenai bentuk pengawasan, bimbingan, serta strategi dalam mengontrol penggunaan gadget. Lembar observasi digunakan untuk mencatat aktivitas peserta didik, interaksi guru PAI di sekolah, serta kebiasaan orang tua dalam mendampingi anak di rumah saat menggunakan gadget. Alat perekam suara, digunakan untuk merekam saat wawancara, agar data yang diperoleh dapat didengar ulang dan dianalisis secara lebih akurat.

Instrument-instrumen ini digunakan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan relevan, mendalam, dan sesuai dengan focus penelitian, yaitu peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget di era digital.

¹Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, Cet. Ke-1, (Jokjakarta: KBM Indonesia, 2021), h. 44-45.

F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan proses menyederhanakan data dengan cara merangkum, memilih informasi yang relevan, menyoroti hal-hal yang penting, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Melalui proses ini, data yang awalnya kompleks akan menjadi lebih terstruktur dan jelas, sehingga memudahkan peneliti dalam melanjutkan pengumpulan data berikutnya atau menelusurinya Kembali jika diperlukan.²

Reduksi data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menyaring, Menyusun, dan merangkum data mentah yang telah diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi terkait peran orang tua dan guru dalam mengontrol penggunaan gadget pada peserta didik. Proses ini bertujuan untuk memfokuskan informasi pada hal-hal yang relevan dengan tujuan penelitian, seperti strategi, pengontrolan, bentuk bimbingan, serta tantangan yang dihadapi baik di lingkungan sekolah maupun keluarga.

2. Penyajian Data

Penyajian data dapat dilakukan melalui uraian naratif, diagram, hubungan antar kategori, bagan alur, atau bentuk visual lainnya. Penyajian data ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam memahami situasi yang sedang diteliti, serta membantu dalam merancang Langkah penelitian berikutnya berdasarkan pemahaman tersebut.³

Dapat disimpulkan bahwa penyajian data yang dilakukan oleh peneliti dilakukan untuk memberikan Gambaran yang sistematis mengenai peran orang tua dan guru PAI dalam pengawasan penggunaan gadget dikalangan para peserta didik.

²Hari Warsono dkk, *Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlas.ti*, Cet. Ke-1, (Semarang: Program Studi Doktor Administrasi Publik FISIP-UNDIP, 2022), h. 13.

³Hardani dkk, *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Cet. Ke-1, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), h. 1688.

Melalui uraian, kutipan wawancara, dan yang terkumpul dapat ditampilkan secara lebih terstruktur dan mudah dipahami.

G. Teknik Keabsahan Data

Agar dapat menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Teknik triangulasi, yaitu pengecekan data dari berbagai sumber dan metode guna memastikan kebenaran dan konsistensi informasi yang diperoleh.

1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber dalam penelitian ini dilakukan untuk menguji keakuratan data dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai narasumber. Data yang telah dianalisis oleh peneliti, kemudian disampaikan Kembali kepada ketiga narasumber untuk memperoleh kesepahaman atau konfirmasi atas Kesimpulan yang diambil.

2. Triangulasi Teknik

Triangulasi Teknik dalam penelitian ini digunakan untuk mengkaji kredibilitas data dengan cara memverifikasi informasi dari narasumber yang sama menggunakan metode yang berbeda. Misalnya, data yang diperoleh melalui wawancara kemudian dibandingkan dengan hasil observasi, atau dokumentasi. Jika ketiga Teknik itu muncul perbedaan data, maka peneliti akan melakukan klarifikasi lebih lanjut kepada narasumber terkait, atau mencari pandangan dari informan lain untuk memastikan data yang paling akurat.

3. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kredibilitas data. Oleh karena itu, untuk menguji kredibilitas data, peneliti dapat melakukan wawancara, observasi ataupun teknik lain dalam waktu yang berbeda.

Apabila hasilnya menunjukkan perbedaan data, maka pengumpulan dilakukan secara berulang hingga ditemukan informasi yang konsisten.⁴

⁴Umar Sidiq, Moh. Miftachul Choiri, *Metodologi Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, (Ponorogo: Nata Karya, 2019), h. 94-96.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian, yang merupakan salah satu satuan pendidikan menengah atas negeri di Kabupaten Polewali Mandar. Sekolah ini berada di bawah naungan Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Barat dan berperan strategis dalam penyelenggaraan pendidikan formal bagi masyarakat di wilayah Campalagian dan sekitarnya.

Sebagai lembaga pendidikan formal, SMA Negeri 1 Campalagian tidak hanya berfokus pada pencapaian akademik, tetapi juga pada pembentukan karakter peserta didik. Hal ini tercermin dalam visi dan misi sekolah yang menekankan keseimbangan antara penguasaan ilmu pengetahuan, penguatan nilai keagamaan, serta pengembangan sikap dan perilaku yang sesuai dengan norma sosial dan budaya. Dalam konteks era digital, sekolah ini juga menghadapi tantangan baru berupa meningkatnya penggunaan gadget di kalangan peserta didik, yang secara langsung memengaruhi proses pembelajaran dan pembinaan karakter.

Tabel 4.1

Identitas Umum Sekolah

No	Uraian	Keterangan
1	Nama Sekolah	UPTD SMA Negeri 1 Campalagian
2	Status Sekolah	Negeri
3	Jenjang Pendidikan	Sekolah Menengah Atas (SMA)
4	Alamat Sekolah	Kecamatan Campalagian, Kabupaten Polewali Mandar

5	Provinsi	Sulawesi Barat
6	Naungan	Dinas Pendidikan Provinsi Sulawesi Barat
7	Tahun Berdiri	-
8	Status Akreditasi	Terakreditasi

2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah

Visi sekolah menjadi arah utama dalam pelaksanaan seluruh program pendidikan, termasuk pembinaan peserta didik dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Berdasarkan data dokumentasi, visi SMA Negeri 1 Campalagian menekankan pada pembentukan peserta didik yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, serta mampu bersaing secara akademik dan sosial.

Misi sekolah kemudian dijabarkan ke dalam berbagai program pembelajaran dan kegiatan pembinaan, termasuk penguatan pendidikan agama Islam dan pembinaan kedisiplinan peserta didik. Dalam konteks penelitian ini, visi dan misi sekolah menjadi landasan normatif bagi guru, khususnya guru PAI, dalam mengawasi dan mengarahkan penggunaan gadget peserta didik agar tidak bertentangan dengan nilai-nilai keagamaan dan tujuan pendidikan.

Tabel 4.2

Gambaran Visi dan Misi Sekolah

Komponen	Uraian
Visi	Mewujudkan peserta didik yang beriman, berilmu, berakhlak mulia, dan berprestasi
Misi 1	Menyelenggarakan pembelajaran yang efektif dan bermutu
Misi 2	Menanamkan nilai-nilai keagamaan dan moral
Misi 3	Meningkatkan kedisiplinan dan tanggung jawab peserta didik
Misi 4	Mengembangkan budaya sekolah yang kondusif dan berkarakter

Visi dan misi tersebut memperlihatkan bahwa sekolah memiliki komitmen kuat terhadap pembinaan karakter yang secara langsung berkaitan dengan pengawasan penggunaan gadget oleh peserta didik.

3. Keadaan Peserta Didik dan Tenaga Pendidik

Peserta didik di SMA Negeri 1 Campalagian berasal dari latar belakang sosial dan ekonomi yang beragam. Keberagaman ini memengaruhi pola kepemilikan dan penggunaan gadget. Sebagian besar peserta didik telah memiliki gadget pribadi, yang digunakan tidak hanya untuk kepentingan komunikasi, tetapi juga sebagai sarana hiburan dan akses media sosial.

Tenaga pendidik di sekolah ini terdiri dari guru mata pelajaran umum dan keagamaan, termasuk guru Pendidikan Agama Islam yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Guru PAI memiliki peran strategis dalam membina sikap dan perilaku peserta didik, khususnya dalam menghadapi tantangan moral di era digital.

Tabel 4.3

Data Umum Peserta Didik dan Guru

Komponen	Keterangan Umum
Jumlah Peserta Didik	Berasal dari Kelas XI Merdeka, XI, dan XII
Latar Belakang Peserta Didik	Beragam (sosial, ekonomi, budaya)
Kepemilikan Gadget	Mayoritas memiliki gadget pribadi
Jumlah Guru	Terdiri dari guru mapel umum dan PAI
Guru PAI	Bertugas membina aspek keimanan dan akhlak

Keberadaan peserta didik dengan intensitas penggunaan gadget yang tinggi menjadikan peran guru, khususnya guru PAI, semakin penting dalam memberikan pengawasan dan pembinaan yang bersifat preventif.

4. Sarana dan Prasarana Sekolah

Sarana dan prasarana sekolah turut memengaruhi pelaksanaan pembelajaran dan pengawasan peserta didik. SMA Negeri 1 Campalagian memiliki ruang kelas, ruang guru, ruang tata usaha, serta fasilitas penunjang pembelajaran lainnya. Meskipun belum sepenuhnya berbasis digital, sekolah telah memanfaatkan teknologi informasi secara terbatas dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.4

Sarana dan Prasarana Pendukung Pembelajaran

No	Sarana/Prasarana	Ketersediaan
1	Ruang Kelas	Tersedia
2	Ruang Guru	Tersedia
3	Ruang Tata Usaha	Tersedia
4	Perpustakaan	Tersedia
5	Media Pembelajaran Digital	Terbatas
6	Akses Internet	Digunakan secara terbatas

Ketersediaan sarana tersebut menjadi faktor pendukung sekaligus tantangan dalam pengawasan penggunaan gadget karena di satu sisi teknologi dibutuhkan untuk pembelajaran namun disisi lain perlu dikontrol agar tidak disalahgunakan oleh peserta didik.

B. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget oleh Peserta Didik di Era Digital

Penggunaan gadget oleh peserta didik pada era digital saat ini telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian, ditemukan bahwa hampir seluruh peserta didik telah memiliki dan menggunakan gadget pribadi. Kondisi ini menjadikan orang tua

sebagai aktor utama dalam pengawasan penggunaan gadget, khususnya di luar jam sekolah.

Penelitian ini dilaksanakan di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian dengan fokus pada peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget peserta didik di era digital. Data diperoleh melalui wawancara mendalam dengan orang tua peserta didik yang dilakukan pada tanggal 10 - 14 Januari 2026 di kediaman masing-masing informan dan lingkungan sekitar sekolah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan OT-1 (Orang Tua Peserta Didik Kelas XI MerdekaI, wawancara 10 Januari 2026), gadget dimaknai sebagai kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak saat ini. Gadget dipandang tidak hanya sebagai alat hiburan, tetapi juga sebagai sarana belajar dan komunikasi yang sangat dibutuhkan, terutama dalam menunjang aktivitas sekolah. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa secara umum mereka memaknai gadget sebagai perangkat yang memiliki dua sisi yang saling bertolak belakang. Di satu sisi, gadget dipahami sebagai alat bantu yang memudahkan komunikasi, mempercepat akses informasi, serta mendukung kegiatan belajar anak di rumah. Namun di sisi lain, gadget juga dipandang sebagai sumber potensi masalah apabila penggunaannya tidak dikontrol secara baik. Salah satu orang tua menyampaikan bahwa gadget saat ini sudah menjadi kebutuhan, bukan lagi barang mewah, sehingga hampir mustahil melarang anak untuk tidak menggunakannya sama sekali.

“Sekarang ini HP itu sudah kebutuhan, bukan cuma untuk main. Anak juga perlu untuk cari tugas, komunikasi dengan guru, tapi memang harus diawasi,” (Wawancara OT-1 Hadijah, 10 Januari 2026)¹.

Pandangan serupa juga disampaikan oleh OT-2 (Orang Tua Peserta Didik Kelas XI Merdeka, wawancara 11 Januari 2026) yang menyatakan bahwa meskipun gadget memiliki dampak negatif, melarang anak untuk tidak menggunakan gadget sama sekali dianggap tidak realistis di era digital.

¹ Wawancara : OT Siswa 1, Sabtu, 10 Januari 2026, Jam 10.00 Wita.

Pandangan tersebut menunjukkan bahwa orang tua tidak menempatkan gadget sebagai sesuatu yang sepenuhnya negatif, melainkan sebagai alat yang harus dikelola dengan bijak. Pemaknaan ini menjadi dasar dalam pengambilan keputusan orang tua untuk memberikan gadget kepada anak. Berdasarkan hasil wawancara, alasan utama pemberian gadget kepada anak adalah untuk menunjang kebutuhan pendidikan dan komunikasi. Orang tua mengungkapkan bahwa banyak informasi sekolah, tugas, dan pengumuman yang disampaikan melalui grup WhatsApp atau platform digital lainnya, sehingga anak dianggap perlu memiliki gadget sendiri.

“Alasan utama kami belikan HP supaya anak tidak ketinggalan informasi sekolah. Sekarang tugas-tugas juga banyak lewat grup,” (Wawancara OT-2 Hasna 10 Januari 2026)².

Meskipun demikian, orang tua juga menyadari bahwa pemberian gadget tanpa aturan yang jelas berpotensi menimbulkan perilaku penggunaan berlebihan. Oleh karena itu, sebagian besar orang tua menetapkan aturan penggunaan gadget di rumah. Aturan tersebut umumnya berkaitan dengan durasi penggunaan, waktu penggunaan, serta situasi tertentu di mana gadget tidak boleh digunakan, seperti saat belajar, makan bersama keluarga, dan waktu ibadah.

Mengontrol penggunaan gadget, orang tua menetapkan aturan tertentu di rumah. Aturan tersebut umumnya berkaitan dengan durasi penggunaan, waktu penggunaan, dan situasi tertentu yang melarang penggunaan gadget, seperti saat belajar, waktu ibadah, dan malam hari. OT-3 (Orang Tua Peserta Didik Kelas XI MerdekaII, wawancara 12 Januari 2026) mengungkapkan bahwa pembatasan waktu menjadi bentuk pengawasan yang paling mudah diterapkan.

“Kami atur waktunya, biasanya setelah belajar baru boleh main HP. Malam juga tidak boleh terlalu lama,” (Wawancara OT-3 Irmawati, 10 Januari 2026)³.

Penerapan aturan tersebut dilakukan dengan cara yang berbeda-beda, tergantung pada pola asuh dan kondisi masing-masing keluarga. Ada orang tua yang

²Wawancara : OT Siswa 2, 10 Januari 2026, Jam 10.00 Wita.

³Wawancara : OT Siswa 3, 10 Januari 2026, Jam 10.00 Wita.

menerapkan aturan secara tegas, ada pula yang lebih fleksibel dengan memberikan toleransi tertentu. Namun, hasil penelitian menunjukkan bahwa konsistensi dalam penerapan aturan masih menjadi tantangan. Beberapa orang tua mengaku kesulitan untuk selalu mengawasi anak karena keterbatasan waktu dan kesibukan pekerjaan.

Pengawasan konten, orang tua pada umumnya melakukan pengawasan secara manual dan sederhana. Bentuk pengawasan tersebut meliputi sesekali memeriksa isi gadget anak, melihat aplikasi yang terpasang, serta menanyakan aktivitas anak saat menggunakan gadget. Namun, keterbatasan literasi digital menjadi kendala utama dalam pengawasan ini. Orang tua mengakui bahwa mereka sering kali tidak memahami sepenuhnya fitur dan aplikasi yang digunakan anak.

“Kadang kami cek HP-nya, tapi jujur saja tidak terlalu paham aplikasi-aplikasinya. Anak sekarang lebih pintar soal teknologi,” (Wawancara 10 Januari 2026)⁴.

Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan pengetahuan antara orang tua dan anak dalam hal teknologi digital. Meski demikian, orang tua tidak sepenuhnya menyerah dalam melakukan pengawasan. Mereka berupaya melakukan pendampingan dengan pendekatan komunikasi dan nasihat. Pendampingan ini dilakukan dengan cara mengingatkan anak agar menggunakan gadget secara bijak, tidak membuka konten yang tidak pantas, serta tidak melalaikan kewajiban belajar dan ibadah.

“Kami selalu ingatkan, pakai HP itu secukupnya, jangan sampai lupa belajar dan shalat,” (Wawancara 10 Januari 2026)⁵.

Pendampingan tersebut juga berkaitan erat dengan penanaman nilai keagamaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua secara aktif mengaitkan penggunaan gadget dengan nilai moral dan ajaran agama. Anak diingatkan bahwa setiap aktivitas termasuk di dunia digital, memiliki konsekuensi moral dan religius.

⁴Wawancara : OT Siswa 3, Sabtu, 10 Januari 2026, Jam 10.00 Wita.

⁵Wawancara : OT Siswa 4, Sabtu, 10 Januari 2026, Jam 10.00 Wita.

Orang tua menggunakan pendekatan religius sebagai bentuk kontrol internal agar anak mampu mengendalikan dirinya sendiri.

“Kami bilang ke anak, apa pun yang dibuka di HP itu juga dilihat Allah. Jadi harus hati-hati,” (Wawancara 10 Januari 2026)⁶.

Namun, upaya pembatasan dan pendampingan tersebut tidak selalu diterima dengan baik oleh anak. Orang tua mengungkapkan bahwa anak sering menunjukkan respon emosional seperti marah, membantah atau menunjukkan ketidakpuasan ketika penggunaan gadget dibatasi. Dalam menghadapi respon tersebut, orang tua berusaha bersikap tegas namun tetap memberikan penjelasan agar anak memahami alasan di balik pembatasan tersebut.

“Kalau dibatasi pasti ada marahnya, tapi kami jelaskan pelan-pelan kenapa tidak boleh terus main HP,” (Wawancara 10 Januari 2026).

Selain kendala emosional anak, orang tua juga menghadapi kendala lain dalam pengawasan gadget, seperti keterbatasan waktu akibat pekerjaan, kurangnya pengetahuan teknologi, serta sulitnya mengontrol anak ketika berada di luar rumah. Kendala-kendala ini membuat pengawasan tidak selalu berjalan optimal.

“Kadang kami sibuk kerja, jadi tidak bisa awasi terus. Itu yang jadi kendala,” (Wawancara 10 Januari 2026).

Komunikasi dengan sekolah, hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi antara orang tua dan pihak sekolah terkait penggunaan gadget masih bersifat situasional. Umumnya komunikasi terjadi ketika muncul masalah tertentu, seperti pelanggaran aturan atau penurunan prestasi belajar. Orang tua berharap adanya koordinasi yang lebih intens dan aturan yang jelas dari sekolah agar pengawasan di rumah dan di sekolah dapat berjalan searah.

“Harapan kami, sekolah juga tegas soal HP, supaya di rumah dan di sekolah aturannya sama,” (Wawancara 10 Januari 2026)⁷.

⁶Wawancara : OT Siswa 6, Sabtu, 10 Januari 2026, Jam 10.00 Wita.

⁷Wawancara : OT Siswa 6, Sabtu, 10 Januari 2026, Jam 10.00 Wita.

Langkah-Langkah Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Peserta Didik di Rumah

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik di era digital di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian, ditemukan bahwa orang tua melakukan pengawasan melalui serangkaian langkah yang bersifat preventif, edukatif, dan persuasif. Langkah-langkah tersebut tidak hanya berfokus pada pembatasan teknis, tetapi juga pada pembinaan sikap dan penanaman nilai dalam penggunaan gadget di lingkungan rumah.

