

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET DAN INTERNET TERHADAP SIKAP SALING MENGHARGAI DALAM PEMBELAJARAN AKUNTANSI

Yuliani Patras

Sekolah Kampung Harapan, Papua
yuliani.patras@lentera.sch.id

Yanuard Putro Dwikristanto

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Universitas Pelita Harapan
yanuard.dwikristanto@uph.edu

Abstract

The use of gadget technology and the internet will provide positive benefits in learning. However, if gadgets and the internet are used excessively to indulge in gaming and watching streaming videos it can have a negative impact on classroom learning. The purpose of this study is to provide an overview of the impact of using gadgets and the internet on mutual respect in the classroom. The research was conducted on grade X SMA students in accounting learning. It is known that 60 out of 77 students have a hobby of using gadgets and the internet. The research method used is descriptive qualitative using a reflection journal, mentor feedback and a lesson plan as instruments. The results of this study indicate that in the classroom they do not listen to the material presented, are sleepy, are not seriously involved in group question and answer discussions, do not do and submit the assignments. Therefore it is suggested that teachers can recognize the character of their students, motivate them and give students tasks that can be done by using the internet and their gadgets.

Keywords: adgets, internet, mutual respect

Abstrak

Penggunaan teknologi *gadget* dan internet akan memberikan manfaat yang positif dalam pembelajaran. Akan tetapi, jika *gadget* dan internet digunakan secara berlebihan untuk memuaskan diri dengan bermain *game* dan menonton video *streaming* dapat memberikan dampak yang negatif dalam pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran dampak penggunaan *gadget* dan internet terhadap sikap saling menghargai di kelas. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X SMA pada pembelajaran akuntansi. Diketahui bahwa 60 dari 77 siswa memiliki hobi menggunakan bermain *gadget* dan internet. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan menggunakan instrumen jurnal refleksi, umpan balik mentor dan rencana pelaksanaan pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa di dalam kelas mereka tidak menyimak materi yang disampaikan, mengantuk, tidak terlibat serius dalam diskusi tanya jawab kelompok, tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diinstruksikan. Oleh karena itu disarankan agar guru dapat mengenali karakter siswanya, memotivasi mereka dan memberikan tugas-tugas yang dapat dikerjakan siswa dengan memanfaatkan internet dan *gadget* mereka.

Kata Kunci: *Gadget*, internet, sikap saling menghargai

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang terus mengalami perkembangan memberikan berbagai manfaat dalam dunia pendidikan (Setiyawan, 2013). Guru dapat memanfaatkan teknologi digital dalam proses kegiatan belajar mengajar, termasuk dalam pembelajaran akuntansi, baik ketika menyajikan materi dengan media presentasi digital yang menarik maupun dalam pemberian tugas kepada siswa di dalam kelas dengan pembuatan instrumen lembar kerja dalam bentuk tabel-tabel yang disusun secara rapih dan jelas. Selain itu, pengelolaan nilai dengan juga

dapat dilakukan dengan lebih akuntabel dan informatif (Dwikristanto, 2015). Perkembangan teknologi juga membantu siswa dalam belajar. Siswa dapat dengan mudah memperoleh informasi dan materi pengetahuan, mengaksesnya setiap saat di berbagai tempat dengan menggunakan *gadget* mereka yang terkoneksi dengan internet.

Akan tetapi, saat melaksanakan praktek mengajar selama kurang lebih satu bulan pada salah satu sekolah di Jakarta Barat, diketahui ternyata *gadget* dan internet siswa lebih banyak digunakan untuk memuaskan keinginan diri bermain *game* dan menonton video *streaming*. Sebanyak 60 orang dari 77 siswa kelas X SMA menyatakan mereka memiliki hobi bermain *game online*, menonton drama korea, film anime dan beragam film layar lebar lainnya. Hobi ini dapat mempengaruhi sikap mereka dalam berelasi dengan teman dan guru terutama dalam sikap kurang saling menghargai di dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut, tulisan ini ingin memberikan gambaran tentang situasi pembelajaran, terutama terkait dengan sikap saling menghargai, yang terjadi di dalam kelas yang memiliki lebih dari 50% siswanya hobi bermain *gadget* dan internet. Subyek penelitian ini sebanyak 77 siswa kelas X SMA di Jakarta yang terbagi dalam tiga kelas. Penulis mengajar mereka dalam mata pelajaran Akuntansi dalam topik Akuntansi sebagai Suatu Sistem. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan data yang dikumpulkan berasal dari jurnal refleksi, umpan balik mentor dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

