

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMBANGUN KESADARAN  
ANAK TENTANG BAHAYA KECANDUAN BERMAIN GADGET  
DI DESA BATU LAYAN KECAMATAN ANGKOLA JULU  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat*

*Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

*dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh :**

**TUKMAIDA SARI SIREGAR**

**NIM : 2120100276**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY**

**PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMBANGUN KESADARAN  
ANAK TENTANG BAHAYA KECANDUAN BERMAIN *GADGET*  
DI DESA BATU LAYAN KECAMATAN ANGKOLA JULU  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh :**  
**TUKMAIDA SARI SIREGAR**  
NIM. 2120100276

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN  
2025**

**PERAN ORANG TUA DALAM MEMBANGUN KESADARAN  
ANAK TENTANG BAHAYA KECANDUAN BERMAIN *GADGET*  
DI DESA BATU LAYAN KECAMATAN ANGKOLA JULU  
KOTA PADANG SIDIMPUAN**



**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan (S. Pd.) dalam Bidang Pendidikan Agama Islam*

**Oleh :**

**TUKMAIDA SARI SIREGAR**

**NIM : 2120100276**

**Pembimbing I**

**Dr. Hj. Zulfhammi, M. Ag., M. Pd**  
**NIP. 197207021998032003**

**Pembimbing II**

**Muhammad Nuddin, M. Pd.**  
**NIP. 198204082023211018**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY  
PADANGSIDIMPUAN**

**2025**

## SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: Skripsi  
An. Tukmaida Sari Siregar

Padangsidempuan, 22 Oktober 2025

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan  
di-  
Padangsidempuan

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi an. Tukmaida Sari Siregar yang berjudul, Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain Gadget Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan, 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 Studi/Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggung jawab-kan skripsi-nya ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

PEMBIMBING I,



Dr. Hj. Zulhammi, M. Ag., M. Pd  
NIP. 197207021998032003

PEMBIMBING II,



Muhammad Nuddin, M. Pd.  
NIP. 198204081023211018

## **SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tukmaida Sari Siregar  
NIM : 2120100276  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Judul Skripsi : Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain Gadget Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 2 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpua, 15 Desember 2025

Saya yang Menyatakan,



Tukmaida Sari Siregar  
NIM. 2120100276

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

---

---

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tukmaida Sari Siregar  
NIM : 2120100276  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul "Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget* Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan" Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada Tanggal : 15 Desember 2025

Saya yang Menyatakan,



Tukmaida Sari Siregar  
NIM. 2120100267



**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**

**Identitas Mahasiswa :** Tukmaida Sari Siregar  
**NPM :** 2120100276  
**Jurusan Studi :** Pendidikan Agama Islam  
**Prodi :** Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
**Judul Skripsi :** Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget* Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan

**Revisi**

Hamdan Hasibuan, M.Pd  
NIP. 197012312003121016

**Sekretaris**

Muhammad Nuddin, M.Pd  
NIP. 198204082023211018

**Anggota**

Hamdan Hasibuan, M.Pd  
NIP. 197012312003121016

Muhammad Nuddin, M.Pd  
NIP. 198204082023211018

Anhar, M.A  
NIP. 197112141998031002

Dr. Erna Ekawati, M.Pd  
NIP. 197912052008012012

**Tempat dan Waktu Sidang Munaqasyah**

**Tempat :** Ruang Ujian Munaqasyah Prodi PAI  
**Tanggal :** 18 Desember 2025  
**Waktu :** 09:00 WIB s/d 11:30 WIB  
**Nilai :** Lulus /80.75  
**Tingkat Prestasi Kumulatif :** Cumlaude/ Pujian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN**  
Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733  
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

---

### **PENGESAHAN**

**JUDUL SKRIPSI : PERAN ORANG TUA DALA MEMBANGUN  
KESADARAN ANAK TENTANG BAHAYA  
KECANDUAN BERMAIN GADGET DI DESA  
BATU LAYAN KECAMATAN ANGKOLA JULU  
KOTA PADANGSIDIMPUAN**

**NAMA : Tukmaida Sari Siregar**  
**NIM : 2120100276**

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

Padangsidempuan, 01 Desember 2025  
Dekan, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan



**Dr. Lelya Hilda, M.Si.**  
**NIP 19720920 200003 2 002**

## Abstrak

**Nama** : Tukmaida Sari Siregar  
**Nim** : 2120100276  
**Fakultas** : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
**Program Studi** : Pendidikan Agama Islam  
**Judul** : Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget* Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan

fenomena meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak, khususnya di desa Batu Layan. Penelitian ini dilatar belakangi meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak yang menimbulkan dampak negatif terhadap interaksi sosial, prestasi belajar, kesehatan fisik, serta perkembangan mental dan emosional anak. Kondisi tersebut menuntut keterlibatan aktif orang tua dalam membangun kesadaran anak agar terhindar dari kecanduan *gadget*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran orang tua dalam membangun kesadaran anak tentang bahaya kecanduan bermain *gadget* di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap orang tua dan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua berperan penting dalam membatasi waktu penggunaan *gadget*, mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, mengarahkan pemilihan konten yang bermanfaat, melatih tanggung jawab anak, serta memberikan teladan penggunaan teknologi secara bijak. Orang tua juga mengalihkan perhatian anak melalui kegiatan alternatif seperti bermain di luar rumah, membaca buku, dan meningkatkan interaksi sosial. Pendekatan dilakukan secara bertahap tanpa paksaan agar anak dapat memahami bahaya kecanduan *gadget* secara optimal. Dengan demikian, peran aktif orang tua sangat diperlukan untuk membentuk kesadaran anak dan mencegah dampak negatif penggunaan *gadget* berlebihan.

*Kata Kunci: Peran Orang Tua, Kesadaran Anak, Kecanduan Gadget*

## ABSTRACT

**Name** : **Tukmaida Sari Siregar**  
**Reg. Number** : **2120100276**  
**Faculty** : **Faculty of Tarbiyah and Teacher Training**  
**Study Program** : **Islamic Religious Education**  
**Title** : **The Role of Parent in Building Children's Awareness About The Dangers of *Gadget* Addiction at Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan**

The phenomenon of increasing gadget use among children, especially in Batu Layan Village, has become a serious concern due to its impact on various aspects of child development. This study was motivated by the rising use of gadgets that negatively affects social interaction, academic achievement, physical health, and children's mental and emotional development. This condition requires active parental involvement to build children's awareness in order to prevent gadget addiction. The aim of this study is to describe the role of parents in building children's awareness of the dangers of gadget addiction in Batu Layan Village, Angkola Julu District, Padangsidempuan City. This research employed a descriptive qualitative approach using observation, interviews, and documentation as data collection techniques involving parents and children. The results indicate that parents play an important role in limiting gadget usage time, accompanying children when using gadgets, guiding the selection of beneficial content, training children's sense of responsibility, and providing good examples in the wise use of technology. Parents also divert children's attention through alternative activities such as outdoor play, reading, and increasing social interaction. These efforts are implemented gradually without coercion so that children can optimally understand the dangers of gadget addiction. Therefore, active parental involvement is essential in developing children's awareness and preventing the negative effects of excessive gadget use.

*Keywords: Parental Role, Children's Awareness, Gadget Addiction*

## الملخص

الاسم	:	توكمايد ساري سيريار
الرقم	:	٢١٢٠١٠٠٢٧٦
الكلية	:	المعلمين وتدريب التربية كلية
الإسلامية الدينية التربية	:	الدراسة البرنامج
عنوان	:	دور الوالدين في توعية الأطفال حول مخاطر استخدام الأجهزة الذكية بقريّة "باتو لاين" في مدينة " بادانج سيديامبون

يهدف هذا البحث إلى دراسة دور الوالدين في تنمية وعي الأطفال بمخاطر إدمان استخدام الأجهزة الذكية، وتحديد الآثار السلبية الناتجة عن الاستخدام المفرط لها، إضافة إلى بيان الحلول التي يتبعها الوالدان لمعالجة هذه المشكلة. وبناء على هذه الأهداف جاء عنوان البحث: "دور الوالدين في تنمية وعي الأطفال المدمنين على استخدام الأجهزة الذكية في قرية باتو لاين، ناحية أنغكولا جولو، مدينة بادانغسيديمبون." يعتمد هذا البحث على المنهج النوعي بأسلوب الفينومينولوجيا لفهم تجارب الوالدين والأطفال بشكل معمق فيما يتعلق باستخدام الأجهزة الذكية. تم جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات والوثائق والتسجيلات الصوتية، وشملت مصادر البيانات الأولية الوالدين والأطفال، بينما تمثلت المصادر الثانوية في رئيس القرية ومسؤوليها وبعض الشخصيات الدينية. وتم تحليل البيانات من خلال خطوات تقليل البيانات وعرضها واستخلاص النتائج مع الاعتماد على التثليل لضمان صحة البيانات. وأسفرت نتائج البحث عن أن الوالدين يقومان بدورهما من خلال تحديد وقت الاستخدام وتقديم القدوة الحسنة ومراقبة المحتوى واستخدام أسلوب التواصل الإقناعي وتوفير أنشطة بديلة مناسبة. وتشمل الآثار السلبية لإدمان الأجهزة اضطرابات النوم وضعف التفاعل الاجتماعي وعدم الاستقرار العاطفي واكتساب الألفاظ غير اللائقة وضعف الانضباط الدراسي والمخاطر الصحية الجسدية. وتشمل الحلول وضع قواعد واضحة وتقديم الإشراف المكثف وتعزيز التفاعل الاجتماعي وإحياء الألعاب التقليدية وتقديم التوجيه المستمر. ويؤكد هذا البحث أن الدور النشط للوالدين ضروري في تنمية عادات رقمية سليمة لدى الأطفال.

الكلمات المفتاحية: دور الوالدين، وعي الأطفال، إدمان الأجهزة الذكية، المراقبة

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya.

Skripsi yang berjudul: “Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget* Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan”, ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan guna menyelesaikan perkuliahan dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.

Berkat dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan setulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hj Zulhammi, M.Ag., M.Pd pembimbing I dan Muhammad Nuddin, M.Pd pembimbing II saya yang senantiasa tekun dan ikhlas membimbing saya dalam menyusun skripsi ini, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag. Rektor Universitas Islam

Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, serta Wakil Rektor I Prof. Dr. Erawadi, M. Ag., Wakil Rektor II Dr. Anhar, M. A., dan Wakil Rektor III Dr. Ikhwanuddin Harahap, M. Ag., beserta seluruh Civitas Akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama dalam perkuliahan.

