

**UPAYA PEMERINTAHAN DESA
DALAM MENANGGULANGI
KECANDUAN PENGGUNAAN GADGET
MELALUI PROGRAM RAMAH ANAK
DI DESA ROBURAN DOLOK
KABUPATEN MANDAILING NATAL**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam.*

Oleh

MUHAMMAD ARFANDI

NIM. 20 201 00016

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024



**UPAYA PEMERINTAHAN DESA
DALAM MENANGGULANGI
KECANDUAN PENGGUNAAN GADGET
MELALUI PROGRAM RAMAH ANAK
DI DESA ROBURAN DOLOK
KABUPATEN MANDAILING NATAL**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Melengkapi Tugas dan Syarat-Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam
Bidang Ilmu Pendidikan Agama Islam.*

Oleh

**MUHAMMAD ARFANDI
NIM. 20 201 00016**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANGSIDIMPUAN

2024

UPAYA PEMERINTAHAN DESA DALAM
MENANGGULANGI KECANDUAN PENGGUNAAN
GADGET MELALUI PROGRAM RAMAH ANAK DI
DESA ROBURAN DOLOK KABUPATEN MANDAILING
NATAL



SKRIPSI

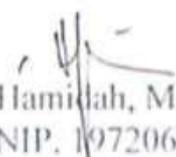
*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (SPd)
Dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

Oleh
MUHAMMAD ARFANDI
NIM. 2020100016

Pembimbing I


Drs.H.Irwan Saleh dalimunthe, M.A
NIP. 196106151991031004

Pembimbing II


Hamidah, M.Pd.
NIP. 197206022007012029

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN
2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*

a.n Muhammad Arfandi

Padangsidempuan, Mei 2024

Kepada Yth,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

UIN SYAHADA Padangsidempuan

di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

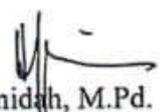
Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul "Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal", maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I


Drs. H. Irwan Saleh dalimunthe, M.A
NIP. 196106151991031004

PEMBIMBING II


Hamidah, M.Pd.
NIP 197206022007012029

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arfand
NIM : 20 201 00016
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PAI
Judul Skripsi : **Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal**

Menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa meminta bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, Juli 2024

Saya yang menyatakan,



Muhammad Arfandi
NIM. 20 201 00016

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Arfandi
NIM : 20 201 00016
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royaltif Noneksklusif Padangsidempuan atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak bebas Royaltif Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatif, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, Juli 2024

Yang menyatakan


Muhammad Arfandi
NIM. 20 201 00016



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

**DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

Nama : Muhammad Arfandi
NIM : 2020100016
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

Ketua

Dr. Almira Amir, M. Si.
NIP. 197309022008012006

Sekretaris

Yunaldi, M. Pd.
NIP. 198902222023211020

Anggota

Dr. Almira Amir, M. Si.
NIP. 197309022008012006

Yunaldi, M. Pd.
NIP. 198902222023211020

Hamidah, M. Pd.
NIP. 197206022007012029

Dr. Zainal Efendi Hasibuan, M. A.
NIP. 198010242023211004

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI
Tanggal : 19 Juli 2024
Pukul : 09:00 WIB s/d 12:00 WIB
Hasil/Nilai : 82/A
Indeks Prestasi Kumulatif : Cukup/Baik/Amat Baik/ Cumlaude



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4.5 Sititang Kota Padangsidimpuan 22133
Telepon: 0634-22280 Faximile: 0634-24002

PENGESAHAN

Judul Skripsi : Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi
Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Rumah
Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal
Nama : Muhammad Arfandi
NIM : 20 201 00016
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Agama Islam

Telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padang, 11 Mei 2024
-12-

Dr. Lutfi Hidayat, M.Si
NIP 19720920 200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Muhammad Arfandi
NIM : 2020100016
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul :Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kecanduan penggunaan gadget terutama di kalangan anak-anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal. Namun untuk menanggulangi masalah tersebut perlu upaya yang dilakukan oleh seluruh lapisan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis program ramah anak yang dilaksanakan oleh pemerintahan desa sebagai upaya dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak-anak di Desa Roburan Dolok untuk bisa membatasi kegiatan-kegiatan yang langsung bersentuhan dengan gadget, guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perencanaan kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal? Bagaimana bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal ? Bagaimana efektifitas program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai apa adanya. Dengan instrumen penelitiannya yaitu pedoman observasi, wawancara dan studi dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemerintahan Desa Roburan Dolok telah melaksanakan berbagai program ramah anak untuk menanggulangi kecanduan penggunaan gadget. Program-program ini meliputi penyuluhan kepada orang tua dan anak-anak tentang dampak negatif penggunaan gadget berlebihan, penyelenggaraan kegiatan-kegiatan positif di luar ruangan, serta pembentukan kelompok diskusi dan dukungan bagi orang tua.

Kesimpulannya adalah pemerintahan desa sudah berupaya dalam mengadakan program ramah anak guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget melalui program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

Kata Kunci: Upaya Menanggulangi, Kecanduan Gadget, Program Ramah Anak

Abstract

Name : Muhammad Arfandi
NIM : 2020100016
Study Program : Islamic Education
Title : The Efforts of Village Government in Combating Gadget
Addiction Through Child-Friendly Program in Roburan Dolok
Village Mandailing Natal District

This research is motivated by the addiction to gadget usage, especially among children in Roburan Dolok Village, Mandailing Natal Regency, which has become an increasingly concerning issue in this digital era. However, addressing this problem requires efforts from all layers of society. The aim of this study is to analyze the child-friendly program implemented by the village government as an effort to address gadget addiction among children in Roburan Dolok Village, aiming to limit activities directly involving gadgets and mitigate gadget addiction among children. The research problems formulated in this study are: How is the planning of child-friendly program activities in addressing gadget addiction in Roburan Dolok Village, Mandailing Natal Regency? What are the forms of child-friendly program activities in addressing gadget addiction in Roburan Dolok Village, Mandailing Natal Regency? How effective is the child-friendly program in addressing gadget addiction in Roburan Dolok Village, Mandailing Natal Regency? This research is qualitative descriptive research, which attempts to describe and interpret the object as it is. The research instruments used are observation guidelines, interviews, and document studies. The results of the study indicate that the government of Roburan Dolok Village has implemented various child-friendly programs to address gadget addiction. These programs include providing education to parents and children about the negative impacts of excessive gadget usage, organizing outdoor activities, and forming discussion and support groups for parents. The conclusion is that the village government has made efforts to provide child-friendly programs to overcome addiction to using gadgets through child-friendly programs in Roburan Dolok Village, Mandailing Natal Regency.

Keywords: Efforts to Address, Gadget Addiction, Child-Friendly Program

خلاصة

محمد عرفندي :الاسم

2020100016 :نيم

التربية الدينية الإسلامية :القسم

قرية روبران كان الدافع وراء هذا البحث هو الإدمان على استخدام الأجهزة، خاصة بين الأطفال في إلا أن التغلب على هذه المشكلة يتطلب بذل جهود من كافة مستويات. دولوك، ماندايلينج ناتال ريجنسي الهدف من هذا البحث هو تحليل البرامج الصديقة للطفل التي تنفذها حكومة القرية كمحاولة. المجتمع للتغلب على إدمان استخدام الأجهزة بين الأطفال في قرية روبران دولوك لتكون قادرة على الحد من إدمان استخدام الأجهزة عند. الأنشطة التي تتلامس بشكل مباشر مع الأجهزة، من أجل التغلب عليها كيف يتم التخطيط لأنشطة البرامج الصديقة للطفل للتغلب: صياغة المشكلة في هذا البحث هي الأطفال على الإدمان على استخدام الأجهزة في قرية روبران دولوك، ماندايلينج ناتال ريجنسي؟ ما هي أشكال أنشطة البرامج الملائمة للأطفال للتغلب على إدمان الأجهزة في قرية روبران دولوك، ماندايلينج ناتال ريجنسي؟ ما مدى فعالية البرامج الصديقة للأطفال في التغلب على إدمان الأجهزة في قرية روبران هذا النوع من البحث هو بحث نوعي وصفي، أي البحث الذي يحاول. دولوك، ماندايلينج ناتال ريجنسي هي إرشادات المراقبة والمقابلات ودراسة الوثائق تظهر وصف الأشياء وتفسيرها وفقاً لما هي عليه نفذت العديد من البرامج الصديقة للأطفال للتغلب على نتائج البحث أن حكومة قرية روبران دولوك للأجهزة، وتنظيم. تتضمن هذه البرامج تثقيف الآباء والأطفال حول الآثار السلبية للاستخدام المفرط أدوات البحث. أنشطة إيجابية إدمان الأجهزة في الهواء الطلق، وإنشاء مجموعات للمناقشة والدعم للآباء الاستنتاج هو أن حكومة القرية بذلت جهوداً لتوفير برامج صديقة للأطفال للتغلب على إدمان استخدام الأجهزة من خلال برامج صديقة للأطفال في قرية روبران دولوك، ماندايلينج ناتال ريجنسي

جهود التغلب على إدمان الأجهزة، البرامج الصديقة للطفل:الكلمات المفتاحية

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, limpah ruah nikmat yang Allah berikan, dengan rasa syukur yang amat mendalam atas segala taufik beserta hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat rampung menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Shalawat dan salam kepada Nabi besar Muhammad Shollahu'alaihi Wassalam, yang telah menjadi contoh dan panutan dalam menjalani aktivitas sehari-hari, semoga dengan memperbanyak shalawat, kita mendapatkan syafaat diakhirat nanti.

Skripsi ini berjudul “Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal”, ditulis untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) dalam bidang Pendidikan Agama Islam di Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidempuan.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan masih jauh dari kata sempurna, sehingga tanpa bantuan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti berterimakasih kepada:

- 1 Bapak Drs. H. Irwan Saleh Dalimunthe, M.A., Pembimbing I dan Ibu Hamidah, M.Pd. Pembimbing II yang telah sabar membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 2 Bapak Dr. H. Darwis Dasopang M. Ag. Sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan. Bapak Dr. Erawadi, M. Ag. selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga, Bapak Dr. Anhar, M. A. Selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum Perencanaan dan Keuangan, Bapak Dr. Ikhwanuddin Harahap. M. Ag., selaku Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan, Alumni dan Kerjasama Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary

Padangsidempuan.

- 3 Ibu Dr. Lelya Hilda, M. Si. Sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan beserta seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan moral kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 4 Ibu Dr. Hj. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan, Bapak Ali Asrun Lubis, S. Ag. M. Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan, dan Bapak Dr. Hamdan Hasibuan, M.Ag., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
- 5 Bapak Dr. Abdussima Nasution, M. A., sebagai Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan beserta stafnya yang telah memberikan nasehat dan sumbangan pemikiran serta dukungan moral kepada peneliti selama proses pengerjaan skripsi hingga terselesainya skripsi ini.
- 6 Bapak Yusri Fahmi, S. Ag., S S., M. Hum. Sebagai Kepala Unit Pelayanan Teknis (UPT) Perpustakaan dan seluruh pegawai UIN SYAHADA yang telah membantu peneliti dalam hal mengadakan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 7 Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi peneliti.
- 8 Bapak Sholahuddin Lubis selaku Kepala Desa Roburan Dolok yang telah memberikan nasehat dan sumbangan pemikiran serta dukungan moral kepada peneliti selama proses pengerjaan skripsi hingga terselesainya skripsi ini.
- 9 Teristimewa kepada keluarga tercinta, sosok pahlawanku Ayahanda Budiman Koto dan Ibundaku tersayang Arfah Magad, dan adik-adikku tercinta, Muhammad Aryadi, dan Muhammad Aryodi,serta nenek tersayang Suriati Koto yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta material demi kesuksesan studi sampai saat ini, serta do'a yang tiada bosannya, semoga

dibalas dengan surga Firdaus-Nya.

- 10 Sahabat-sahabat terbaik ku Reyhan Hidayat, Aditya Tanjung, Iqbal Prayogi, Nirwan Rambe, Afnan Parapat, Andi Siregar, Ahmad Rasyidin, Feby Arnada dan Muhammad Wibowo yang selalu memberikan bantuan dan sebagai teman diskusi yang selalu mengarahkan dan memberikan motivasi bagi peneliti juga memberikan semangat agar menyelesaikan studi ini.
- 11 Teman-teman KKL 02 Tahun 2023 di Desa Roburan Dolok, yang selalu memberikan dukungan dan partisipasinya dalam proses penelitian ini.
- 12 Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Sungguh sangat berarti pelajaran dan pengalaman yang penulis dapatkan dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini hingga menuju tahap ujian akhir.

Selanjutnya, penulis menyadari senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun kepada penulis demi penyempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan Maret 2024

Penulis,

Muhammad Arfandi

NIM. 2020100016

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN PERNYATAAN PEMBIMBING

ABSTRAK

KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	7
C. Batasan Istilah	9
D. Rumusan Masalah	12
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	13
G. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	
1. Tinjauan Umum Tentang Upaya Pemerintahan Desa	18
2. Tinjauan Umum Tentang Kecanduan Penggunaan Gadget	15
3. Tinjauan Umum Tentang Ramah Anak	27
B. Penelitian Terdahulu	42
C. Kerangka Berpikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	46
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	46
B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian	46
C. Subjek Penelitian	48
D. Sumber Data	49
E. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Teknik Pengelolaan Data	52
G. Teknik Pengecekan Keabsahan Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Temuan Umum	56
1. Sejarah Singkat Desa Roburan Dolok	56
2. Letak dan Luas Desa	57

3. Sejarah Pemerintahan Desa.....	57
4. Keadaan Masyarakat Desa Roburan Dolok.....	59
5. Keadaan Sosial dan Keagamaan Masyarakat Desa Roburan Dolok..	61
B. Temuan Khusus	
1. keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget Di Desa Roburan Dolok.....	66
2. keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa dalam bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget Di Desa Roburan Dolok.....	71
3. Efektifitas Program Ramah Anak Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok.....	81
C. Analisi Data	88
D. Keterbatasan Penelitian	90
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	92
B. Saran	93
C. Implikasi Hasil Penelitian.....	93
DAFTAR PUSTAKA	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Letak Geografis Desa Roburan Dolok	57
Tabel 4.2 Nama- nama Kepala Desa Roburan Dolok	58
Tabel 4.3 Jumlah Penduduk Desa Roburan Dolok.....	59
Tabel 4.4 Komposisi Penduduk Menurut Umur Dan Jenis Kelamin	60
Tabel 4.5 Data Masyarakat yang diteliti di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal	65
Tabel 4.6 Pembatasan Penggunaan Handphone dan Pemberlakuan Jam malam bagi anak dan Remaja Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.....	68
Tabel 4.7 Jadwal Kegiatan Program Ramah Anak Desa Roburan Dolok.....	80
Tabel 4.8 Data Anak Yang Efektif Dalam Kegiatan Program Ramah Anak.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Observasi
- Lampiran II : Pedoman Wawancara
- Lampiran III : Dokumentasi Penelitian
- Lampiran IV : Surat Riset/Izin Penelitian
- Lampiran V : Surat Balasan telah Melakukan Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan gadget atau perangkat teknologi digital seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern, bahkan sudah menjadi candu dikalangan masyarakat. Kecanduan penggunaan gadget ini telah menjadi masalah yang serius di berbagai kalangan, baik di kalangan anak maupun orang dewasa.¹

Kemajuan teknologi membawa banyak manfaat, termasuk akses lebih mudah ke informasi, komunikasi jarak jauh, dan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas belajar. Namun, dampak negatif dari penggunaan gadget juga semakin terlihat, terutama ketika digunakan secara berlebihan, terutama oleh anak-anak. Program ramah anak ini memberikan pendidikan dan informasi kepada orang tua tentang bahaya kecanduan gadget pada anak dan bagaimana membatasi penggunaannya dengan bijak. Orang tua berperan penting dalam membimbing anak-anak mereka untuk tetap fokus pada nilai-nilai agama.

¹ Septi Anggraeni, *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*, journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ, Vol. 6, No. 2, Tahun (2019), hlm. 64.

يَأْتِيهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُتُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ
عَلَيْهَا مَلَكَةٌ

غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ.

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan”.² (Q.S At-Tahrim:6)

وَلَقَدْ ذَرَأْنَا لِجَهَنَّمَ كَثِيرًا مِّنَ الْجِنِّ وَالإِنسِ لَهُمْ قُلُوبٌ لَا يَفْقَهُونَ بِهَا
وَلَهُمْ أَعْيُنٌ لَا يُبْصِرُونَ بِهَا وَلَهُمْ آذَانٌ لَا يَسْمَعُونَ بِهَا أُولَئِكَ كَالْأَنْعَامِ بَلَى
هُمْ أَضَلُّ أُولَئِكَ هُمُ الْغَافِلُونَ

Artinya: Dan sesungguhnya Kami jadikan untuk isi neraka Jahannam kebanyakan dari jin dan manusia, mereka mempunyai hati, tetapi tidak dipergunakan untuk memahami (ayat-ayat Allah) dan mereka mempunyai mata (tetapi) tidak dipergunakannya untuk melihat (tanda-tanda kekuasaan Allah), dan mereka mempunyai telinga (tetapi) tidak dipergunakannya untuk mendengar (ayat-ayat Allah). Mereka itu sebagai binatang ternak, bahkan mereka lebih sesat lagi. Mereka itulah orang-orang yang lalai. (Al A’Raf :179).

Ayat ini menekankan tanggung jawab orang tua untuk melindungi anak-anak dari hal-hal yang dapat membahayakan iman dan keyakinan mereka.

مُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِينَ وَاصْرِبُوا لَهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ
أَبْنَاءُ عَشْرِ سِنِينَ وَفَرَّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ

² RI Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT. Salam Madani Semesta, 2009).

Artinya:Perintahkan anak-anak kalian untuk mengerjakan shalat ketika mereka berumur 7 tahun. Pukul mereka jika tidak mengerjakannya ketika mereka berumur 10 tahun. Pisahkanlah tempat-tempat tidur mereka”. (HR. Abu Daud, No. 495. Al Hafizh Abu).³

Imam Al-Ghazali menerangkan, kontrol diri yang baik akan menghasilkan kekuatan karakter. Artinya pembangunan karakter memerlukan pengendalian diri, disiplin, dan selalu yakin akan balasan dari Allah SWT. Muslim yang taat beribadah, punya karakter kuat, dan mampu kontrol diri lebih mampu menahan diri dari kesenangan sementara.

Penggunaan gadget pada anak semakin meningkat. Kemajuan teknologi membawa banyak manfaat, termasuk akses lebih mudah ke informasi, komunikasi jarak jauh, dan berbagai aplikasi pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas belajar.

Namun, dampak negatif dari penggunaan gadget juga semakin terlihat, terutama ketika digunakan secara berlebihan, terutama oleh anak-anak. Desa Roburan Dolok, yang terletak di Kabupaten Mandailing Natal, mungkin tidak luput dari dampak buruk yang ditimbulkan oleh kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak. Kehadiran gadget telah menjadi fenomena yang semakin menyebar di kalangan anak-anak. Hal ini terutama terjadi karena gadget menjadi lebih terjangkau dan akses internet semakin mudah diakses.

³ Bahreisy, S., *Tarjamah Riadhus Shalihin*, (Bandung: PT. Al-Ma'arif, 1995), hlm. 13.

Akibatnya, anak-anak cenderung menghabiskan banyak waktu di depan layar gadget, mengabaikan aktivitas fisik dan sosial yang lebih bermanfaat.