Siswa Generasi Gadget

Wuryantai (sebagaimana dikutip dalam Aslan, 2019) memaknai perkembangan teknologi bersifat konvergen yang melalui tiga tahapan. Tahapan pertama, berubahnya proses komunikasi yaitu meliputi “digitalisasi” dan perluasan teknologi serat optik dan jaringan. Kedua, berkembangnya “soal *networking*”, dimana teknologi dapat menghadirkan berbagai bentuk, baik angka, simbol, warna, gerak dan sebagainya. Ketiga, “teknologi multimedia” yang mengubah komunikasi tradisional menuju digital. Segala perkembangan teknologi ini tidak lepas dari jaringan. Jaringan yang menghubungkan berbagai entitas di seluruh dunia adalah internet. Perkembangan internet menjadikan perkembangan teknologi ini semakin cepat dan menyeluruh ke berbagai bidang kehidupan manusia (Masya & Candra, 2016).

Bencsik dan Machova (dalam Peramesti & Kusmana, 2018) membagi perkembangan teknologi dikaitkan dengan perkembangan generasi ke generasi. Ada lima generasi yang lahir setelah perang dunia kedua hingga masa kini yang dapat dikelompokkan dalam tabel Pembagian Generasi berikut ini:

Tabel Pembagian Generasi

Generasi	Tahun	Keterangan
<i>Baby Boomer</i>	(1946-1964)	adaptif, mudah menerima dan menyesuaikan diri.
Generasi X	(1965-1980)	kemunculan generasi menjadi awal dari penggunaan <i>PC (personal computer)</i> , <i>video games</i> , <i>tv kabel</i> , dan <i>internet</i> .
Generasi Y	(1981-1994)	dikenal dengan sebutan generasi milenial atau milenium.
Generasi Z	(1995-2010)	i-Generation, generasi net atau generasi internet.
Generasi Alpha	(2011-2025)	generasi yang lahir sesudah generasi Z, lahir dari generasi X akhir dan Y.

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa usia siswa SMA saat ini adalah siswa remaja dengan tahun kelahiran antara tahun 1995-2010. Dengan demikian mereka termasuk dalam kelompok generasi Z yaitu i-generation atau generasi internet yang lahir di saat internet sudah ada dan berkembang sedemikian rupa. Mereka yang lahir di generasi ini juga sudah mulai masuk ke dalam generasi *gadget*. Menurut Walidah (2017) mereka mulai menyatukan penggunaan teknologi *gadget* dengan internet dalam kehidupan pribadi mereka.

Dampak Penggunaan Gadget dan Internet

Perkembangan teknologi yang terjadi begitu cepat memberikan dampak positif dan negatif. Dampak positif dapat dilihat dari penggunaan teknologi untuk mempermudah pekerjaan dan pemerolehan informasi yang begitu cepat. Akan tetapi, selain memberikan dampak positif, perkembangan teknologi ini juga berdampak negatif sebagaimana riset yang dilakukan oleh Bambang Suryadi (dalam Munir, 2018). Hal ini membawa persoalan serius yang dihadapi generasi saat ini terkait dengan

perkembangan teknologi termasuk dalam komunikasi digital, diantaranya adalah adiksi *gadget*, tidak fokus belajar dan mudah emosi. Pendapat lain yang mendukung dikemukakan oleh (Ngafifi, 2014) yang mengatakan bahwa interaksi antar-manusia selalu digerakkan oleh teknologi digital seperti, komputer, internet, mesin ATM, telepon dan *handphone*. Berdasarkan pendapat diatas diketahui bahwa segala aktivitas yang dilakukan siswa generasi *gadget* saat ini hampir selalu melibatkan perangkat teknologi *digital* yang dapat mempengaruhi fokus dan bahkan emosi siswa, termasuk ketika belajar, menjadi tidak stabil. Ketidakstabilan emosi ini dapat sangat mempengaruhi sikap yang akan ditunjukkan siswa remaja di kelas.