1. Membangun pemahaman awal tentang fungsi dan risiko gadget.

Langkah awal yang dilakukan orang tua adalah membangun kesadaran bersama dengan anak mengenai fungsi gadget. Orang tua tidak memosisikan gadget sebagai sesuatu yang sepenuhnya dilarang, melainkan sebagai alat yang memiliki manfaat sekaligus risiko. Melalui komunikasi sehari-hari, orang tua menjelaskan bahwa gadget dapat digunakan sebagai sarana belajar, mencari informasi, dan berkomunikasi dengan guru, namun juga berpotensi menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan atau tanpa kontrol. Pemahaman ini menjadi fondasi awal agar anak tidak memandang pengawasan sebagai bentuk larangan semata, tetapi sebagai upaya perlindungan.

2. Memberikan gadget berdasarkan kebutuhan yang jelas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memberikan gadget kepada anak bukan tanpa pertimbangan, melainkan berdasarkan kebutuhan pendidikan dan komunikasi sekolah. Langkah ini dilakukan dengan menetapkan tujuan utama kepemilikan gadget, yaitu untuk menunjang aktivitas belajar dan akses informasi akademik. Dengan menetapkan tujuan sejak awal, orang tua memiliki dasar yang kuat dalam mengarahkan penggunaan gadget agar tetap sesuai dengan kebutuhan tersebut dan tidak bergeser sepenuhnya ke aktivitas hiburan.

3. Menetapkan aturan penggunaan gadget di rumah.

Langkah penting yang dilakukan orang tua adalah menetapkan aturan yang jelas terkait penggunaan gadget. Aturan tersebut meliputi durasi penggunaan, waktu penggunaan, serta kondisi-kondisi tertentu yang melarang penggunaan gadget, seperti saat belajar, makan bersama keluarga, waktu ibadah, dan malam hari. Aturan ini disesuaikan dengan kondisi keluarga masing-masing, baik melalui pendekatan yang tegas maupun fleksibel. Penetapan aturan menjadi bentuk kontrol awal agar penggunaan gadget tidak berlangsung tanpa batas.

4. Membatasi durasi dan waktu penggunaan gadget secara konsisten.

Pembatasan durasi dan waktu penggunaan gadget menjadi bentuk pengawasan yang paling mudah diterapkan oleh orang tua. Orang tua umumnya mengizinkan penggunaan gadget setelah anak menyelesaikan kewajiban belajar dan pekerjaan rumah. Selain itu, pembatasan juga diterapkan pada malam hari untuk mencegah anak begadang dan menjaga kesehatan fisik serta kesiapan belajar keesokan harinya. Konsistensi dalam penerapan pembatasan waktu menjadi tantangan tersendiri, namun tetap diupayakan oleh orang tua sebagai bentuk tanggung jawab pengawasan.

5. Melakukan pengawasan terhadap konten dan aktivitas digital anak.

Pengawasan konten, orang tua melakukan langkah-langkah sederhana seperti memeriksa aplikasi yang terpasang, melihat riwayat penggunaan, serta menanyakan aktivitas anak saat menggunakan gadget. Meskipun orang tua mengakui keterbatasan literasi digital, upaya pengawasan tetap dilakukan sebatas kemampuan yang dimiliki. Pengawasan ini bertujuan untuk memastikan anak tidak mengakses konten yang tidak sesuai dengan usia dan nilai-nilai keluarga.

6. Melakukan pendampingan melalui komunikasi dan nasihat.

Pendampingan menjadi langkah penting dalam pengawasan gadget di rumah. Orang tua tidak hanya mengandalkan aturan, tetapi juga membangun komunikasi yang intens dengan anak. Melalui dialog, orang tua memberikan nasihat agar anak mampu menggunakan gadget secara bijak, tidak berlebihan, dan tidak melalaikan kewajiban belajar maupun ibadah. Pendekatan ini bersifat persuasif dan bertujuan membentuk kesadaran internal pada diri anak.

7. Menanamkan nilai keagamaan dan moral dalam penggunaan gadget.

Langkah pengawasan yang menonjol dari hasil penelitian adalah penanaman nilai keagamaan sebagai landasan penggunaan gadget. Orang tua mengaitkan aktivitas digital dengan tanggung jawab moral dan nilai religius, dengan menanamkan keyakinan bahwa setiap perbuatan, termasuk di dunia digital, memiliki konsekuensi moral dan spiritual. Pendekatan ini diharapkan mampu menjadi kontrol internal bagi anak, sehingga pengawasan tidak hanya bergantung pada kehadiran orang tua.

8. Menyikapi respon emosional anak dengan pendekatan persuasif.

Pembatasan penggunaan gadget sering menimbulkan respon emosional dari anak, seperti marah atau membantah. Orang tua menyikapi hal tersebut dengan tetap bersikap tegas namun disertai penjelasan yang rasional dan penuh pengertian. Langkah ini dilakukan agar anak memahami bahwa pembatasan bukan bentuk hukuman, melainkan upaya menjaga kebaikan dan perkembangan anak.

9. Mengakui dan mengelola kendala dalam pengawasan.

Orang tua menyadari adanya kendala dalam pengawasan gadget, seperti keterbatasan waktu akibat pekerjaan dan kurangnya pemahaman teknologi. Oleh karena itu, orang tua berusaha menyesuaikan strategi pengawasan dengan kondisi yang ada, termasuk mempercayakan anak dengan pengawasan berbasis

nilai dan komunikasi, meskipun tidak dapat melakukan pengawasan secara penuh setiap waktu.

10. Membangun komunikasi dan kerja sama dengan pihak sekolah.

Langkah terakhir yang dilakukan orang tua adalah membangun komunikasi dengan pihak sekolah terkait penggunaan gadget peserta didik. Meskipun komunikasi masih bersifat situasional, orang tua berharap adanya sinergi antara aturan dirumah dan di sekolah. Kesamaan aturan dan pendekatan antara kedua lingkungan tersebut dipandang penting agar pengawasan penggunaan gadget dapat berjalan lebih efektif dan konsisten.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget telah dijalankan melalui berbagai bentuk, mulai dari pemberian aturan, pengawasan konten, pendampingan, hingga penanaman nilai keagamaan. Efektivitas peran tersebut masih dipengaruhi oleh berbagai kendala struktural dan kultural yang memerlukan dukungan dari pihak sekolah.

C. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Sekolah

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik di lingkungan sekolah. Berdasarkan hasil penelitian di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian, guru PAI memandang penggunaan gadget sebagai fenomena yang tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan modern. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan lebih menekankan pada pengendalian, pembinaan, dan penanaman nilai, bukan sekadar pelarangan. Wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam dilaksanakan pada tanggal 15 - 18 Januari 2026 di lingkungan sekolah. Informan utama adalah guru PAI yang secara langsung terlibat dalam pembinaan karakter peserta didik.

GPAI-1 (Guru PAI, wawancara 15 Januari 2026) memandang gadget sebagai fenomena yang tidak dapat dihindari dalam dunia pendidikan modern. Gadget dapat menjadi media pembelajaran yang efektif, namun juga berpotensi mengganggu fokus belajar dan pembentukan karakter peserta didik.

Hasil wawancara menunjukkan bahwa guru PAI memiliki persepsi yang relatif seimbang terhadap penggunaan gadget. Gadget dipandang sebagai alat yang dapat mendukung pembelajaran apabila digunakan secara tepat, namun juga berpotensi mengganggu konsentrasi dan pembentukan karakter apabila digunakan tanpa pengawasan.

“Gadget itu bisa membantu, tapi juga bisa merusak fokus dan akhlak kalau tidak dikontrol,” (Ibu Rahmatia, S,Pd (Guru PAI), wawancara 15 Januari 2026)⁸.

Wawancara dengan satpam sekolah dilakukan untuk memperoleh perspektif pendukung terkait pengawasan penggunaan gadget dari sisi ketertiban dan kedisiplinan peserta didik di lingkungan sekolah. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2026 di pos keamanan sekolah.

Satpam Sekolah, wawancara 21 Januari 2026 mengungkapkan bahwa secara umum sekolah telah memiliki aturan yang jelas terkait penggunaan gadget. Satpam berperan membantu pihak sekolah dalam memastikan peserta didik mematuhi aturan tersebut khususnya pada jam masuk sekolah, jam istirahat dan jam pulang sekolah.

“Aturannya jelas, siswa tidak boleh pakai HP sembarangan disekolah,” (Rahmadi “Satpam Sekolah”, wawancara 21 Januari 2026)⁹.

Berdasarkan pengamatan satpam, sebagian besar peserta didik mematuhi aturan penggunaan gadget terutama ketika berada di dalam kelas. Namun,

⁸Wawancara : Guru PAI 1, Kamis, 15 Januari 2026, Jam 11.30 Wita

⁹Wawancara : Satpam, Rabu, 21 Januari 2026, Jam 11.30 Wita

pelanggaran lebih sering terjadi di luar kelas, seperti di halaman sekolah atau area yang kurang terpantau guru.

“Kalau di luar kelas, kadang ada yang sembunyi-sembunyi main HP,” (Rahmadi “Satpam Sekolah”, wawancara 21 Januari 2026).

Wawancara dengan peserta didik dilakukan untuk memperoleh gambaran langsung mengenai pengalaman, kebiasaan, serta persepsi mereka terhadap penggunaan gadget dan pengawasan yang diterapkan oleh orang tua maupun pihak sekolah. Wawancara dilaksanakan pada tanggal 17–20 Januari 2026 di lingkungan UPTD SMA Negeri 1 Campalagian, dengan melibatkan peserta didik dari Kelas XI Merdeka, XI, dan XII.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Siswa-1 (Peserta Didik Kelas XI Merdeka, wawancara 17 Januari 2026), gadget dipandang sebagai bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Gadget digunakan tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk menunjang kegiatan belajar, seperti mencari materi pelajaran, mengerjakan tugas, dan berkomunikasi dengan guru maupun teman sekelas.

“Kalau tidak ada HP, susah ikut pelajaran sekarang. Banyak tugas dan informasi sekolah lewat HP,” (Fathur Saldi “Siswa-1”, wawancara 17 Januari 2026)¹⁰.