Kecanduan penggunaan gadget ini dapat mengakibatkan anak mudah untuk marah, kesal, mengamuk, bahkan mengurung diri didalam kamar karena tidak diizinkan menggunakan gadget. Dengan demikian ada beberapa faktor yang melatar belakangi peneliti ingin menelusuri persoalan tersebut, diantaranya:

1. Menurunnya Ketertarikan Terhadap Kegiatan Keagamaan: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengalihkan perhatian anak-anak dari kegiatan keagamaan seperti mengaji, belajar agama, atau berpartisipasi dalam kegiatan keagamaan di masjid atau gereja. Sebagai hasilnya, tingkat ketertarikan anak-anak terhadap agama dan nilai-nilai keagamaan menurun.
2. Rendahnya Pemahaman Agama: Dengan menghabiskan banyak waktu di dunia digital, anak-anak mungkin kurang terpapar dengan pengetahuan agama dan nilai-nilai moral yang diajarkan dalam ajaran agama mereka. Hal ini dapat menyebabkan pemahaman agama yang dangkal atau bahkan salah.
3. Penyebaran Konten Negatif: Gadget memberikan akses ke berbagai jenis konten, termasuk yang negatif atau tidak sesuai dengan ajaran agama. Anak-anak dapat terpapar pada konten yang tidak pantas dan tidak sesuai dengan nilai-nilai agama mereka.

4. Rendahnya Keterampilan Sosial: Penggunaan gadget secara berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial langsung, menyebabkan anak-anak kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi secara sosial di masyarakat dan lingkungan keagamaan mereka.
5. Kesehatan Mental dan Fisik: Kecanduan gadget telah dikaitkan dengan masalah kesehatan mental seperti kecemasan, depresi, dan gangguan tidur. Selain itu, gaya hidup yang kurang aktif karena penggunaan gadget berlebihan juga dapat menyebabkan masalah kesehatan fisik seperti obesitas. dampak penggunaan gadget pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberikan dampak negatif pada kesehatan mental dan motivasi belajar siswa di sekolah. Beberapa dampak negatif yang dapat terjadi antara lain kecanduan gadget, kurangnya interaksi sosial, kurangnya aktivitas fisik, gangguan tidur, dan stres.

Hal ini meningkatkan perhatian terhadap peran pemerintah desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget, pemerintah desa memiliki tanggung jawab untuk melindungi dan memastikan kesejahteraan anak-anak di wilayah mereka. Oleh karena itu, diperlukan upaya konkret dari pemerintah desa untuk menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak melalui program-program yang dapat meningkatkan kesadaran akan bahaya kecanduan gadget dan mengedukasi mereka tentang penggunaan yang sehat dan bijaksana, salah satunya melalui

program ramah anak.

Namun, sebelumnya belum ada penelitian yang secara khusus membahas upaya pemerintah desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di pedesaan, terutama dalam konteks Desa Roburan Dolok. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk dilakukan guna memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi dan program yang efektif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di lingkungan pedesaan, dengan fokus pada upaya yang dilakukan oleh Pemerintahan Desa Roburan Dolok, Kabupaten Mandailing Natal melalui Program Ramah Anak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui upaya yang dilakukan pemerintah desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget, serta bagaimana program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal berfungsi dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan kebijakan dan program-program intervensi yang lebih efektif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di pedesaan, khususnya di Desa Roburan Dolok, serta dapat menjadi pedoman bagi pemerintah desa lainnya dalam upaya perlindungan dan kesejahteraan anak-anak.

B. Fokus Masalah

Adapun yang dijadikan peniliti tentang masing-masing elemen fokus masalah dari judul penelitian ini adalah:

1. Upaya Pemerintah Desa

Penelitian akan mengeksplorasi upaya Pemerintah Desa dalam menyediakan penyuluhan dan pendidikan kepada anak-anak dan orang tua tentang penggunaan gadget yang sehat dan bijaksana. Fokusnya adalah pada keberhasilan pemerintah desa dalam mengupayakan dan menyampaikan informasi yang relevan dan mempengaruhi perilaku penggunaan gadget di kalangan anak-anak.

2. Kecanduan Penggunaan Gadget:

Penelitian ini akan memeriksa tingkat kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak Desa Roburan Dolok. Hal ini mencakup sejauh mana anak-anak di desa tersebut menggunakan gadget, baik dalam hal waktu yang dihabiskan untuk menggunakan gadget maupun intensitas penggunaannya. Penelitian juga akan mengidentifikasi jenis-jenis gadget yang paling umum digunakan oleh anak-anak, seperti smartphome, tablet, atau perangkat elektronik lainnya. Selain itu, penelitian akan memperhatikan tanda-tanda dan gejala kecanduan gadget yang mungkin muncul pada anak-anak, seperti pengurangan aktivitas sosial, gangguan tidur, dan ketergantungan pada gadget.

3. Game Online

Berkat modernisasi dan kemajuan teknologi, terciptalah taman bermain virtual atau yang biasa disebut dengan game. Game online merupakan konten yang menjadi latar belakang kecanduan gadget anak-anak Di Desa Roburan Dolok hal tersebut seiring perkembangannya zaman.

Dari hasil inovasi teknologi interven dan pengetahuan para pengembang game atau developer game, Akhirnya, terciptalah game yang bisa terhubung ke internet yang disebut dengan game online Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan Game (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan Permainan biasanya dilakukan sendiri atau bersama-sama. Game merupakan aktivitas terstruktur atau sem terstruknir yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan kadang dapat digunakan sebagai sarana pendidikan. Karakteristik game yang menyenangkan, memotivasi, membuat kecanduan dan kolaboratif membuat aktivitas ini digemari oleh banyak orang.⁴

4. Program Ramah Anak

Penelitian ini akan menggali program-program yang ada di Desa Roburan Dolok yang disebut sebagai "Program Ramah Anak". Ini mencakup pemahaman tentang tujuan utama program tersebut, metode yang digunakan, serta target populasi anak-anak yang menjadi sasaran

⁴ Raihan Apka Qotrunada, *Tinjauan dan Analisis dari Aspek Hukum Terhadap Unsur Juch dan Legalitas Gacha Game Online*, Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, dan Humaniora Vol. No.04, hlm 109-110

program. Penelitian akan mencari tahu apakah program-program tersebut memiliki komponen yang berkaitan dengan penggunaan gadget di kalangan anak-anak dan apakah ada upaya khusus untuk mengintegrasikan nilai-nilai agama dalam program tersebut.

C. Batasan Istilah

Penelitian ini terdapat berbagai batasan istilah, yaitu:

1. Upaya

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), upaya didefinisikan sebagai "Kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu". Upaya dapat berupa metode, teknik, atau strategi yang digunakan untuk memperbaiki kemampuan belajar siswa, membangun keterampilan guru, atau meningkatkan kualitas pembelajaran.

Upaya adalah usaha untuk menyampaikan suatu maksud, meningkatkan, menaikkan, mempertinggi, memperhebat, mengangkat segala tindakan atau usaha yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu. Istilah ini sering digunakan dalam konteks perencanaan, strategi, atau usaha untuk mengatasi masalah atau mencapai suatu keadaan yang diinginkan. Upaya dapat berupa langkah-langkah konkret, rencana, kebijakan, atau cara-cara lain yang dilakukan untuk mencapai suatu tujuan, baik itu di bidang pribadi, sosial, maupun profesional.⁵

⁵ Utami Munandar, *Kreativitas dan Kebakatan* (Jakarta: Grasindo Pustaka Utama, 1995), hlm.5

2. Kecanduan Penggunaan Gadget

Ahli Psikologi memberikan penjelasan bahwa kecanduan memiliki kata dasar candu yang artinya ketagihan atau ketergantungan, berarti hal/ perbuatan tergantung kepada orang lain atau masyarakat.⁶

Kemudian dalam penggunaannya kata gadget sering kali diartikan sebagai produk dari perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Menurut Manumpil, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya smartphone seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet).⁷

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kecanduan gadget merupakan rasa ketergantungan yang terus menerus terhadap penggunaan gadget yang tentu sangat memiliki banyak dampak negatif jika segera tidak diberi tindakan kepada anak.

3. Umur Anak

Dalam Peraturan Menteri Kesehatan (Permenkes) No. 25 Tahun 2015 tentang Lipaya Kesehatan Anak disebutkan sejumlah kategori anak hingga remaja, yaitu:

- a. Anak merupakan seseorang yang berusia sampai 18 tahun, termasuk anak atau janin dalam kandungan

⁶ Indah Nurjanah, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Teluk Pinang: CV. Duta Gravika, 2010), hlm. 192.

⁷ Widiawati, "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*". (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm. 106.

- b. Bayi baru lahir berusia 0-28 hari
- c. Anak balita, usia 12-59 bulan
- d. Anak prasekolah umur 60-72 bulan
- e. Anak usia sekolah: lebih dari 6 tahun, tetapi kurang dari 18 tahun.

4. Program Ramah Anak

Salah satu tindak kejahatan yang menjadi fenomena akhir-akhir ini adalah kekerasan pada anak. Anak adalah amanah yang sekaligus karunia Tuhan yang Maha Esa, senantiasa kita jaga karena dalam dirinya melekat hakikat, martabat, dan hak-hak sebagai manusia yang harus dijunjung tinggi.

Anak sebagai generasi penerus bangsa mempunyai tugas dalam pembangunan nasional. Penerus bangsa harus dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang sehat jasmani, rohani, berpendidikan, bermoral dan memiliki akhlak yang terpuji.

Untuk mewujudkan kondisi seperti yang diinginkan maka perlu adanya kasih sayang dan pembinaan. Agar setiap anak kelak mampu memikul tanggungjawab, maka perlu mendapat kesempatan seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal baik fisik mental sosial, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.⁸

⁸ Kardius Richi Yosada, dan Augusta Kurniati, *Menciptakan Sekolah Ramah Anak*, Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Vol. 5, No. 2, (2019), hlm. 146.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal?
2. Bagaimana keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa dalam bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal ?
3. Bagaimana efektifitas program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal?

E. Tujuan Penelitian

Seiring dengan pokok permasalahan di atas, ada beberapa tujuan yang dapat dijadikan kerangka acuan dalam penelitian yang akan penulis laksanakan. Tujuan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal
2. Untuk mengetahui keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa dalam bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

3. Untuk mengetahui efektifitas program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari kegiatan penelitian kualitatif ini adalah:

1. Secara Teoritis

Menambah khazanah keilmuan melalui melalui antisipasi yang dilakukan dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget melalui program ramah anak di Desa Ruburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sesuai dengan tujuan penelitian, diantaranya:

- a. Bagi Masyarakat

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada masyarakat di Desa Roburan Dolok mengenai upaya untuk menanggulangi kecanduan penggunaan gadget dengan adanya program ramah anak. Serta sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan kebijakan masyarakat.

- b. Bagi Anak

Dari penelitian ini diharapkan anak-anak akan mendapatkan pemahaman lebih dalam tentang risiko dan dampak negatif, dari

penggunaan gadget yang berlebihan. Ini dapat membantu mereka untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan menghindari potensi kecanduan. Penelitian ini dapat memberikan pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana anak-anak dapat mengelola waktu mereka di era digital. Mereka dapat belajar untuk mengatur waktu penggunaan gadget dan menyeimbangkannya dengan kegiatan lain yang lebih produktif.

c. Bagi Pemerintah

Dari penelitian ini diharapkan pemerintah dapat mendapat keuntungan yang signifikan, seperti adanya peningkatan produktivitas dan pendidikan pada anak-anak di Desa Roburan dolok yang dapat mengelola penggunaan gadget dengan baik. Selanjutnya cenderung lebih fokus pada kegiatan belajar dan perkembangan pribadi mereka, hal ini dapat menyumbang pada peningkatan produktivitas dan pencapaian di sekolah, yang pada gilirannya dapat membentuk tenaga kerja yang lebih berkualitas di masa depan.

d. Bagi Peneliti

Sebagai syarat dalam menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi penelitian ini, peneliti membuat sistematika pembahasan dengan membaginya pada tiga BAB, yaitu :

BAB I Pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, yaitu uraian-uraian yang mengantarkan pada masalah dan menunjukkan adanya masalah yang terjadi pada objek penelitian sehingga masalah tersebut perlu untuk diteliti. Selanjutnya fokus masalah yang merupakan bagian awal penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti untuk mendefinisikan masalah penelitian. Batasan istilah, merupakan upaya untuk membatasi ruang lingkup masalah yang terlalu luas sehingga penelitian itu bisa lebih fokus untuk dilakukan. Rumusan masalah berupa bentuk pertanyaan yang jawaban dan kebenarannya akan dicari melalui pengumpulan data dan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Tujuan penelitian, ialah untuk memperoleh pengetahuan atau penemuan baru, berdasarkan dari rumusan masalah. Kegunaan penelitian, yaitu untuk memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah. Kemudian sistematika pembahasan yang menjelaskan tentang urutan atau sistematika yang akan dibahas dalam penyusunan laporan penelitian.

BAB II Kajian Pustaka yang terdiri dari kajian teori yaitu agar penulis membahas masalah yang berkaitan dengan objek penelitian ini Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten

Mandailing Natal. Dilanjutkan dengan penelitian yang relevan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya penelitian objek yang hampir serupa. Kerangka berpikir yaitu berupa konsep langkah-langkah dan tindakan yang dilakukan pada objek penelitian sehingga mencapai aktivitas dan hasil belajar yang diinginkan. Hipotesis tindakan yaitu harapan terjadinya perubahan pada objek penelitian setelah dilakukan tindakan.

BAB III Metodologi Penelitian yang terdiri dari lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, latar dan subjek penelitian yang merupakan sasaran penelitian, prosedur penelitian yaitu urutan atau susunan dalam melakukan penelitian, instrumen pengumpulan data yang dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan tes, dan dilanjutkan dengan teknik analisis data sistematis pembahasan dalam penelitian ini.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan yang terdiri dari temuan umum yang memuat beberapa pembahasan diantaranya sejarah singkat Desa Roburan Dolok. keadaan masyarakat Roburan Dolok, selanjutnya temuan khusus yang terdiri dari perencanaan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal, bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal dan efektivitas program ramah anak

dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

BAB V Penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Tinjauan Umum Tentang Upaya Pemerintahan Desa

Upaya dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) didefinisikan sebagai "kegiatan atau usaha yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu". Maksudnya adalah suatu usaha sadar untuk mencari jalan terbaik atau mengubah menjadi yang lebih baik untuk mencapai tujuan. Menurut Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional upaya adalah usaha, akal atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, memecahkan persoalan, mencari jalan keluar dan sebagainya.

Poerwadarmin mengatakan bahwa upaya adalah usaha untuk menyampaikan maksud, akal dan ikhtiar. Peter Salim dan Yeni Salim mengatakan upaya adalah bagian yang dimainkan oleh guru atau bagian dari tugas utama yang harus dilaksanakan.¹

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas dapat di simpulkan bahwa upaya adalah bagian dari peranan yang harus dilakukan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam penelitian ini ditekankan pada bagaimana upaya pemerintahan desa dalam menggapai tujuannya dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

¹ Peter Salim dan Yeni Salim, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Modern English Press, 2011), hal. 1187.

Jenis-jenis upaya yaitu:

1. Upaya preventif memiliki konotasi yaitu sesuatu masalah atau suatu hal yang berusaha untuk dicegah. Adapun sesuatu yang dimaksud itu mengandung bahaya baik bagi lingkup personal maupun global.
2. Upaya preservatif yaitu memelihara atau mempertahankan kondisi yang telah kondusif atau baik, jangan sampai terjadi keadaan yang tidak baik.
3. Upaya kuratif adalah upayayang bertujuan untuk membimbing seseorang kembali kepada jalurnya yang semula, dari yang mulanya menjadi seseorang bermasalah menjadi seseorang yang bisa menyelesaikan masalah dan terbebas dari masalah. Upaya ini juga berusaha untuk membangun rasa kepercayaan diri seseorang agar bisa bersosialisasi dengan lingkungannya.
4. Upaya adaptasi adalah upaya yang berusaha untuk membantu terciptanya penyesuaian antara seseorang dan lingkungannya sehingga dapat timbul kesesuaian antara pribadi seseorang dan lingkungannya.²

Dari kesimpulan diatas bahwa upaya merupakan sautu usaha terhadap suatu hal supaya dapat lebih berdaya guna dan berhasil guna sesuai dengan maksud, tujuan dan fungsi serta manfaat suatu hal tersebut dilaksanakan.

² Surayin, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Bandung: Yrama Widya:2006), hlm.665.

a. Teori dalam keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Pemerintahan desa merupakan ujung tombak yang berhubungan langsung dengan masyarakat secara aktual. Pemerintah desa kini tidak lagi menangani urusan kewenangan formal tetapi juga urusan kewenangan informal yang terdiri dari adat, agama, adat dan berbagai hak asal usul dan/atau hak konvensional masyarakat.³

Pemerintahan desa adalah penyelenggara urusan pemerintahan dan aktivitas masyarakat setempat dalam sistem Negara Kesatuan Republik Indonesia.⁴

Pemerintahan desa adalah kegiatan yang diselenggarakan dalam rangka Pemerintahan dan dilaksanakan oleh Pemerintahan Kelurahan dan Pemerintahan Desa.

Dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa, ditegaskan bahwa:

“Pemerintahan desa adalah penyelenggaraan urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat di dalam sistem kekuasaan Negara Kesatuan Republik Indonesia.”

³ Mansyur, Achmad., *Manajemen dan Tata Kelola Pemerintahan Desa Perspektif Regulatif dan Aplikatif*. (Jakarta: PT.Balai Pustaka,2018). hlm.1.

⁴ Pasal 1 ayat (2) PP Nomor 43 Tahun 2014 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa.

Dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang tersebut dikatakan bahwa: “Pemerintah Desa adalah Kepala Desa atau yang disebut dengan bantuan menggunakan beberapa panggilan lain dibantu dengan bantuan menggunakan perangkat Desa sebagai perincian dari pemerintahan Desa.”⁵

Pemerintah Desa adalah penyelenggara pengelolaan desa yang terdiri dari:

- 1) Faktor kepemimpinan, khususnya Kepala Desa
- 2) Unsur Pembantu Kepala Desa, khususnya Perangkat Desa yang terdiri dari:
 - a) Sekretariat Desa, yaitu kelompok pekerja atau pelayanan yang diketuai dengan bantuan sekretaris desa
 - b) Faktor pemaksaan teknis, khususnya faktor pembantu kepala desa yang menyelenggarakan urusan teknis di lapangan
 - c) Faktor kewilayahan, khususnya pembantu kepala desa di wilayah kerjanya yang terdiri dari kepala dusun.⁶

Berdasarkan sistem desentralisasi dan independen, manajemen pemerintahan dilaksanakan di dalam desa terlebih dahulu. Demokrasi lokal, misalnya pemilihan langsung, musyawarah dan mufakat, musyawarah desa, dan lain-lain. Ini adalah fitur utama dari otoritas desa atau panggilan lain dalam istilah kebiasaan masyarakat lingkungan.

⁵ A.W. Widjaja., *Pemerintahan Desa/ Marga Berdasarkan UU No.22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah*. (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2003).

⁶ Hanif Nurcholis., *Pertumbuhan dan Penyelenggaraan Pemerintahan Desa*.(Jakarta:Erlangga,2011).
hlm. 73.

Pemerintah desa dibiarkan menyesuaikan semua hal yang terkait dengan kegiatan desa. Perkembangan dan kemajuan urusan keluarga desa kini tidak lagi datang dari ketundukan, melainkan tumbuh dan berkembang atas inisiatif sendiri untuk menyesuaikan dan mengendalikan urusan desa dalam sistem rumah tangga desa.⁷

Setelah Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa disahkan oleh Pemerintah Republik Indonesia, Undang-Undang ini dianggap memiliki arah perubahan dalam pengaturan kekuasaan dan desentralisasi desa. Dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa menyatakan bahwa tujuan pengaturan desa adalah:

1. Memberikan kepastian dan penghormatan bagi Desa yang telah mendapat jangkauan sebelum dan sesudah terbentuknya Negara Kesatuan Republik Indonesia
2. Memberikan kejelasan atas nama baik dan kebenaran Desa dalam perangkat ketatanegaraan Republik Indonesia untuk dapat mewujudkan keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia
3. Mempertahankan dan memajukan adat, tradisi, dan subkultur masyarakat Desa
4. Menginspirasi prakarsa, gerakan, dan partisipasi jaringan Desa untuk peningkatan kapasitas dan milik desa untuk kesejahteraan bersama

⁷ Bagir, Manan. *Hubungan Antara Pusat dan Daerah Menurut UUD 1945*. (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994). hlm. 165.