3. Dr. Lelya Hilda, M. Si. serta wakil Dekan I, II, dan III Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
4. Dr. Abdusima Nasution, M.A. Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan dukungan kepada peneliti selama dalam perkuliahan.
5. UPT Pusat Perpustakaan dan seluruh pegawai perpustakaan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padang Sidempuan yang telah membantu penulis dalam hal mengadakan buku-buku yang ada kaitannya dengan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh dosen Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah ikhlas memberikan ilmu, motivasi, serta dorongan dan didikan yang sangat berguna bagi peneliti.
7. Hariman Perdana Siregar Selaku Kepala Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan yang telah memberikan dan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian, sehingga skripsi ini selesai.
8. Segenap bapak/ibu dan adek” di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu

Kota Padangsidimpuan yang telah mendukung dan bersedia menjadi informan penelitian peneliti.

9. Kepada Almarhum Ayahanda Usman Siregar, semoga skripsi ini menjadi amal jariyah, terimakasih atas pengorbanan, dan didikan yang ayah berikan semasa hidup ayah kepada putri bungsu ayah, semoga ayah tenang disisi Allah Swt, dan doa-doa saya selalu mengiri ayah.
10. Kepada pintu surga kami ibunda tercinta Ramila Siregar yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, mengasuh, mendidik dan mengarahkan peneliti dalam belajar dan memberikan bantuan moril dan material yang tidak dapat dihitung, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi perkuliahan ini.
11. Terimakasih kepada saudara saya Pangidoan Siregar, Mahendra Siregar S.Pd, Regen Siregar, Ongku Siregar S.Sos. S.Pd. Gr, Gorga Lasari Siregar S.T yang telah memberikan dukungan dan motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada Iboto saya Mahendra Siregar S.Pd yang telah memberikan motivasi serta dukungan baik moril maupun material sekaligus pengganti ayah bagi peneliti.
12. Terimakasih kepada sahabat seperjuangan di Pesantren Musthafawiyah Ayu Mahroza Lubis, yang selalu memberikan semangat, motivasi sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Terima kasih kepada sahabat seperjuangan penulis (Rahmaidah Harahap, Anggita Harahap, dan Siti Ayisah Hasibuan) yang selalu menyemangati dan memberi motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan.

14. Ucapan terimakasih kepada teman seperjuangan IMA KAMUS angkatan 21 dan kepada kawan seperjuang Nanda Eliza Nasution yang selalu menyemangati peneliti selama masa perkuliahan.
15. Dan terimakasih kepada ponakan saya Wardiatul Hasanah Siregar, wildatul Khoiriah, Afifun Nafsih Siregar, Muhammad Usman Al-Hafiz Siregar, Muhammad Abdurrohim Al-Fatih Siregar, Muhammad Said Siregar. Yang telah menyemangati peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Terahir dan teristimewa kepada wanita yang sedang menuntut ilmu yang memiliki impian besar mengucapkan terimakasih di tengah rasa lelah, keraguan, dan telah memilih terus melangkah, belajar dari setiap kesalahan, dan berusaha dengan penuh kesabaran seperti pepatah tiada buah yang menghianatai hasil, teruslah kejar impian terbesarmu, Allah sudah merencanakan dan memberikan porsi terbaik untuk perjalanan hidupmu. Semoga langkah kebaikan selalu menyertaimu, dan semoga Allah selalu meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan- Nya. Aamiin.

Semoga segala bantuan dan arahan serta kasih sayang yang diterima penulis dari berbagai pihak mendapatkan keberkahan dan pahala dari Allah SWT. Di samping itu penulis menyadari sepenuhnya skripsi ini masih banyak kesalahan maupun kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna yang disebabkan oleh keterbatasan penulis dalam berbagai hal.

Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dan menumbuhkan kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat dan berguna bagi penulis khususnya bagi kita semua serta mendapatkan ridha dari Allah SWT, Aamiin Allahumma Aamiin...

Padangsidempuan, September 2025

Penulis

Tukmaida Sari Siregar

NIM. 21 20100276

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN

### A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf, sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lain dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama Huruf Latin	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	s'a	š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	ħa	H	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	z'al	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	ṣad	ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	za	ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	Koma terbalik di atas

غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Waw	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## B. Vokal

Vokal bahasa Arab seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

1. Vokal tunggal adalah vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harkat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf latin	Nama
—	Fathah	A	A
—	Kasrah	I	I
و°	Dommah	U	U

2. Vokal rangkap adalah vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harkat dan huruf, transliterasinya gabungan huruf, yaitu:

Tanda Huruf	Nama	Gabungan	Nama
...يْ	Fathah dan ya	Ai	A dan i
و.....	Fathah dan waw	Au	A dan u

3. Maddah adalah vocal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda.

Harkat dan huruf	Nama	Huruf dan tanda	Nama
أ...أ	fathah dan alif atau ya	ā	A dan garis atas
إ...إ	Kasrah dan ya	ī	I dan garis dibawah
ؤ...ؤ	ḍommah dan wau	ū	U dan garis atas

### C. Ta Marbutoh

Transliterasi untuk *tamarbutah* ada dua:

1. *Ta Marbutah* hidup yaitu *Ta Marbutah* yang hidup atau mendapat harkat fathah, kasrah, dan ḍommah, transliterasinya adalah /t/.
2. *Ta Marbutah* mati yaitu *Ta Marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah /h/.

Kalau pada suatu kata yang akhir katanya *Ta Marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al, serta bacaan kedua kata itu terpisah maka *Ta Marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

### D. Syaddah(Tasydid)

*Syaddah* atau *tasydid* yang dalam system tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda *syaddah* atau tanda *tasydid*. Dalam transliterasi ini tanda *syaddah* tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang di beri tanda *syaddah* itu.

### **E. Kata Sandang**

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ٱ. Namun dalam tulisan transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah*.

1. Kata sandang yang diikuti huruf *syamsiah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *syamsiah* ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf/1/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung diikuti kata sandang itu.
2. Kata sandang yang diikuti huruf *qamariah* adalah kata sandang yang diikuti oleh huruf *qamariah* ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan didepan dan sesuai dengan bunyinya.

### **F. Hamzah**

Dinyatakan didepan Daftar Transliterasi Arab-Latin bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof. Namun, itu hanya terletak di tengah dan diakhir kata. Bila hamzah itu diletakkan diawal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

### **G. Penulisan Kata**

Pada dasarnya setiap kata, baik *fi'il*, *isim*, maupun *huruf*, ditulisterpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau

harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut bisa dilakukan dengan dua cara: bias dipisah perkata dan bias pula dirangkaikan.

#### **H. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem kata sandang yang diikuti huruf tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, diantaranya huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu dilalui oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

#### **I. Tajwid**

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian tak terpisahkan dengan ilmu tajwid. Karena itu keresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKIRIPSI	
SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI	
SURAT DEWAN PENGUJI	
SURAT PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK .....	i
KATA PENGANTAR.....	iv
PANTRAN PEDOMAN LITERASI ARAB LATIN .....	ix
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah .....	11
C. Batasan Istilah.....	11
D. Rumusan Masalah .....	14
E. Tujuan Penelitian .....	14
F. Manfaat Penelitian .....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Tinjauan Teori .....	16
a. Pengertian Peran Orang Tua .....	16
1).Pengertian Peran Orang Tua .....	16
2).Peran Orang Tua Kepada Anak .....	18
3).Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> .....	19
4).Pengertian Orang Tua .....	22
b. Anak.....	25
c. <i>Gadget</i> .....	26
1) Pengertian <i>Gadget</i> .....	26
2) Fungsi <i>Gadget</i> .....	28
3) Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> .....	28
d. Kecanduan .....	35
A. Kajian / Penelitian Terdahulu.....	35
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	38
B. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	39
C. Subjek Penelitian.....	41
D. Sumber Data.....	41
E. Metode Pengumpulan Data.....	43

F. Metode Analisis Data.....	45
G. Metode Pengecekan Keabsahan Data .....	48
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN</b>	
A. Tempat Umum .....	50
1). Sejarah Singkat Desa Batu Layan .....	50
2). Letak Geografis .....	51
3). Visi dan misi desa Batu Layan .....	51
4). Struktur Organisasi Desa Batu Layan .....	52
B. Temuan Khusus .....	53
1). Dampak negatif pada anak yang kecanduan bermain <i>gadget</i> .....	54
a. Dampak Negatif .....	55
2). Peran Orang Tua Dalam membangun kesadaran anak tentang bahaya kecanduan bermain <i>gadget</i> pada anak ....	58
a. peran orang tua dalam membatasi waktu bermain <i>gadget</i> .....	59
b. Mendampingi anak dalam memilih aplikasi .....	62
c. Melatih tanggung jawab dalam aturan bermain <i>gadget</i> .....	65
d. Mengefektifkan kegiatan positif diluar rumah.....	66
e. memperkenalkan kembali permainan masa lalu atau tradisional .....	67
C. Analisis Hasil Penelitian.....	69
D. Keterbatasan Penelitian .....	71
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	73
B. Implikasi dan hasil penelitian .....	74
C. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I : Pedoman Observasi

Lampiran II : Pedoma Wawancara

LampiranIII : Dokumentasi Penelitian

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1.....	39
Tabel 2 .....	42
Tebel 3 .....	43

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1 .....	38
Gambar 2.....	53

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

*Gadget* merupakan perangkat elektronik yang memiliki kegunaan untuk mempermudah pekerjaan manusia. Hampir setiap orang memiliki *gadget* mulai dari anak-anak, remaja, sampai kalangan orang dewasa, dan bahkan hampir setiap orang-orang menghabiskan waktunya hanya untuk bermain *gadget*. Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat, yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi, dan bangsa indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan hampir pada seluruh tatanan kehidupan manusia. Diera globalisasi ini kemajuan media informasi dan teknologi sudah di rasakan hampir seluruh lapisan masyarakat.<sup>1</sup> Teknologi adalah benda-benda atau alat yang diciptakan oleh manusia untuk membantu dan mempermudah pekerjaan manusia dalam melakukan beberapa hal. Semakin berkembangnya teknologi dan informasi membuat semua orang semakin mudah mengakses segala macam informasi, salah satu wujud dari perkembangan teknologi adalah dengan adanya *gadget*.

---

<sup>1</sup> Eva Dewi, 'Potret Pendidikan Di Era Globalisasi Teknosentrisme Dan Proses Dehumanisasi', *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3.1 (2019), hlm. 93–116.

*Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* merupakan media yang berkembang di era modern yang dapat mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Perkembangan zaman dan kemajuan teknologi saat ini sangatlah berkembang pesat semakin hari semakin canggih. Berbagai teknologi canggih yang telah dibuat. Dilihat dari manfaat pada dasarnya *gadget* dapat memberikan dampak yang sangat begitu besar dalam aktivitas kehidupan manusia, sehingga tak jarang jika saat ini banyak orang yang menggunakan *gadget* untuk kegiatan aktivitas setiap hari. Teknologi *gadget* sudah menjadi produk atau barang yang sudah biasa saja dikalangan masyarakat, mulai dari kalangan masyarakat menengah sampai masyarakat elit, penggunaan *gadget* sering digunakan oleh anak-anak, remaja sampai dengan orang tua. Banyak alasan *gadget* digunakan dan di butuhkan seperti kebutuhan jualan, pekerjaan, bisnis ataupun hanya kebutuhan sehari-hari. Penggunaan *gadget* saat ini bukan hanya kalangan orang dewasa maupun remaja saja, anak-anak yang masih duduk di Sekolah Dasar kini sudah tidak asing dengan yang namanya *gadget*.<sup>2</sup> Orang tua pun akhirnya sudah banyak yang memberikan *gadget* kepada anak-anaknya, tanpa disadari oleh orang tua, banyak anak yang sudah kecanduan *gadget* dan memberikan dampak negatif pada pertumbuhan anak,

---

<sup>2</sup> Irfan Irfan and others, 'Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Nitu Kota Bima', *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.1 (2023), hlm . 1-7.

seperti gangguan mental, kesehatan, psikologi dan mengganggu daya serap pengetahuan anak.

Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi sangat berkembang pesat dan terus berkembang. Hal tersebut berdampak pada perubahan pola hidup manusia, baik pola berpikir ataupun perilaku. Bentuk teknologi yang cukup mempengaruhi cara berpikir manusia yakni *gadget*. *Gadget* menjadi alat komunikasi modern yang memiliki banyak manfaat.<sup>3</sup> Tuntutan zaman kini mengharuskan penggunaan *gadget* sejak usia dini, sehingga tidak jarang anak-anak usia dini sudah terbiasa menggunakannya. Umumnya anak yang memakai *gadget* guna melihat video ataupun bermain game online. Namun, mengenalkan *gadget* yang terlalu cepat dikhawatirkan dapat menimbulkan dampak baik positif maupun negatif, serta berpotensi membuat anak ketergantungan. *Gadget* menyimpan beragam konten yang bisa dengan mudah dicapai oleh anak-anak,<sup>4</sup> mengatakan bahwa orang tua memberikan *gadget* kepada anak karena beberapa alasan, seperti menenangkan anak saat rewel, membuat anak mudah tidur atau makan, dan

---

<sup>3</sup>Ashifa, R., Yulianti, & Wahyuningsih, Y. “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Siswa di Sekolah Dasar”. On Education, (cetak.1;t.t.:t.p.,2022), hlm. 503-510.

<sup>4</sup> Indian Sunita and Eva Mayasari, ‘PSunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. Jurnal Endurance, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/Jen.V3i3.2485> pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak’, *Jurnal Endurance*, 3.3 (2018), hlm. 510.

memberikan waktu luang bagi orang tua agar dapat melakukan pekerjaan rumah tangga atau bersantai.<sup>5</sup>

Dunia anak yang masih belum mempunyai pengalaman dapat dimanfaatkan orang-orang yang mempunyai niat jahat. Penggunaan media sosial seperti Facebook, Instagram, Tiktok sudah menjadi kebiasaan anak-anak. Hal ini tentunya memerlukan pendampingan dari orang tua agar penggunaan *gadget* tidak menimbulkan efek yang merugikan anak.

Secara sederhana peran orang tua dapat dijelaskan sebagai kewajiban orang tua kepada anak. Diantaranya adalah orang tua wajib memenuhi hak-hak anaknya.<sup>6</sup> Memberikan contoh dan mendidik anak yang baik dan benar adalah kewajiban orang tua yang nantinya anak akan meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya. Peran orang tua dalam mendidik anak akan sangat berpengaruh pada pola pikir dan perilaku anak. Dulu orang tua sangat khawatir dengan tayangan yang tidak mendidik dari *gadget* yang dikenal dengan televisi, tapi di era teknologi modern seperti saat ini ancumannya semakin beragam karena hadirnya *gadget* seperti video, game, Komputer, laptop, Smartphone, dan Tablet.

---

<sup>5</sup>Adeng Hudaya, 'Pengaruh *Gadget* Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik', *Research and Development Journal of Education*, 4.2 (2018), hlm. 86–97.

<sup>6</sup>Hasbullah, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 88.

Sebagaimana firman Allah dalam suroh At-Tharim ayat 6

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ  
شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, jaga-lah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu. Penjaganya adalah malaikat-malaikat yang kasar dan keras. Mereka tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang Dia perintahkan kepadanya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan. (Q.S At-Tharim [66]: 6).<sup>7</sup>

Ibnu Katsir mengatakan dalam tafsirannya menjelaskan maksud dari ayat diatas ialah Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dengan mentaati perintah Allah dan menjauhi larangan-Nya dari api neraka, yakni dari murka Allah yang menyebabkan kamu diseret kedalam neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu, ada manusia yang dibakar dan adamanusia yang menjadi bahan bakar penjaganya malaikat-malaikat yang kasar dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia perintahkan kepada mereka sehingga tidak ada malaikat yang bisa disogok untuk mengurangi atau meringankan hukuman dan mereka patuh dan disiplin selalu mengerjakanapa yang diperintahkan Allah kepada mereka.

Dalam ayat ini, Allah memerintahkan orang-orang yang beriman agar menjaga dirinya dari api neraka yang bahan bakarnya terdiri dari manusia dan batu, dengan taat dan patuh melaksanakan perintah Allah. Mereka juga

---

<sup>7</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur'an AL- Edisi Terjemahannya Penyempurnaan, 2019, hlm. 826.

diperintahkan untuk mengajarkan kepada keluarganya agar taat dan patuh kepada perintah Allah untuk menyelamatkan mereka dari api neraka. Keluarga merupakan amanat yang harus dipelihara kesejahteraannya baik jasmani maupun rohani. Di antara cara menyelamatkan diri dari api neraka itu ialah mendirikan salat dan bersabar.

Sebagaimana Firman Allah dalam al-qur'an Surah Asy-Syu'ara'

وَأَنْذِرْ عَشِيرَتَكَ الْأَقْرَبِينَ

Artinya : Berilah peringatan kepada keluargamu yang terdekat. (QS. Asy-Syu ara'[26] 214).<sup>8</sup>

Begitulah cara menyelamatkan mereka dari api neraka, neraka itu dijaga oleh malaikat yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkannya dan selalu mengerjakan apa yang diperintahnya. Penafsiran ini hampir sama dengan ibn Ubay Najih dari Mujahid, mengatakan bahwa yang dimaksud firman Allah jagalah dirimu dari neraka atau takwa kepada Allah dan menjaga keluargamu dari neraka juga dengan berwasiat kepada ahlinya.

*Gadget* mempunyai dampak negatife pada anak hal ini terjadi karena tidak ada komunikasi dari dua arah. Sebaiknya komunikasi dilakukan dua arah hal ini tidak terjadi pada anak yang menggunakan *gadget* hanya terjadi komunikasi satu arah Anak yang sudah kecanduan dalam bermain *gadget* akan susah di ajak bermain bersama anak seumurannya, akan tetapi walaupun

---

<sup>8</sup> Kementrian Agama RI, AL-Qur'an AL-Edisi Terjemahannya Penyempurnaan, 2019, hlm. 540.

mereka berkumpul kumpul akan pasti mereka membawa *gadget* masing-masing dan akan terjadi bermain game online yang dapat menyebabkan gangguan pada mata atau bahkan masalah mental akibat berlarut-larut bermain. Menumbuhkan kecanduan pada *gadget*, hingga anak kesulitan untuk bersikap mandiri saat menuntaskan masalah.<sup>9</sup> Akibat kecanduan *gadget* pada anak-anak akan menjadi orang yang pemalas bahkan untuk bermain dan berinteraksi dengan lingkungannya pun menjadi acuh tak acuh. Padahal manusia hakikatnya adalah makhluk sosial yang harus dilatih atau dibiasakan untuk saling mambantu antara sesama dan kita harus dapat berinteraksi dengan lingkungan kita dan peduli dengan lingkungan sekitar kita.<sup>10</sup> Terganggu kesehatan seperti penyakit mata. Hal itu tentu menjadi perhatian karena dampak negatif yang begitu mengkhawatirkan terlebih bagi anak-anak yang menggunakan *gadget*. Oleh sebab itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan dan melakukan pengawasan serta pengontrolan penggunaan *gadget* pada anak. Dari kesehatan ilmu jiwa, penggunaan *gadget* pada anak termasuk anak usia dini sangat disarankan untuk tidak memberikan *gadget*, karena dapat mengganggu pertumbuhan perkembangan secara alami.

---

<sup>9</sup> Nurfadilah, F., Zaman, B., & Romadona, N. F, "Upaya orang tua untuk mencegah ketergantungan anak terhadap penggunaan gadget", *Jurnal Edukids*, 16(02), (2019), hlm. 90-98.

<sup>10</sup> Harahap, R. S., & Ely, R, "Pengaruh penggunaan gadget terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), (2018).

Dampak positif dari penggunaan *gadget* dapat terjadi jika orang tua mampu mengontrol, mengarahkan, dan menetapkan batasan waktu saat anak bermain *gadget*. Di sisi lain, jika orang tua kurang memberikan pengawasan dan tidak menetapkan aturan yang tegas terkait waktu bermain, maka penggunaan *gadget* dapat mengarah pada dampak negatif bagi anak.<sup>11</sup> Adanya kemudahan dalam mencari informasi, pengetahuan, bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh.

Kesibukan sehari-hari orang tua membuat pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak sering terabaikan. Walaupun beberapa orang tua sudah menetapkan batas waktu, aturan tersebut tidak selalu dijalankan dengan konsisten, terutama saat anak menangis atau rewel. Selain itu, orang tua berusaha memberikan aplikasi edukatif akan tetapi anak-anak lebih sering memilih konten yang kurang bermanfaat, pada anak yang harus dipatuhi oleh orang tua, dan jika waktu yang sudah ditentukan telah habis, anak harus menyerahkan kembali handphone pada orang tuanya, namun biasanya ketika orang tua meminta kembali *gadget* (handphone) terkadang anak akan marah dan menangis.