Kemajuan tekonologi di era digital ini memberikan tawaran-tawaran yang menyenangkan yang dapat mempengaruhi emosi remaja dan kesejahteraan psikologis mereka. Siswa berada pada proses perkembangan emosi yang sering tidak stabil dan berubah tergantung *mood*. Sary (2017) menjelaskan masa remaja merupakan puncak dari emosionalitasnya dan perkembangan emosi tingkat tinggi yang menunjukkan sifat *sensitive*, emosinya bersifat negatif dan temperamental yaitu mudah tersinggung, marah, sedih dan murung. Proses perkembangan perubahan emosi ini harus dapat dikendalikan dan diarahkan.

Penerimaan dan pengendalian diri menjadi sangat penting pada siswa generasi *gadget* yang identik dengan teknologi. Ketika mereka dapat menerima dan mengendalikan diri terhadap perkembangan teknologi dan menggunakan teknologi dengan positif, mereka akan memiliki moralitas yang baik. Astuti dan Yuniasih (2017) mengatakan bahwa "Moralitas berisi kemampuan peserta didik membuat pertimbangan tentang baik-buruk, benar-salah, boleh atau tidak dalam melakukan sesuatu". Dengan demikian siswa remaja harus dapat membedakan yang baik, yang benar dan merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari ditengah kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini.

Surbakti (2018) menjelaskan keadaan siswa remaja di generasi *gadget* ini identik dengan keegoisan yang tinggi dan *self-centered*. Surbakti juga menjelaskan bahwa sifat ini kemudian menjadi awal kemunculan kata '*narsisme*' yang merujuk kepada perubahan kebudayaan kaum *millenial*. Sifat dari kepribadian ini menjadikan generasi ini hidup dalam paham individualistik yang tinggi karena

narsisme yang mereka miliki sebagai seorang pribadi (Engkus, Hikmat, & Saminnurahmat, 2017). Narsis menjadi salah satu penyimpangan mental seorang ketika orang tersebut memiliki perasaan yang berlebihan akan dirinya sendiri dan menganggap diri yang paling penting sehingga menginginkan untuk selalu dikagumi.

Sikap Saling Menghargai

Sikap saling menghargai merupakan sebuah konsep yang memandang manusia sebagai manusia (Syarif, Sumarmi, & Astina, 2016). Sunyoto (dalam Sari & Dwiarti, 2018) menjelaskan bahwa salah satu kebutuhan manusia adalah kebutuhan penghargaan (*esteem needs*). Maslow mengelompokkan kebutuhan akan rasa harga diri/penghargaan ke dalam dua bagian. Bagian pertama, berkaitan tentang hasrat dari individu untuk memperoleh kompetensi, rasa percaya diri, kekuatan pribadi, adekuasi, prestasi, kemandirian dan kebebasan. Bagian kedua, berkaitan dengan prestasi karena setiap individu cenderung membutuhkan penghargaan bagi diri sendiri. Teori Maslow akan kebutuhan penghargaan diri ini mencerminkan keinginan manusia akan perasaan dihargai sesamanya dalam kehidupan bersama.

Soeroso (dalam Kartika, 2018) mengatakan bahwa “Kehidupan bersama tidak mungkin berlangsung tanpa adanya nilai, norma atau sesuatu yang mengatur kehidupan bersama tersebut”. Nilai dan moral merupakan suatu pijakan yang sangat penting untuk mengatur dan membantu manusia dalam bersosialisasi dengan orang lain. Kartika (2018) menekankan bahwa Allah menuntut umat pilihan-Nya, yaitu orang Kristen harus memiliki dasar bertindak dalam kehidupannya sehari-hari terhadap sesamanya. Pemahaman tentang cara hidup seseorang akan mempengaruhi sikap dan tindakannya terhadap lingkungan sekitarnya. Siswa remaja pun termasuk umat Allah yang harus memiliki cara hidup benar sesuai dengan yang Allah inginkan. Salah satu cara hidup yang diinginkan Allah adalah siswa dapat memiliki karakter menghargai sesama sebagai makhluk ciptaan. Kadarmanto (2019) menegaskan bahwa karakter atau perilaku seseorang merupakan hasil dari sistem nilai yang dipilih dan dianutnya, melalui hati dan pikiran seseorang. Hati dan pikiran merupakan pusat kehidupan. Oleh karena itu, karakter menghargai sesama yang merupakan hasil dari nilai dan keputusan untuk hidup harus terus senantiasa dilakukan dengan menjaga hati dan pikiran.