5. Mewujudkan Pemerintahan Desa yang profesional, efisien dan efektif, terbuka, dan akuntabel
6. Meningkatkan pelayanan publik bagi masyarakat desa untuk dapat mendorong kesejahteraan
7. Meningkatkan ketahanan sosial budaya jaringan desa untuk dapat menciptakan masyarakat desa yang mampu menjaga kohesi sosial sebagai bagian dari ketahanan nasional
8. Memajukan sistem ekonomi kelompok pedesaan dan menaklukkan kesenjangan perbaikan di seluruh negeri
9. Penguatan masyarakat desa karena masalah perbaikan.

Adanya tujuan pengaturan desa ini untuk mencapai visi meraih kehidupan desa yang mandiri, damai sejahtera, dan demokratis. Selanjutnya, desa juga dianggap sebagai organisasi masyarakat adat yang memiliki hak, kekuasaan, serta kewenangan.⁸

Tentunya dalam menjalankan hak, kekuasaan, dan kewenangan desa dilaksanakan melalui perangkat desa yang meliputi kepala desa dan perangkat desa. Sementara itu, untuk melaksanakan ciri memaksakan perangkat desa juga dilakukan melalui Badan Permusyawaratan Desa (BPD).

⁸ M. Syaiful Aris., *UU Desa dan Upaya Pemenuhan Hak Asasi Manusia, dalam Didik Sukirno., Otonomi Desa & Kesejahteraan Rakyat*. Jurnal Transisi edisi No.9, (2014), hlm.31.

Secara etimologis, desa berasal dari kata “swadesi” yang berarti suatu tempat, lingkungan atau unsur yang tidak memihak dan otonom. Dalam bahasa Sansekerta, desa memiliki arti sebagai tanah air, tanah kelahiran, atau tanah asal.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, desa adalah suatu kesatuan wilayah yang didiami oleh beberapa rumah tangga dan mempunyai perangkat pemerintahan (dipimpin oleh seorang kepala desa) atau desa disebut juga kumpulan rumah-rumah di luar kota metropolitan yang merupakan kesatuan yang satu.

Pengertian desa dari segi sosial budaya dapat diartikan sebagai suatu jaringan dalam suatu kesatuan geografis yang positif dan antar kelompok yang saling mengenal secara baik dengan tujuan hidup yang sangat homogen dan banyak bergantung pada alam. Oleh karena itu, desa terkait sebagai masyarakat yang hidup secara sederhana di sektor agraris, memiliki ikatan sosial, adat dan tradisi yang kokoh, bersahaja, dan memiliki tingkat pendidikan yang rendah.⁹

Desa adalah kesatuan jaringan hukum yang memiliki hambatan teritorial yang sah untuk mengubah dan mengontrol urusan kekuasaan, kepentingan masyarakat, hak tempat awal, dan/atau hak konvensional yang diidentifikasi dan dihormati dalam perangkat kekuasaan Negara Kesatuan Republik Indonesia.¹⁰

⁹ Ita Ulumiyah, dkk, *Peran Pemerintah Desa Dalam Memberdayakan Masyarakat Desa*, Jurnal Administrasi Publik (JAP), Vol.1, No. 5, hlm.3.

¹⁰ Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang RI Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa

Desa adalah suatu tempat yang ditempati oleh sebagian warga sebagai suatu kesatuan masyarakat, bersama dengan suatu kesatuan masyarakat hukum yang mempunyai badan-badan kekuasaan di bawah camat dan mempunyai hak untuk menjalankan rumah tangga sendiri dalam ikatan Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Desa dibentuk atas prakarsa beberapa kepala kerabat sendiri yang tinggal secara menetap dan menampilkan asal-usul lokal dan bahasa, adat istiadat, ekonomi, dan situasi sosial budaya masyarakat sekitar. Desa merupakan satuan kewenangan pusat di bawah kabupaten/kota.¹¹

Desa atau yang disebut dengan nama lain adalah entitas budaya, ekonomi dan politik yang telah ada setelah masa kolonial yang telah mendapatkan pedoman otoritas mereka sendiri., karakteristik ekonomi, sosial sesuai dengan kehidupan masyarakat. Desa juga tidak hanya dipandang sebagai unit geografis dengan jumlah penduduk tertentu tetapi juga dipandang sebagai unit teritorial dengan segala kelengkapan budaya, sistem ekonomi yang otonom.¹²

Dapat dikatakan jika desa merupakan hasil kombinasi antara kegiatan sekelompok masyarakat dan lingkungannya dengan melihat beberapa unsur seperti sosial, ekonomi, politik, dan budaya.

¹¹ Sugiman. *Pemerintahan Desa. Binamulia Hukum*. Vol.7 No.1.Juli 2018. hlm 83.

¹² R. Bintoro., *Dalam Interaksi Desa-Kota dan Permasalahannya*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1989).

Untuk mencapai unsur sosial, hubungan antar penduduk sangat akrab. Jika melihat kondisi ekonomi, lingkungan desa diartikan sebagai lingkungan yang pendapatannya berasal dari sektor pertanian. Dalam konteks politik, desa dianggap sebagai satu kesatuan masyarakat hukum yang memiliki kewenangan untuk mengurus kehidupannya secara mandiri yang dimiliki semenjak kesatuan masyarakat hukum terbentuk tanpa diberikan oleh pihak lainnya. Hal ini yang menyebabkan desa dikatakan mempunyai otonomi asli dan berbeda dengan daerah otonom yang mendapat otonominya dari Pemerintah Pusat atau Pemerintah Nasional.

Begitu juga dengan program anak yang dibentuk oleh pemerintahan desa roburan dolok dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak. Ahli Psikologi memberikan penjelasan bahwa kecanduan memiliki kata dasar candu yang artinya ketagihan atau ketergantungan, berarti hal/perbuatan tergantung kepada orang lain atau masyarakat.

Kemudian dalam penggunaannya kata gadget sering kali diartikan sebagai produk dari perkembangan teknologi yang semakin berkembang. Menurut Manumpil, gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Di antaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).

Dari pengertian tersebut peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa kecanduan gadget merupakan rasa ketergantungan yang terus menerus

terhadap penggunaan gadget yang tentu sangat memiliki banyak dampak negatif jika segera tidak diberi tindakan kepada anak.

Salah satu tindak kejahatan yang menjadi fenomena akhir-akhir ini adalah kekerasan pada anak. Anak adalah amanah yang sekaligus karunia Tuhan yang Maha Esa, senantiasa kita jaga karena dalam dirinya melekat hakikat, martabat, dan hak-hak sebagai manusia yang harus dijunjung tinggi.

Anak sebagai generasi penerus bangsa mempunyai tugas dalam pembangunan nasional. Penerus bangsa harus dapat tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang sehat jasmani, rohani, berpendidikan, bermoral dan memiliki akhlak yang terpuji.

Untuk mewujudkan kondisi seperti yang diinginkan maka perlu adanya kasih sayang dan pembinaan. Agar setiap anak kelak mampu memikul tanggungjawab, maka perlu mendapat kesempatan seluas-luasnya untuk tumbuh dan berkembang secara optimal baik fisik mental sosial, dan berakhlak mulia, perlu dilakukan upaya perlindungan serta untuk mewujudkan kesejahteraan anak dengan memberikan jaminan terhadap pemenuhan hak-haknya serta adanya perlakuan tanpa diskriminasi.

2. Tinjauan Umum Tentang Kecanduan Penggunaan Gadget

Secara istilah gadget atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa indonesia gadget disebut dengan gawai. Sedangkan Menurut Nanndo Yannuansa dalam bukunya gadget merupakan serangkaian perangkat

elektronik yang bertujuan dalam mempermudah pekerjaan/ kegiatan manusia atau dengan kata lain fungsi khusus yang dimiliki oleh seperangkat elektronik. Termasuk diantaranya smartphone dan netbook.¹³

Gadget semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. Kini kegiatan komunikasi telah berkembang semakin lebih maju dengan munculnya gadget. Diantaranya smartphone seperti iphone, android, blackberry serta notebook. Menurut pengertian lain gadget merupakan sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering di asosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru pendapat dari Ma'ruf dalam Al-Ayouby.

Kecanduan penggunaan gadget atau teknologi digital adalah kondisi di mana seseorang merasa tidak bisa lepas dari penggunaan gadget atau teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental seseorang.

Dampak negative dari gadget antara lain,

1. Ketergantungan anak akan gadget, Dalam hal ini gadget sudah menjadi hal yang tidak bisa dilepaskan dalam setiap aktivitas anak. Anak lebih suka bermain Gadget dari pada dengan teman sebayanya. Hal tersebut bisa saja membuat anak sulit berkonsentrasi dalam komunikasi dengan teman sebayanya hal tersebut akan menjadikan anak malas bersosialisasi, bergerak dan beraktivitas.

¹³ Nanndo Yannuansa, *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*, (Jombang: LPPM UNHANSY, 2020), hlm. 9.

2. Daya konsentrasi yang turun Berlebihannya dalam menggunakan gadget pada anak akan mempunyai dampak turunya daya konsentrasi dan menjadikan anak ketergantungan dalam mengerjakan berbagai hal yang seharusnya dapat dikerjakan sendiri oleh anak.
3. Akses Informasi Negatif Internet merupakan bentuk akses tak terbatas yang dapat kita dapatkan. Dalam internet terdapat informasi positif maupun negative. Akses tersebut dapat dijangkau oleh anak-anak yang tidak ada pengawasan ketat oleh orang tuanya.
4. Berkurangnya sosialisasi Sosialisasi merupakan hal yang penting dalam tumbuh kembang anak karena gadget anak lebih memilih gadget daripada bersosialisasi hal tersebut berdampak psikologis anak Gadget diantaranya krisis percaya diri, juga pada perkembangan fisik anak.
5. Radiasi, bentuk radiasi elektromagnetif mampu dipancarkan oleh gadget, meskipun tidak terlihat dan tidak dapat dirasakan langsung.¹⁴

Kecanduan penggunaan gadget dapat mempengaruhi kesehatan fisik dan mental seseorang. Beberapa faktor yang dapat menyebabkan kecanduan penggunaan gadget antara lain faktor psikologis, lingkungan, sosial, dan teknologi. Beberapa gejala kecanduan penggunaan gadget antara lain sulit melepaskan diri

¹⁴ Nando Yannuasa, Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak, (Jombang: LPPM UNHANSY,2020),hlm.9.

dari gadget, mengabaikan tugas atau pekerjaan, dan mengalami gangguan tidur atau kesehatan fisik dan mental. Beberapa dampak kecanduan penggunaan gadget antara lain mengganggu kesehatan fisik dan mental, hubungan sosial, produktivitas, kualitas tidur, dan waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan yang lebih bermanfaat. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi kecanduan penggunaan gadget antara lain menentukan batas waktu penggunaan gadget, membuat jadwal kegiatan yang lebih bermanfaat, dan mencari dukungan dari keluarga atau teman.

3. Tinjauan Umum Tentang Ramah Anak

Menurut UNICEF *Innocentty Reserach* kata ramah anak adalah menjamin hak anak sebagai warga, sedangkan ramah anak dalam masyarakat merupakan masyarakat yang terbuka dalam melibatkan anak dan remaja untuk dapat berpartisipasi dalam melaksanakan kehidupan sosial, serta dapat mendorong kesejahteraan anak. Dapat dikaitkan bahwa ramah anak merupakan upaya sadar untuk menghormati anak sebagai manusia dan menjamin hak-hak anaknya.¹⁵

Anak adalah anugerah yang terindah yang dititipkan Allah kepada orangtuanya. Seharusnya kita bisa bersyukur dan memelihara amanah yang diberikan Tuhan dengan baik. Masih banyak orang yang hidupnya kurang sempurna karena tidak adanya anak.

¹⁵ Kristato, Ismatul “*Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak Jenjang Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Se-Kecamatan Semarang Selatan*”, Vo. 1 No. 1 (2011).

b. Teori keterlibatan pemerintahan pemerintahan desa dalam bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak guna menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Anak adalah sosok unik yang padanya melekat berbagai ciri-ciri yang berbeda dengan yang dimiliki manusia dewasa. Anak adalah tetap anak-anak, bukan orang dewasa berukuran mini. Dunia anak lekat dengan dunia bermain. Sifat anak senang meniru hal-hal yang dilihat dan didengarnya dari lingkungannya. Anak pada dasarnya juga kreatif. Anak tumbuh secara fisik dan psikis.

Awal masa kanak-kanak, selain mendapat sebutan masa *yany* menyulitkan, masa bermain, hal ini karena pada bderaraban sedang dalam keadaan peka, sehingga perlu dilatih dengan berbagai permainan yang menarik, yang indah, karena anak senang dengan permainan yang indah.

Para pendidik, memberi sebutan usia pra sekolah karena mereka belum mempunyai kewajiban mengikuti sekolah formal psikolog memberi sebutan usia kelompok karena pada saat itu anak berusaha bermain-main secara kelompok. Psikolog juga memberi sebutan usia menjelajah, karena anak ingin mengetahui keadaan sekitarnya, dengan cara bertanya.

Dengan demikian anak juga disebut usia bertanya. Karena anak pada saat itu senang meniru, maka anak juga disebut usia meniru. Dalam penelitian lebih lanjut, ternyata selama bermain, anak lebih menunjukkan kreatifitasnya dibandingkan dengan saat-saat bermain pada masa-masa sebelumnya. Akhir masa kanak-kanak juga mempunyai banyak sebutan.

Orang tua memberi sebutan usia tidak rapih, karena anak ceroboh dalam penampilan dan kamar tidur serta kamar belajarnya berantakan, terutama anak laki-laki. Pada masa ini, anak laki-laki sering bertengkar dengan anak perempuan, mereka saling mencemoohkan, mengejek, memaki, bahkan sampai serangan fisik. Dengan sifat ini, maka mereka mendapat sebutan usia bertengkar.

Pendidik memberi sebutan anak masa akhir kanak-kanak dengan masa sekolah karena mereka sudah saatnya sekolah untuk memperoleh dasar-dasar pengetahuan.

Psikolog memberi nama usia berkelompok, karena mereka menghendaki diterima oleh teman-teman sebaya sebagai anggota kelompok. Anak yang berumur sekitar 7 tahun - 8 tahun, lebih tunduk pada kelompoknya dari pada kepada orang tua, guru, maupun kehendaknya sendiri. Seperti pada awal masa kanak-kanak, pada akhir masa kanak-kanak, anak juga diberi sebutan usia kreatif.¹⁶

¹⁶ Sri Rumini, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 38-39.

Ada fase-fase perkembangan pada anak yang dilaluinya. Perilaku yang ditampilkan anak-anak akan sesuai dengan ciri-ciri masing-masing.

Selain itu, orangtua dan semua pihak perlu mengetahui belai-cium, kebutuhan-kebutuhan anak, sifat anak yang mendasar, dan problema. problema anak. Kebutuhan anak di antaranya makan-minum, berak. kencing, bermain, rasa aman, tidur, kasih sayang, pakaian, tempat tinggal, pencegahan penyakit dan pengobatan sewaktu sedang menderita sakit, kebebasan, berfantasi (berkhayal), penghargaan, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Sifat anak yang lebih menonjol antara lain sifat ingin tahu, suka bergerak, suka dipuji, suka meniru, suka diperhatikan, suka disayang, suka bermain, suka diberi hadiah, suka berkhayal, ingin menang, berdaya ingat, dan lain-lain. Sedangkan, problema anak antara lain mengalami infeksi (sakit flu, kulit, mata, dan lain-lain), rendah diri, iri hati, kesepian, dikucilkan, cacat bawaan sejak lahir, kekurangan atau kelebihan gizi, cedera, nakal, bentrokan (konflik), dengan saudara dan atau orangtua, berdusta, penyalahgunaan Narkoba, penyimpangan seksual, aborsi, bodoh, dinakali anak lain, kecemasan, eksploitasi tenaga kerja, korban penculikan, pemerasan, dan lain-lain.¹⁷

Pemerintah Republik Indonesia menyusun program pendidikan

¹⁷ Tabrani Rusydan, dkk., *Membangun Disiplin Karakter Anak Bangsa*, (Jakarta: PT. Gilang Saputra Perkasa), hlm.40.

karakter untuk anak. Anak yang diinginkan adalah anak yang memiliki sifat-sifat (karakter) sehat, cerdas, ceria, dan berakhlak mulia.

Diakui banyak pihak bahwa rumusan itu sederhana, tetapi amat sarat makna yang tinggi. Untuk itu, anak wajib dididik secara benar dan memadai dalam berbagai segi/bidang yang meliputi segi/bidang ilmu pengetahuan dan teknologi serta dididik tata krama (etika) atau sopan santun.

Hal itu sebagaimana diamanatkan antara lain dalam UUD 1945, UU No.23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak, dan UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. UUD 1945 dalam Pembukaan UUD 1945, alinea ke-4 antara lain dinyatakan bahwa:

“Salah satu tujuan kemerdekaan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.”

Pasal 28 B ayat 2 dinyatakan bahwa:

“Setiap anak berhak atas kelangsungan hidup, tumbuh dan berkembang, serta berhak atas perlindungan dari kekerasan dan diskriminasi.”

Sedangkan, dalam Pasal 28 C ayat 2 dinyatakan bahwa:

“setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya. berhak mendapatkan pendidikan, dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan teknologi, seni, dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Dasar hukum yang lain dinyatakan dalam Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 Pasal 9 ayat 1 tentang Perlindungan Anak, antara lain dinyatakan bahwa:

“Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya”¹⁸

Konvensi tentang Hak-hak Anak juga mengamanatkan kepada Negara-negara peserta atau yang telah meratifikasinya, tentang pentingnya pendidikan, penegakan disiplin, pengembangan kapasitas, pengembangan keterampilan, pembelajaran, kemampuan lainnya, martabat, harga diri, kepercayaan diri, pengembangan kepribadian, bakat, kemampuan untuk hidup dan kehidupan dimasyarakat, hak terhadap akses dan konten pendidikan, dan hak untuk pemanfaatan waktu luang dan kegiatan budaya bagi anak.

Anak-anak yang merupakan anak-anak yang hidup dalam era cyber yang serba-canggih dan mumpuni. Apabila kita amati atau kita perhatikan secara cermat, anak-anak ini menunjukkan ciri-ciri di memiliki kemampuan tinggi dalam mengakses dan mengakomodasi informasi sehingga mereka mendapatkan kesempatan lebih banyak dan terbuka untuk mengembangkan dirinya.

¹⁸ Tabrani Rusydan, dkk., *Membangun Disiplin Karakter Anak Bangsa*, (Jakarta: PT. Gilang Saputra Perkasa), hlm.94.

Secara umum, dapat dinyatakan bahwa anak sekarang ini merupakan generasi yang banyak mengandalkan teknologi untuk berkomunikasi, bermain, dan bersosialisasi. Kebanyakan dari mereka sedang berusia pra-remaja.

Fakta memperlihatkan perbedaan generasi ke generasi dalam kebanyakan hal. Salah satu perbedaan yang mencolok meski mereka tergolong masih sangat muda usia, yaitu ketertarikan mereka kepada peranti atau alat-alat digital kecil atau gadget.