Ketika melakukan observasi penggunaan media *gadget* di desa Batu Layan Saat ini terbilang di dominankan oleh para remaja yang berusia dari 12- 18 tahun. Dimana para remaja ini menggunakan media *gadget* kurang

---

<sup>11</sup> Farwa, dkk, "Pengetahuan Orang tua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di RA Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya", *Jurnal STIKES Muhammadiyah Ciamis: Jurnal Kesehatan*, Vol 7, No 1, April, (2020), hlm. 53.

lebih 8-13 jam dalam sehari. Mereka menggunakan media *gadget* untuk bermain game, menonton youtube dan tiktok, kemudian bermain sosial media seperti Instagram, wa, fb, telegram, twiter. Serta terkadang *gadget* mereka gunakan untuk membuka situs atau ling di google untuk mencari informasi mengenai tugas mereka. Kebiasaan mereka dalam menggunakan media *gadget* tanpa mengenal waktu menyebabkan perubahan pada karakter itu sendiri seperti, kurangnya bersosialisasi, gangguan tidur, dan berkata kasar. Sebagian lagi anak-anak remaja itu permisi kepada orang tuanya untuk pergi sholat kemesjid akan tetapi orang tua tidak mengetahui bahwa anak mereka tidak sholat akan tetapi bermain *gadget*, dan mereka berkumpul di rumah orang yang memakai teras rumah dan kebiasaan itulah *Bes camp* mereka.<sup>12</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Masdayati orang tua dari anak Afifun nafsih mengizinkan anaknya bermain *gadget* setelah selesai makan hal ini untuk merayu anaknya supaya mudah untuk disuruh makan. Tapi *gadget* terkadang ketika orang tua dari anak itu memberikan batasan untuk bermain akan tetapi si ibu bilang apabila ketika meminta kembali *gadgetnya* anaknya akan marah dan menangis, dan terkadang ibu dari Afifun merasa kasihan dan terkadang tidak.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup>Hasil Praysurvey Anak Remaja di Desa Batu layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan, Pukul 22.00 WIB.

<sup>13</sup> Wawancara ibu Masdayati, Hari Rabu tanggal 4 2025, di desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan, Pukul 14.00 Wib.

Tahapan tumbuh kembang anak yang amat sensitif terjadi pada rentang usia 1 hingga 8 tahun, yang dikenal sebagai "*The Golden Age*". Pada fase ini, beragam faktor kemajuan kecerdasan, termasuk kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual berkembang dengan signifikan, yang akan memengaruhi serta menentukan perkembangan anak di masa mendatang hingga memasuki usia dewasa.<sup>14</sup>

Rata-rata penduduk di Indonesia ini sudah memiliki *gadget* (handphone) mulai dari golongan anak-anak sampai orang dewasa. Tidak ada salahnya jika orang tua memberikan fasilitas *gadget* (handphone) pada anaknya. Karena tidak semua orang tua dapat mengawasi anaknya secara sempurna di rumah, Peran keluarga terutama orang tua sangatlah penting dalam mengatasi dampak negatif penggunaan *gadget* (handphone) pada anak, karena keluarga yang menjadi sekolah pertama bagi anak. Membiasakan anak disiplin waktu dalam menggunakan *gadget* (handphone) dengan waktu yang dibatasi oleh para orang tua. Ketika anak berada di rumah orang tua memberikan kesempatan kepada anak untuk menceritakan kegiatan apa yang saja yang telah dilakukan, mendampingi atau mengawasi perkembangan anak. Serta orang tua juga memberi kesempatan kepada anak untuk bermain permainan tradisional di lingkungan rumah dengan teman-teman sebayanya.

---

<sup>14</sup> Syefriani Darnis, "*Parenting Anak Usia Dini*", (Psikosain: Yogyakarta, 2018), hlm.2.

Mengingat betapa pentingnya peran orang tua dalam membangun kesadaran anak dalam bahaya kecanduan bermain *gadget*, agar kedepannya anak-anak atau generasi muda tidak dikendalikan serta bergantung dengan *gadget*. Maka hal ini penulis sangat tertarik untuk meneliti yang berjudul **“PERAN ORANG TUA DALAM MEMBANGUN KESADARAN ANAK TENTANG BAHAYA KECANDUAN BERMAIN GADGET DI DESA BATU LAYAN KECAMATAN ANGKOLA JULU KOTA PADANGDIDIMPUAN”**

## **B. Batasan Masalah**

Untuk menghindari tidak terlalu luasnya masalah yang akan diteliti serta mengingat keterbatasan-keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan. Maka peneliti fokus pada permasalahan tentang Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget* di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan. dari orang tua dari anak yang berusia 8 tahun- 15 tahun dan anak yang berusia 8 Tahun -15 Tahun.

## **C. Batasan Istilah**

Untuk mempermudah dalam memahami pengertian beberapa istilah yang dilakukan dalam penelitian ini perlu adanya penegasan istilah-istilah sebagai berikut :

### 1. Peran

Peran adalah suatu konsep perihal manusia yang saat dialami masing-masing sebagai individu dalam suatu organisasi peran menciptakan

perilaku individu dari bagian dalam suatu struktur. Sosial masyarakat perannya lebih banyak menunjukkan suatu proses dari fungsi dan kemampuan mengadaptasi lingkungan, peran lebih banyak menunjukkan pada fungsi, penyesuaian diri dan sebagai suatu proses. Bahwa peran berarti bagian dari yang dimainkan, tugas kewajiban pekerjaan. Selanjutnya bahwa peran berarti bagian yang harus dilakukan dalam suatu kegiatan.<sup>15</sup>

## 2. Orang tua

Orang tua dalam bahasa arab di kenal dengan sebutan *al-walid*.<sup>16</sup> Adapun dalam penggunaan bahasa Inggris istilah orang tua dikenal dengan sebutan “*parent*” yang artinya “orang tua laki-laki atau ayah, orang tua perempuan atau ibu”.<sup>17</sup> Terhadap anaknya memberikan andil yang sangat besar dalam proses pembentukan karakter anak.

## 3. Anak

Mengenai seorang anak, Anak dapat diartikan sebagai seseorang yang dilahirkan karena adanya suatu hubungan perkawinan yang sah antara laki-laki dan perempuan.<sup>18</sup> Anak merupakan generasi penerus bangsa, sehingga seorang anak berhak atas kepemilikan haknya. Sedangkan menurut Pebriana, usia dini merupakan usia emas, masa ketika anak mengalami

---

<sup>15</sup>Sahulun A. Nasir, *Peranan Agama Terhadap Pemecahan Problema Remaja*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2002), hlm. 9.

<sup>16</sup>Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Ara Indonesia Terlengkap*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997), hlm, 1580.

<sup>17</sup>Atabih Ali, *Kamus Inggris Indonesia Arab*, (Yogyakarta: Multi Karya Grafika, 2003), hlm, 593.

<sup>18</sup> Paulus, Hadisuprpto, *Delinkuensi Anak Pemahaman Dan Penanggulangannya* (Malang: Selaras, 2010), hlm. 11.

pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Terdapat beberapa definisi mengenai anak usia dini. Definisi yang pertama, anak usia dini adalah anak yang berusia nol tahun atau sejak lahir sampai berusia kurang lebih delapan tahun (0-8).

Teknologi telah membantu dan mempengaruhi semua kalangan baik itu, remaja, bahkan anak-anak. Salah satunya adalah anak-anak SD yang berusia antara 8-15 tahun. Usia 8 – 15 tahun. bahkan anak-anak. Salah satunya adalah anak-anak SD yang berusia antara 8-15 tahun. Usia 8 – 15 tahun juga dikenal sebagai masa sekolah, anak – anak telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya.

#### 4. *Gadget*

Secara umum pengertian *gadget* adalah suatu perangkat atau alat elektronik yang berukuran relatif kecil serta memiliki fungsi khusus dan dalam penggunaannya, ada pula berpendapat *Gadget* adalah suatu benda yang berukuran kecil yang mudah dibawa kemana mana dengan dan ringan.<sup>19</sup>Maksudnya adalah bahwa *gadget* merupakan perkembangan teknologi dalam bentuk perangkat yang kian praktis.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>Anggraini, E, *Mengatasi kecanduan gadget pada anak*. (Medan: Serayu Publishing, 2019), hlm. 122-129.

<sup>20</sup> Mutia Nur Najmi, Parenteam: *Bersinergi Mendidik Anak* (Jawa Barat: Jejak Publisher, 2021), hlm. 11.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana dampak negatif dalam kecanduan bermain *gadget* pada anak di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan ?
2. Bagaimana peran orang tua dalam membangun kesadaran anak tentang bahaya kecanduan bermain *gadget* pada anak di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti dapat menemukan tujuan masalah yaitu :

1. Untuk mengetahui dampak negatif dalam kecanduan bermain *gadget* pada anak di Desa Batu layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan.
2. Untuk mengetahui peran orang tua dalam membangun kesadaran anak tentang kecanduan bermain *gadget* pada anak di desa Batu layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai kegunaan baik bagi peneliti dan pembaca, instansi terkait untuk memberikan informasi dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah dan membuat keputusan. Secara lebih rinci, kegunaan penelitian yang diharapkan dapat dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Meningkatkan pemahaman tentang peran orang tua dalam pengawasan kecanduan bermain *gadget* pada anak.
- b. Mengembangkan teoritis tentang pengaruh pengawasan orang tua terhadap perilaku anak.
- c. Memberikan kontribusi pada perkembangan ilmu psikologi dan pendidikan.
- d. Hasil penelitian dapat dimanfaatkan sebagai bahan dasar bagi peneliti lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Membantu orang tua mengembangkan strategi efektif untuk mengawasi dan mencegah kecanduan *gadget* anak.
- b. Mengingatkan kesadaran orang tua tentang bahaya kecanduan *gadget* pada anak.
- c. Memberikan rekomendasi untuk pengembangan program pendidikan dan pencegahan kecanduan bermain *gadget*.
- d. Bagi mahasiswa, untuk menambah pengetahuan penelitian pribadi dan sarana mengembangkan diri serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai rujukan atau referensi serta tolak ukur dalam melakukan penelitian yang akan datang.
- f. Dapat meningkatkan dan mengembangkan kualitas pembelajaran PAI.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

##### **1. Kajian Teori**

###### **a. Peran Orang Tua**

###### **1). Pengertian Peran Orang Tua**

Peran orang tua merupakan peran yang sangat penting untuk anak menuju masa dewasanya. Orang tua memegang peran yang istimewa dalam hal informasi dan cermin tentang diri sendiri. Kepribadian orang tua, sikap, dan cara hidupnya merupakan unsur-unsur pendidikan yang dengan sendirinya akan masuk kedalam pribadi anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Anak dididik agar dapat menemukan jati dirinya dan mampu menjadi dirinya sendiri. Jadi, anak diberikan kesempatan untuk memutuskan sendiri pilihan yang ditekuni sesuai dengan keahlian anak. Dalam hal ini tugas orang tua adalah memberikan masukan, arahan dan pertimbangan atas pilihan yang telah di buat anak untuk menjadi orang sukses.<sup>21</sup>

Setiap orang tua dijadikan cerminan oleh anaknya, sehingga orang tua harus bisa mencontohkan yang baik untuk anaknya. Peran orang tua pada anak yaitu menciptakan suasana rumah yang aman untuk

---

<sup>21</sup> Sri Lestari, Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 153.

berpetualang dan eksplorasi menjadi pemandu bagi anak, melibatkan anak dalam berbagai aktivitas, hindari perintah yang menekan anak, menunjukkan rasa cinta kepada anak. Orang tua harus memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan segala sesuatu dengan sendiri tanpa perlu merasa khawatir kepada anaknya dengan memberikan sikap positif kepada anak.<sup>22</sup>

Sebagaimana firman Allah dalam Suroh Ar-Rum ayat 30

فَأَقِمْ وَجْهَكَ لِلدِّينِ حَنِيفًا فِطْرَةَ اللَّهِ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ  
لِخَلْقِ اللَّهِ ذَلِكَ الدِّينُ الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Atinya: Maka, hadapkanlah wajahmu dengan lurus kepada agama (Islam sesuai) fitrah (dari) Allah yang telah menciptakan manusia menurut (fitrah) itu. Tidak ada perubahan pada ciptaan Allah (tersebut). Itulah agama yang lurus, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui. (QS. Ar-Rum [30]: 30).<sup>23</sup>

Setelah memaparkan bukti-bukti keesaan dan kekuasaan Allah serta meminta Rasul dan umatnya bersabar dalam berdakwah, melalui ayat berikut Allah meminta mereka agar selalu mengikuti agama Islam, agama yang sesuai fitrah. Maka hadapkanlah wajahmu, yakni jiwa dan ragamu, dengan lurus kepada agama Islam. Itulah fitrah Allah yang Dia telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. Itulah agama yang lurus,

---

<sup>22</sup> Romadhani, A. A., Adzhariah, S. I., & Safitri, W. Peran Orang Tua Dalam Membangun Kemandirian Anak: kemandirian anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah* Vol. 1. (2022), hlm. 91-99.