Panjaitan (2014) menyatakan ada tiga alasan pentingnya menghargai orang lain. Pertama, bahwa semua manusia layak untuk dihargai karena manusia adalah ciptaan Allah. Alasan yang kedua adalah karena kedudukan manusia dan posisi yang dimiliki sama di hadapan Tuhan dan hukum. Setiap manusia tidak boleh menyombongkan diri satu dengan yang lain dan menganggap dirinya lebih berharga. Alasan yang ketiga karena manusia makhluk sosial. Sebagai makhluk sosial, manusia hidup bersama dengan orang lain dalam interaksi dan interdependensi, karena manusia tidak dapat memenuhi kebutuhannya tanpa adanya bantuan orang lain (Jalaluddin & IDi, n.d.). Pada dasarnya manusia akan membutuhkan sesuatu dari orang lain, baik secara jasmani maupun rohani. Dengan demikian, sikap saling menghargai harus dimiliki setiap manusia karena Tuhan menciptakan manusia setara memiliki kedudukan dan talenta serta akal budi untuk dapat melakukan kehendak Allah dan saling membutuhkan satu dengan yang lain. Kebutuhan dasar manusia yaitu, bersosialisasi atau interaksi, karena manusia tidak dapat hidup sendiri. Hidup sendiri tidak akan pernah memenuhi kebutuhan secara jasmani maupun rohani. Manusia akan membutuhkan orang lain untuk hidup bersama agar dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

Pembahasan

Fenomena dampak dari penggunaan *gadget* dan internet terhadap sikap saling menghargai dan perasaan dihargai siswa kelas X SMA diamati penulis ketika mengajarkan mata pelajaran akuntansi. Santoso (2013) menjelaskan bahwa mata pelajaran akuntansi merupakan bagian dari pelajaran ekonomi dalam program IPS yang dipelajari di kelas X-XII. Mata pelajaran akuntansi mempelajari akan cara menghasilkan informasi yang bermanfaat melalui pembuatan laporan keuangan baik laporan jasa, dagang, maupun koperasi sampai pada analisis laporan keuangan yang berguna bagi setiap pemangku kepentingan (Depdiknas, 2013). Materi akuntansi, selain mempelajari tentang perhitungan keuangan, juga akan membahas konsep-konsep penting seperti akuntansi sebagai sebuah sistem informasi. Konsep-konsep ini dapat dipelajari dengan menggunakan metode diskusi maupun metode ceramah interaktif.

Berdasarkan data pengamatan kelas yang diperoleh terdapat beberapa catatan perilaku dan respon siswa di kelas yang menunjukkan sikap tidak menghargai guru dan teman lainnya ketika belajar. Banyak

siswa memperhatikan pembelajaran dengan tatapan kosong, mereka bahkan lupa membawa buku cetak dan tidak mengikuti kesepakatan aturan bertanya dan menjawab. Mereka juga kurang menghargai pendapat teman karena sibuk dengan dirinya sendiri, kurang memperhatikan penjelasan guru dan mimik mereka terlihat sangat mudah bosan.

Ketika penulis sebagai guru menjelaskan materi akuntansi sebagai sistem informasi dengan metode ceramah interaktif dengan tanya jawab, didapati bahwa sebagian besar siswa terlihat kurang konsentrasi dalam menyimak pembelajaran. Mereka mengantuk di dalam kelas. Ketika ditanyakan, mereka mengatakan bahwa mereka mengantuk karena telah bermain dengan *gadget* mereka hingga larut malam bahkan bergadang. Ketika pembelajaran divariasikan dengan metode tanya-jawab berdiskusi dalam kelompok-kelompok kecil, terlihat beberapa siswa yang tidak mendengarkan temannya saat memberikan pendapat dan menjawab pertanyaan. Selain itu, siswa juga terlihat memberikan perhatian dan tanggapan yang tidak serius.