Namun demikian, peserta didik juga mengakui bahwa penggunaan gadget sering kali melampaui kebutuhan belajar. Media sosial, gim, dan tontonan digital menjadi aktivitas yang paling banyak menyita waktu. Siswa-2 (Peserta Didik Kelas XI Merdeka, wawancara 18 Januari 2026) mengungkapkan bahwa tanpa pengawasan, penggunaan gadget dapat berlangsung dalam waktu yang lama tanpa disadari.

“Kadang niatnya cuma sebentar, tapi karena main HP jadi lupa waktu,” (Indrawan “Siswa-2”, wawancara 18 Januari 2026)¹¹.

¹⁰Wawancara : Siswa 1, Sabtu, 17 Januari 2026, Jam 11.30 Wita

¹¹Wawancara : Siswa 2, Sabtu, 17 Januari 2026, Jam 11.30 Wita

Sekolah telah menetapkan aturan terkait penggunaan gadget, terutama saat proses pembelajaran berlangsung. Guru PAI berperan aktif dalam menegakkan aturan tersebut dengan melarang penggunaan gadget di kelas tanpa izin guru. Aturan ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan meminimalkan gangguan selama pembelajaran.

“Kalau pelajaran berlangsung, HP harus disimpan. Hanya boleh digunakan kalau ada izin,” (Ibu Rahmatia, S,Pd (Guru PAI), wawancara 15 Januari 2026)¹².

Selain menegakkan aturan, guru PAI juga melakukan pengawasan secara langsung terhadap perilaku peserta didik. Pengawasan ini tidak hanya bersifat fisik, tetapi juga moral dan spiritual. Guru PAI sering mengingatkan peserta didik tentang tanggung jawab moral dalam menggunakan teknologi, serta mengaitkan penggunaan gadget dengan nilai-nilai Islam.

“Kami tekankan bahwa penggunaan HP juga ada adabnya, ada tanggung jawabnya,” (Ibu Rahmatia, S,Pd (Guru PAI), wawancara 15 Januari 2026).

Gadget juga dimanfaatkan secara terbatas sebagai media pendukung. Guru PAI mengarahkan peserta didik untuk menggunakan gadget dalam kegiatan yang bersifat edukatif, seperti mencari dalil Al-Qur'an atau menonton video pembelajaran keislaman yang relevan dengan materi.

“Kadang kami minta siswa cari dalil lewat HP, tapi tetap dengan pengawasan,” (Ibu Rahmatia, S,Pd (Guru PAI), wawancara 15 Januari 2026).

Penanaman etika digital menjadi bagian penting dari peran guru PAI. Guru menanamkan nilai tanggung jawab, kejujuran dan kesadaran religius dalam bermedia digital. Peserta didik diingatkan bahwa aktivitas di dunia digital juga memiliki implikasi moral dan religius.

Respon peserta didik terhadap pengawasan gadget beragam. Ada yang menerima dan mematuhi aturan, namun ada pula yang masih melanggar. Guru PAI

¹²Wawancara : Guru PAI 1, Kamis, 15 Januari 2026, Jam 11.30 Wita

menghadapi kendala berupa keterbatasan waktu, jumlah siswa yang banyak, serta pengaruh lingkungan luar sekolah.

“Tidak semua siswa patuh, ada juga yang sembunyi-sembunyi pakai HP,” (Ibu Rahmatia, S,Pd (Guru PAI), wawancara 15 Januari 2026).

Untuk menangani pelanggaran, guru PAI lebih mengutamakan pendekatan persuasif dan pembinaan dibandingkan hukuman. Guru memanggil siswa, memberikan nasihat dan jika diperlukan, berkoordinasi dengan wali kelas atau guru BK.

“Biasanya kami panggil, dinasihati dulu. Kalau masih mengulang, baru koordinasi dengan BK,” (Ibu Rahmatia, S,Pd (Guru PAI), wawancara 15 Januari 2026).

Menurut Kepala Sekolah, kerja sama internal sekolah menjadi faktor pendukung dalam pengawasan gadget. Sekolah tidak bekerja sendiri, melainkan berkoordinasi dengan pihak sekolah lainnya untuk menciptakan pengawasan yang terpadu. Selain itu, kepala sekolah menekankan pentingnya kolaborasi dengan orang tua agar pengawasan tidak terputus antara sekolah dan rumah.

“Tanpa dukungan orang tua, pengawasan di sekolah tidak akan maksimal,” (Kepala Sekolah, wawancara 15 Januari 2026)¹³.

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian, pengawasan di sekolah dilakukan melalui serangkaian langkah yang bersifat regulatif, edukatif, preventif, dan kolaboratif. Pengawasan tidak hanya berfokus pada pembatasan penggunaan gadget, tetapi juga pada pembinaan sikap dan penanaman nilai agar peserta didik mampu menggunakan gadget secara bertanggung jawab.

¹³Wawancara : Kepala Sekolah, Kamis, 15 Januari 2026, Jam 11.30 Wita

1. Membangun persepsi yang seimbang tentang penggunaan gadget.

Langkah awal pengawasan dilakukan dengan membangun persepsi yang proporsional mengenai gadget di lingkungan sekolah. Guru PAI memandang gadget sebagai fenomena yang tidak dapat dihindari dalam pendidikan modern. Oleh karena itu, guru tidak serta-merta menolak keberadaan gadget, melainkan mengarahkan penggunaannya agar tetap berada dalam koridor pendidikan dan pembinaan karakter. Persepsi ini menjadi dasar bagi guru PAI dalam menentukan pendekatan pengawasan yang lebih bersifat pengendalian dan pembinaan daripada pelarangan mutlak.

2. Menetapkan dan mensosialisasikan aturan penggunaan gadget di sekolah.

Sekolah menetapkan aturan yang jelas terkait penggunaan gadget, khususnya larangan penggunaan gadget saat proses pembelajaran berlangsung tanpa izin guru. Aturan ini disosialisasikan kepada peserta didik melalui guru mata pelajaran, wali kelas, dan pihak sekolah lainnya. Penetapan aturan bertujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif serta meminimalkan gangguan konsentrasi selama pembelajaran di kelas.

3. Menegakkan disiplin penggunaan gadget secara konsisten.

Pengawasan penggunaan gadget dilakukan melalui penegakan aturan yang konsisten di lingkungan sekolah. Guru PAI berperan aktif dalam memastikan peserta didik mematuhi aturan dengan meminta siswa menyimpan gadget selama pelajaran berlangsung. Konsistensi penegakan aturan menjadi faktor penting agar peserta didik memahami bahwa aturan penggunaan gadget merupakan bagian dari tata tertib sekolah yang harus dipatuhi.

4. Melakukan pengawasan langsung terhadap perilaku peserta didik.

Guru PAI melakukan pengawasan langsung terhadap perilaku peserta didik, baik di dalam kelas maupun di lingkungan sekolah. Pengawasan ini tidak hanya

bersifat fisik, seperti melihat apakah peserta didik menggunakan gadget secara sembunyi-sembunyi, tetapi juga mencakup pengamatan terhadap sikap dan perilaku peserta didik dalam berinteraksi dengan teknologi. Pengawasan langsung ini diperkuat dengan peran satpam sekolah yang membantu mengontrol penggunaan gadget di luar kelas, terutama pada jam masuk, istirahat, dan pulang sekolah.

5. Memanfaatkan gadget secara terbatas dalam pembelajaran.

Sebagai bagian dari strategi pengawasan, guru PAI juga memanfaatkan gadget secara terbatas dan terarah dalam proses pembelajaran. Gadget digunakan sebagai media pendukung, seperti untuk mencari dalil Al-Qur'an, mengakses materi keislaman, atau menonton video pembelajaran yang relevan. Pemanfaatan ini dilakukan dengan batasan yang jelas dan pengawasan ketat agar peserta didik tidak menyalahgunakan gadget di luar tujuan pembelajaran.

6. Menanamkan etika digital berbasis nilai-nilai Islam.

Langkah penting dalam pengawasan penggunaan gadget di sekolah adalah penanaman etika digital yang berlandaskan nilai-nilai Islam. Guru PAI mengajarkan bahwa penggunaan gadget juga memiliki adab dan tanggung jawab moral. Peserta didik diingatkan bahwa aktivitas di dunia digital tidak terlepas dari nilai kejujuran, tanggung jawab, dan kesadaran religius. Penanaman etika digital ini bertujuan membentuk kontrol diri pada peserta didik dalam menggunakan gadget, baik di sekolah maupun di luar sekolah.

7. Memberikan pembinaan melalui pendekatan persuasif.

Untuk menghadapi pelanggaran penggunaan gadget, guru PAI lebih mengedepankan pendekatan persuasif dan pembinaan daripada hukuman. Peserta didik yang melanggar aturan dipanggil dan diberikan nasihat serta pemahaman mengenai dampak penggunaan gadget yang tidak tepat. Pendekatan ini dilakukan agar peserta didik menyadari kesalahannya dan tidak mengulangi pelanggaran, tanpa menimbulkan rasa tertekan atau resistensi.

8. Melakukan koordinasi dengan wali kelas dan guru BK.

Pengawasan gadget di sekolah tidak dilakukan oleh guru PAI secara individual, melainkan melalui kerja sama internal sekolah. Guru PAI berkoordinasi dengan wali kelas dan guru Bimbingan Konseling (BK) dalam menangani peserta didik yang berulang kali melanggar aturan. Koordinasi ini bertujuan menciptakan penanganan yang komprehensif dan berkelanjutan terhadap perilaku penggunaan gadget peserta didik.

9. Melibatkan peran satpam sekolah dalam pengawasan non-kelas.

Satpam sekolah berperan sebagai pengawas pendukung dalam menjaga ketertiban penggunaan gadget di lingkungan sekolah, terutama diluar ruang kelas. Satpam membantu memastikan peserta didik tidak menggunakan gadget secara sembunyi-sembunyi di area yang kurang terpantau guru. Keterlibatan satpam memperkuat sistem pengawasan sekolah secara menyeluruh.