<sup>23</sup> Kementerian Agama RI, *Al-Quran Al- Edisi Terjemahannya Penyempurnaannya*, 2019, hlm. 585.

agama tauhid, tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui dan menyadari bahwa mengikuti agama Islam merupakan fitrahnya. Maka didiklah anakmu sesuai fitrah yang dijelaskan ayat di atas.

## 2) Peran Orang Tua Kepada Anak

عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ ﷺ كُلُّ مَوْلُودٍ يُوَلَدُ عَلَى الْفِطْرَةِ، فَأَبَوَاهُ يُهَوِّدَانِهِ، أَوْ يُنَصِّرَانِهِ، أَوْ يُمَجِّسَانِهِ، كَمَا تُنْتَجُ الْبَيْهَمَةُ بِبَيْمَةٍ جَمْعَاءَ، هَلْ تُحْسِنُونَ فِيهَا مِنْ جَدْعَاءَ

Artinya : Dari Abu Hurairah r.a., Rasulullah ﷺ bersabda “Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah (suci), maka kedua orang tuanyalah yang menjadikannya Yahudi, Nasrani, atau Majusi. Seperti halnya seekor hewan melahirkan hewan yang sempurna tubuhnya; apakah kalian melihat ada yang terpotong hidungnya?<sup>24</sup>

Setiap manusia lahir dengan fitrah, yaitu potensi untuk beriman kepada Allah. Tanggung jawab besar berada pada orang tua dan pendidik untuk menjaga dan mengembangkan fitrah tersebut melalui teladan, pendidikan akidah, dan lingkungan yang Islami.

a). Membangun Komunikasi yang Terbuka dengan Anak, Peran orang tua dalam mendidik anak yang tidak kalah pentingnya. Memberikan dukungan mosional, moral, dan spiritual.

---

<sup>24</sup> Al-Bukhari, Muhammad bin Isma‘il. *Shahih al-Bukhari*. Kitab al-Jana’iz, Bab Mā qīla fī aulādi al-musyrikīn, no. 1385, Juz 2 (Beirut: Dār Ibn Katsīr, 1987), hlm. 262

- b). Dukung Anak Dengan Penuh Kasih Sayang, Peran orang tua dalam mendidik anak selanjutnya yakni dengan mendukungnya penuh kasih sayang.
- c).Orang tua berperan sebagai pendidik utama yang memberikan contoh melalui perilaku sehari-hari, komunikasi yang hangat, serta penerapan nilai-nilai positif.<sup>25</sup>
- 3) Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget*

Peran orang tua dalam membangun kesadaran anak terhadap bahaya kecanduan bermain *gadget* sangatlah penting. Di era modern saat ini, *gadget* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari anak-anak. Meskipun *gadget* memiliki manfaat sebagai sarana belajar dan hiburan, penggunaannya yang berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif seperti gangguan konsentrasi, penurunan prestasi belajar, dan berkurangnya interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitarnya.<sup>26</sup>

Seorang anak paling banyak menghabiskan waktu bersama orang tuanya dimana mereka belajar dari orang tua dan lingkungan rumah. Proses belajar untuk tidak menggunakan *gadget* bagi anak hendaknya dilakukan dengan suasana rileks dan secara bertahap

---

<sup>25</sup> Sari, D. P., & Rahmawati, T., *Peran Keluarga dalam Pendidikan Anak di Masa Pandemi Covid-19, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 9 No. 1 (2022), hlm. 14.

<sup>26</sup> Siti Rahmawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2021), hlm. 15.

sehingga anak dapat menikmatinya. Tidak perlu memaksa akan tetapi biarkan anak berkembang secara bertahap.<sup>27</sup> Adapun beberapa peran orang tua dalam membangun kesadaran anak terhadap kecanduan bermain *gadget* yaitu :

Pertama, Orang tua berperan dalam membatasi waktu penggunaan *gadget*. Orang tua mengizinkan anak untuk menggunakan *gadget* ketika anak kesulitan dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru selama pembelajaran daring. Membatasi anak menggunakan *gadget* untuk bermain. Pemakaian *gadget* yang baik pada anak usia 8 – 15 tahun adalah 2 jam per hari karena jika menggunakan gadget secara berlebihan bisa menyebabkan anak – anak kehilangan waktu dan semangat untuk belajar ataupun bermain bersama teman – temannya. Peran orang tua dalam memberikan batasan waktu pada anak yakni memiliki tujuan akan tercapainya suatu pendidikan yang baik. Jika anak mendapatkan batasan waktu yang baik dari orang tua dan anak mau mengikutinya, dapat menjauhkan anak dari dampak negatif penggunaan *gadget* misalnya kecanduan. Anak juga dapat berhasil dalam pendidikan dan mendapatkan prestasi yang baik.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Tatta Herawati Daulae, Kewajiban Orangtua Terhadap Anak ( Kajian Menurut Hadist ), “ *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, volume 04, no. 2, Desember 2020, hlm. 104.

<sup>28</sup> Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), (2020), hlm. 241. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.541>.

Kedua, Mendampingi dalam memilihkan aplikasi. Orang tua telah berusaha menyarankan anak untuk lebih mengakses fitur–fitur atau situs yang dapat mendukung dalam pembelajaran daring. Diharapkan anak tidak kecanduan dengan aplikasi yang telah diakses. Jika selektif memilihkan aplikasi, maka hal–hal yang diterima anak adalah hal yang positif. orang tua harus memahami bahwa penggunaan *gadget* pada anak perlu selektif dalam memilihkan aplikasi yang dapat mendukung kecerdasan anak dan pola pikir anak.<sup>29</sup>

Ketiga Melatih tanggung jawab penggunaan *gadget*. Anak sudah diberikan orang tua sebuah *gadget* maka harus dapat bertanggung jawab atas pemakaiannya. Tanggung jawab sangat diperlukan agar anak tetap disiplin dan mengetahui aturan – aturan yang diberikan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget*. tanggung jawab anak dalam penggunaan *gadget* juga diperlukan dan sangat penting karena nantinya anak tidak seandainya dalam menggunakan *gadget*. Bagi orang tua yang belum melatih anak bertanggung jawab dalam penggunaan *gadget* sebaiknya perlu melatihnya dengan tegas agar anak bisa disiplin dan bijak dalam memakai *gadget*.

Keempat, orang tua mengaktifkan kegiatan alternatif positif diluar rumah yang menarik bagi anak, seperti bermain di luar rumah,

---

<sup>29</sup> Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan. Pelatihan Mmemantau Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal SOLMA.*, 7(2), (2018), hlm. 208 – 214. <https://doi.org/10.29405/solma.v7i2.1062>.

membaca buku, atau berolahraga bersama. Aktivitas ini tidak hanya mengalihkan perhatian anak dari *gadget*, tetapi juga mempererat hubungan emosional antara orang tua dan anak.<sup>30</sup>

Kelima mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan memperkenalkan kembali permainan masa lalu atau permainan tradisional. Permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung nilai-nilai sosial, budaya, dan edukatif yang dapat membentuk karakter anak secara positif. Menurut Gunarsa, kegiatan bermain tradisional memiliki peranan penting dalam membantu anak mengembangkan keterampilan sosial dan emosional, karena melibatkan interaksi langsung dengan teman sebaya, kerja sama, sportivitas, dan empati terhadap orang lain.<sup>31</sup> Melalui permainan seperti *congklak*, *gobak sodor*, *petak umpet*, *kelereng*, dan *lompat tali*, anak belajar berkomunikasi, menunggu giliran, dan menghargai aturan bersama.

#### 4) Pengertian Orang tua

Pengertian “orang tua” hendaknya diartikan dalam konteks yang luas, yaitu tidak hanya “orang tua” di rumah (sebagai ayah dan ibu), melainkan juga sebagai “orang tua” di luar rumah (sebagai anggota

---

<sup>30</sup> Rina Oktaviani, “Strategi Orang Tua Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak,” *Jurnal Psikologi Pendidikan*, Vol. 3, No. 1 (2022): hlm. 42.

<sup>31</sup> Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2006), hlm. 58.

masyarakat, pejabat sipil maupun militer, pengusaha, agamawan, guru, dan profesi lainnya).<sup>32</sup>

Defenisi orang tua tidak terlepas dari pengertian keluarga, karena orang tua merupakan bagian dari keluarga besar yang kemudian tergantikan oleh keluarga inti yaitu ayah dan ibu dan anaknya. Menurut Ahmadi keluarga merupakan suatu sistem kesatuan yang terdiri dari anggota yang saling mempengaruhi dan dipengaruhi satu sama lain.<sup>33</sup>

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas dapat diartikan bahwa yang dimaksud dengan orang tua adalah ayah dan ibu yang merupakan hasil dari perkawinan yang sah dan membentuk satu keluarga serta bertanggung jawab penuh terhadap lingkungan keluarga terutama terhadap anak-anaknya. Dengan demikian, bentuk pertama dari pendidikan adalah keluarga. pengetahuan mendidik, melainkan karena secara kodrati suasana dan strukturnya memberikan kemungkinan alami membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan itu terwujud berkat adanya pergaulan dan hubungan pengaruh mempengaruhi secara timbal balik antara orang tua dan anaknya.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Mardiyah, "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Agama Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak", *Jurnal Kependidikan*, Vol. Iii No. 2, (2015), hlm, 109-122.