Peranti digital kecil ini didesain dengan canggihnya sehingga memang amat menarik perhatian para anak-anak seperti laptop, konsol game, telepon seluler, MP3, MP4 player, dan kamera digital. Dalam menandai satu generasi, sebenarnya yang ditilik atau yang dilihat bukan saja aspek pemanfaatan teknologinya, melainkan juga aspek kehidupan yang lain, seperti cara pandang, cara penampilan, life skills, dan bagaimana mereka mengaktualisasi dirinya di tengah-tengah kehidupan masyarakat.

Begitu juga dengan aktifitas anak yang sehari-hari bersama dengan jaringan dunia maya (internet). Anak tersebut sepulang sekolah tidak lagi bermain sunda manda, lompat tali, atau bekelan lagi, tetapi ia lebih memilih duduk di depan gadget bermain games online.

Anak ini juga tidak lagi terlihat suka duduk mengobrol dengan teman-teman tetangga sepermainannya, tetapi ia lebih memilih berkomunikasi dengan teman-temannya menggunakan telepon selulernya.

Ketika usianya bertambah, ia mulai membuka diri di internet untuk memperluas pertemanan atau mencari teman baru lewat jejaring sosial di dunia maya (cyber), seperti Friendster, Facebook, dan Twitter.

Kini, orangtuanya pun malah dibuat semakin bingung ketika si anak jarang berkomunikasi dengan orangtuanya. Si anak terlihat lebih berasyik dengan laptop dan telepon seluler di kamarnya. Dengan melihat gejala-gejala dan tingkah laku yang ditunjukkan.

Anak-anak merupakan individu yang belum sepenuhnya memiliki kejiwaan yang mantap alias stabil. Mereka mudah terpengaruh oleh kondisi lingkungan, terutama dengan teman-teman sepergaulan. Seberapa besar pengaruh yang bisa mengubah sikap atau perilaku anak-anak ditentukan oleh kemantapan sikap dan prinsip anak yang bersangkutan untuk tidak mudah terpengaruh lingkungan yang tidak baik. Kebalikannya, anak yang jiwa dan sikapnya labil akan mudah terpengaruh oleh teman-teman atau lingkungan yang tidak baik. Bahkan, pengaruh buruk itu sampai bisa

menyeret anak ke tindakan atau perilaku pergaulan bebas (seks bebas) atau pornografi.¹⁹

Orangtua perlu berperan aktif mengawasi anak-anaknya untuk bisa memilih dan memilah hal-hal yang boleh (halal) dan yang haram. Dengan begitu, langkah-langkah si anak dalam menapaki roda kehidupan tidak salah jalan. Diharapkan, nantinya anak dapat tumbuh dan berkembang seiring dengan perkembangan karakter anak yang baik. depan komputer mereka.

Games online, yaitu permainan yang disukai oleh anak di berbagai belahan dunia sehingga anak-anak seperti kecanduan. Anak-anak menjadi lupa makan, dan lupa istirahat lantaran sebagian besa waktu mereka tersita untuk bermain games online. Operasinya Orangtua tidak perlu memperlakukan games online sebagai sesuatu yang harus dihindari anak secara total. Sebab, anak semakin dilarang, akan semakin tertantang untuk melakukannya. Sebaiknya, orangtua mengajari anaknya mengatur kegiatannya, misalnya anak boleh bermain games online hanya pada akhir pekan dan pada jam-jam tertentu. Jika anak sudah diatur waktunya, ia akan terbiasa berdisiplin dengan jadwal yang telah dibuatnya.

Orangtua tidak menjadikan games online sebagai sarana sogokan (bribe), maupun reward lainnya, misalnya boleh bermain games online setelah anak mengerjakan PR-nya. Hal demikian dapat

¹⁹ Tabrani Rusydan, dkk., *Membangun Disiplin Karakter Anak Bangsa*, (Jakarta: PT. Gilang Saputra Perkasa), hlm., 65-66.

menyebabkan anak mengerjakan PR secara asal-asalan karena keinginannya kuat untuk segera bermain games online.

Orangtua juga perlu mengajari kepada anak akan nilai- nilai yang baik yang dapat dipetik jika kita rajin belajar dan hal-hal yang tidak baik jika kita suka bermain games online saja. Jadi, sebagai orangtua, akan sangat baik jika kita juga mempelajari games online yang dimainkan oleh anak-anak.

Dengan demikian, kita akan menjadi lebih mudah mengajarkan nilai-nilai positif yang terkandung dalam permainan games online itu.

Kini, zaman dikatakan telah modern. Banyak orang menyebutnya sekarang ini telah memasuki zaman yang disebut era cyber atau era digital. Faktanya dalam kehidupan sehari-hari kini jarang dijumpai anak-anak bermain dengan dolanan anak (permainan) tradisional. Bahkan, dapat dinyatakan dolanan anak (permainan) tradisional nyaris punah dari kehidupan. Padahal, dolanan anak (permainan) tradisional tersebut dapat dikategorikan sebagai suatu aset budaya bangsa. Sungguh hal itu amat disayangkan. Perkembangan ilmu dan teknologi pada era cyber sekarang ini.

c. Teori efektifitas program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Secara umum permainan dolanan anak memiliki perspektif, yaitu modern lain perspektif edukatif/pendidikan yang luas, perspektif psikologis perspektif kultural yang tinggi, serta sarat dengan pesan moral dan nilai. Sedangkan, fungsi yang dimiliki, antara lain fungsi rekreatif, untuk membina fisik anak, untuk berlatih keterampilan, untuk berlatih mengembangkan kreativitas anak, untuk belajar kesenian, untuk belajar berkompetisi, untuk memperkenalkan moral kepada anak, untuk melatih kesaksamaan, untuk melatih ketelitian, dan untuk mengasah konsentrasi . pengembangan potensi dan kreativitas anak yang bersangkutan melalui permainannya.

Contohnya, dalam permainan tradisional, seperti umpetan, kelereng, umbul, badaran, dan sebagainya. Tidak jarang terjadi permainan curang. Hal itu berarti terjadi pengembangan potensi dan kreativitas anak yang bernilai negatif. Adanya berbagai tindak kriminal yang dilakukan oleh anak-anak, bahkan ada anak yang sampai berani membunuh sesamanya merupakan dampak paling tragis dari permainan modern yang dilakukan oleh anak-anak.²⁰

²⁰ Danar Santi, *Pendidikan Anak Usia Dini Antara Teori dan Praktik*, (PT Indeks: 2009), hlm.165-166.

Dengan demikian agar permainan anak sebagai satu metode yang baik dan efektif bagi pengembangan karakter sukses anak, tentunya tidak terlepas dari peranan bimbingan orangtua, guru, maupun pemerintahan dengan aturannya secara optimal. Selain hal itu, ketekunan atau keuletan, kesabaran, dan keteladan yang nyata dari orangtua maupun dari berbagai pihak pendukung terhadap program ramah anak akan memberikan sesuatu hal yang sifatnya terbaik bagi pembentukan dan pengembangan karakter sukses anak

Dengan demikian dapat digambarkan bahwa program ramah anak adalah suatu pendekatan dalam proses pembelajaran yang mengutamakan nilai yang disebut juga sebagai pengarah dan pembimbing bagi mereka. Dengan kata lain program mendidik anak dengan pendekatan kasih sayang. Anak tidak lagi dijadikan obyek pembelajaran namun sebagai subyek pembelajaran, dimana orangtua dan pihak pendukung terhadap program ramah anak hanya berusaha mengubah kebiasaan anak dalam hal kecanduan penggunaan gadget yang amat sangat berlebihan, serta mengarahkan dan mendukung potensi fisik, psikis, dan mental anak dengan pendekatan kasih sayang baik dalam keluarga, sekolah, masyarakat dan Negara.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu sebagai penguat dan pendukung dalam penelitian yang dilakukan penulis, kemudian untuk menghindari kesamaan penulis dan plagiatisme, maka penulis sampaikan penelitian sebelumnya memiliki relevansi dengan penelitian ini. Adapun judul-judulnya sebagai berikut:

1. Skripsi Isma Nasikhatin Nafiah dengan judul “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di Ra Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)”. Hasil penelitian yang didapat dalam penelitian ini adalah orang tua dari siswa RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak dapat mengawasi Dan mengontrol anak mereka ketika sedang bermain Atau menggunakan gadget dengan baik. Mereka Bahkan sudah memahami dampak negative dari Gadget itu sendiri. Selain itu, orang tua juga dapat Mengetahui apa saja yang di lihat anak mereka ketika bermain gadget.²¹
2. Skripsi Yunda Catur Bintoro dengan judul “Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Upaya orang tua dalam menghadapi anak yang kecanduan Bermain gadget serta kendala orangtua dalam menghadapi Anak yang juga kecanduan bermain gadget. Jenis metode Penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah Penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian dalam skripsi ini

²¹ Isma Nasikhatain, *Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Penggunaan Gadget Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)*, Skripsi, (Semarang: UIN Walisongo, 2021).

Menunjukkan bahwa, Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan gadget pada anak yaitu mendampingi Penggunaan gadget pada anak, dan membatasi penggunaan Gadget pada anak. Selain itu penggunaan gadget Memang harus memiliki batasan-batasan dan Kriteria tertentu dalam pemakaian gadget untuk Menghindari tingkat kecanduan anak dalam Menggunakan gadget, Bentuk penggunaan gadget pada Anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah.²²

3. Skripsi Uswatun Khasanah dengan judul “Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Karakter Religius Anak Usia Dini Di Ra Imama Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa peranan orang tua Dalam pembentukan karakter religius anak usia dini di RA IMAMA Sudah bagus. Peran orang tua terhadap anaknya dalam membentuk Karakter khususnya karakter religius adalah orang tua yang bertugas Sebagai pendidik, pendorong, fasilitator dan pembimbing. Dalam Tugasnya sebagai pendidik, orang tua menentukan arah yang akan Dicapai untuk kebaikan anaknya seperti tujuan pembentukan, pola Asuh yang digunakan dan pelaksanaannya. Adapun Cara membentuk Karakter anak yaitu dengan cara keteladanan yang baik dengan menggunakan cara bicara dan tindakan yang baik, serta memberikan Pengertian dan memberikan pemahaman yang baik kepada anak. Berdasarkan hasil penelitian diatas, diharapkan dapat

²² Yunda Catur Bintoro, *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*, Skripsi, (Semarang: UNS,2019).

menjadi Masukan bagi orang tua agar dapat meningkatkan lagi perannya Sebagai orang tua dalam membentuk karakter religius anak.²³

C. Kerangka Berpikir

Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal, menjadi suatu hal yang penting guna membentengi anak-anak terhadap kecanggihan teknologi yang semakin meningkat.

Diketahui di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal mempunyai program penting guna mengantisipasi anak-anak untuk tidak berlarut-larut dalam penggunaan gadget setiap hari.

Program tersebut dirancang oleh pemerintahan, tokoh agama, tokoh adat, tokoh masyarakat, beserta Naposo Nauli Bulung (NNB) agar anak-anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal tersebut dapat lebih aktif, kreatif, semangat dan mampu bersentuhan langsung dengan hal-hal yang sifatnya membangun rasa percaya diri dan peningkatan religius melalui program-program ramah anak yang dilaksanakan oleh masyarakat di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal tersebut.

²³ Uswatun Khasanah, *Peran Orang Tua Dalam Mengembangkan Karakter Religius Anak Usia Dini Di RA Imama Mijen Semarang Tahun Ajaran 2018/2019*, Skripsi, (Semarang: UIN Walisongo, 2019).

Berangkat dari hal inilah, peneliti mencoba menelusuri hal-hal apa saja yang dapat dilakukan guna mengantisipasi kecanduan penggunaan gadget khusus bagi anak-anak melalui program anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal dikarenakan ketertarikan peneliti terkait upaya yang dilakukan pemerintahan desa setempat dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget melalui program ramah anak. Waktu penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Maret 2024 sampai Juli 2024.

B. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian

Metode penelitian terdiri dari dua kata "metode" dan "penelitian" Metode adalah cara menerapkan prinsip-prinsip logis terhadap pemisahan, dan penjelasan serta suatu kebenaran. Di dalam bahasa Inggris penelitian disebut dengan *research* (menemukan kembali).

Penelitian (*research*) dapat diartikan sebagai upaya yang sistematis untuk menjawab permasalahan atau pertanyaan dengan jalan mengumpulkan data untuk data dan merumuskan generalisasi berdasarkan data tersebut.

Penelitian diartikan sebagai proses pemecahan masalah dan menemukan serta mengembangkan batasan pengetahuan yang terorganisasikan melalui metode ilmiah. Penelitian dapat diartikan juga sebagai suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah-masalah. Penelitian dapat juga diartikan

sebagai usaha yang secara sadar diarahkan untuk mengetahui atau mempelajari fakta-fakta baru dan juga sebagai penyaluran hasrat ingin tahu manusia.

Penelitian adalah suatu studi yang dilakukan melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut.¹

Adapun jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Karena data yang diambil dalam bentuk gambar dan kata kata bukan angka.² Penelitian ini merupakan penelitian untuk menggambarkan (mendeskripsikan) mengenai suatu masalah.³

Prosedur pengumpulan data penelitian ini dikaitkan dengan pendekatan deskriptif. Deskriptif adalah suatu metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya.⁴ Pendekatan ini ditentukan berdasarkan pertimbangan bahwa dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebijakan apa saja yang dilakukan masyarakat dalam mengantisipasi kecanduan penggunaan gadget pada anak di Desa Roburan Dolok.

¹ Ramayulis, *Metologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2012), hlm. 5

² Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosdakarya 2002), hlm. 6.

³ Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Press, 2005), hlm.18.

⁴ Metodologi Sukardi, "*Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*", (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

1. Orang Tua: Ini termasuk orang tua dari anak-anak di Desa Roburan Dolok yang memiliki peran signifikan dalam pengasuhan dan pembentukan nilai-nilai religius anak-anak. Kemudian memiliki kekhawatiran terkait penggunaan gadget oleh anak-anak sehingga para orang tua melibatkan anak-anak dalam program ramah anak.
2. Anak-anak: Anak-anak yang memiliki usia anak usia 5-17 tahun di Desa Roburan Dolok menjadi subjek penelitian. Anak-anak yang memiliki ketergantungan dalam menggunakan gadget, dengan adanya program ramah anak di Desa Roburan Dolok dapat memengaruhi pemahaman mereka tentang nilai-nilai religius.
3. Pengajar / Instruktur Program Ramah Anak: Orang-orang yang terlibat dalam melaksanakan program ramah anak di Naposo Nauli Bulung Desa Roburan Dolok dalam merancang dan menjalankan program ramah anak, serta melihat perkembangan anak terlebih dalam meningkatkan religius anak.
4. Anggota Masyarakat Lainnya: Penduduk desa lain yang mungkin memiliki pemahaman atau pandangan terhadap isu kecanduan gadget dan meningkatkan religius anak-anak di Desa Roburan Dolok.
5. Pihak berwenang dan Pemangku Kepentingan Lokal: Penting juga untuk melibatkan pihak berwenang di Desa Roburan Dolok, seperti aparat desa, tokoh agama, tokoh masyarakat, tokoh adat, serta organisasi masyarakat

yang dapat memberikan perspektif tentang upaya yang telah diambil dalam mencegah kecanduan gadget dan meningkatkan religius anak-anak di Desa Roburan Dolok.

D. Sumber Data

Menurut Lofland bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Dalam hal ini kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai. Sumber data penelitian yang bersifat kualitatif yang peneliti gunakan adalah sumber data primer.⁵

1. Sumber data primer

Sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan, kelompok, dan organisasi, yaitu melalui wawancara mendalam (indept interview) dan observasi partisipasi yang langsung memberikan data kepada pengumpulan data.⁶ Berkaitan dengan hal tersebut, maka yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini adalah Pemerintahan Desa yang mengadakan program Ramah Anak berkolaborasi dengan Tokoh Masyarakat, Tokoh Adat, Tokoh Agama dan Para Orang Tua yang memiliki anak usia 5-13 tahun dengan jumlah informan sebanyak 10 orang yang terdiri dari 1 orang Kepala Desa Roburan Dolok, 1 Orang Tokoh Agama, 1 Orang Tokoh Masyarakat, 2 Orang Tokoh Adat, dan 6 Orang Tua.

⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007). hlm 157

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013). hlm 308

2. Sumber data sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari informan di lapangan kepada pengumpulan data.⁷ Sumber dalam penelitian ini berupa dokumen yaitu data Pemerintahan Desa, data Penduduk, Data Kepala Keluarga, serta data Masyarakat yang diteliti. Adapun yang menjadi sumber data sekunder dalam penelitian ini berjumlah 3 orang, terdiri dari 2 orang Naposo Nauli Bulung dan 1 orang Kepala Sekolah Dasar yang berada di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal. Penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan tehnik *purposive sampling* yaitu orang yang paling mengetahui tentang masalah yang akan diteliti, bermaksud untuk memperoleh respon yang akurat dan mewakili responden yang lainnya.

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu melalui:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan atau teknik yang dilakukan dengan mengadakan suatu pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Tujuan observasi adalah mendikripsikan yang dipelajari, aktivitas-aktivitas yang berlangsung, orang-orang yang terlibat dalam aktivitas dan makna kejadian di lihat dari perspektif mereka yang terlihat dalam kejadian yang diamati tersebut.⁸

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013). hlm 309.

⁸ Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita pustaka Media, 2014).

Dalam observasi ini peneliti melihat data/informasi yang disampaikan oleh Informan dengan sebenar-benarnya, baik itu tentang kegiatan program ramah anak di Desa Roburan Dolok, jenis kegiatan yang dilaksanakan dalam program ramah anak, serta efektifitas bagi anak adanya program ramah anak tersebut di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

2. Wawancara

Menurut Sugiyono wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.⁹

Wawancara atau kuesinor adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara (interview). Interview adalah usaha mengumpulkan data atau informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk di jawab secara lisan pula. Ciri utama dari interview adalah kontak langsung dengan tatap muka antara sipencari informasi dengan sumber informasi. Jadi wawancara merupakan tehnik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk mendapatkan keterangan lisan melalui komunikasi dengan orang yang dapat memberikan keterangan pada peneliti, yakni dengan cara melakukan wawancara dengan Kepala Desa, Tokoh Masyarakat, Tokoh Agama, Tokoh Adat, Naposo Nauli Bulung dan Para Orang Tua di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

Dokumentasi

⁹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Bandung: PT Alfab:2016) hlm. 317.