10. Membangun kolaborasi dengan orang tua peserta didik.

Langkah terakhir dalam pengawasan penggunaan gadget di sekolah adalah membangun kolaborasi dengan orang tua. Pihak sekolah menyadari bahwa pengawasan di sekolah tidak akan efektif tanpa dukungan dari orang tua di rumah. Oleh karena itu, sekolah berupaya menyamakan persepsi dan aturan terkait penggunaan gadget agar pengawasan dapat berjalan secara berkesinambungan antara sekolah dan rumah.

Dengan demikian, peran guru PAI dalam pengawasan penggunaan gadget tidak hanya bersifat regulatif, tetapi juga edukatif dan transformatif. Guru PAI menjadi figur yang menjembatani nilai-nilai agama dengan realitas kehidupan digital peserta didik.

Secara keseluruhan, peran guru PAI dalam pengawasan penggunaan gadget di sekolah tercermin dalam fungsi edukatif, preventif, dan pembinaan karakter. Guru tidak hanya bertindak sebagai pengawas, tetapi juga sebagai pembimbing moral dan

spiritual yang mengarahkan peserta didik agar mampu menggunakan gadget secara bertanggung jawab. Meskipun menghadapi berbagai keterbatasan, upaya guru PAI dalam mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan realitas digital menjadi kontribusi penting dalam membentuk perilaku peserta didik yang lebih bijak di era teknologi.

D. Pembahasan

1. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di Era Digital

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran yang sangat dominan dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik, terutama karena penggunaan gadget lebih banyak terjadi di lingkungan rumah. Temuan penelitian di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian memperlihatkan bahwa orang tua tidak lagi memandang gadget sebagai barang mewah, melainkan sebagai kebutuhan primer dalam kehidupan anak di era digital. Perubahan persepsi ini menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari pendekatan restriktif menuju pendekatan adaptif dalam pola pengasuhan digital.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki peran utama dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik, khususnya karena interaksi anak dengan gadget lebih dominan terjadi di lingkungan keluarga. Temuan penelitian di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian menunjukkan bahwa orang tua memandang gadget sebagai kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak di era digital. Temuan ini sejalan dengan penelitian Pratiwi (2021) dalam Jurnal Pendidikan Keluarga yang menyatakan bahwa gadget telah mengalami pergeseran makna dari barang sekunder menjadi kebutuhan primer dalam aktivitas belajar dan komunikasi anak.

Penerimaan terhadap gadget tidak serta-merta menghilangkan kekhawatiran orang tua terhadap dampak negatifnya. Hasil penelitian ini sejalan dengan skripsi Rahmawati (2022) yang menemukan bahwa orang tua berada dalam posisi dilematis antara memenuhi kebutuhan teknologi anak dan membatasi dampak negatifnya. Dilema ini menunjukkan bahwa pengawasan orang tua tidak hanya

berbentuk kontrol, tetapi juga proses negosiasi antara kebutuhan pendidikan dan risiko sosial digital.

Dari sisi praktik pengawasan, penelitian ini menemukan bahwa orang tua cenderung menggunakan pendekatan preventif melalui pembatasan durasi penggunaan, pengawasan konten, dan pemberian aturan penggunaan gadget. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Wulandari (2020) dalam Jurnal Obsesi yang menyatakan bahwa strategi pengawasan berbasis aturan masih menjadi pendekatan dominan dalam keluarga Indonesia. Pendekatan ini mencerminkan model pengasuhan kontrol eksternal yang bertujuan menjaga stabilitas perilaku anak.

Selain pendekatan struktural, penelitian ini juga menemukan adanya pengawasan berbasis nilai religius. Orang tua menanamkan nilai agama sebagai kontrol internal dalam penggunaan gadget. Temuan ini sejalan dengan penelitian Hidayat (2021) yang menyimpulkan bahwa internalisasi nilai religius dapat menjadi benteng moral dalam menghadapi tantangan era digital. Dalam konteks masyarakat religius, pendekatan ini dinilai lebih efektif karena menyentuh dimensi kesadaran intrinsik anak.

Efektivitas pengawasan orang tua masih menghadapi berbagai kendala, terutama keterbatasan waktu dan literasi digital. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Sari dan Putra (2023) dalam Jurnal Ilmu Keluarga yang menyebutkan bahwa kesenjangan literasi digital antara orang tua dan anak menjadi tantangan utama dalam pengawasan media digital. Ketimpangan ini menyebabkan pengawasan konten tidak berjalan optimal, meskipun aturan telah diterapkan.

Selain itu, respon emosional anak terhadap pembatasan gadget menunjukkan bahwa internalisasi nilai belum sepenuhnya stabil. Hal ini sejalan dengan temuan Nuraini (2022) yang menyatakan bahwa kontrol eksternal tanpa pendekatan dialogis dapat memicu resistensi pada remaja. Oleh karena itu, pendekatan komunikatif menjadi penting agar pengawasan tidak dipersepsikan sebagai bentuk otoritarianisme.

Dari perspektif relasi kelembagaan, komunikasi antara orang tua dan sekolah masih bersifat insidental. Temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari

(2021) yang menunjukkan bahwa kurangnya komunikasi keluarga–sekolah dapat melemahkan efektivitas pengawasan perilaku digital siswa. Padahal, pengawasan gadget memerlukan pendekatan ekosistem yang melibatkan sinergi antara keluarga dan sekolah.

Dengan demikian, peran orang tua dalam pengawasan gadget telah berjalan secara nyata, namun masih bersifat parsial. Pengawasan lebih banyak bertumpu pada kontrol eksternal dan nilai kultural, sementara aspek literasi digital dan kolaborasi dengan sekolah masih perlu diperkuat. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan kapasitas orang tua menjadi langkah strategis dalam meningkatkan efektivitas pengawasan penggunaan gadget di lingkungan keluarga.

2. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengawasan Penggunaan Gadget di Sekolah

Berbeda dengan konteks keluarga, pengawasan penggunaan gadget di sekolah bersifat lebih sistemik dan institusional. Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki posisi strategis karena berperan sebagai pendidik sekaligus pembina moral peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI mengadopsi pendekatan moderat, yaitu tidak menolak keberadaan gadget, tetapi mengarahkan penggunaannya agar tetap berada dalam koridor edukatif dan moral. Temuan ini sejalan dengan penelitian Fauzan (2020) yang menyatakan bahwa guru agama memiliki peran penting dalam membentuk etika digital siswa melalui integrasi nilai keagamaan dalam pembelajaran.

Dari aspek regulasi, sekolah telah memiliki aturan jelas terkait penggunaan gadget, khususnya larangan penggunaan saat pembelajaran tanpa izin guru. Kejelasan aturan ini menjadi fondasi disiplin digital di sekolah. Temuan ini sejalan dengan penelitian Kurniawan (2021) yang menyatakan bahwa keberadaan regulasi sekolah menjadi faktor utama dalam menekan pelanggaran penggunaan gadget di lingkungan pendidikan formal.

Selain fungsi regulatif, penelitian ini menunjukkan bahwa guru PAI juga mengedepankan pendekatan edukatif dengan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran terbatas. Hal ini sejalan dengan penelitian Mulyadi (2022) dalam

Jurnal Pendidikan Islam yang menyatakan bahwa integrasi teknologi secara selektif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran tanpa mengabaikan nilai moral. Pendekatan ini menunjukkan paradigma pendidikan digital yang adaptif.

Kontribusi utama guru PAI terletak pada penanaman etika digital berbasis nilai-nilai Islam. Guru mengaitkan penggunaan gadget dengan tanggung jawab moral dan spiritual peserta didik. Temuan ini didukung oleh penelitian Azizah (2023) yang menegaskan bahwa pendidikan agama memiliki peran signifikan dalam membentuk kesadaran etika digital remaja. Penanaman adab bermedia digital menjadi bentuk internalisasi nilai yang bersifat jangka panjang.

Pengawasan guru PAI juga menghadapi keterbatasan struktural, seperti jumlah siswa yang besar dan keterbatasan waktu interaksi. Temuan ini sejalan dengan skripsi Ramadhan (2022) yang menyebutkan bahwa efektivitas pengawasan guru terhadap perilaku digital siswa sering terkendala oleh rasio guru–siswa yang tidak seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa pengawasan di sekolah memiliki keterbatasan ruang dan waktu.

Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa pengawasan di sekolah bersifat kolektif. Keterlibatan satpam sekolah dan koordinasi dengan guru BK menunjukkan pendekatan multidisipliner dalam pengawasan gadget. Temuan ini sejalan dengan penelitian Yusuf (2021) yang menekankan pentingnya pengawasan berbasis komunitas sekolah dalam menjaga kedisiplinan siswa.

Dari perspektif kepemimpinan, kepala sekolah menekankan pentingnya kolaborasi antara sekolah dan orang tua. Hal ini sejalan dengan penelitian Handayani (2020) yang menyatakan bahwa kemitraan sekolah–keluarga merupakan faktor kunci dalam penguatan pendidikan karakter di era digital. Tanpa dukungan keluarga, pengawasan sekolah cenderung kehilangan keberlanjutan di luar jam belajar.

Secara keseluruhan, peran guru PAI dalam pengawasan gadget dapat dikategorikan sebagai peran edukatif-transformatif. Guru tidak hanya berfungsi sebagai pengawas aturan, tetapi juga sebagai pembimbing nilai yang menjembatani ajaran agama dengan realitas digital siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama memiliki relevansi kuat dalam membentuk etika digital generasi muda.

3. Sintesis Peran Orang Tua dan Guru PAI

Jika dianalisis secara komparatif, pengawasan penggunaan gadget oleh orang tua dan guru PAI menunjukkan hubungan yang saling melengkapi. Orang tua memiliki keunggulan dalam kedekatan emosional dan intensitas interaksi, sedangkan guru PAI memiliki kekuatan pada aspek normatif dan pembinaan nilai di lingkungan formal. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sutrisno (2023) yang menyatakan bahwa pendidikan karakter digital yang efektif memerlukan sinergi antara keluarga dan sekolah.