<sup>33</sup> Abu Ahmad, *Psikologi Sosiologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019), hlm. 60

<sup>34</sup> Zakiah Dradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: BUMI AKSARA, 2012), hlm.

Allah berfirman dalam Al-quran Surah Al-An'am ayat 151

وَلَا تَقْتُلُوا أَوْلَادَكُمْ مِنْ إِمْلَاقٍ نَحْنُ نَرْزُقُكُمْ وَإِيَّاهُمْ

Artinya: Janganlah membunuh anak-anak mu karena kemiskinan. (Tuhanmu berfirman), Kamilah yang memberi rezeki kepadamu dan kepada mereka. (QS. AL-An'am [6]:151).<sup>35</sup>

Terkaita makna ayat diatas orang tua sangat memiliki tanggung jawab kepada anak mereka, agar anak tetap bisa hidup betapa pun susahny kondisi ekonomi orang tua. Ayat itu juga memberi jaminan kepada kita bahwa Allah pasti akan memberikan rizqi baik kepada orang tua maupun sang anak, asalkan tentu saja berusaha. Dan usaha yang dilakukan orang tua kita semua akan dilipatkan gandakan oleh Allah apabila dilakukan bersungguh-sungguh dan di sertai dengan doa orang-orang yang kita kasih.

Pada riwayat Ibnu Majah, Rasulullah SAW memerintahkan para orang tua untuk memuliakan anak-anaknya karena anak-anak adalah anugerah sekaligus amanah dari Allah. Rasulullah juga memerintahkan kepada para orang tua untuk menanamkan etika dan norma-norma moral kepada anak-anaknya.

---

<sup>35</sup> Kementerian Agama RI, Al-Qur'an AL- Edisi Terjemahannya Penyempurnaan, 2019, hlm.202.

عن ابن عباس عن رسول الله ﷺ قال أكرموا أولادكم وأحسنوا آدابهم رواه ابن ماجه

Artinya: “Dari sahabat Abdullah bin Abbas ra, dari Rasulullah SAW bersabda, ‘Muliakanlah anak-anakmu, perbaikilah adab mereka,’” (HR Ibnu Majah)<sup>36</sup>

Demikianlah sejumlah hadits perihal keutamaan pendidikan adab atau penanaman norma-norma yang berlaku. Norma-norma ini yang kemudian menjadi bekal bagi perkembangan anak tersebut dalam pergaulan kedepan. *Wallahua’lam.*

#### b. Anak

Anak merupakan individu yang sedang berada pada tahap perkembangan menuju kedewasaan, baik secara fisik, mental, maupun sosial. Masa anak-anak adalah masa yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian seseorang karena pada masa inilah terjadi proses belajar yang cepat dan mendalam terhadap lingkungan sekitarnya. Anak juga digambarkan sebagai makhluk yang masih membutuhkan bimbingan, kasih sayang, serta arahan dari orang dewasa untuk mencapai perkembangan yang optimal.<sup>37</sup>

Anak adalah bagian dari generasi muda sebagai salah satu sumber daya manusia. Setiap anak adalah karunia dari Allah yang harus dikasihi, dihargai dan di hormati. Anak ada bukan karena suatu

---

<sup>36</sup>Abu Abdullah Muhammad bin Yazid Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah Jilid II* (Asy-Syifa Semarang 1993), hlm, 406.

<sup>37</sup>Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), hlm. 21.

kebetulan, kelahiran mereka bukanlah suatu kesalahan, kesialan dan kehidupannya bukanlah suatu yang tidak diharapkan. Anak ada karena Allah telah merencanakannya. Allah memberikan wewenang kepada orang tua untuk memimpin, mengarahkan, mengasuh, memperbaiki dan mendisiplin anak-anak, sehingga orang tua pun harus menerima tanggung jawab ini dengan suka cita.<sup>38</sup>

### c. Gadget

#### 1. Pengertian *gadget*

*Gadget* menurut Kamus Buku Besar Indonesia diartikan sebagai gawai.<sup>39</sup> Menurut istilah *gadget* diartikan sebagai sebuah alat elektronik kecil dengan seiring dengan berkembangnya zaman, perkembangan teknologi juga mengalami perkembangan, yakni menjadi semakin maju. Teknologi saat ini membuat segala sesuatu menjadi lebih mudah dan praktis. Kehadiran *gadget* membuat pekerjaan manusia menjadi lebih efektif. *Gadget* tidak hanya dimiliki oleh orang-orang Indonesia yang berada pada status sosial menengah ke atas, namun juga diketahui telah digunakan oleh orang-orang yang berada pada status sosial menengah ke bawah, hal tersebut tidak terlepas dari kecanggihan dan kemudahan operasional teknologi yang menyebabkan anak-anak yang bahkan

---

<sup>38</sup> Meldaria Manihuruk, Chresty Thessy Tupamahu, and Lasrida Siagian, 'Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Pastoral Bagi Anak Usia Remaja Awal Menurut 2 Timotius 1:3-18', *Missio Ecclesiae*, 11.1 (2022), pp. 51–71, doi:10.52157/me.v11i1.153.

<sup>39</sup>Departemen Pendidikan Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta:Gramedia Utama, 2008), hal. 1045.

masih berusia dini pun sudah mampu mengoperasikan produk hasil kecanggihan teknologi.<sup>40</sup>

*Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak. Dari segi psikologis, masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh *gadget*, maka perkembangan *Gadget* adalah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.<sup>41</sup> Di dalam bahasa Indonesia *gadget* disebut sebagai “acang”. Salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat lain adalah unsur “kebaruan”. artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia jauh lebih praktis.<sup>42</sup>

*Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada perangkatnya. Anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif dimana banyak produk-produk elektronik dan *Gadget* yang menjadikan anak-anak sebagai

---

<sup>40</sup>Amalia, S, “Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Surabaya”, *Jurnal PG Paud*, 2(2).(2019), hlm.632-661.

<sup>41</sup> Yumarni, V, ”Pengaruh *Gadget* Terhadap Anak Usia Dini”, *Jurnal Literasiologi*, 8(2). <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2>. ( 2022), hlm. 369.

<sup>42</sup> Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, ( Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014), hlm. 106.

pasar mereka. Apalagi jangan anak-anak, orang tua pun ada yang sangat menyukai *gadget* sampai disebut *gadget freak*.<sup>43</sup>

## 2. Fungsi *Gadget*

*Gadget* mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya seperti menurut Puji Asmaul Chusna bahwa fungsi dan manfaat *gadget* secara umum sebagai berikut:<sup>44</sup>

- a. Komunikasi
- b. Sosial *Gadget*
- c. Pendidikan Seiringberkembangnya zaman
- d. Media Hiburan
- e. Penambah Wawasan

## 3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* pada anak dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung pada cara penggunaannya. Secara umum, *dampak* berarti pengaruh atau akibat yang ditimbulkan dari suatu tindakan, peristiwa, atau kondisi tertentu terhadap individu maupun lingkungannya. Dalam konteks penggunaan *gadget*, dampak dapat

---

<sup>43</sup> Wahyu Novitasari, *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak*. Disertasi (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2016), hlm. 22.

<sup>44</sup> Alecsandro Roberto Lemos Francisco, 'Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (PAUD)', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013), pp. 1689–99.

bersifat membangun (positif) maupun merugikan (negatif) terhadap perkembangan anak.<sup>45</sup>

- a. Dampak positif dari penggunaan *gadget* dapat muncul apabila anak menggunakan perangkat tersebut secara tepat dan dalam pengawasan orang tua. Salah satu dampak positifnya adalah meningkatkan pengetahuan dan kemampuan belajar anak. Melalui berbagai aplikasi edukatif, anak dapat memperoleh informasi baru yang mendukung kegiatan belajar di sekolah. *Gadget* juga dapat menjadi sarana untuk melatih kreativitas, seperti membuat gambar digital, bermain permainan edukatif, atau menonton video pembelajaran. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak akan berdampak negatif karena dapat menurunkan daya konsentrasi dan meningkatkan ketergantungan anak untuk dapat mengerjakan berbagai hal yang semestinya dapat mereka lakukan sendiri.
- b. Dampak negatif adalah pengaruh kuat yang menghasilkan akibat negatif. penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan berbagai dampak negatif terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah menurunnya kemampuan bersosialisasi, karena anak cenderung lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* dari

---

<sup>45</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *Entri: Dampak*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2023).

pada berinteraksi dengan teman sebaya atau keluarga.<sup>46</sup> Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi individualistis dan kurang memiliki empati terhadap lingkungan sosialnya.

Perubahan yang signifikan juga teridentifikasi pada perilaku masyarakat religious. Terbukanya arus informasi, sebagai konsekuensi logis dari kemajuan teknologi informasi, memungkinkan setiap orang untuk mengakses segala macam informasi keislaman dan bahkan fatwa tentang halal-haram hanya melalui *gadget*, tanpa seincipun beranjak dari tempat duduknya.<sup>47</sup>

Dampak Penggunaan Media *Gadget* Terhadap Karakter Remaja Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan. Terdapat dua dampak penggunaan media *gadget* terhadap karakter remaja yaitu dampak positif dan dampak negatif. Adapun dampak positif penggunaan media *gadget* terhadap karakter remaja yaitu sebagai berikut:

1). Menambah Pengetahuan

Anak memiliki pengetahuan yang lebih luas karena dalam *gadget* tidak ada batasan dalam mencari informasi

---

<sup>46</sup> Ahmad Nurhadi, *Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berlebihan pada Anak*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 33.

<sup>47</sup> Yuyu Heryatun and Tri Ilma Septiana, 'Enhancing Digital Literacy for Ustadz/Ustadzah in Modern Islamic Boarding Schools at Banten Province through Sustainable Media Integration', *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7.1 (2023), pp. 45–61, doi:10.29062/engagement.v7i1.1164.

mengenai apapun dan dari manapun, anak bisa bebas memilih belajar apa saja seperti mata pelajaran, belajar menanam bunga, belajar cara menggambar, melukis, belajar membuat sesuatu dari barang bekas, dan banyak sekali pembelajaran yang bisa ditemukan didalam *gadget*.<sup>48</sup>

## 2). Memperluas Jaringan Pertemanan

Menggunakan *gadget* dapat memperluas jaringan pertemanan, karena dengan mudah untuk bergabung dengan media sosial. Media sosial berarti sebuah layanan informasi berjaringan yang dirancang untuk mendukung dalam interaksi sosial, pembentukan komunitas, peluang kolaboratif dan kerjasama.<sup>49</sup>

## 3). Mempermudah Komunikasi

Komunikasi merupakan kegiatan dimana seseorang menyampaikan pesan melalui media tertentu kepada orang lain dan sesudah menerima pesan kemudian memberikan tanggapan kepada pengirim pesan.<sup>50</sup> *Gadget* adalah suatu teknologi yang

---

<sup>48</sup> Yuliaharti, "Pembentukan Karakter Islami dalam Hadis Dan Implikasinya Pada Jalur Pendidikan NonFormal," *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, (2018), 4 (2), hlm. 216–228.