Dokumentasi adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), karya-karya monumental yang semuanya itu memberikan informasi untuk proses penelitian.¹⁰

Dokumentasi ini yang dapat mendukung dan memperlengkap data peneliti untuk memperoleh data yang akurat. Dokumen ini dilakukan peneliti dengan mengumpulkan informasi yang sudah peneliti catat serta mengumpulkan data-data yang dilampirkan oleh pemerintahan desa untuk kepentingan peneliti di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Adapun teknik yang digunakan dalam menganalisis data dalam penelitian ini adalah teknik analisis data model Miles *and* Huberman. Teknik ini menjelaskan bahwa dalam aktivitas analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data ini adalah *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), *data conclusion drawing/verification* (pembuktian).¹¹

1. Data Reduction (Reduksi Data)

Reduksi data merupakan proses pengumpulan data penelitian, seorang peneliti dapat menemukan kapan saja waktu untuk mendapatkan yang banyak, apabila peneliti mampu menerapkan metode observasi, wawancara berbagai dokumen yang berhubungan dengan subjek yang diteliti. Maknanya pada tahap ini, si peneliti harus mampu merekam data lapangan dalam bentuk catatan-catatan

¹⁰Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita pustaka Media 2014), hlm. 129.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013), hlm. 123.

lapangan (*field note*), harus ditafsirkan, atau diseleksi masing-masing data yang relevan dengan fokus masalah yang diteliti. Selama proses reduksi data peneliti dapat melanjutkan ringkasan, pengkodean, menemukan tema, reduksi data berlangsung selama penelitian di lapangan sampai pelaporan penelitian selesai. Reduksi data merupakan analisis yang menajamkan untuk mengorganisasikan data, dengan demikian kesimpulannya dapat diverifikasi untuk dijadikan temuan penelitian terhadap masalah yang diteliti.¹²

2. Data Display (Penyajian Data)

Penyajian data adalah proses penyusunan informasi secara sistematis dalam rangka memperoleh kesimpulan-kesimpulan sebagai temuan penelitian. Penyajian data dimaksudkan agar memudahkan bagi peneliti untuk melihat gambaran secara keseluruhan atau bagianbagian tertentu dari penelitian.¹³ Pada tahap ini peneliti ini akan lebih mengorganisir untuk disajikan dalam bentuk deskripsi informasi yang sistematis dalam bentuk narasi dan tabel

3. Data Conclusion Drawing/ Verification (Pembuktian)

Langkah ketiga setelah kegiatan analisis data yang berlangsung dilapangan maupun setelah selesai dilapangan. Selain itu penarikan kesimpulan ini harus berdasarkan analisis data. Baik yang berasal dari catatan lapangan, observasi, dokumentasi dll yang didapat dari hasil penelitian di lapangan.¹⁴

Dengan demikian peneliti akan melakukan verifikasi data, yaitu dengan cara mempelajari data-data yang ada dan melakukan diskusi dengan teman sejawat dengan tujuan agar data yang diperoleh lebih tepat dan objektif. Demikian seterusnya hingga mendapatkan hasil yang akurat.

¹² Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Cita Pustaka Media, 2014), hlm. 223

¹³ Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma baru*(Bandung: Citation) hlm.173.

¹⁴ Ahmad Tanzeh dan Suetno, *Dasar-Dasar Penelitian*, (Surabaya: Elkaf, 2112), hal.17

G. Teknik Pengecekan Keabsahan Data

Adapun teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menurut Lexy P. J. Maleong adalah perpanjangan keikutsertaan peneliti, ketekunan pengamatan, dan triangulasi.¹⁵

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan peneliti pada latar penelitian.¹⁶

Perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang diambil. Dalam perpanjangan keikutsertaan ini peneliti hadir di tempat penelitian, yaitu di Desa Roburan Dolok, Kecamatan Panyabungan Selatan dan pada saat wawancara, observasi serta dokumentasi peneliti hadir dan mengamati dengan seksama.

2. Ketekunan pengamatan

Ketekunan pengamatan dalam penelitian ini bermaksud menentukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang dicari, jika perpanjangan keikutsertaan menyediakan lingkup maka ketekunan pengamatan menyediakan pedalaman. Peneliti hendaknya mengadakan pengamatan dengan teliti dan rinci secara berkesinambungan dengan cara yang baik.

¹⁵ Lexy P. J Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002). hlm 327-332.

¹⁶ Lexy P. J Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif ...*, hlm. 328

Dengan demikian berapa lama peneliti melakukan pengamatan ini akan sangat tergantung pada kedalaman, keluasan, dan kepastian data. Kedalaman artinya apakah peneliti ingin menggali data sampai pada tingkat makna. Makna berarti data di balik yang tampak. Perpanjangan pengamatan dalam penelitian ini berarti mengadakan pengamatan ataupun wawancara di lapangan yaitu di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal sampai pengumpulan data tercapai.

3. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Keabsahan data dapat dicapai dengan cara triangulasi.¹⁷

Dalam triangulasi ini peneliti mengumpulkan semua data baik yang didapat dalam observasi, wawancara, maupun dari dokumentasi dengan membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif yang diteliti. Kalau narasumber memberikan data yang sama, maka data tersebut dapat dikatakan benar.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung Alfabeta). hlm. 34

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Singkat Desa Roburan Dolok

Kampung Desa Roburan Dolok adalah salah satu desa di kecamatan Panyabungan Selatan yang menurut sejarah Masyarakat desa ini berasal dari sebuah perkampungan di wilayah Pastap Julu, yang sekarang di wilayah Kecamatan Tambangan, menurut sejarahnya pada masa itu terjadi sebuah bencana dimana masyarakat di timpa penyakit menular, sehingga sebagian masyarakat mengungsi mencari Tempat pemukiman yang baru.

Masyarakat desa tersebut sampai di sebuah perkampungan yang pada saat itu bernama Huta Padang. Akan tetapi setelah bermukim di Desa ini penyakit mereka tidak kunjung sembuh. Akhirnya mereka kembali menuju kampung asal untuk keperluan berobat dan hal semacam ini dilakukan berulang kali karena penyakitnya belum sembuh. Karena sering berulang kali akhirnya orang pintar di kampung itu memberikan air sungai sebagai obat untuk dibawa ke daerah pemukiman yang baru. Air itu bernama Aek Roburan yang dikenal sampai sekarang oleh masyarakat Aek Roburan. Asal usul roburan berasal dari kata "marobur" yang artinya kerana sering/banyaknya orang terkena penyakit.¹

¹ Hasil Wawancara dengan Kepala Desa Roburan Dolok, Maret 2024.

2. Letak Geografis Desa Roburan Dolok

Desa Roburan Dolok terbentuk dari 1 Wilayah Desa, memiliki luas wilayah 3.0.05 Ha sebagian besar wilayahnya diliputi perkebunan Desa Roburan Dolok berbatas dengan :

Tabel 4.1
Letak Geografis Desa Roburan Dolok

No	Batas Wilayah	Wilayah
1	Sebelah Utara	Desa Lumban Dolok
2	Sebelah Selatan	Desa Pagaran Gala-gala dan Kelurahan Tano Bato
3	Sebelah Timur	Kecamatan Batang Natal
4	Sebelah Barat	Desa Roburan Lombang dan Kayu Laut

Sumber: Denah Desa Pemerintahan Desa Roburan Dolok.

Desa Roburan Dolok terletak pada ketinggian 700 meter di atas permukaan laut. Adapun jarak Desa Roburan Dolok dari pusat pemerintahan desa 1,5 KM.²

3. Sejarah Pemerintahan Desa

Menurut riwayat desa Roburan dolok dibuka dan dipimpin oleh Klen Lubis yang berasal dari keturunan Silangkitang atau Lubis Singengu (Kotanopan). Bahwa penduduk bermarga lubis berpindah dari singengu menuju pastap julu (Kesamatan Kota Nopan), lalu berpindah lagi ke kampung hutabaringin (Hutanamale), dan dari sini kemudian berpindah lagi ke Roburan Dolok. Tongkat estafet kepemimpinan Desa Roburan Dolok

² Sholahuddin Lubis, Kepala Desa Roburan Dolok, Wawancara pada tanggal 25 Maret 2024

terus berlanjut dari zaman dahulu hingga sekarang.³

Berikut nama-nama kepala desa Roburan Dolok yang pernah menjabat sebagaimana dalam tabel berikut.

Tabel.4.2
Nama- nama Kepala Desa Roburan Dolok
Sebelum dan Sesudah Berdirinya Desa Roburan Dolok

No.	Periode	Nama Kepala Desa	Keterangan
1.		Raja Pargalutan	Pimpinan Desa Pertama
2.		Enda	Kepala Kampung
3.		Sutan Naga	Kepala Desa
4.	1967-1985	Purnama	Kepala Desa
5.	1985-1994	Hamzah	Kepala Desa
6.	1994-2004	Abdul Majid	Kepala Desa
7.	2004-2009	Abdul Karim	Kepala Desa
8.	2010-	M. Ibrahim	

³ Endar Lubis, Tokoh Adat di Desa Roburan Dorok, Wawancara pada tanggal 26 Maret 2024

	2016		Kepala Desa
9.	2016- 2017	Abdul Karim	Plt. Kepala Desa
10.	2017- 2022	Solahuddin Lubis	Kepala Desa
11.	2022- 2023	Enda Mora Lubis	Kepala Desa
12.	2024- Sekarang	Solahuddin Lubis	Kepala Desa

Sumber data: Dokumen, Pemerintahan Desa Roburan Dolok, 2024.

4. Keadaan Masyarakat Desa Roburan Dolok

Peneliti hanya memberikan gambaran umum tentang keadaan Masyarakat Desa Roburan Dolok, dilihat dari keadaan jumlah penduduk, dan komposisi penduduk menurut umur dan jenis kelamin Desa Roburan Dolok.

a. Jumlah Penduduk Desa Roburan Dolok

Jumlah Penduduk berjumlah 1630 jiwa dengan kepala keluarga terdiri 274 KK, sedangkan laki- laki berjumlah 807 jiwa dan perempuan berjumlah 823 jiwa, sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 4.3
Jumlah Penduduk Desa Roburan Dolok

NO	Kepala Keluarga/Perincian	Jumlah
1	Kepala Keluarga	274

2	Laki-Laki	807
3	Perempuan	823
Jumlah		1.630

Sumber: Data Statistik Desa Roburan Dolok, tahun 2024.

b. Komposisi Penduduk Menurut Umur dan Jenis Kelamin

Berdasarkan data komposisi penduduk menurut umur, ternyata penduduk golongan umur 16-55 yang besar yakni 1250 jiwa sedangkan yang kecil adalah penduduk golongan umur >55 yakni sebesar 25 jiwa, sebagaimana dalam tabel berikut:

Tabel 4.4
Komposisi Penduduk Menurut Umur Dan Jenis Kelamin

No	Gol. Umur (Tahun)	Jumlah Penduduk Jiwa			Jumlah
		Laki-Laki	Perempuan	RTM	
1	0-15	160	195	250	355
2	16-55	630	620	274	1250
3	>55	17	8	20	25
Jumlah		807	823	274	1630

Sumber: Data Statistik Desa Roburan Dolok, tahun 2024.

5. Keadaan Sosial dan Keagamaan Masyarakat Desa Roburan Dolok

a. Keadaan sosial Masyarakat Desa Roburan Dolok.

Kehidupan masyarakat desa Roburan Dolok sangat kental dengan tradisi-tradisi peninggalan leluhur. Upacara-upacara adat yang berhubungan dengan siklus kehidupan manusia. Seperti kelahiran, khitanan, pernikahan, siluluton maupun biasa dikenal dengan upacara kematian hampir semua dilakukan warga.

Tertib sosial dan kesadaran beragama merupakan dua aspek yang sangat penting dalam menjaga harmoni dan keseimbangan dalam suatu masyarakat. Di Desa Roburam Dolok, upaya meningkatkan tertib sosial dan kesadaran beragama menjadi fokus utama dalam membangun komunitas yang lebih baik. Melalui berbagai kegiatan sosial dan keagamaan, masyarakat Desa Roburan Dolok berupaya membentuk pola pikir dan perilaku yang mencerminkan nilai-nilai luhur serta norma-norma yang ada dalam masyarakat.

Di era modern yang gejolak ini, menjaga harmoni sosial dan meningkatkan kesadaran beragama di tengah masyarakat adalah tugas yang semakin mendesak. Salah satu tempat yang mencerminkan pentingnya upaya ini adalah Desa Roburam Dolok, yang merupakan bagian dari komunitas yang lebih besar di Indonesia. Desa ini berkomitmen untuk memperkuat harmoni sosial dan kesadaran beragama dengan berbagai kegiatan sosial dan keagamaan di Desa Roburam Dolok

Desa Roburan Dolok mengadakan berbagai kegiatan sosial yang dirancang untuk memperkuat hubungan antarwarga dan meningkatkan kesadaran tentang tanggung jawab sosial. Salah satu kegiatan yang paling mencolok adalah "Gotong Royong." Gotong royong adalah tradisi gotong royong di Indonesia yang melibatkan seluruh masyarakat dalam membersihkan dan memelihara desa mereka. Ini bukan hanya tentang membersihkan lingkungan, tetapi juga menciptakan ikatan yang lebih kuat antara warga.

Selain gotong royong, Desa Roburam Dolok juga mengadakan kegiatan sosial lainnya seperti acara budaya leluhur, serta program-program pemberdayaan ekonomi masyarakat. Semua ini bertujuan untuk memupuk sikap peduli antarwarga, meningkatkan kesejahteraan, dan menciptakan lingkungan yang kondusif untuk harmoni sosial.

Keberadaan agama dalam masyarakat Desa Roburan Dolok sangatlah erat. Hal tersebut terlihat dalam perjalanan kehidupan manusia dan praktek kehidupan mereka. Begitu melekatnya praktek keagamaan dalam kehidupan individu dan masyarakat menjadikan agama menjadi bagian penting dalam proses kehidupan manusia. Hal tersebut terlihat dari praktek-praktek keagamaan yang dilakukan oleh individu dari sejak kelahirannya sampai kematiannya. Begitu pula, simbol dan praktek-praktek keagamaan yang mewujud dalam sektor-sektor kehidupan masyarakat.

Agama memainkan peran sentral dalam kehidupan masyarakat Desa Roburam Dolok. Kegiatan-kegiatan keagamaan seperti ibadah, pengajian, dan pelatihan agama diadakan secara rutin. Masyarakat didorong untuk mengambil bagian aktif dalam kegiatan-kegiatan ini guna memperkuat nilai-nilai keagamaan dan moral dalam kehidupan sehari-hari.

Agama bagi masyarakat merupakan kebutuhan fitrah manusia yang melahirkan keyakinan bahwa agama adalah satu-satunya cara pemenuhan semua kebutuhan manusia karena agama merupakan sumber moral, petunjuk kebenaran, sumber informasi tentang masalah metafisika, pembimbing rohani bagi manusia.

Salah satu acara keagamaan yang paling penting adalah perayaan hari besar agama, yang melibatkan seluruh komunitas. Ini bukan hanya momen beribadah, tetapi juga kesempatan untuk bersatu, berbagi makna agama, dan memupuk kedamaian di antara warga.

Adapun lembaga pendidikan dan dakwah islam dalam masyarakat untuk meningkatkan pemahaman dan pengamalan agama adalah sebagai berikut:

1) Sekolah MDTA NU Desa Roburan Dolok

Sekolah Madrasah yang berada di Desa Roburan Dolok adalah Lembaga Pendidikan yang sangat berperan dalam meningkatkan pemahaman agama anak, di sekolah ini anak-anak belajar dan mendalami agama.

2) Ruang Ramah Anak

Ruang ramah anak didirikan sebagai sarana untuk taman bermain anak-anak, juga sebagai objek pengalihan gadget. Ruang ramah anak ini, didirikan karena dilatarbelakangi oleh rasa kekhawatiran para orang tua terhadap anak yang mulai terpengaruh dengan kemajuan elektronik, seperti penggunaan gadget yang dapat mengakibatkan turunnya moral dan adab anak.

Ruang ramah anak ini juga berperan dalam meningkatkan nilai-nilai sosial anak, karena di ruang ramah anak ini setiap anak dapat berinteraksi sosial dengan baik. Di Desa ini ada tiga titik Ruang ramah anak, yang mana di setiap titik disediakan beberapa tempat dan alat permainan tradisional, seperti congklak, engrang, ayunan, dan lain-lain.

3) Rumah Tahfiz (rumah qur'an Al-'abqary)

Rumah tahfiz ini adalah salah satu Lembaga Pendidikan yang didirikan dengan tujuan untuk meningkatkan nilai-nilai keagamaan anak. Rumah Tahfidz menjadi Lembaga Pendidikan yang sangat penting sebagai bentuk kedekatan anak-anak dengan Al-Qur'an. Qur'an, Murojaah, Tahsin, dan sebagainya.

Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi anak-anak untuk menunjang pengetahuan anak tentang Al-Qur'an, bukan hanya sekedar pengetahuannya dibidang Al-Qur'an namun anak-anak dituntut untuk mengamalkan pengetahuannya dalam kehidupan sehari-hari,

sehingga bukan hanya pengajian Al-Quran saja namun lebih daripada itu pengajian moral anak- anak harus terbangun, sehingga menjadikan kepribadian anak tumbuh lebih baik.

4) Masjid Jami' Al-Ikhlas Roburan Dolok.

Kegunaan utama masjid ini adalah sebagai tempat untuk melaksanakan shalat lima waktu serta ibadah-ibadah lainnya dalam agama Islam seperti shalat Jumat, shalat tarawih, dan ibadah-ibadah sunnah lainnya. Masjid sering kali digunakan sebagai tempat untuk menyelenggarakan kegiatan pendidikan agama seperti halaqah, kajian hadis, dan didikan subuh bagi anak-anak.⁴

Tabel 4.5
Data Masyarakat yang diteliti di Desa Roburan Dolok
Kabupaten Mandailing Natal

No	Nama	Umur	Jabatan
1	Sholahuddin Lubis	50 Tahun	Kepala Desa
2	Enda Mora Lubis	51 Tahun	Tokoh Masyarakat
3	Endar Lubis	53 Tahun	Tokoh Adat
4	Yunus Lubis	65 Tahun	Tokoh Agama
5	Chairunnisa Lubis	54 Tahun	Kepala Sekolah
6	Pangeran	35 Tahun	Ketua NNB
7	Syamsul Hilmi	33 Tahun	Keamanan NNB
8	Kasmir	40 Tahun	Masyarakat

⁴ Hasil observasi Peneliti, tanggal 24 Maret 2024

9	Gusti Nasution	42 Tahun	Masyarakat
10	Miswar	40 Tahun	Masyarakat
11	Siti Aminah	40 Tahun	Masyarakat
12	Sulhan Nasution	45 Tahun	Masyarakat
13	Amir Hasan	40 Tahun	Masyarakat

Sumber: Data Statistik Desa Roburan Dolok, tahun 2024.

B. Temuan Khusus

1. Keterlibatan Pemerintahan Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Keterlibatan Pemerintahan Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal merupakan langkah tepat dalam memulai pembaharuan yang mempunyai tujuan baik terhadap suatu program kegiatan. Tentu Program ramah anak yang dilaksanakan di Desa Roburan Dolok salah satu upaya yang dilakukan pemerintahan desa guna menanggulangi anak-anak dalam kecanduan penggunaan gadget melalui program ramah anak yang sudah direncanakan.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa pemerintahan desa melakukan program untuk anak-anak di Desa Roburan Dolok, hal ini tentu menjadi peringatan bagi anak yang masih sangat aktif dalam menggunakan gadget, selain itu tentu mempunyai banyak efek negatif bagi

anak yang masih dikategorikan dibawah umur yang sudah kecanduan dalam menggunakan gadget. Maka antisipasi yang dilakukan melalui upaya-upaya pemerintahan desa dengan membawa harapan baik bagi generasi penerus bangsa.

Sebagaimana wawancara dengan bapak Sholahuddin Lubis yang mengatakan bahwa:

Program ramah anak adalah inisiatif antara pemerintahan desa yang berkolaborasi dengan tokoh adat, tokoh masyarakat, tokoh agama, naposo nauli bulung serta seluruh masyarakat desa Roburan Dolok yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan perkembangan yang semaksimal mungkin bagi anak-anak.⁵

Pernyataan tersebut juga seirama sesuai dengan wawancara dengan bapak Enda Mora Lubis yang mengatakan bahwa:

Anak merupakan aset berharga dimasa depan yang dimana nantinya anak akan melanjutkan generasi untuk masa depan yang cerah, maka dari itu dengan adanya program ramah anak akan mengantisipasi anak mulai saat ini agak tidak terlalu fokus dengan gadget karna gadget mempunyai dua sisi yaitu sisi positif dan negatif, maka kami berharap agar anak kita ini menggunakan gadget dengan fungsi yang sesungguhnya.⁶

Pernyataan juga diperkuat dengan melakukan wawancara oleh bapak Yunus Lubis selaku Tokoh Agama di Desa Roburan Dolok yang mengatakan bahwa:

Rencana kegiatan program ramah anak ini didasari karena banyaknya penyalahgunaan gadget yang terjadi pada anak-anak yang mengakibatkan mental juga pembelajaran anak banyak tertinggal. Ditinjau dari segi ibadah juga mereka sangat menurun baik dari sholat lima waktu maupun semangat menimba ilmu agama, seperti belajar Al-Qur'an membuat anak-anak lupa dalam beribadah. Inilah jika bebasnya

⁵ Sholahuddin Lubis, Kepala Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 26 Maret 2024.