Penulis kemudian melakukan sebuah survei kecil dan menemukan bahwa ada sebanyak 60 orang dari 77 siswa kelas X SMA memiliki hobi bermain *game online*, menonton drama korea, film anime dan beragam film layar lebar lainnya dengan *gadget* mereka. Mereka biasanya sibuk menghabiskan waktu dengan *gadget* mereka melakukan berbagai kegiatan tersebut di luar sekolah. Nahriya (2014) mengatakan bahwa siswa remaja yang kecanduan *gadget* dan internet akan menunjukkan sikap egois, kurang fokus, menjadi lebih emosional, sulit mengambil keputusan, kematangan semua terlihat dari besar fisik tetapi jiwanya belum matang, sulit berkomunikasi dengan orang lain sehingga tidak dapat menghargai orang lain, tidak ada raut muka untuk mengekspresikan perasaan, daya juang rendah, muda terpengaruh, anti sosial dan sulit berhubungan dengan orang lain, melemahnya kemampuan merasakan sensasi di dunia nyata, dan tidak memahami nilai-nilai moral. Berdasarkan pendapat Nahriya maka tidaklah heran jika sikap yang ditunjukkan siswa remaja di kelas terjadi sebagai dampak dari penggunaan teknologi yang berlebihan menyebabkan siswa remaja tidak memiliki karakter yang baik dan cenderung kurang kepekaan sosial ketika berinteraksi dengan orang lain.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya *gadget* dan internet juga mempengaruhi perilaku mereka dalam mengakses pengetahuan dengan begitu mudahnya memperoleh informasi setiap waktu dan di segala tempat. Kemudahan-kemudahan ini dapat membentuk siswa menjadi pribadi yang malas dan egois. Siswa dapat merasa telah menjadi pintar karena ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan mudah dapat diperoleh melalui *gadget* yang mereka miliki yang terhubung dengan internet. Mereka dapat merasa tidak memerlukan lagi pembelajaran atau pun instruksi yang diberikan guru di kelas.

Hal ini terlihat, ketika di akhir sesi siswa diminta untuk menuliskan *feedback* pembelajaran, kurang dari 50% yang mengumpulkan sebagaimana ditunjukkan pada tabel Pengumpulan Feedback 10 IPS.

Tabel Pengumpulan Feedback 10 IPS

Kelas	Jumlah Siswa	Mengumpulkan
10 IPS 1	26	9 orang
10 IPS 2	25	-
10 IPS 3	26	18 orang

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa dari jumlah keseluruhan siswa tiga kelas 10 IPS yang totalnya 77 orang siswa, hanya 27 orang yang berespon mengumpulkan *feedback* sementara 50 orang siswa lainnya tidak merespon dalam mengumpulkan *feedback*. Artinya sebanyak 64% siswa kelas 10 tidak mengumpulkan feedback atau umpan balik pembelajaran. Dari tiga kelas diketahui di kelas 10 IPS 2 bahkan tidak ada yang mengumpulkan satu pun.

Feedback berisi respon siswa untuk menunjukkan *output* maupun transformasi pembelajaran yang terjadi pada diri mereka (Arikunto dalam Windarsih, 2016). Harapannya, *feedback* ini juga dapat digunakan untuk memperbaiki pembelajaran ke depan karena melalui *feedback* ini dapat diketahui tingkat pemahaman siswa. Sedikitnya jumlah siswa yang merespon dalam pengumpulan *feedback* juga menunjukkan besarnya sikap tidak menghargai guru dan usaha guru dalam memberikan pengajarannya maupun instruksi yang disampaikan.