<sup>49</sup> Fuchs, "Media sosial ladang untuk menambah sosialisai", *Jurnal akademik.*, Vol 3. No 2, (2014) hlm. 126-138.

<sup>50</sup> Agus M. Hardjana, "Mempermudah Komunikasi Dengan Alat Canggih", *Jurnal Akademik*. (2016), Vol 01. No 02.

canggih, sehingga memudahkan manusia untuk berkomunikasi dengan seluruh orang yang di seluruh penjuru dunia.

Sedangkan yang menjadi dampak negatif dari penggunaan media *gadget* terdiri dari beberapa bagian yaitu sebagai berikut :

1). Berkata kasar

Fenomena ini sering kali muncul akibat anak meniru bahasa dan ekspresi yang mereka lihat atau dengar dari konten digital, seperti video, game, atau media sosial yang tidak sesuai dengan usia mereka. Perilaku anak di era digital banyak dipengaruhi oleh konten yang mereka konsumsi melalui *gadget*. Anak yang sering menonton tayangan penuh kekerasan atau bermain game dengan unsur agresi verbal akan meniru bahasa tersebut dalam interaksi sehari-hari.<sup>51</sup> menunjukkan bahwa paparan terhadap konten yang mengandung kata-kata kasar di media sosial dapat meningkatkan perilaku agresif verbal pada anak usia sekolah dasar. Anak-anak cenderung menggunakan kata kasar karena menganggap hal tersebut “lucu” atau “keren”, padahal secara sosial dan moral hal itu bertentangan dengan nilai kesopanan yang berlaku di masyarakat.

---

<sup>51</sup> Fathur Rahman, *Parenting Islami di Era Digital* (Bandung: Alfabeta, 2020), hlm. 108.

## 2). Gangguan Tidur

Gangguan pola tidur adalah keadaan ketika individu mengalami atau berisiko mengalami suatu perubahan dalam kuantitas atau kualitas pola istirahatnya yang menyebabkan rasa tidak nyaman atau mengganggu gaya hidup yang diinginkannya.<sup>52</sup> Remaja yang kecanduan gadget tanpa adanya pengawasan orang tua akan selalu memainkan *gadget* itu. Bila itu dilakukan dan terjadi terus menerus tanpa adanya batasan waktu maka akan mengganggu jam tidurnya. Penggunaan *gadget* sebelum tidur dapat menyebabkan gangguan siklus tidur pada anak, sebuah fenomena yang semakin banyak diamati di era digital ini. Cahaya biru yang dipancarkan oleh layar *gadget*, seperti ponsel, tablet, dan komputer, dapat mengganggu produksi melatonin, hormon yang mengatur siklus tidur. Orang tua perlu menyadari risiko ini dan mengambil langkah-langkah untuk melindungi pola tidur anak mereka.

## 3). Menurunnya Interaksi Sosial

Anak yang terlalu sering menggunakan *gadget* cenderung menyendiri dan mengurangi interaksi langsung dengan teman maupun keluarga. Mereka lebih nyaman

---

<sup>52</sup> Wungouw, Riyadi, *Pembentukan Karakter pada remaja studi di Desa Lapole.* (2018, 2020), hlm. 126-138.

berinteraksi dengan dunia maya dibandingkan berkomunikasi secara nyata. Kondisi ini berdampak pada lemahnya kemampuan komunikasi dan kerja sama anak di lingkungan sekolah dan rumah. Dalam jangka panjang, anak dapat mengalami kesulitan beradaptasi secara sosial.<sup>53</sup>

#### 4). Menurunnya Nilai Moral dan Disiplin

*Gadget* juga berdampak pada pembentukan karakter dan kedisiplinan anak. Anak-anak yang kecanduan *gadget* sering kali melupakan kewajiban seperti belajar, beribadah, atau membantu orang tua. penggunaan *gadget* tanpa pengawasan dapat menurunkan kesadaran spiritual dan tanggung jawab sosial anak.<sup>54</sup>

#### 5). Gangguan Kesehatan Fisik

Dampak lain yang sering muncul adalah gangguan kesehatan, terutama pada mata dan postur tubuh. Penggunaan *gadget* dalam waktu lama dapat menyebabkan kelelahan mata (*eye strain*), sakit kepala, nyeri punggung, serta gangguan tidur akibat paparan cahaya biru layar.<sup>55</sup> Selain itu, anak-anak yang

---

<sup>53</sup> Diah Novitasari, “Etika Komunikasi Anak di Era Digital: Dampak dan Solusi Pendidikan Keluarga,” *Jurnal Pendidikan Karakter Anak Indonesia*, Vol. 5, No. 1 (2022): 45–53.

<sup>54</sup> Siti Rahmawati, “Pengaruh Gadget terhadap Nilai Moral Anak di Lingkungan Keluarga,” *Jurnal Pendidikan Islam Kontemporer*, Vol. 4, No. 1 (2021): 99–107.

<sup>55</sup> Muhammad Yusuf, *Kesehatan Anak di Era Digital* (Jakarta: Gramedia Edukasi, 2020), hlm. 66.

menghabiskan waktu dengan *gadget* cenderung kurang bergerak, yang dapat menyebabkan obesitas dan penurunan kebugaran tubuh.

#### d. Kecanduan

Kecanduan adalah suatu kondisi ketika seseorang mengalami ketergantungan yang kuat terhadap suatu aktivitas atau benda tertentu sehingga sulit untuk dikendalikan, meskipun aktivitas tersebut menimbulkan dampak negatif bagi dirinya. Ketergantungan ini ditandai dengan dorongan yang terus-menerus untuk melakukan aktivitas yang sama, kehilangan kontrol diri, serta munculnya rasa gelisah atau tidak nyaman apabila aktivitas tersebut dihentikan.<sup>56</sup> Dalam konteks anak, kecanduan dapat memengaruhi perilaku, emosi, dan aktivitas sehari-hari, seperti belajar, bersosialisasi, dan menjalankan kewajiban lainnya.

### **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu adalah upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan selanjutnya untuk menemukan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya disamping itu kajian terdahulu membantu penelitian dapat memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian

---

<sup>56</sup> Dadang Hiwari, Manajemen Stress, cemas dan depresi, ( Jakarta:FKUI, 2011), hlm. 89.

membuat ringkasannya, dan akan menemukan perbedaan dengan penelitian saya baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang penulis kaji.

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Yunda Catur Bintoro dengan judul *“Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara”* bertujuan untuk mengetahui bentuk upaya serta kendala orang tua dalam menghadapi anak yang mengalami kecanduan *gadget*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua berupaya mengatasi kecanduan *gadget* dengan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, serta membatasi waktu penggunaannya. Selain itu, ditemukan pula kendala bagi orang tua yang bekerja, yaitu keterbatasan waktu interaksi dan pengawasan terhadap anak, sehingga anak cenderung lebih lama menggunakan *gadget* tanpa kontrol yang memadai.<sup>57</sup> Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan penelitian penulis, yakni sama-sama menyoroti peran orang tua dalam membangun kesadaran anak terhadap bahaya kecanduan *gadget*, khususnya pada situasi ketika orang tua memiliki keterbatasan waktu

---

<sup>57</sup> Yunda Catur Bintoro, *Upaya Orang Tua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja Kabupaten Banjarnegara* (Skripsi, IAIN Purwokerto, 2022), hlm. 45–47.

akibat aktivitas pekerjaan. Penelitian ini berkaitan dengan penelitian saya tentang membangun kesadaran anak tentang kecanduan bermain *gadget* apalagi ketika orang tua beraktivitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Rumengan Christina (2020) berjudul “*Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara*” bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana komunikasi efektif antara orang tua dan anak dapat mencegah kecanduan *gadget*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan informan sebagai sumber utama data, serta berlandaskan teori peran (role theory). Hasil penelitian menunjukkan bahwa komunikasi yang baik antara orang tua dan anak berperan penting dalam proses tumbuh kembang anak, terutama dalam membentuk pemahaman anak mengenai batasan penggunaan *gadget*. Orang tua yang mampu mendidik dengan kesabaran, keteladanan, dan cara komunikasi sesuai usia anak dapat membantu anak lebih memahami dampak negatif dari bermain *gadget* secara berlebihan.<sup>58</sup> Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian penulis karena sama-sama menyoroti pentingnya peran komunikasi.

---

<sup>58</sup> Rumengan Christina, *Peran Komunikasi Orang Tua dalam Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini di Kelurahan Karombasan Utara* (Skripsi, Universitas Negeri Manado, 2020), hlm. 58–60.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Lokasi dan Waktu Penelitian**

##### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan Sumatera Utara. secara geografis berada dalam kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan, Desa Batu Layan terdiri dari 3 dusun, luas wilayah keseluruhan 1,51 m2 desa batu layan memiliki batas-batasan antara lain:

1. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Joring Lombang
2. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Gondang Lumayang
3. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Mompang
4. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Huta Padang

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu pelaksanaan Penelitian ini akan dilaksanakan pada bulan Mei sampai bulan Agustus 2025. Waktu yang sudah ditetapkan ini dipergunakan untuk pengumpulan data, beserta dengan pembuatan laporan penelitian selanjutnya.



**Gambar .1. Peta Desa Batu Layan**

**Tabel 2.1**  
**Proses Bimbingan Skripsi**

No	Kegiatan	Jadwal Penelitian
1	Pengajuan Judul	Mei 2025
2	Studi Pendahuluan	Mei 2025
3	Penyusunan proposal	Juni 2025
4	Revisi proposal	Juni-Juli 2025
5	Penelitian Lapangan	Juli -Agustus 2025
6	Menyusun hasil penelitian	September 2025
7	Bimbingan Skripsi	Oktober 2025
8	Seminar Hasil	November 2025
9	Komprehensif	Desember 2025
10	Sidang Munaqosah	Desember 2025

## B. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif, Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang menggambarkan kondisi peneliti di lapangan sebagai kunci utama dalam memperoleh data informasi.<sup>59</sup> Penelitian ini dilakukan dengan terjun langsung kelapangan untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif.