Kedua pihak memiliki kesamaan dalam penggunaan pendekatan berbasis nilai, khususnya nilai religius, sebagai landasan pengawasan. Hal ini menunjukkan bahwa nilai agama masih menjadi instrumen penting dalam membentuk perilaku digital remaja di masyarakat Indonesia. Namun demikian, efektivitas pengawasan sangat ditentukan oleh tingkat sinergi antara keluarga dan sekolah.

Tanpa keselarasan aturan, peserta didik berpotensi mengalami dualisme norma antara rumah dan sekolah. Temuan ini diperkuat oleh penelitian Fitriani (2022) yang menyatakan bahwa inkonsistensi aturan antara keluarga dan sekolah dapat menurunkan kepatuhan siswa terhadap regulasi digital. Oleh karena itu, integrasi pengawasan berbasis kemitraan menjadi kebutuhan mendesak dalam menghadapi tantangan penggunaan gadget di era digital.

Dengan demikian, pengawasan penggunaan gadget tidak dapat dipandang sebagai tanggung jawab tunggal salah satu pihak, melainkan sebagai tanggung jawab kolektif antara keluarga dan sekolah. Kolaborasi berkelanjutan antara orang tua dan guru PAI menjadi kunci dalam membentuk generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga memiliki etika digital yang kuat.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai Peran Orang Tua dan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Era Digital yang dilaksanakan di UPTD SMA Negeri 1 Campalagian, maka dapat ditarik dua kesimpulan utama sebagai berikut.

1. Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik

Orang tua memiliki peran yang sangat sentral dan menentukan dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik, terutama karena intensitas penggunaan gadget lebih banyak terjadi di lingkungan rumah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua tidak memandang gadget secara sepihak sebagai dampak negatif, melainkan sebagai kebutuhan yang tidak terpisahkan dari kehidupan anak di era digital, khususnya untuk mendukung kegiatan belajar dan komunikasi sekolah. Oleh karena itu, orang tua cenderung memberikan gadget kepada anak dengan pertimbangan kebutuhan pendidikan dan kemudahan akses informasi.

Untuk menjalankan peran pengawasan, orang tua telah melakukan berbagai upaya, seperti menetapkan aturan penggunaan gadget, membatasi durasi dan waktu penggunaan, melakukan pengawasan sederhana terhadap konten, serta memberikan pendampingan melalui komunikasi dan nasihat. Selain itu, penanaman nilai-nilai keagamaan menjadi strategi utama orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget, dengan menekankan tanggung jawab moral dan spiritual dalam aktivitas digital anak. Namun demikian, efektivitas peran orang tua masih menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan literasi digital, kesibukan kerja, serta respon emosional anak terhadap pembatasan gadget. Kondisi ini menunjukkan bahwa

peran orang tua telah berjalan, tetapi belum sepenuhnya optimal tanpa dukungan dan sinergi dari pihak sekolah.

2. Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik

Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran strategis dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik di lingkungan sekolah, khususnya dalam membina sikap, etika, dan karakter peserta didik di era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru PAI memandang gadget sebagai fenomena yang tidak dapat dihindari, sehingga pendekatan yang digunakan lebih bersifat pengendalian, pembinaan, dan pengarahan, bukan pelarangan mutlak. Pengawasan dilakukan melalui penerapan aturan sekolah, larangan penggunaan gadget saat pembelajaran tanpa izin, serta pemanfaatan gadget secara terbatas untuk kegiatan pembelajaran PAI.

Selain sebagai pengawas aturan, guru PAI juga berperan sebagai pembimbing moral dan spiritual dengan menanamkan etika digital berbasis nilai-nilai Islam. Guru mengaitkan penggunaan gadget dengan tanggung jawab moral, adab, dan kesadaran religius peserta didik. Meskipun demikian, pengawasan guru PAI di sekolah bersifat terbatas oleh waktu, jumlah peserta didik, serta pengaruh lingkungan luar sekolah. Oleh karena itu, peran guru PAI dalam pengawasan gadget akan lebih efektif apabila didukung oleh kerja sama internal sekolah dan kolaborasi yang berkesinambungan dengan orang tua.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan dua saran berikut sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan dan pengembangan ke depan.

1. Saran bagi Orang Tua dan Pihak Sekolah

Orang tua diharapkan dapat meningkatkan konsistensi dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik dengan tidak hanya mengandalkan pembatasan waktu, tetapi juga meningkatkan literasi digital agar mampu memahami aplikasi dan konten yang diakses anak. Pendampingan yang bersifat dialogis, disertai penanaman nilai keagamaan secara berkelanjutan, perlu terus diperkuat agar anak memiliki kesadaran internal dalam menggunakan gadget secara bijak.

Sementara itu, pihak sekolah diharapkan dapat memperjelas dan mensosialisasikan aturan penggunaan gadget secara konsisten, serta membangun komunikasi yang lebih intens dengan orang tua. Sinergi antara pengawasan di rumah dan di sekolah sangat diperlukan agar pengendalian penggunaan gadget dapat berjalan searah dan saling mendukung.

2. Saran bagi Guru Pendidikan Agama Islam dan Peneliti Selanjutnya

Guru Pendidikan Agama Islam diharapkan dapat terus mengembangkan strategi pembinaan etika digital yang kreatif dan kontekstual, dengan memanfaatkan gadget sebagai media pembelajaran yang bernilai edukatif dan religius. Pendekatan persuasif dan keteladanan perlu dipertahankan agar peserta didik tidak hanya patuh terhadap aturan, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai tanggung jawab dalam penggunaan teknologi digital.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengkaji lebih mendalam aspek lain yang berkaitan dengan penggunaan gadget, seperti pengaruh media sosial terhadap perilaku religius atau prestasi belajar peserta didik, serta melibatkan informan yang lebih beragam agar diperoleh gambaran yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, dkk. (2025). Sinergi Peran Guru Dan Orang Tua dalam Pendidikan Karakter Anak Dusia Dini, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 4(1). 1-6.
<https://doi.org/10.70570/jpkmmc.v4i1.1548>
- Aryanto, Randy. dkk. (2023). Peran Orang Tua dalam Proses Bimbingan dan Konseling Anak, *De journal (Dhasma education journal)*, 4(2). 881-886.
<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1185>
- Ayub, Syahrial. dkk. (2024). Pentingnya Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 9(3). 2303-2318.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.3020>
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Penelitian Sosial Keagamaan*, 17(2), 315-33.
- Cindy, Nurlaila. dkk. (2024). Dinamika perilaku Gen z Sebagai Generasi Internet, *Jurnal Ilmu Kehutanan Hukum dan Ilmu Komunikasi*. Vol. 1, No. 6.
<https://doi.org/10.62383/konsensus.v1i6.464>
- Effendi, Heri Rusli. dkk. (2023), Peran Orang Tua dan Pendidik dalam Pendampingan Anak Di Era Gadget, *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*. Vo. 1, No. 1. 23-35. <https://doi.org/10.55606/jbpi.v1i1.919>
- Ervina, Anastasya. dkk. (2024). Peran Orang Tua dalam Pengawasan Penggunaan Teknologi pada Anak. *Jurnal Sadewa*. 2(1).
- Giandari, Maulani. (2023). *Konsep Dasar pendidikan di Era digital*. Serang Banteng: CV. PT Sada Kurnia
- Hafni Syafrida, (2021). *Metodologi Penelitian*. yogyakarta: KBM Indonesia.
- Haramain, Asy Syarifain Khadim al. *Koroang Mala 'bi'*, At-Tahrim ayat 6, h. 1130-1131.
- Harahap, Abdi Syahrial. Dkk, (2023), *Membentuk karakter Unggul*, Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia.

- Hardani. dkk, (2020). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*, Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Haryanto, Dias Amalia. & Moh. Amin Tohari. (2024). Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini : Studi Kasus Di RT.002 RW.01, Pondok Pucung, Tangerang Selatan. *RISOMA Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(4). 244–252. <https://doi.org/10.62383/risoma.v2i4.168Sahir>.
- Hidayatuladkia, Tasya Shella. dkk. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5(3). 363-372. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Huda, Miftakhul Ahmad. Ana Maritsa, Difa'ul Husna. (2021). Kedudukan Guru dalam Perspektif Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 18, No. 2. <https://ejournal.unisnu.ac.id/JPIT/article/view/2273>
- Jalilah, Siti Rahmi. (2022). Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap perkembangan fisik dan perubahan pada Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4(1). 28-37. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/index>
- Lestari, Leli. dan Muhammad Azhar, (2021) Interaksi Guru Orang Tua dan Anak Didik Di Sekolah Dasar, CV. Duta Media Publishing, Pamekasan
- Marzuki, Achmad Gilang. & Agung Setiawan. (2022). Peran Orang Tua dalam Pendidikan Anak, *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*. 1(4). 53-62. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.809>
- Masripah, Akbar Al Firdaus & Herdi Firmansyah. (2025). Membangun Solidaritas Sosial dalam Perspektif Al-Qur'an Prinsip Ukhuwah Islamiyah, *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*. Vol.7, No. 1. <https://journal.nahnuinisiatif.com/index.php/ARJI/article/view/283>
- Novita, Dina. Amirullah & Ruslan. (2016). Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Perkembangan Anak Usia Dini di Desa Air Pinang Kecamatan Simeulue Timur. *Jurnal Ilmiah Maha Siswa Pendidikan Kewarganegaraan Unsyiah*. Vol. 1, No. 1. 22-30. <https://media.neliti.com/media/publications/187407-ID-peran-orangtua-dalammeningkatkanperkempa.pdf>