⁶ Enda Mora Lubis, Tokoh Masyarakat di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 25 Maret 2024.

anak-anak dalam menggunakan gadget menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan anak-anak, seperti menurunnya kemampuan sosial, kurangnya aktivitas fisik, dan penurunan kualitas tidur.⁷

Dari hasil wawancara tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan program ramah anak bukan hanya inisiator dari pihak pemerintahan, namun ini merupakan inisiator dari seluruh lapisan masyarakat untuk melakukan langkah cepat dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget pada anak-anak di Desa Roburan Dolok. Walaupun demikian, ini merupakan upaya tindak lanjut dari pemerintahan desa melihat kondisi anak-anak.

Setelah melaksanakan musyawarah mufakat antara pemerintahan desa dengan tokoh setempat, maka dalam hal ini dikeluarkanlah suatu aturan melalui pemerintahan desa sebagai dasar pelaksanaan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget sebagai berikut :

Tabel 4.6
Pembatasan Penggunaan Handphone dan Pemberlakuan Jam Malam Bagi Anak dan Remaja Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

	Peraturan Desa
1	Menggunakan Handphone harus dengan Pengawasan Orang tua atau guru
2	Jam Malam untuk anak SD adalah pukul 21,000 Wib atau Jam 09 Malam

⁷ Yunus Lubis, Tokoh Agama di Desa Roburan Dolok, Wawancara pada tanggal 26 Maret 2024.

3	Jam Malam Untuk anak sekolah Lanjutan Pertama adalah Jam 21. 30 Wib atau Jam 09.30 malam
4	Jam Malam untuk anak sekolah lanjutan Atas adalah Jam 22.00 atau Jam 10 Malam
5	Anak dan Remaja dilarang membeli rokok untuk siapapapun atau untuk keperluan apapun
6	Bagi Pemilik warung dilarang menjual rokok kepada anak dan remaja
Sanksi Bagi Pelanggar Peraturan Desa	
7	Anak dan remaja dimaksud diberikan nasehat oleh Pemuka agama, serta Membuat Surat Pernyataan/Perjanjian dengan orangtua disaksikan tokoh agama, tokoh adat dan tokoh Masyarakat
8	Anak dan remaja dilaporkan kepada guru untuk dinasehati
9	Mengikuti Sholat berjamaah selama dua minggu secara berturut turut di Mesjid Al-Ikhlas Desa Roburan Dolok
10	Membersihkan ruang ramah anak
11	Photo ditempelkan di ruang ramah anak

Sumber data: Dokumen, Pemerintahan Desa Roburan Dolok, 2024

Berdasarkan observasi peneliti peraturan desa tersebut bertujuan untuk melindungi kesehatan fisik dan mental anak-anak dari dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan, seperti gangguan tidur, gangguan penglihatan, dan masalah perilaku.

Dengan mengurangi waktu yang dihabiskan di depan layar gadget, anak-anak mungkin lebih mendorong untuk melakukan aktivitas fisik dan berinteraksi sosial di dunia nyata, yang penting untuk perkembangan mereka.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Solahuddin Lubis mengatakan bahwa:

Peraturan desa ini dibuat memang semata-mata untuk menindak lanjuti perencanaan awal yang dilakukan oleh pihak pemerintah dengan tokoh adat, tokoh masyarakat, tokoh agama, Naposo Nauli Bulung, serta seluruh orang tua guna pencegahan penggunaan gadget melalui program ramah anak yang salah satunya dituangkan dalam bentuk PERDES (Peraturan Desa) yang akan di jadikan aturan bagi anak-anak dan remaja juga di Desa Roburan Dolok tentang pembatasan bermain gadget dan jam malam bagi anak di jenjang SD, SLTP, dan SLTA.⁸

Senada dengan yang disampaikan oleh bapak Enda Mora Lubis mengatakan bahwa:

Pembuatan Peraturan Desa tentang Penggunaan Gadget bagi Anak-Anak dapat berperan penting dalam melindungi, mengarahkan, dan mempromosikan perkembangan yang sehat bagi generasi muda. Pembuatan peraturan desa mengenai kecanduan penggunaan gadget ini merupakan upaya yang dilakukan oleh pemerintahan desa untuk mendidik anak-anak di Desa Roburan Dolok terhadap penggunaan gadget yang setiap harinya semakin meningkat bahkan sampai ketinggian candu bagi anak-anak di Desa Roburan Dolok. Maka dengan peraturan desa yang telah disetujui oleh seluruh lapisan masyarakat, mempunyai harapan kedepannya dapat mengatasi kecanduan penggunaan gadget pada anak di Desa Roburan Dolok.⁹

⁸ Solahuddin Lubis, Kepala Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 27 Maret 2024.

⁹ Enda Mora Lubis, Tokoh Masyarakat, wawancara pada tanggal 27 Maret 2024

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa peraturan desa ini menjadi acuan terlebih orang tua yang mempunyai anak agar lebih memperhatikan pergaulan anaknya dan aktivitas anaknya yang bersentuhan langsung dengan gadget yang tidak mempunyai kepentingan pembelajaran apapun didalamnya dan tanpa pengawasan bila tidak ingin anak tersebut diberikan sanksi sebagaimana yang telah dijelaskan dalam peraturan desa.

2. Keterlibatan Pemerintahan Pemerintahan Desa Dalam Bentuk-Bentuk Kegiatan Program Ramah Anak Guna Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Keterlibatan Pemerintahan Desa Dalam Bentuk-Bentuk Kegiatan Program Ramah Anak Guna Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal melibatkan berbagai bentuk kegiatan yang bertujuan untuk menyediakan alternatif yang sehat dan mendidik bagi anak-anak serta masyarakat secara umum.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa bentuk bentuk kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok, dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Melestarikan Permainan Tradisional:

Kegiatan yang bertujuan untuk mempromosikan dan melestarikan permainan-permainan yang merupakan bagian dari warisan budaya lokal. Dalam konteks Desa Roburan Dolok, kegiatan ini akan

mengajak anak-anak dan masyarakat setempat untuk kembali mengenal, memahami, dan menikmati permainan-permainan tradisional yang telah ditinggalkan akibat pengaruh teknologi modern.

Berdasarkan observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan dimulai dengan identifikasi permainan tradisional yang pernah populer di Desa Roburan Dolok. Bekerja sama dengan tokoh masyarakat setempat, seperti orang tua, kakek-nenek, atau tokoh adat, untuk mengumpulkan informasi mengenai permainan-permainan tradisional yang pernah dimainkan oleh generasi sebelumnya.

Sebagaimana wawancara oleh Bapak Enda Mora Lubis mengatakan bahwa:

Akan diadakan pelatihan bagi anak-anak, Naposo Nauli Bulung dan masyarakat tentang aturan main, sejarah, serta nilai-nilai yang terkandung dalam setiap permainan. Pelatihan ini juga akan melibatkan terkhususnya Naposo Nauli Bulung, tokoh masyarakat atau orang tua yang masih menguasai permainan tradisional tersebut sebagai instruktur. Selanjutnya, akan diadakan sesi praktik langsung di lapangan atau ruang terbuka yang disediakan oleh pemerintahan desa yaitu ruang ramah anak.¹⁰

Hal ini juga disambut hangat oleh para orang tua yang sangat mendukung adanya peraturan desa guna membantu anak dalam mencegah kecanduan penggunaan gadget secara berlebihan yang membuat mental dan pemikiran anak semakin menyusut jika tidak digunakan dengan bijak oleh anak.

¹⁰ Enda Mora Lubis, Tokoh Masyarakat di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 25 Maret 2024.

Sebagaimana yang peneliti wawancara para orang tua yang mendukung program ramah anak tersebut diantaranya:

Wawancara dengan bapak Kasmir orangtua dari ananda Naima yang mengatakan bahwa:

Peraturan desa ini tentu membuat anak-anak kami menjadi terkontrol dalam bermain gadget agar tidak sembarangan.¹¹

Wawancara dengan Ibu Gusti orangtua dari ananda Habibi yang mengatakan bahwa:

Kami benar-benar bersyukur, adanya peraturan yang ini dapat membuat anak-anak kami lebih sehat dan tentu lebih mudah dikasih tau.¹²

Wawancara dengan bapak Amir orangtua dari ananda Hendra yang mengatakan bahwa:

Peraturan desa ini menjadi amat sangat bermanfaat bagi kami para orang tua dan juga terkhusus kepada anak-anak kami agar mereka tidak lagi kecanduan dalam bermain gadget, tanpa disadari berkurangnya mereka dalam bermain gadget akan memberikan dampak yang sangat baik nantinya.¹³

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bertujuan untuk membawa kembali kegembiraan dan keceriaan bermain di luar ruangan, memperkuat ikatan antar generasi, serta memperkuat kebanggaan akan budaya lokal. Dengan demikian, diharapkan anak-anak Desa Roburan

¹¹ Kasmir, Orangtua di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 27 Maret 2024

¹² Gusti, Orangtua di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 27 Maret 2024

¹³ Amir, Orangtua di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 27 Maret 2024

Dolok akan semakin menghargai warisan budaya mereka sendiri dan mengurangi ketergantungan pada teknologi modern yang cenderung memisahkan mereka dari lingkungan dan tradisi lokal. Anak-anak akan diberikan kesempatan untuk mencoba berbagai permainan tradisional secara langsung di bawah bimbingan instruktur. Dalam suasana yang santai dan menyenangkan, mereka akan belajar berinteraksi secara langsung dengan sesama, memperkuat nilai-nilai sosial, seperti kerjasama, komunikasi, dan sportivitas.

Untuk meningkatkan minat dan partisipasi, kegiatan ini juga bisa diiringi dengan penyelenggaraan kompetisi atau turnamen permainan tradisional antar kelompok atau antar desa. Hal ini akan memberikan semangat dan motivasi tambahan bagi anak-anak untuk terlibat aktif dalam kegiatan ini.

Selama kegiatan berlangsung, akan ada pula sesi refleksi dan diskusi tentang pentingnya melestarikan permainan tradisional sebagai bagian dari identitas budaya dan sebagai sarana pendidikan karakter bagi generasi muda. Masyarakat akan diajak untuk merenungkan dampak positif dari bermain permainan tradisional terhadap pembentukan kepribadian dan nilai-nilai moral anak-anak.¹⁴

Berdasarkan hasil wawancara diatas yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini bertujuan untuk membawa kembali kegembiraan dan keceriaan bermain di luar ruangan,

¹⁴ Observasi peneliti di Desa Roburan Dolok , pada tanggal 27 Maret 2024

memperkuat ikatan antar generasi, serta memperkuat kebanggaan akan budaya lokal. Dengan demikian, diharapkan anak-anak Desa Roburan Dolok akan semakin menghargai warisan budaya mereka sendiri dan mengurangi ketergantungan pada teknologi modern yang cenderung memisahkan mereka dari lingkungan dan tradisi lokal.

b. Edukasi tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget:

Mengadakan sesi edukasi yang melibatkan pemerintahan, tokoh agama, tokoh masyarakat, tokoh adat, naposo nauli bulung, orang tua, guru, dan anak-anak untuk memahami dampak negatif penggunaan gadget secara berlebihan.

Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa edukasi ini dilakukan dengan mendatangi langsung sekolah-sekolah yang berada di Desa Roburan Dolok, seperti Sekolah Dasar 147 Roburan Dolok dan Sekolah MDTA NU Desa Roburan Dolok yang memberikan edukasi tentang efek buruk kecanduan gadget terhadap kesehatan fisik dan mental, serta dampaknya terhadap interaksi sosial dan pembelajaran.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Enda Mora Lubis mengatakan bahwa:

Dengan memberikan edukasi kepada anak-anak disekolah sekaligus merangkul mereka untuk diarahkan kepada kegiatan positif yang membuat mereka beralih kepada sesuatu yang lebih bermanfaat bagi mereka dan juga masa depan mereka. Begitu juga yang lebih utama ialah peran orang tua yang terus menerus memberikan nasihat, arahan, juga edukasi terhadap anak mereka secara berulang

ulang.¹⁵

Senada dengan wawancara yang dilakukan oleh Ibu Chairunnisa selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri Roburan Dolok yang mengatakan bahwa:

Peraturan desa ini sangat membantu kami para tenaga pengajar di sekolah agar ananda kami disini lebih mudah terarah. Tentunya kami berharap adanya peraturan ini membuat anak-anak lebih berhati-hati lagi dalam memainkan gadgetnya demi kesehatan dan juga masa depan mereka.¹⁶

Sebagaimana juga yang disampaikan bapak Miswar selaku orang tua dari ananda Irham yang mengatakan bahwa:

Pemahaman tentang bahaya bermain gadget berlebihan, ini membuat anak-anak kami lebih berhati-hati dalam memainkannya karena mereka sudah mengetahui bahaya bermain gadget apalagi jika sudah ketergantungan.¹⁷

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pemberian edukasi bukan hanya dilakukan oleh pemerintahan desa, tokoh adat, tokoh masyarakat, maupun tokoh agama saja. Namun, edukasi ini mempunyai peran orang tua yang mempunyai waktu lebih banyak kepada anak mereka sendiri.

¹⁵ Enda Mora Lubis, Tokoh Masyarakat di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 27 Maret 2024.

¹⁶ Chairunnisa, Kepala Sekolah di Desa Roburan Dolok, wawancarapada tanggal 28 Maret 2024

¹⁷ Miswar, Orangtua di Desa Roburan Dolok, wawancara paa tanggal 27 Maret 2024

c. Kegiatan Didikan Subuh:

Kegiatan didikan subuh adalah kegiatan rutin yang ditujukan kepada anak-anak di Desa Roburan Dolok. Kegiatan ini mempunyai berbagai aktivitas pendidikan diantaranya praktik ibadah, Tilawah Al-Qur'an, dan berbagai disiplin ilmu pengetahuan keagamaan lainnya. Selain itu kegiatan didikan subuh ini juga sekaligus memberikan pengarahan kepada anak-anak untuk dapat menggunakan gadget agar tidak selalu bermain game yang dapat merusak diri mereka sendiri, alangkah lebih baiknya jika memang digunakan untuk aktifitas pembelajaran yang menunjang pendidikannya disekolah agar lebih meningkat.

Dari hasil observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan didikan subuh yang menjadi bagian program ramah anak menjadikan salah satu program yang sangat bermanfaat bagi anak, terlebih bagi kemandirian seorang anak untuk bangun lebih awal untuk melaksanakan sholat subuh berjamaah dimesjid, dilanjut dengan adanya didikan subuh.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Yunus Lubis mengatakan bahwa:

Waktu subuh merupakan waktu yang paling dianjurkan untuk meningkat religius anak, hal ini tentu dapat menambah kualitas belajar anak agar lebih baik. Namun jikalau di persentasekan anak-anak yang mengikuti program ini termasuk menengah 50% alasannya masih banyak anak yang belum terbangun kemandiriannya dan orang tuanya belum mendukung sepenuhnya sehingga perlu pembinaan dari orang tua bukan hanya dari guru

saja.¹⁸

Pernyataan tersebut juga selaras dengan pendapat orang tua anak yaitu Bapak Amir Hasan yang mengatakan bahwa:

Dengan adanya program didikan subuh, membuat anak kami lebih disiplin dalam masalah waktu, mereka harus tidur dan bangun lebih cepat agar tidak terlambat bangun subuh.¹⁹

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan program ramah anak yang dapat menunjang kognitif dan spritual anak sangat berguna, namun kesadaran terhadap para orang tua tentu harus juga dibangun agar anak-anak mudah diberikan bimbingan oleh guru.

d. Kegiatan terbuka Ruang Ramah Anak

Kegiatan terbuka ruang ramah anak sangat menarik, dan menjadikan salah satu alternatif bagi anak untuk menghilangkan kebiasaannya dalam bermain dunia maya, dan dituntut untuk bersentuhan langsung dengan dunia alam. Tempat ini dapat diisi dengan permainan edukatif tradisional. Hal ini dapat menjadi alternatif yang menarik untuk mengalihkan perhatian anak-anak dari gadget.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Pangeran selaku Ketua NNB (Naposi Nauli Bulung) mengatakan bahwa:

Remaja di Desa Roburan dolok ini sangat antusias dalam mengontrol, mengajari, serta membantu pelaksanaan program

¹⁸ Yunus Lubis, Tokoh Agama di Desa Roburan Dolok, Wawancara pada tanggal 27 Maret 2024

¹⁹ Amir Hasan, Orangtua di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 27 Maret 2024

ramah anak, hal ini tentu menjadi penyemangat bagi adik-adik kami disini untuk terus belajar tentang warisan budaya lokal yang sudah di kenali lebih dahulu, dengan adanya ruang ramah anak ini tentu harapannya agar adik-adik kami tidak lagi fokus bermain permainan online yang banyak tersedia di gadget yang tentu mempunyai banyak kerugian bagi adik-adik kami, disatu sisi akan menyebabkan mereka menjadi pemalas terlebih itu tidak juga sehat.²⁰

Hal ini juga senada dengan pendapat oleh pengaman NNB (Naposo Nauli Bulung) bapak Syamsul Hilmi yang mengatakan bahwa:

Ruang ramah anak menjadi alternatif bagi anak untuk mengaplikasikan pembelajaran yang mereka dapat dikelas dalam bentuk praktek dilapangan, ini juga menjadi mereka lebih sehat dan jauh dari ketergantungan gadget.²¹

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa kegiatan ruang ramah anak menjadi alternatif untuk anak-anak agar selalu disibukkan dengan hal-hal yang lebih bermanfaat, dan tentunya kegiatan di dalam ruang ramah anak menjadi anak-anak banyak mengenal warisan budaya leluhur, meningkatkan rasa sosial mereka, dan tentu membuat anak-anak menjadi sehat.

Hasil observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan ruang ramah anak secara rutin dilaksanakan yang melibatkan banyak anak-anak dan remaja (Naposo Nauli Bulung) di Desa Roburan Dolok. Kegiatan seperti bermain congkak, gala panjang, tam-tam buku, bermain takar, serta permainan tradisional lainnya serta

²⁰ Pangeran, Ketua NNB di Desa Roburan Dolok, Wawancara pada tanggal 28 Maret 2024.

²¹ Syamsul Hilmi, Pengaman NNB di Desa Roburan Dolok, Wawancara pada tanggal 28 Maret 2024

dibarengi juga dengan olahraga di lapangan seperti senam pagi, sepak bola, bulu tangkis, dan lain-lain dapat menjadi alternatif yang menyenangkan dan sehat bagi mereka daripada hanya menghabiskan waktu di depan layar gadget.

Berikut jadwal kegiatan program ramah anak Desa Roburan Dolok:

Tabel 4.7

**Jadwal Kegiatan Program Ramah Anak
Desa Roburan Dolok**

Jadwal Kegiatan Program Ramah Anak Desa Roburan Dolok		
NO	Nama Kegiatan	Jadwal Kegiatan
1	Didikan Subuh	Minggu, 05:30 – 06:30
2	Olahraga ke lapangan	Minggu, 08.00-10.00
3	Wirid Yasin	Kamis, 20.00-21.30
4	Permainan Tradisional	Senin-Minggu, 16.30-17.30
5	Edukasi Tentang Kecanduan Penggunaan Gadget	<i>(Conditional)</i>

Sumber Data: Jadwal Kegiatan NNB Roburan Dolok.