Siswa perlu dituntun untuk memiliki sikap menghargai orang lain. Perasaan dihargai akan muncul ketika kerja keras dari seseorang dapat

dihargai oleh orang lain. Tidak hanya menuntut untuk dihargai tetapi siswa juga diharapkan menjadi pelaku yang ikut berperan aktif dalam sikap saling menghargai sebagai sebuah karakter yang luhur dan berdampak bagi sesamanya. Maunah (2016) menjelaskan bahwa karakter menggambarkan watak, tabiat, akhlak seseorang dan sangat melekat, terbentuk dari internalisasi yang digunakan sebagai landasan untuk berpikir dan berperilaku, sehingga yang ditunjukkan merupakan suatu ciri khas dari individu. Karakter yang dimiliki individu akan menunjukkan jati dirinya sendiri pada orang lain. Artinya, seseorang yang memiliki karakter menghargai orang lain juga menghargai dirinya sebagai ciptaan Tuhan yang berhaga. Erickson (1990) menjelaskan sebagai ciptaan Tuhan, manusia memiliki karakter yang mewakili dari gambar Allah. Allah menciptakan manusia segambar dan serupa dengan Dia menginginkan manusia untuk memiliki karakter mewakili sifat-Nya. Salah satu sifat Allah terlihat ketika Allah setelah menciptakan bumi dan segala isinya Dia sangat menghargai semuanya itu dan menyatakan sungguh amat baik (Kejadian 1:29-31).

Guru berperan sangat penting untuk membangun sikap saling menghargai dan perasaan dihargai dalam pembelajaran di kelas di tengah generasi yang melek akan teknologi ini. Selain menjadi teladan bagi siswa dalam sikap menghargai dan menumbuhkan perasaan dihargai, guru perlu mempelajari kebiasaan dan tren yang terjadi pada siswa generasi *gadget* untuk mengetahui kesukaan anak dapat membantu guru lebih interaktif dengan siswa. Ketika siswa tidak asing dengan *gadget* dan internet maka guru dapat melakukan hal yang sama, tetapi dengan menggunakan teknologi untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran *e-learning* yang memfasilitasi pembelajaran dengan variasi yang berbeda. Guru juga dapat memanfaatkan teknologi dan berkolaborasi dengan metode diskusi dalam pelajaran akuntansi. Kolaborasi metode diskusi dapat dilakukan dengan pembagian kelompok, pengaturan waktu, penyajian materi dengan media pembelajaran dan tugas rumah. Peluang yang ditawarkan menggunakan teknologi didukung dengan sumber dan aplikasi. Jamun (2019) mengatakan bahwa penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan munculnya *e-learning*, dengan variasi yang berbeda-beda dan memfasilitasi pembelajaran yang disampaikan melalui media elektronik.

Kesadaran diri sebagai gambar dan rupa Allah membuat guru dapat menghargai dirinya sendiri dan menghargai setiap pribadi siswa sehingga diharapkan dapat memotivasi siswa agar menyadari dirinya pribadi yang berharga dan memiliki sikap menghargai waktu sebagai anugerah dari Tuhan untuk digunakan dengan bijaksana. Putri & Nurhuda (2017) menjelaskan bahwa pengaturan waktu dilakukan agar siswa dapat memanfaatkan waktu dengan efektif dan efisien dalam menyelesaikan tugas-tugasnya. Dengan demikian kebiasaan penggunaan *gadget* dan internet dapat dilakukan dengan tidak berlebihan sehingga siswa dapat menjaga fisik, mental maupun emosi mereka terutama dalam menumbuhkan sikap saling menghargai orang lain dan termasuk dirinya sendiri dalam pembelajaran.

Simpulan dan Saran

Dampak dari penggunaan teknologi *gadget* dan internet yang berlebihan dapat menyebabkan siswa kurang dalam kepekaan sosialnya. Mereka menjadi tidak menghargai diri, teman dan guru dalam pembelajaran di kelas. Hal ini ditunjukkan dengan siswa tidak menyimpan materi yang disampaikan guru, mengantuk, tidak terlibat serius dalam diskusi tanya jawab kelompok. Selain itu, siswa juga tidak mengerjakan dan mengumpulkan tugas yang diinstruksikan guru.