- Putri, Syafna Inayah. dkk. (2024). Realisasi Musyawarah Guru mata pelajaran (MGMP) dalam Menunjang Tugas dan Fungsi Guru PAI di SMK Negeri 1 Tanjung putra, *Jurnal Kajian dan Riset Mahasiswa*, Vol 1, No. 3. 480-490. https://jurnal.perima.or.id/index.php/JRM/article/view/syafna_inayah_putri/483
- Pratiwi, Indah .dkk. (2019). *Konsentrasi Belajar Peserta Didik SMA dan Penggunaan Gawai*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pudyastuti, Rita Rena. dan Kariyadi, (2021), *Penggunaan Gadget bagi Anak*, NTB: Pusat pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Rustiawan, Hafid. & Hasbullah. (2023). Konteks Ayat Al-Qur'an dengan Pendidikan (Analisis Tafsir Al-Qur'an Surah At-Tahrim ayat 6). *Jurnal Pendidikan Agama Islam*. 10(1). 1-12. <https://ftk.uinbanten.ac.id/journals/index.php/geneologi/article/view/8418/4406>
- Rawanita, Mesi. & Ainal Mardhiah. (2024). Strategi Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan Gadget Anak Usia Dini di Gampong Tanjung Deah Darussalam. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*. 1(3). 274-294. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i3.152>
- Rukhyati, Siti. (2020). *Strategi Guru Pai Dalam Membina Karakter Peserta Didik SMK Al-Falah Salatig*, Salatiga: LP2M IAIN Salatiga 2020.
- Ripka, Sihombing. (2024). Peran Orang Tua dalam Mengawasi Penggunaan Gadget pada Anak Usia 9-15 Tahun di Desa Simaung-Maung Kec. Trutung. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(4). 5456-5465. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu/article/view/1512>
- Sidiq, Umar. & Miftachul Choiri. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*, Ponorogo: Nata Karya
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, h. 802
- Taufiq, Mohammad. (2005) *Qur'an Kemenag*, Badan Litbang dan Diklat Kemetrian Agama
- Umro, Jakaria. (2020). Tantangan Guru Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Era society 5.0, *Jurnal Al-makrifat*, 5(1).
- Umam, Chotibul. (2020). *Inovasi Pendidikan islam: strategi dan Metode Pembelajaran PAI di sekolah umum*, Riau: Dotplus Publisher.
- Warsono, Hari. dkk. (2022). *Metode Pengolahan Data Kualitatif Menggunakan Atlas.ti*. Semarang: Program Studi Doktor Administrasi Publik FISIP-UNDIP.

- Yumarni, Vivi. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>
- Yusuf, Ali Muhammad. dkk. (2024). Urgensi Pembelajaran Bahasa Arab dalam Pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah Stain Mandailing Natal*, 2(2).
- Zagoto, Panius. (2024) Peran Orang Tua dalam Perkembangan moral, Widina Media Utama : Jawa Barat

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1**FORMAT HASIL OBSERVASI (MELALUI STUDI DOKUMENTASI)****Identitas Penelitian**

Judul : Peran Orang Tua dan Guru PAI dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Era Digital

Lokasi : UPTD SMA Negeri 1 Campalagian

Identitas Observasi

Hari/Tanggal : Senin, 13 Januari 2026

Waktu : 08.00 – selesai

Tempat : UPTD SMA Negeri 1 Campalagian

Tujuan Observasi : Untuk memperoleh data dan informasi melalui studi dokumentasi terkait aturan sekolah, aktivitas peserta didik, serta bentuk pengawasan penggunaan gadget di lingkungan sekolah.

Tabel Hasil Observasi (Studi Dokumentasi)

No	Aspek yang Diamati	Sumber Dokumentasi	Hasil Observasi
1	Profil Sekolah	Dokumen Profil Sekolah	SMA Negeri 1 Campalagian merupakan lembaga pendidikan menengah atas yang memiliki visi membentuk peserta didik yang berprestasi dan berakhlak mulia.
2	Tata Tertib Sekolah	Buku Tata Tertib Siswa	Terdapat aturan yang mengatur penggunaan gadget, dimana siswa tidak diperkenankan

			menggunakan HP saat proses pembelajaran tanpa izin guru.
3	Struktur Organisasi Sekolah	Dokumen Struktur Organisasi	Struktur organisasi sekolah menunjukkan adanya peran guru, wali kelas, dan BK dalam pembinaan dan pengawasan siswa.
4	Kegiatan Pembelajaran	Dokumentasi Kegiatan Belajar	Proses pembelajaran berlangsung secara tatap muka dengan sesekali memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung.
5	Penggunaan Gadget oleh Siswa	Dokumentasi dan Catatan Sekolah	Penggunaan gadget oleh siswa masih ditemukan, terutama di luar jam pembelajaran.
6	Bentuk Pengawasan Guru	Catatan Sekolah dan Dokumentasi	Guru melakukan pengawasan dengan cara memberikan aturan, teguran, serta pembinaan kepada siswa.
7	Sarana dan Prasarana	Dokumentasi Sekolah	Sekolah memiliki fasilitas yang mendukung proses pembelajaran seperti ruang kelas, perpustakaan, dan area sekolah yang cukup luas.
8	Dokumentasi Kegiatan Sekolah	Foto dan Arsip Sekolah	Terdapat dokumentasi kegiatan sekolah yang menunjukkan aktivitas siswa baik akademik maupun non-akademik.

Catatan Observasi

Berdasarkan hasil studi dokumentasi yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sekolah telah memiliki aturan yang jelas terkait penggunaan gadget oleh peserta didik. Namun, dalam pelaksanaannya masih ditemukan beberapa pelanggaran, terutama di luar jam pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan kerja sama antara pihak sekolah dan orang tua dalam meningkatkan pengawasan penggunaan gadget pada peserta didik.

LAMPIRAN 2

HASIL WAWANCARA PENELITIAN

A. Identitas Penelitian

Judul : Peran Orang Tua dan Guru PAI dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Era Digital

Lokasi : UPTD SMA Negeri 1 Campalagian

B. Hasil Wawancara Guru PAI

Nama Guru : Rahmatia, S,Pd

Jabatan : Guru PAI

Hari/Tanggal : Kamis, 15 Januari 2026

Waktu : 10.00 – selesai

Tempat : Ruang Guru SMA Negeri 1 Campalagian

Tujuan Wawancara : Untuk menggali informasi terkait peran guru PAI dalam pengawasan penggunaan gadget peserta didik di lingkungan sekolah serta kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya.

No	Instrumen Wawancara	Hasil Wawancara
1	Persepsi tentang gadget	Gadget merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam pendidikan modern, dapat membantu pembelajaran namun juga berpotensi mengganggu fokus dan akhlak jika tidak diawasi.
2	Pemanfaatan gadget	Gadget digunakan sebagai media pembelajaran, namun harus dalam pengawasan.
3	Aturan penggunaan	Saat pembelajaran berlangsung, siswa wajib menyimpan HP dan hanya boleh digunakan dengan izin guru.

4	Kendala pengawasan	Jumlah siswa yang banyak membuat pengawasan tidak maksimal.
5	Tindakan pelanggaran	Guru memberikan pembinaan, nasihat, dan koordinasi dengan BK jika pelanggaran berulang.
6	Kerja sama internal	Pengawasan dilakukan bersama wali kelas dan guru BK.
7	Kolaborasi orang tua	Peran orang tua sangat penting dalam mendukung pengawasan di sekolah.

C. Hasil Wawancara Satpam Sekolah

Nama Satpam : Rahmadi

Jabatan : Satpam Sekolah

Hari/Tanggal : Rabu, 21 Januari 2026

Waktu : 09.00 – selesai

Tempat : Pos Keamanan SMA Negeri 1 Campalagian

Tujuan Wawancara : Untuk memperoleh informasi terkait pengawasan penggunaan gadget dari aspek kedisiplinan dan ketertiban peserta didik di lingkungan sekolah.

No	Instrumen Wawancara	Hasil Wawancara
1	Aturan penggunaan gadget	Sekolah memiliki aturan tegas bahwa siswa tidak boleh menggunakan HP sembarangan di sekolah.
2	Kepatuhan siswa	Sebagian besar siswa patuh saat di dalam kelas.
3	Pelanggaran	Pelanggaran lebih sering terjadi di luar kelas.
4	Peran pengawasan	Satpam membantu memastikan siswa mematuhi aturan pada jam sekolah.

D. Hasil Wawancara Peserta Didik

1. Responden Siswa I

Nama Siswa : Fathur Saldi
 Kelas : XI Merdeka
 Hari/Tanggal : Jumat, 17 Januari 2026
 Waktu : 10.30 – selesai
 Tempat : Lingkungan Sekolah SMA Negeri 1 Campalagian
 Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui persepsi peserta didik terhadap penggunaan gadget dalam kegiatan belajar dan kehidupan sehari-hari.

No	Instrumen	Hasil Wawancara
1	Persepsi gadget	Gadget dianggap penting dalam kehidupan dan pembelajaran.
2	Pemanfaatan	Digunakan untuk belajar, mencari materi, dan komunikasi.
3	Dampak	Tanpa HP, siswa kesulitan mengikuti pelajaran.

2. Responden Siswa 2

Nama Siswa : Indrawan
 Kelas : XI
 Hari/Tanggal : Sabtu, 18 Januari 2026
 Waktu : 11.00 – selesai
 Tempat : Lingkungan Sekolah SMA Negeri 1 Campalagian
 Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui intensitas penggunaan gadget serta dampaknya terhadap aktivitas belajar peserta didik.

No	Instrumen	Hasil Wawancara
1	Intensitas penggunaan	Penggunaan gadget sering melebihi kebutuhan belajar.
2	Dampak	Penggunaan gadget sering membuat lupa waktu.

3. Responden Siswa 3

Nama Siswa : Cindy Rahmatia
Kelas : XII
Hari/Tanggal : Minggu, 19 Januari 2026
Waktu : 09.30 – selesai
Tempat : Lingkungan Sekolah SMA Negeri 1 Campalagian
Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap aturan penggunaan gadget di sekolah.