Hasil observasi peneliti menemukan bahwa kegiatan ruang ramah anak secara rutin dilaksanakan yang melibatkan banyak anak-anak dan remaja (Naposo Nauli Bulung) di Desa Roburan Dolok. Kegiatan seperti bermain congkak, gala panjang, tam-tam buku, bermain takar, serta permainan tradisional lainnya serta dibarengi juga dengan olahraga di lapangan seperti senam pagi, sepak bola, bulu tangkis, dan lain-lain dapat menjadi alternatif

yang menyenangkan dan sehat bagi mereka daripada hanya menghabiskan waktu di depan layar gadget.

3. Efektifitas Program Ramah Anak Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Di Desa Roburan Dolok

Program Program Ramah Anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok bisa menjadi inisiatif yang sangat efektif dalam membantu anak-anak dan masyarakat secara keseluruhan mengelola penggunaan gadget dengan lebih bijak.

Hasil observasi peneliti menemukan bahwa masyarakat Desa Roburan Dolok memiliki kesadaran akan dampak negatifnya dari penggunaan gadget, meluncurkan Program Ramah Anak sebagai langkah konkret dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak.

Sebagaimana wawancara oleh bapak Solahuddin Lubis yang mengatakan bahwa:

Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengurangi kecanduan gadget, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan anak-anak secara holistik. Berbagai kegiatan telah diluncurkan dengan dukungan penuh dari masyarakat dan pemerintah setempat. Salah satu kegiatan utama dalam program ini adalah edukasi tentang dampak negatif penggunaan gadget. Baik bagi anak-anak maupun orang tua, masyarakat diberikan pemahaman yang lebih baik tentang risiko dan konsekuensi dari kecanduan gadget. Mereka diajak untuk memahami pentingnya membatasi waktu layar dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat.²²

²² Sholahuddin Lubis, Kepala Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 27 Maret

Pernyataan tersebut juga senada seperti yang disampaikan oleh bapak Sulhan Nasution selaku orangtua dari ananda Hapsy yang mengatakan bahwa:

Desa Roburan Dolok juga aktif dalam menyediakan alternatif kegiatan yang sehat dan mendidik bagi anak-anak. Program ini mencakup berbagai kegiatan olahraga, seperti sepak bola, bulu tangkis, serta permainan tradisional lainnya, yang bertujuan untuk mengajak anak-anak beraktivitas fisik dan mengurangi ketergantungan pada gadget.²³

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan dengan adanya pelaksanaan ruang ramah anak ini tentu sangat efektif dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget, Oleh karenanya program ramah anak ini masih dalam proses evaluasi terus-menerus. Namun, respons positif dari masyarakat dan perkembangan positif yang terlihat pada anak-anak dan remaja Desa Roburan Dolok menunjukkan bahwa langkah-langkah ini telah membawa dampak yang positif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget.

Sebagaimana juga pengakuan dari orang tua dari Ananda Ridho Ibu Siti Aminah yang mengatakan bahwa:

Program ramah anak ini menjadi sangat bermanfaat bagi kami para orang tua dalam membantu mengontrol anak-anak kami yang kadang tidak bisa lagi dinasihati terhadap kebiasaan mereka dalam bermain gadget, apalagi kami para orang tua disibukkan dengan bertani dan berkebun yang terkadang sudah dalam kondisi lelah ketika pulang bekerja.²⁴

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan dengan adanya pelaksanaan ruang ramah anak ini tentu sangat efektif dalam mengatasi kecanduan penggunaan gadget, Oleh karenanya program ramah anak ini masih dalam

²³ Sulhan Nasution, Orangtua di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 28 Maret 2024.

²⁴ Siti Aminah, Orangtua di Desa Roburan Dolok, wawancara pada tanggal 28 Maret 2024.

proses evaluasi terus-menerus. Namun, respons positif dari masyarakat dan perkembangan positif yang terlihat pada anak-anak dan remaja Desa Roburan Dolok menunjukkan bahwa langkah-langkah ini telah membawa dampak yang positif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget.

Hadirnya program ramah anak ini menjadi amat sangat bermanfaat bagi para orang tua dalam membantu mendidik, mengawasi, dan memberikan edukasi kepada anak-anak agar mereka sadar dampak yang akan mereka rasakan ketika kecanduan bermain gadget.

Maka program ramah anak ini menjadi sebuah gebrakan baru di Desa Roburan Dolok yang terus menjadi perhatian dari pemerintahan maupun seluruh lapisan masyarakat terhadap kecanggihan teknologi yang semakin berkembang, tentunya dapat menjadi gangguan belajar pada anak jika tidak diawasi dan dibimbing oleh seluruh lapisan masyarakat Desa Roburan Dolok.

Berdasarkan hasil observasi yang dilihat peneliti dari penjelasan di atas bahwa terdapat upaya yang dilaksanakan pemerintahan dalam menanggulangi penggunaan gadget pada anak dengan menyediakan alternatif lain yang mampu mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan program ramah anak yang menjadi sentral pendidikan terhadap penggunaan gadget. Kemudian dari pada itu, dari semua hasil tersebut maka upaya pemerintahan desa dalam menanggulangi penggunaan gadget melalui program ramah anak sangat mempunyai dampak yang besar pada anak baik dilihat dari segi sosial, pendidikan, dan pertumbuhan kembang anak.

- a. Dari segi sosial, anak-anak lebih berinteraksi dengan teman sebayanya, secara langsung tanpa melalui gadget. Tentunya hal ini membuat anak akan lebih mudah berinteraksi dengan lingkungan sekitar.
- b. Dari segi pendidikan, program ramah anak juga sangat banyak mengandung nilai-nilai pendidikan terlebih dari segi pengembangan religiusitas pada anak, dengan adanya penerapan wirid yasin, Tahfidz Al-Qur'an, serta didikan subuh menjadikan anak lebih mudah dalam mengarahkan serta mengembangkan spritual pada anak.
- c. Dari segi pertumbuhan anak, program ramah anak ini banyak menggunakan permainan-permainan tradisional serta olahraga yang mempunyai banyak ragam. Hal ini tentu menjadikan anak lebih sehat ketimbang bermain gadget.

Ramah Anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok bisa menjadi inisiatif yang sangat efektif dalam membantu anak-anak dan masyarakat secara keseluruhan mengelola penggunaan gadget dengan lebih bijak. Dengan kesadaran akan dampak negatifnya dari penggunaan gadget, masyarakat Desa Roburan Dolok berinisiatif untuk meluncurkan Program Ramah Anak sebagai langkah konkret dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di kalangan anak-anak.

Program ini tidak hanya bertujuan untuk mengurangi kecanduan gadget, tetapi juga untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan

anak-anak secara holistik. Berbagai kegiatan telah diluncurkan dengan dukungan penuh dari masyarakat dan pemerintah setempat.

Salah satu kegiatan utama dalam program ini adalah edukasi tentang dampak negatif penggunaan gadget. Baik bagi anak-anak maupun orang tua, masyarakat diberikan pemahaman yang lebih baik tentang risiko dan konsekuensi dari kecanduan gadget. Mereka diajak untuk memahami pentingnya membatasi waktu layar dan menggantinya dengan kegiatan yang lebih bermanfaat.

Selain itu, Desa Roburan Dolok juga aktif dalam menyediakan alternatif kegiatan yang sehat dan mendidik bagi anak-anak. Program ini mencakup berbagai kegiatan olahraga, seperti sepak bola, bulu tangkis, serta permainan tradisional lainnya, yang bertujuan untuk mengajak anak-anak beraktivitas fisik dan mengurangi ketergantungan pada gadget.

Pembuatan taman bacaan juga menjadi salah satu inisiatif yang diambil oleh program ini. Tempat ini tidak hanya menyediakan akses ke berbagai buku dan bahan bacaan bermanfaat, tetapi juga menjadi tempat bagi anak-anak untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui seni dan kerajinan tangan.

Tentu saja, efektivitas dari Program Ramah Anak ini masih dalam proses evaluasi terus-menerus. Namun, respons positif dari masyarakat dan perkembangan positif yang terlihat pada anak-anak dan remaja Desa Roburan Dolok menunjukkan bahwa langkah-langkah ini telah membawa dampak yang positif dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget.

Dengan kerjasama yang terus-menerus antara masyarakat, pemerintah, dan berbagai pihak terkait, diharapkan program ini dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi generasi mendatang.

Berikut Data Anak Yang Efektif Dalam Kegiatan Program Ramah Anak:

Tabel 4.8

Data Anak Yang Efektif Dalam Kegiatan Program Ramah Anak

Data Anak Yang Efektif Dalam Kegiatan Program Ramah Anak		
No	Nama	Umur
1	Yusril Solih	9 tahun
2	Ahmad Kahfi	8 Tahun
3	Nanda Rizki Pratama	9 Tahun
4	Abu Dzar Nasution	9 Tahun
5	Mahfuz Zaki	8 Tahun
6	Hasan Basri	8 Tahun
7	Ali	9 Tahun
8	Indah Aulia	8 Tahun
9	Rosmina	8 Tahun
10	Aqila Ramadanti	9 Tahun

Sumber Data: Kepala Sekolah Roburan Dolok

Meskipun Program Ramah Anak telah memberikan dampak positif yang signifikan, tetapi masih ada sejumlah tantangan yang harus diatasi untuk mencapai tujuan akhir secara menyeluruh. Salah satu tantangan utama adalah mempertahankan minat dan partisipasi aktif anak-anak dan remaja dalam kegiatan-kegiatan alternatif yang disediakan.

Untuk mengatasi tantangan ini, upaya lanjutan harus dilakukan dengan

memperluas dan memperkaya program-program yang telah ada, serta mengadopsi pendekatan yang lebih kreatif dan inklusif. Beberapa langkah yang dapat diambil adalah:

- a. Penguatan Peran Orang Tua: Orang tua memegang peran penting dalam membimbing anak-anak dalam mengelola penggunaan gadget mereka. Oleh karena itu, perlu dilakukan lebih banyak upaya untuk memberikan dukungan dan bimbingan kepada mereka, termasuk pelatihan tentang pengawasan yang sehat terhadap penggunaan gadget anak-anak.
- b. Pengembangan Program: Melanjutkan pembentukan program-program yang mendukung interaksi sosial dan kolaborasi antara orang tua, anak-anak, dan masyarakat secara umum. Program ini dapat mencakup kegiatan-kegiatan yang berbentuk sosial.
- c. Peningkatan Keterlibatan Masyarakat: Melibatkan lebih banyak pihak dalam perencanaan, implementasi, dan evaluasi program, termasuk lembaga pendidikan, organisasi masyarakat, dan sektor swasta. Kolaborasi yang kuat antara berbagai pihak dapat memperluas jangkauan dan dampak program.
- d. Evaluasi dan Penyesuaian Berkala: Melakukan evaluasi teratur untuk mengukur efektivitas program dan mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan atau penyesuaian. Dengan memperhatikan umpan balik dari semua pihak terkait, program dapat terus disempurnakan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada.²⁵

²⁵ Observasi Peneliti di Desa Roburan Dolok, pada tanggal 26 Maret 2024.

Dengan komitmen yang kuat dari semua pihak terkait, serta upaya terus-menerus dalam mengatasi tantangan yang ada, Program Ramah Anak di Desa Roburan Dolok memiliki potensi besar untuk menjadi model yang sukses dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di tingkat komunitas lokal. Hal ini tidak hanya akan memberikan manfaat langsung bagi anak-anak dan remaja, tetapi juga akan membantu menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berdaya bagi seluruh masyarakat Desa Roburan Dolok.

C. Analisis Data

1. Analisis Perencanaan kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan bahwa Perencanaan kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di Desa Roburan Dolok ditujukan untuk anak-anak yang sangat aktif dalam bermain gadget sehingga sangat banyak keresahan yang dirasakan oleh orangtua juga masyarakat sekitar terhadap anak-anak yang aktifitasnya hanya bermain *gadget* terlebih *games online*

Kecanduan Gadget tentunya bukan masalah baru yang timbul dikalangan anak terutama dikalangan anak milenial, namun hal ini merupakan sebuah kemunduran dan kemerosotan pengetahuan juga mental anak di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal. Oleh karenanya hal ini tentu harus segera diatasi agar anak dapat melakukan aktifitas sosialnya dengan

baik dan mengasah ilmu pengetahuannya lebih dalam lagi, dan tidak lagi ketergantungan dengan *gadget* bermain *games online*.

2. Analisis bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan *gadget* di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan bentuk-bentuk kegiatan program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan *gadget* di Desa Roburan Dolok sangat beragam.

Hal ini tentu hasil usaha dan kolaborasi yang baik antara pemerintahan desa, tokoh masyarakat, tokoh adat, tokoh agama, dan seluruh lapisan Masyarakat Roburan Dolok dan antusias dari Naposo Nauli Bulung yang semangat dalam memberikan waktu untuk kegiatan kegiatan program ramah anak, dengan harapan mampu meminimalisir ketergantungan anak-anak di Desa Roburan Dolok dalam bermain *Gadget*.

Setelah peneliti wawancarai beberapa orangtua mereka mengatakan bahwa kegiatan ini sangat berguna bagi anak-anak agar mereka aktif, sehat, juga mengasah pengetahuan mereka dilapangan.

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan seperti permainan tradisional diantaranya: Ingkek-ingkek, lompat tali, takar, bola, wirid yasin, didikan subu, dal lainnya.

3. Analisis efektifitas program ramah anak dalam menanggulangi kecanduan penggunaan *gadget* di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Nata

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara Hadirnya program ramah

anak ini menjadi amat sangat bermanfaat bagi para orang tua dalam membantu mendidik, mengawasi, dan memberikan edukasi kepada anak-anak agar mereka sadar dampak yang akan mereka rasakan ketika kecanduan bermain gadget.

Maka program ramah anak ini menjadi sebuah gebrakan baru di Desa Roburan Dolok yang terus menjadi perhatian dari pemerintahan maupun seluruh lapisan masyarakat terhadap kecanggihan teknologi yang semakin berkembang, tentunya dapat menjadi gangguan belajar pada anak jika tidak diawasi dan dibimbing oleh seluruh lapisan masyarakat Desa Roburan Dolok.

Program ini sangat membantu para orangtua untuk mengarahkan anak-anaknya terhadap hal-hal yang positif, begitu juga sebaliknya anak menjadi lebih aktif, kreatif, sehat, dan tentu memiliki jiwa sosial yang tinggi.

D. Keterbatasan Penelitian

Dari rangkaian penelitian yang telah dilaksanakan di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal. Sesuai dengan Langkah-langkah yang telah ditetapkan dalam metodologi penelitian, hal ini dimaksud agar hasil yang diperoleh benar-benar objektif dan sistematis. Namun untuk mendapatkan hasil yang sempurna dalam penelitian ini sangat sulit karena berbagai keterbatasan-keterbatasan tersebut antara lain;

1. Peneliti tidak dapat memastikan tingkat kejujuran dan keseriusan informan dalam menjawab pertanyaan pada saat wawancara.

2. Keterbatasan ilmu pengetahuan peneliti, untuk mendeskripsikan hasil penelitian dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar.

Keterbatasan-keterbatasan diatas memberikan pengaruh terhadap pelaksanaan penelitian dan selanjutnya berpengaruh pada hasil yang diperoleh. Namun dengan segala upaya dan kerja keras peneliti ditambah dengan bantuan semua pihak penulis berusaha untuk meminimalkan hambatan yang dihadapi, karena keterbatasan tersebut menghasilkan skripsi ini meskipun dalam bentuk hasil yang sederhana.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat di simpulkan bahwa :

1. Perencanaan Program ramah anak sebagai bentuk upaya pemerintahan desa dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget dengan adanya kolaborasi antara pemerintahan begitu juga tokoh masyarakat, tokoh adat, tokoh agama, dan khususnya para orang tua yang mengetahui akan bahaya penggunaan gadget pada anak yang mengakibatkan menghambat pertumbuhan pada anak dari segala aspek maka dibuatkalah alternatif lain pada anak dengan hadirnya program ramah anak.
2. Bentuk-bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam program ramah anak melibatkan banyak anak-anak dan remaja (Naposo Nauli Bulung) di Desa Roburan Dolok. Kegiatan seperti bermain congkak, gala panjang, tam-tam buku, bermain takar, serta permainan tradisional lainnya yang dapat menjadi alternatif yang menyenangkan.
3. Efektifitas program ramah anak memiliki potensi besar untuk menjadi model yang sukses dalam menanggulangi kecanduan penggunaan gadget di tingkat komunitas lokal. Hal ini tidak hanya akan memberikan manfaat langsung bagi anak-anak dan remaja, tetapi juga akan membantu menciptakan lingkungan yang lebih sehat dan berdaya bagi seluruh

masyarakat Desa Roburan Dolok.

B. Saran-Saran

1. Kepada Pemerintahan desa sebagai penyelenggara program ramah anak agar tetap menjaga serta tidak bosan untuk membuat sesuatu agar lebih bermanfaat kepadagenerasi dengan harapan anak-anak mampu menggunakan gadget dengan bijak disamping itu juga mampu meningkatkan meningkatkan Religiusitas pada anak.
2. Kepada para Naposo Nauli bulung agar kiranya berperan aktif untuk melakukan monitoring kepada anak-anak guna upaya menanggulangi kecvanduan penggunaan gadget pada anak di Desa Roburan Dolok.
3. Kepada orang tua agar kiranya melakukan kerja sama agar anak-anak dapat terkontrol dengan baik dan melakukan banyak hal-hal positif guna mendorong mereka untuk tidak terkena kecanduan penggunaan gadget yang akan merusak masa depan kelak.

C. Implikasi Hasil Penelitian

Penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pemerintah desa untuk lebih merasakan terhadap keresahan bagi para orang tua yang melihat anak-anak selalu menghabiskan waktu di depan layar gadget, tentu dalam hal ini menjadi tugas besar bagi seluruh lapisan masyarakat untuk menanggulangi masalah kecanduan gadget di kalangan anak-anak. Kebijakan ini dapat mencakup pengaturan penggunaan gadget, pendidikan kepada orang tua dan anak-anak tentang penggunaan yang sehat, serta pembentukan lingkungan yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

- A.W. Widjaja., *Pemerintahan Desa/ Marga Berdasarkan UU No.22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah*. (Jakarta:Raja Grafindo Persada,2003).
- Adi Rahmat dan Rosita Andiani, *Pengantar Sosiologi Agama*, (Jakarta : Lembaga Pengembangan Pendidikan Universitas Negeri Jakarta 2015).
- Ahmad Nizar Rangkuti, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Cita pustaka Media 2014).
- Bagir, Manan. *Hubungan Antara Pusat dan Daerah Menurut UUD 1945*.(Jakarta: Pustaka Sinar Harapan,1994).
- Fitriana, dkk., *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga* Psikoislamedia Jurnal Psikologi, Vol. 05 No. 02, Tahun (2020).
- Hanif Nurcholis., *Pertumbuhan dan Penyelenggaraan Pemerintahan Desa*.(Jakarta: Erlangga,2011).
- Hasil Wawancara dengan Kepala Desa Roburan Dolok, Agustus 2023.*
- Husnul Khatimah, dkk., *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading And Composition Terhadap Hasil Belajar*, Vol. 2. No. 2 (2017).
- Ilham Kamaruddin, dkk., *Dampak Penggunaan Gadget pada Kesehatan Mental dan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah*, Journal on Education, Vol. 06, No. 01, Tahun (2023).
- Indah Nurjanah, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Teluk Pinang: CV. Duta Gravika, 2010).
- Ita Ulumiyah, dkk, *Peran Pemerintah Desa Dalam Memberdayakan Masyarakat Desa*, Jurnal Administrasi Publik (JAP), Vol.1, No. 5.
- Kardius Richi Yosada, dan Agusta Kurniati, *Menciptakan Sekolah Ramah Anak*,

Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa, Vol. 5, No. 2, (2019).