Guru berperan sangat penting untuk menanamkan sikap menghargai dan menumbuhkan perasaan dihargai. Guru disarankan agar dapat mengenali karakter siswanya dan memotivasi mereka untuk membagi waktu penggunaan *gadget* dan internet mereka. Guru juga dapat memanfaatkan hobi bermain *gadget* dan internet siswa dengan pemberian tugas-tugas mandiri atau pekerjaan rumah yang dapat ditelusuri dengan *gadget* dan internet mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Dewi Astuti, Yuniasih, D. (2017). Fenomena geng pada remaja usia sekolah menengah pertama dan faktor yang mempengaruhinya. *Prosiding SNBK (Seminar Nasional Bimbingan Dan Konseling)*, 1(1), 9–18.
- Aslan, A. (2019). Peran Pola Asuh Orangtua di Era Digital. *Jurnal Studia*

- Insania*, 7(1), 20. <https://doi.org/10.18592/jsi.v7i1.2269>
- Depdiknas. (2013). *Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penelitian*.
- Dwikristanto, Y. P. (2015). Pemanfaatan program aplikasi Excel dan Word untuk mendukung tugas mengajar guru dalam pengelolaan nilai. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 5(2). <http://library.gunadarma.ac.id/journal/view/15015/pemanfaatan-program-apllkasi-excel-dan-word-untuk-mendukung-tugas-mengajar-guru-dalam-pengelolaan-nilai.html>
- Engkus, E., Hikmat, H., & Saminnurahmat, K. (2017). Perilaku Narsis pada Media Sosial di Kalangan Remaja dan Upaya Penanggulangannya. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(2), 121–134. <https://doi.org/10.20422/jpk.v20i2.220>
- Erickson, M. J. (1990). *Christian Theology*. United States of America: Baker house company.
- Jalaluddin, H., & IDi, H. . (n.d.). *Filsafat Pendidikan: manusia, filsafat, dan pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Jamun, Y, M. (2019). *Dampak teknologi terhadap pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*. 50.
- Kadarmanto, M. (2019). Mengkaji Revolusi Mental Dalam Konteks Pendidikan. *Polygot*, 109. <https://doi.org/10.31219/osf.io/7w9a4>
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Gangguan Kecanduan Game Online Pada Peserta Didik Kelas X Di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih*, 03(1), 17.
- Maunah, B. (2016). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembentukan Kepribadian Holistik Siswa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, (1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.8615>
- Munir, M. (2018). Membingkai Kepribadian Ulul Albab Generasi Milenial. *Journal TA'LIMUNA*, 7(1), 45. <https://doi.org/10.32478/ta.v7i1.147>
- Nahriya, S. (2014). *Tumbuh Kembang Anak*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1227474>

- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>
- Panjaitan, H. (2014). Pentingnya Menghargai Orang Lain. *Humaniora*, 5(1), 88. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v5i1.2984>
- Peramesti, N. P. D. Y., & Kusmana, D. (2018). Kepemimpinan Ideal Pada Era Generasi Milenial. *TRANSFORMASI: Jurnal Manajemen Pemerintahan*, 73–84. <https://doi.org/10.33701/jt.v10i1.413>
- Putri, M. Y. E., & Nurhuda. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Waktu Belajar, Pemanfaatan Fasilitas Belajar Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Jurusan Akuntansi Di Smk Labor Binaan Fkip Unri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi FKIP UNRI*, 5.
- Santoso, D. (2013). Peningkatan Hasil Dan Aktivitas Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Dengan Metode Resitasi Pra-Pembelajaran. *Dinamika Pendidikan*, 8(1), 59 – 68. <https://doi.org/10.15294/dp.v8i1.4901>
- Sari, E., & Dwiarti, R. (2018). Pendekatan Hierarki Abraham Maslow pada prestasi kerja karyawan PT. Madubaru (PG Madukismo) Yogyakarta. *Jurnal Perilaku Dan Strategi Bisnis*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.26486/jpsb.v6i1.421>
- Sary, Y. N. E. (2017). Perkembangan Kognitif dan Emosi Psikologi Masa Remaja Awal. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 6–12.
- Setiyawan. (2013). 濟無No Title No Title. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Syarif, E., Sumarmi, S., & Astina, I. K. (2016). Integrasi Nilai Budaya Etnis Bugis Makassar Dalam Proses Pembelajaran Sebagai Salah Satu Strategi Menghadapi Era Masyarakat Ekonomi Asean (MEA). *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 1(1), 13–21. <https://doi.org/10.17977/um022v1i12016p013>
- Windarsih, C. A. (2016). Aplikasi teori umpan balik (feedback) dalam pembelajaran motorik pada usia dini. *Tunas Siliwangi*, 2(1), 20–29.