No	Instrumen	Hasil Wawancara
1	Respon terhadap aturan	Siswa mengetahui aturan, namun masih sering melanggar.

E. Hasil Wawancara Orang Tua

Responden Orangtua Siswa 1

Nama : Hadijah
Hari/Tanggal : Jumat, 10 Januari 2026
Waktu : 16.00 – selesai
Tempat : Rumah Responden
Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui peran orang tua dalam mengawasi penggunaan gadget anak di lingkungan keluarga.

No	Instrumen	Hasil Wawancara
1	Pemahaman gadget	Gadget dianggap kebutuhan penting untuk belajar dan hiburan.
2	Tujuan pemberian	Untuk menunjang pendidikan dan komunikasi sekolah.
3	Pengawasan	Orang tua memeriksa HP namun terbatas pemahaman teknologi.

4	Respon anak	Anak kadang marah saat dibatasi.
---	-------------	----------------------------------

Responden Orangtua Siswa 2

Nama : Hasna

Hari/Tanggal : Sabtu, 11 Januari 2026

Waktu : 16.30 – selesai

Tempat : Rumah Responden

Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui bentuk pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget anak.

No	Instrumen	Hasil Wawancara
1	Pendampingan	Orang tua memberikan nasihat agar anak bijak menggunakan gadget.

Responden Orangtua Siswa 3

Nama : Irmawati

Hari/Tanggal : Minggu, 12 Januari 2026

Waktu : 17.00 – selesai

Tempat : Rumah Responden

Tujuan Wawancara : Untuk mengetahui aturan penggunaan gadget yang diterapkan oleh orang tua di rumah.

No	Instrumen	Hasil Wawancara
1	Aturan penggunaan	Orang tua mengatur waktu penggunaan gadget setelah belajar.

LAMPIRAN 3

FORMAT HASIL DOKUMENTASI

A. Identitas Penelitian

Judul : Peran Orang Tua dan Guru PAI dalam Pengawasan Penggunaan Gadget Peserta Didik di Era Digital

Lokasi : UPTD SMA Negeri 1 Campalagian

B. Identitas Dokumentasi

Hari/Tanggal : Senin, 13 Januari 2026

Waktu : 08.00 – selesai

Tempat : UPTD SMA Negeri 1 Campalagian

Tujuan Dokumentasi: Untuk mengumpulkan bukti fisik berupa dokumen dan foto yang berkaitan dengan aktivitas sekolah serta pengawasan penggunaan gadget peserta didik.

Tabel Hasil Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Bentuk Dokumen	Sumber Dokumen	Tanggal Pengambilan	Keterangan
1	Profil Sekolah	Dokumen tertulis	Arsip Sekolah	13 Januari 2026	Berisi informasi umum tentang identitas dan visi misi sekolah
2	Tata Tertib Siswa	Dokumen tertulis	Buku Tata Tertib Sekolah	13 Januari 2026	Memuat aturan penggunaan

					gadget di sekolah
3	Struktur Organisasi	Dokumen cetak	Arsip Sekolah	13 Januari 2026	Menunjukkan pembagian tugas guru dan staf
4	Kegiatan Pembelajaran	Foto	Dokumentasi Peneliti	13 Januari 2026	Menampilkan aktivitas belajar mengajar di kelas
5	Penggunaan Gadget Siswa	Foto	Dokumentasi Peneliti	13 Januari 2026	Menunjukkan penggunaan gadget oleh siswa di lingkungan sekolah
6	Pengawasan Guru	Foto	Dokumentasi Peneliti	13 Januari 2026	Menunjukkan guru melakukan pengawasan terhadap siswa
7	Lingkungan Sekolah	Foto	Dokumentasi Peneliti	13 Januari 2026	Menampilkan kondisi fisik lingkungan sekolah
8	Kegiatan Siswa	Foto	Dokumentasi Peneliti	13 Januari 2026	Menunjukkan aktivitas

					siswa di luar kelas
--	--	--	--	--	---------------------

Catatan Dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian ini berupa dokumen tertulis dan foto yang mendukung data penelitian. Data dokumentasi ini digunakan sebagai pelengkap hasil wawancara dan observasi, sehingga dapat memperkuat validitas data terkait pengawasan penggunaan gadget peserta didik di sekolah.

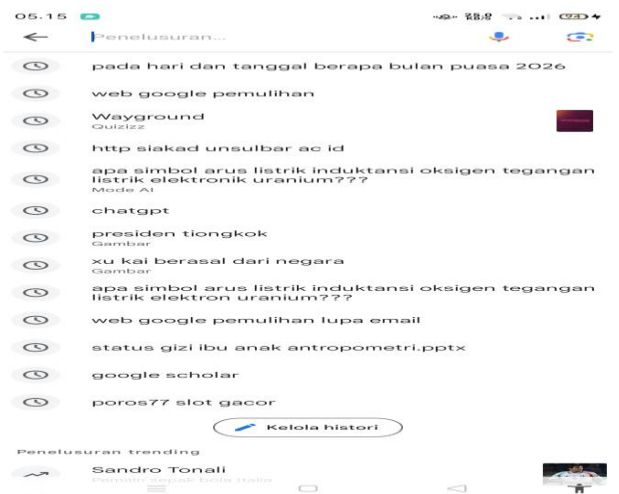
LAMPIRAN 4

DOKUMENTASI PENELITIAN



Teacher SYARIFUDDIN, S.Pd.I

	1	2	3	4	ISTIRAHAT	5	6	7	8
	07:45-08:30	08:30-09:15	09:15-10:00	10:00-10:45	10:45-11:30	11:30-12:15	12:15-13:00	13:00-13:45	13:45-14:30
Se				XI MERDEKA 8		XI MERDEKA 8	XI MERDEKA 7		
Se	XI MERDEKA 9					XI MERDEKA 10			
Ra				XI MERDEKA 8		XII MERDEKA 2	XI MERDEKA 7		
Ka				XI MERDEKA 11		XI MERDEKA 11			
Ju	XI MERDEKA 9					XI MERDEKA 10			
Sa						XII MERDEKA 2		XII MERDEKA 1	



LAMPIRAN 5

SURAT IZIN MENELITI



PEMERINTAH KABUPATEN POLEWALI MANDAR
**DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU**

Jln. Manunggal No.11 Pekkabata Polewali, Kode Pos 91315
 Website: dpmpstp.polmankab.go.id Email: dpmpstp@polmankab.go.id

IZIN PENELITIAN

NOMOR: 500.16.7.2 /1027/IPL/DPMPSTP/XII/2025

- Dasar :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Indonesia Nomor 7 Tahun 2014 atas perubahan Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Daerah Kabupaten Polewali Mandar Nomor 2 Tahun 2016 Tentang Perubahan atas Peraturan Daerah Nomor 9 Tahun 2009 tentang Organisasi dan Tata Kerja Inspektorat Bappeda dan Lembaga Teknis Daerah Kabupaten Polewali Mandar;
 3. Memperhatikan:
 - a. Surat permohonan sdr HASTINA
 - b. Surat rekomendasi dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Nomor: B-1027/Kesbangpol/B.1/410.7/XII/2025, Tgl. 29-12-2025

MEMBERIKAN IZIN

Kepada : **Nama** : HASTINA
NIM/NIDN/NIP/NPn : 10156121085
Asal Perguruan Tinggi : STAIN MAJENE
Fakultas : -
Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : LAPEO KEC. CAMPALAGIAN
 KAB. POLEWALI MANDAR

Untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar yang dilaksanakan Pada bulan Januari s/d Februari 2026 dengan proposal berjudul **"PERAN ORANG TUA DAN GURU PAI DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL DI SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN"**

Adapun izin penelitian ini dibuat dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan, harus melaporkan diri kepada Pemerintah setempat;
2. Penelitian tidak menyimpang dari izin yang diberikan;
3. Mentaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku dan mengindahkan adat istiadat setempat;
4. Menyerahkan 1 (satu) berkas copy hasil penelitian kepada Bupati Polewali Mandar up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu;
5. Surat izin penelitian akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila ternyata pemegang surat izin penelitian tidak mentaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.
6. Izin penelitian ini hanya berlaku 6 bulan sejak diterbitkan.

Demikian izin penelitian ini dikeluarkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ditetapkan di Polewali Mandar,
 Pada tanggal 30 Desember 2025
 Kepala Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu,



I NENGAH TRI SUMADANA, AP, M.Si

Pangkat : Pembina Utama Muda
 NIP : 197605221994121001

Tembusan :
 1. Unsur forkopin di tempat

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



HASTINA lahir di LAPEO pada tanggal 26 Desember 2003 Kec. Campalagian Kab. Polewali Mandar Provinsi Sulawesi Barat. Merupakan anak ketiga dari 8 bersaudara sebagai anak dari pasangan AHMAD dan SAADIAH. Proses pendidikannya dimulai dari SD yaitu SD 028 INPRES LAPEO yang berada di campalagian Sulawesi Barat dan tamat pada tahun 2015. Kemudian melanjutkan pendidikannya dibangku MTS yaitu Mts DDI Lapeo pada tahun 2016 dan selesai pada tahun 2018. Penulis melanjutkan pendidikannya di jenjang SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN dan tamat pada tahun 2021. Ketika melakukan pendaftaran di perguruan tinggi, penulis mengambil jalur seleksi Prestasi Akademik Nasional Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (UM-PTKIN) di Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Majene. Jurusan Tarbiyah dan Keguruan Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada tahun 2021. Dengan penuh rasa syukur, penulis akhirnya berhasil menyelesaikan masa studinya selama 9 SEMESTER di STAIN Majene pada tahun 2026 dengan tugas akhir yaitu pengerjaan skripsi yang berjudul PERAN ORANG TUA DAN GURU PAI DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN GADGET PESERTA DIDIK DI ERA DIGITAL DI SMA NEGERI 1 CAMPALAGIAN.