- Kristato, Ismatul “*Identifikasi Model Sekolah Ramah Anak Jenjang Satuan Pendidikan Anak Usia Dini Se-Kecamatan Semarang Selatan*”, Vo. 1 No. 1 (2011).
- Lexy P. J Maleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).
- Lexy J Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosdakarya 2002).
- M. Syaiful Aris., *UU Desa dan Upaya Pemenuhan Hak Asasi Manusia, dalam Didik Sukirno., Otonomi Desa & Kesejahteraan Rakyat. Jurnal Transisi edisi No.9, (2014).*
- Metodologi Sukardi, “*Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakteknya*”, (Jakarta: Bumi Aksara, 2003).
- Mansyur, Achmad., *Manajemen dan Tata Kelola Pemerintahan Desa Perspektif Regulatif dan Aplikatif*. (Jakarta: PT.Balai Pustaka,2018).
- Mukhlisin, dan Nurmala Chintiana (2018), *Pengaruh Kegiatan Sosial Keagamaan terhadap Penanggulangan Penyimpangan Perilaku Sosial Remaja di Jombang, jurnal pendidikan Islam. No. 1. Vol. 2 Juni.*
- Nurhasan (2021), *Upaya Penanaman Nilai-Nilai Keagamaan Islam Melalui Kegiatan Sosial Masyarakat Di Desa Kedawang Kecamatan Nguling Kabupaten Pasuruan, jurnal Al-Makrifat. Vol. 6, No. 2 Oktober.*
- Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang RI Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Desa.
- Pasal 1 ayat (2) PP Nomor 43 Tahun 2014 tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa.
- Peter Salim dan Yeni Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Modern English Press, 2011).
- Putri Miranti, dkk., “*Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini*” *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*,

Vol. 6, No.1, (2021).

R. Bintoro., *Dalam Interaksi Desa-Kota dan Permasalahannya*. (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1989).

Septi Anggraeni, *Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin*, *journal.lppm-stikesfa.ac.id/ojs/index.php/FHJ*, Vol. 6, No. 2, Tahun (2019).

Sugiman. *Pemerintahan Desa. Binamulia Hukum*. Vol.7 No.1.Juli 2018.

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2013).

Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Raja Grafindo Press, 2005).

Widiawati, *“Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak”*. (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014).

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Muhammad Arfandi
NIM : 2020100016
Tempat/Tanggal Lahir : Tangerang, 29 Juli 2002
E-mail/No. Hp : muhammadarfandi7000@gmail.com /
082274580955

Jenis Kelamin : Laki-laki
Jumlah Saudara : 3 (Tiga)
Alamat : Jln. Suka Makmur Rantauprapat

B. Identitas Orang Tua

Nama Ayah : Budiman Koto
Pekerjaan : Tukang Jahit
Nama Ibu : Arfah Magad
Pekerjaan : IRT
Alamat : Jln. Suka Makmur Rantauprapat

C. Riwayat Pendidikan

SD : SD N 112155 Gunung Rata
SLTP : MTs N 2 Rantauprapat
SLTA : MAN Labuhanbatu

LAMPIRAN I

Lembar Observasi

Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan dalam penelitian salah satunya menggunakan teknik observasi. Peneliti melaksanakan observasi kurang lebih selama dua bulan yaitu pada bulan Juli sampai Agustus di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan. Tujuan dilaksanakan observasi ini untuk mengamati dan menganalisis antisipasi masyarakat terhadap kecanduan penggunaan gadget dalam meningkatkan religius anak melalui program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan.

No	Hal yang Diamati	Hasil Pengamatan
1	Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget	Kecanduan penggunaan gadget telah menjadi masalah sosial yang meresahkan tidak hanya di perkotaan, tetapi juga di pedesaan.

		<p>Pemerintahan desa harus mengambil langkah-langkah konkret untuk mengatasi masalah ini demi kesejahteraan masyarakat.</p>
2	<p>Dampak Negatif Kecanduan Gadget Pada Anak</p>	<p>Penggunaan gadget pada anak-anak dapat membawa dampak yang signifikan terhadap kesehatan fisik, mental, emosional, serta perkembangan sosial dan kognitif mereka. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pengasuh untuk mengatur dan memantau penggunaan gadget</p>

		<p>anak-anak dengan bijaksana, serta memastikan bahwa anak-anak memiliki keseimbangan yang sehat antara waktu yang dihabiskan di depan layar dan aktivitas fisik, interaksi sosial, dan pembelajaran offline.</p>
3	<p>Peran Masyarakat Dalam Mencegah Kecanduan Penggunaan Gadget dan Meningkatkan Religius</p>	<p>Para tokoh masyarakat, pemimpin agama, dan figur publik lainnya dapat memberikan teladan positif dengan menunjukkan keseimbangan yang baik antara penggunaan teknologi dan</p>

		<p>kegiatan keagamaan.</p> <p>Masyarakat memainkan peran penting dalam mencegah kecanduan gadget dan meningkatkan religiusitas dengan mengedukasi, memberlakukan kebijakan, menyediakan alternatif yang sehat, memberikan dukungan sosial, dan menjadi teladan positif. Dengan berbagai upaya ini, diharapkan masyarakat dapat menciptakan lingkungan yang mendukung</p>
--	--	--

		<p>pertumbuhan spiritual dan kesejahteraan holistik bagi semua anggotanya.</p>
4	<p>Peran Orang Tua Dalam Mencegah Kecanduan Penggunaan Gadget dan Meningkatkan Religius Anak</p>	<p>Peran orang tua sangat penting dalam membimbing anak-anak mereka menuju penggunaan gadget yang sehat dan dalam memperkuat aspek religiusitas mereka. Dengan memberikan edukasi, pengawasan, teladan, komunikasi terbuka, dan keterlibatan dalam kegiatan keagamaan, orang tua dapat membantu anak-anak mereka mengembangkan keseimbangan yang</p>

		sehat antara dunia digital dan nilai-nilai spiritual dalam kehidupan mereka.
5	Program Ramah Anak	Program ramah anak untuk menanggulangi kecanduan gadget memerlukan kerjasama lintas sektor dan pendekatan yang holistik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan anak-anak secara sehat. Dengan melibatkan semua pihak terkait dan menyediakan beragam strategi dan kegiatan yang

		menarik, program tersebut dapat membantu anak-anak untuk menggunakan gadget secara bijak.
--	--	---

Lampiran II.

Lembar Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini adalah mengamati , menganalisis dan ikut dalam pelaksanaan program ramah anak guna mengantisipasi kecanduan gadget dalam meningkatkan religius anak di Desa Roburan Dolok. Wawancara ditujukan kepada Kepala Desa, Tokoh Adat, Tokoh Agama, Tokoh Masyarakat, Ketua Naposo Nauli Bulung, dan Orang Tua

Identitas Informan Nama : Sholahuddin Lubis

Umur : 50 Tahun

Wawancara

Ditujukan kepada : Kepala Desa Roburan Dolok

1. Apa yang melatarbelakangi bapak dalam menggagas ide pokok terkait program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan?
2. Siapa saja yang terlibat dalam pembentukan program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan?
3. Bagaimana teknis pelaksanaan pembentukan program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan?
4. Apa saja media yang digunakan dalam program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan

5. Apa usaha yang dilakukan bapak untuk menarik perhatian anak untuk aktif dalam program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan?
6. Bagaimana upaya bapak untuk meningkatkan religius anak melalui program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan?
7. Bagaimana program ramah anak dapat membantu meningkatkan kesadaran dan keterampilan teknologi pada anak-anak tanpa meningkatkan risiko kecanduan gadget?
8. Apakah pelaksanaan program ramah anak berdampak terhadap peningkatan religius anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan?
9. Apakah ada rencana untuk melibatkan para guru, orang tua, dan masyarakat dalam mendukung program ramah anak dan membantu anak-anak dalam mengelola penggunaan gadget dengan bijak?
10. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala dalam pengimplementasian program ramah anak?

Identitas Informan Nama : Yunus Lubis

Umur : 65 Tahun

Wawancara

Ditujukan kepada : Tokoh Agama

1. Bagaimana pendapat bapak tentang religius anak di desa roburan dolok kecamatan panyabungan selatan ?
2. Apa saja program keagamaan untuk meningkatkan religius anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
3. Kapan waktu pelaksanaan program keagamaan untuk meningkatkan religius anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
4. Apa tujuan utama dibentuknya program keagamaan untuk meningkatkan religius anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
5. Sejak kapan dilaksanakannya program keagamaan untuk meningkatkan religius anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
6. Siapa yang pertama kali menggagas program keagamaan pertama kali di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
7. Apakah ada peningkatan religius anak melalui program keagamaan yang ada di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
8. Bagaimana pendekatan program keagamaan dalam mengatasi godaan dan kecanduan penggunaan gadget pada anak?

9. Bagaimana kolaborasi antara tokoh agama dengan aparat desa dalam pelaksanaan program ramah anak untuk meningkatkan religius anak di Desa Roburan Dolok?
10. Apa saran bapak untuk meningkatkan kualitas religius anak dalam mengantisipasi kecanduan penggunaan gadget melalui program ramah anak di Desa Roburan Dolok ?

Identitas Informan Nama : Endar Lubis

Umur : 53 Tahun

Wawancara

Ditujukan kepada : Tokoh Adat

1. Bagaimana pendapat bapak tentang adat istiadat di desa roburan dolok kecamatan panyabungan selatan ?
2. Apakah adat istiadat yang dipakai di desa roburan dolok kecamatan panyabungan selatan ?
3. Bagaimana tata cara pelaksanaan adat istiadat yang dipakai di desa roburan dolok kecamatan panyabungan selatan ?
4. Siapa saja yang terlibat langsung dalam pelaksanaan adat istiadat di desa roburan dolok kecamatan panyabungan selatan?
5. Bagaimana partisipasi masyarakat dalam melestarikan adat istiadat di desa roburan dolok kecamatan panyabungan selatan ?
6. Apakah keuntungan adat istiadat terhadap masyarakat di Desa Roburan Dolok ?
7. Apakah harapan masyarakat terhadap adat istiadat di desa Roburan Dolok ?
8. Apakah faktor pendorong dan penghambat terhadap pelaksanaan adat istiadat di Desa Roburan dolok ?
9. Apakah adat istiadat berdampak pada peningkatan religius anak di desa roburan dolok kecamatan panyabungan selatan ?

10. Apakah ada keterkaitan adat istiadat terhadap kegiatan ramah anak di
Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
11. Apakah ada pengaruh adat istiadat terhadap implementasi kebijakan
peraturan desa (perdes) ?

Identitas Informan Nama : Enda Mora Lubis

Umur : 65 Tahun

Wawancara

Ditujukan kepada : Tokoh Masyarakat

1. Bagaimana sejarah berdirinya Desa Roburan Dolok ?
2. Bagaimana keadaan geografis Desa Roburan Dolok ?
3. Bagaimana keadaan demografi Desa Roburan Dolok ?
4. Bagaimana kehidupan sosial, agama dan budaya masyarakat di Desa Roburan Dolok ?
5. Apa mata pencaharian masyarakat di Desa Roburan Dolok ?
6. Bagaimana kepedulian masyarakat terhadap Pendidikan anak di Desa Roburan Dolok?
7. Bagaimana tingkat Pendidikan anak di Desa Roburan Dolok?
8. Bagaimana pandangan bapak terhadap kualitas Pendidikan anak di Desa Roburan Dolok?
9. Bagaimana pendidikan anak dapat berkolaborasi dengan program ramah anak untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada anak-anak mengenai penggunaan yang sehat dan bijak terhadap gadget ?

10. Apa saja strategi yang dilakukan masyarakat dalam program ramah anak untuk menciptakan lingkungan yang ramah dan membantu mencegah kecanduan penggunaan gadget pada anak ?
11. Bagaimana tantangan yang dihadapi masyarakat dalam mengimplementasikan program ramah anak dalam konteks pendidikan, khususnya terkait dengan penggunaan gadget pada anak-anak?
12. Bagaimana dampak dari pengurangan kecanduan gadget pada anak-anak terhadap kualitas pendidikan dan perkembangan mereka secara keseluruhan?

Identitas Informan Nama : Pangeran

Umur : 65 Tahun

Wawancara

Ditujukan kepada : Ketua Naposo Nauli Bulung

1. Bagaimana peran pemuda setempat dalam mendukung program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan ?
2. Bagaimana menurut bapak, tentang adanya program ramah anak sebagai sarana dalam mengantisipasi kecanduan penggunaan gadget pada anak ?
3. Sebagai tokoh pemuda, apakah bapak memiliki inisiatif atau program untuk membantu anak-anak dalam mengatasi ketergantungan terhadap gadget?
4. Adakah keterkaitan program pemuda setempat, dalam aspek keagamaan yang memberikan pengaruh positif kepada anak di Desa Roburan Dolok?
5. Bagaimana cara kita sebagai pemuda dapat menjadi contoh bagi anak-anak dalam penggunaan gadget yang sehat dan produktif
6. Sebagai tokoh pemuda, Bagaimana tanggapan bapak terhadap kebijakan pemerintah desa dalam mengatur penggunaan gadget pada?
7. Sebagai tokoh pemuda, apakah bapak melihat adanya peran positif dari gadget dalam mendukung kreativitas dan potensi pada anak?
8. Bagaimana kita sebagai pemuda dapat bekerja sama dengan aparat desa, pendidik, dan orang tua untuk meningkatkan religius anak melalui program

ramah anak dalam mengantisipasi kecanduan penggunaan gadget pada anak di
Desa Roburan Dolok ?

Identitas Informan Nama : Siti Aminah

Umur : 40 Tahun

Wawancara

Ditujukan kepada : Orang Tua

1. Apa saja strategi ibu yang telah diterapkan dalam mengantisipasi kecanduan penggunaan gadget pada anak?
2. Apa saja strategi ibu yang telah diterapkan dalam meningkatkan religius anak?
3. Adakah aktivitas atau kegiatan religi yang telah ibu lakukan bersama anak untuk menggantikan waktu yang biasanya dihabiskan dengan gadget?
4. Apakah ibu melibatkan dukungan dari lembaga pendidikan untuk membantu meningkatkan religius anak ?
5. Bagaimana pendekatan Ibu mengawasi dan membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget agar tidak mengganggu waktu yang seharusnya digunakan untuk kegiatan keagamaan?
6. Apakah menurut Ibu program ramah anak sudah efektif mengurangi penggunaan gadget ?
7. Apakah menurut Ibu program ramah anak sudah efektif dalam meningkatkan religius anak ?

8. Bagaimana pengamalan anak setelah mendengarkan nasihat dari bapak/ibu ?
9. Apa saja menurut ibu faktor penghambat dalam program ramah anak di Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan?
10. Apakah Ibu memiliki tips atau saran dalam menggunakan gadget, namun tidak mengurangi nilai religus pada anak ?

Lampiran

Dokumentasi

Wawancara Dengan Bapak Kepala Desa Roburan Dolok



Wawancara Dengan Tokoh Agama



Wawancara Dengan Tokoh Masyarakat

\



Wawancara Dengan Tokoh Adat



Wawancara Dengan Ketua NNB



Wawancara Dengan Para Orang Tua





Aturan Desa

**SURAT EDARAN BERSAMA
TENTANG
PENGUNAAN GADGET DAN JAM MALAM BAGI ANAK DAN REMAJA
DI DESA ROBURAN DOLOK**

Menindak lanjuti Surat Kesepakatan Bersama tentang Penggunaan Gadget dan Jam malam Bagi Anak dan Remaja dan Hasil MUSDES Pada Selasa Tanggal 04 Juli 2023 tentang Pengawasan Penggunaan Handphone dan Pemberlakuan Jam Malam bagi Anak dan remaja di Desa Roburan Dolok yang dihadiri oleh Seluruh unsur dan komponen masyarakat lainnya

Berkenaan dengan hal tersebut diberitahukan kepada seluruh masyarakat Desa, Roburan Dolok, Kecamatan Panyabungan Selatan, Kabupaten Mandailing Natal untuk memberlakukan Pembatasan Penggunaan Handphone dan Pemberlakuan Jam malam bagi anak dan Remaja dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Menggunakan Handphone harus dengan Pengawasan Orang tua atau guru
2. Jam Malam untuk anak SD adalah pukul 21.000 Wib atau Jam 09 Malam
3. Jam Malam Untuk anak sekolah Lanjutan Pertama adalah Jam 21. 30 Wib atau Jam 09. 30 malam
4. Jam Malam untuk anak sekolah lanjutan Atas adalah Jam 22.00 atau Jam 10 Malam
5. Anak dan Remaja dilarang membeli rokok untuk siapapun atau untuk keperluan apapun
6. Bagi Pemilik warung dilarang menjual rokok kepada anak dan remaja

Bagi yang melanggar ketentuan diatas diatas akan dikenakan sanksi yaitu :

- a. Anak dan remaja dimaksud diberikan nasehat oleh Pemuka agama, serta Membuat Surat Pernyataan /Perjanjian dengan orangtua disaksikan tokoh agama, tokoh adat dan tokoh Masyarakat .
- b. Anak dan remaja dilaporkan kepada guru untuk dinasehati
- c. Mengikuti Sholat berjamaah selama dua minggu secara berturut turut di Mesjid Al-Ikhlas desa Roburan Dolok
- d. Menghafal beberapa ayat Al Qur'an
- e. Membersihkan ruang rumah anak
- f. Berkeliling Desa
- h. Photo ditempelkan di ruang rumah anak

Demikian Surat Edaran ini kami buat untuk sama sama di patuhi dan di laksanakan.

BADAN PERMUSYAWARATAN DESA
KETUA

DITETAPKAN DI DESA ROBURAN DOLOK
PADA HARI TANGGAL : 20 JUNI 2023
KEPALA DESA ROBURAN DOLOK

SAHILU
DAMRANSY BIS
10730016200604.1.005

LEMBAGA KEKAWANAN DESA ROBURAN DOLOK
KETUA
AL MUDA

NAPISOLNABULUNG
KEPALA

KEMAJUAN ANAK DAN REMAJA NU ROBURAN DOLOK
UBIS

KEPALA UPTD SD NEGERI 147 ROBURAN
ROBURAN
CHOIRUNNISA S.Pd.

Ruang Ramah Anak



Kegiatan Ramah Anak











KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faksimila (0634) 24022

Nomor : B - 0891 /Un.28/E.1/TL.00.9/03/2024
Lampiran : -
Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi.

19 Maret 2024

Yth. Kepala Desa Roburan Dolok

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Muhammad Arfandi
NIM : 2020100016
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Padangmatinggi

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Upaya Pemerintahan Desa Dalam Menanggulangi Kecanduan Penggunaan Gadget Melalui Program Ramah Anak Di Desa Roburan Dolok Kabupaten Mandailing Natal"**.

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin penelitian dengan judul di atas. Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A |
NIP 19801224 200604 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN MANDAILING NATAL
KECAMATAN PANYABUNGAN SELATAN
DESA ROBURAN DOLOK**

Alamat: Desa Roburan Dolok Panyabungan Selatan Kode Pos : 22952

Roburan Dolok, 10 April 2024

Nomor : 470/a38/ /2024

Hal : Surat Balasan Izin Riset Penyelesaian Skripsi

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Muhammad Arfandi
Nim : 2020100016
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Program study : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Padangmatinggi

Benar telah melakukan Riset Pada Desa Roburan Dolok Kecamatan Panyabungan Selatan Kabupaten Mandailing Natal sesuai judul yang tertera pada izin riset yang tertera dalam surat izin penyelesaian skripsi yang telah di tujukan ke desa kami.

Demikian surat balasan izin riset ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Roburan Dolok, 18 April 2024

Kepala Desa Roburan Dolok
Kecamatan Panyabungan Selatan

SOLAHUDDIN LUBIS