Metode penelitian yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif model fenomenologi. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian ilmiah, yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena dalam konsteks sosial secara alamiah dengan mengedepankan proses

---

<sup>59</sup> Nursri Hayati, Abdusima Nasution, “Integrasi Kurikulum dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 di MI Terpadu Mutiara Kidz Kota Padangsidimpuan” Vol. 4, No. 1 (2024), hlm. 1004.

interaksi komunikasi yang mendalam antara peneliti dengan fenomena yang diteliti. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.<sup>60</sup>

Alasan peneliti menggunakan penelitian kualitatif adalah karena permasalahan yang diteliti di Desa Batu Layan adalah permasalahan yang dinamis dan kompleks sehingga akan kesulitan jika peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, yang menitik beratkan penelitian berdasarkan data numberik (angka). Dalam konteks penelitian ini, maka subjek penelitian adalah orang tua dari anak usia 8 tahun sampai anak remaja kira-kira umur 15 tahun di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidipuan.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian adalah informasi penelitian, yaitu sumber tempat untuk mendapatkan informasi atau keterangan tentang data yang diinginkan peneliti yang berkaitan dengan sebuah penelitian yang dilakukan. Untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan, maka subjek dalam penelitian ini

---

<sup>60</sup> Endah Marendah Ratnaningtyas, dkk, Metodologi Penelitian Kualitatif (Provinsi Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad zaini Anggota IKAPI, 2023). Hlm.15

adalah Orang tua yang memiliki anak di Desa Batu Layan yang berusia dari 8 tahun- 15 tahun.

#### **D. Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh. Lofland dalam Meleong mengemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif, sumber data utamanya adalah berupa kata-kata dan tindakan orang yang diamati, atau diwawancarai dan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lainnya

Sumber data dalam penelitian adalah :

##### 1. Data primer

Data primer adalah data yang paling asli dalam karakter dan tidak mengalami perlakuan statistik apapun. untuk mendapatkan data primer, peneliti harus mengumpulkan secara langsung melalui teknik observasi, wawancara.<sup>61</sup>Sumber data primernya adalah orang tua dari anak yang berusia 8 tahun sampai 15 tahun yang ada di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpaun.

**Tabel 2.2**

#### **Data Orang Tua**

<b>No</b>	<b>Nama orang tua</b>	<b>Umur anak</b>
1	Masdayati	8
2	Rina sari	9
3	Ely suriani	10

---

<sup>61</sup> Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), hlm. 209.

4	Masroni	9
5	Dewi	11
6	Linda	13
7	Lanna sari	12
8	Siti harilas	14

## 2. Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data primer yang telah di olah lebih lanjut dan disajikan oleh pengumpulan data sumber data skunder primer atau oleh pihak lain.<sup>62</sup>Sumber data sekunder adalah sebagai pendukung dalam membantu penelitian yang menjadi data sekunder ialah Kepala desa, perangkat desa, ataupun tokoh agama dan anak yang berusia 8 tahun-15 tahun di Desa Batu Layan Kecamatan Kota Padangsidimpuan.

**Tabel 2.3**

### **Data Sekunder**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Jabatan</b>
1	Hariman Perdana Siregar	Kepala Desa
2	Pangidoan Siregar	Aparat Desa
3	Husril Efendi	Ketua Dusun III
4	Ali Amsor	Aparat Desa
5	Maranaposo	Tokoh Agama
6	Baharuddin	Tokoh Agama

---

<sup>62</sup> Magdalena, dkk, *Metode Penelitian Untuk Penulisan Laporan Penelitian Dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam*, Bengkulu: Penerbit Buku Literasiologi (2021), hlm. 108.

7	Henni Marisa	Anak
8	Aulia Izzatun nisa	Anak
9	Pandi	Anak
10	Wardiatul hasanah	Anak
11	Wilda	Anak
12	Afifun	Anak

## E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menjelaskan tentang metode pengumpulan data yang digunakan. Penelitian ini menggunakan tiga metode pengumpulan data yaitu: wawancara, observasi, dokumentasi dan Audio.

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu teknik mengumpulkan data dengan menggunakan strategi pengamatan terhadap suatu objek penelitian untuk mengetahui kondisi secara langsung dilapangan. Data itu dikumpulkan dan seiring dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih. Observasi ini dilakukan agar peneliti dapat menemukan hal-hal yang sedianya tidak terungkap oleh responden dalam wawancara karena bersifat sensitif atau ingin ditutupi karena dapat merugikan responden.<sup>63</sup> Dalam hal ini, peneliti

---

<sup>63</sup>Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Grafindo Persada, 2011), hlm. 19.

akan mengamati langsung kelapangan, dan melihat bagaimana peran orang tua dalam membangun kesadaran anak tentang bahaya bermain *gadget* di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan.

## 2. Interview (Wawancara)

Wawancara ialah salah satu teknik pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada responden. Wawancara dapat dilakukan secara langsung dengan sumber data maupun tidak langsung dengan sumber data dan dilakukan tanpa prantaraan, tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan dirinya untuk mengumpulkan data yang diperlukan dan sejumlah pertanyaan kepada responden untuk menjawab secara lisan atau tulisan.<sup>64</sup> Wawancara yang dimaksud disini yaitu tanya jawab kepada orang tua tentang peran dalam membangun kesadaran anak dalam bahaya bermain *gadget* di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan.

## 3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian melalui sejumlah dokumen (informasi yang didokumentasikan) berupa dokumen atau dokumen terekam. Dokumen tertulis dapat berupa catatan peran orang tua terhadap membangun kesadaran anak ataupun

---

<sup>64</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 318.

dampak nya. Sementara dokumen terekam dapat berupa foto dan video.<sup>65</sup>

## F. Metode Analisis Data

Pada teknik pengolahan data dan analisis data pada penelitian kualitatif tidak mudah untuk dipisahkan. Bogdan mengatakan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, sehingga mudah memahaminya. Spradley mengatakan bahwa analisis merupakan suatu cara berpikir untuk menguji suatu hal secara sistematis dari data yang terkumpul pada catatan lapangan sehingga peneliti dapat menentukan bagian-bagian, melalui analisis data akan menemukan pola hubungan antara data deskriptif secara rinci.

Analisis data proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Proses analisis data dimulai dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, yaitu wawancara, pengamatan, yang sudah ditulis dalam catatan lapangan, dokumen pribadi, dokumen resmi, foto. Langkah-langkah penelitian dalam menganalisis data adalah dengan cara sebagai berikut:<sup>66</sup>

---

<sup>65</sup> Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian* (Jogjakarta: KBM INDONESIA, 2021), hlm. 28.

<sup>66</sup> Sri Karuniari Nuswardhani, *Teori dan Praktek Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, 2024), hlm.320.

### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka diperlukan catatan secara teliti dan rinci. Untuk itu perlu dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti merangkum, memfokuskan pada hal-hal yang penting di cari tema dan polanya, dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang sangat jelas dan mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data. Data yang diperoleh dari lapangan cukup banyak sehingga peneliti memfokuskan pada hal-hal yang penting secara rinci dan memilih-milih berdasarkan data pokok atau data tambahan untuk itu menyusun data dan membuang data yang tidak penting.

### 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisiplinkan data. Penyajian data yang dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antara kategori dan sebagainya. Setelah data direduksi langkah selanjutnya ialah menyajikan data. Penyajian data dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam memahami apa yang terjadi dilapangan kemudian merencanakan tahap selanjutnya. Dalam penyajian data huruf besar, huruf kecil, dan angka disusun dalam urutan sehingga sturukrnya mudah dipahami.

### 3. Kesimpulan dan Verifikasi Data

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ada ditemukan bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan kredibel.

Oleh karena itu, didalam setiap kegiatan dalam sebuah penelitian ilmiah, diharuskan untuk menarik kesimpulan dari keseluruhan data yang telah dikumpulkan, mulai dari reduksi data maupun yang belum dan tidak menutup kemungkinan dari data yang sudah dikumpulkan akan melahirkan saran-saran dari pembaca kepada peneliti demi perbaikan-perbaikan itu sendiri.

Kesimpulan awal yang telah dikemukakan itu sifatnya masih sementara, dan bisa berubah kapanpun apabila tidak ada data-data yang kuat dan mendukung pada tahap pengumpulan data. Tetapi kesimpulan yang telah dikemukakan di awal, di dukung oleh bukti-bukti yang sudah pasti maka data yang diperoleh itu tidak akan berubah-ubah jika peneliti tersebut kembali lagi kelapangan untuk mengumpulkan data terkait dengan” Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak tentang Bahaya Bermain *Gadget* Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan” Maka kesimpulan yang dikemukakan tersebut merupakan sebuah kesimpulan yang sifatnya bisa dipertahankan.

## **G. Metode Pengecekan Keabsahan Data**

Suatu data penelitian kualitatif dapat dikatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Adapun teknik pengecekan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

### **1. Perpanjangan Pengamatan**

Perpanjangan pengamatan dalam pengumpulan data akan memungkinkan kredibilitas data yang dikumpulkan. Dengan perpanjangan pengamatan ini, peneliti akan mengecek kembali apakah data yang telah didapat selama ini merupakan data yang sudah benar atau tidak bila data yang diperoleh selama ini, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas sehingga diperoleh data yang pasti.

### **2. Meningkatkan Ketekunan**

Meningkatkan ketekunan berarti meningkatkan pengamatan lebih cermat, serius dan berkesinambungan. Dengan meningkatkan ketekunan, maka peneliti mendapatkan data yang valid, sehingga peneliti bisa mempertanggung jawabkan hasil penelitiannya dengan pasti.

### **3. Triangulasi**

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui

sumber lainnya, triangulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> Sasa Sunarsa, *Penelusuran Kualitas dan Kuantitas Sanad Qira'at Sab* (Jawa Tengah: CV. Mangku Bumi Media, 2020), hlm. 29.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Temuan Umum Peneliti**

##### **1. Sejarah Singkat Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota**

###### **Padangsidimpuan**

Desa Batu Layan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan terletak di desa pegunungan yang asri. Desa batu layan didirikan pada tahun 1950, dan jumlah penduduk disitu masih sedikit dikarenakan sebagian desa batu layan masih kebun yang sangat rimbun dan pada tahun 1970 warga mulai berpindahan ke desa batu layan, dan pada tahun 2025 jumlah rumah tangga sudah mencapai 180 rumah tangga, yang mana laki-laki terdiri dari 796 jiwa dan perempuan 774 jiwa. Masyarakat disini bergantung pada perekonomian pada sektor pertanian dan perkebunan, dan sebagian kecilnya berprofesi sebagai kuli bangunan. Keberagaman profesi ini diperkaya dengan kehadiran yang berstatus PNS dan PPPK sebuah pekerjaan yang tertarik bagi masyarakat.<sup>68</sup>

Batu layan termasuk desa yang didomisili oleh penduduk yang beragama islam, sebuah mesjid yang berdiri kokoh menjadi pusat aktivitas keagamaan, melengkapi sekolah MDTA untuk anak-anak belajar agama, Potret ini menggambarkan sebuah komunitas yang harmonis.

---

<sup>68</sup> Ali Amsor, Wawancara, ( Batu Layan, 16 Agustus 2025, Pukul 10.00 WIB).

## **2. Letak Geografis**

Desa Batu layan, secara geografis berada dalam kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan, Desa Batu Layan terdiri dari 3 dusun, luas wilayah keseluruhan 1,51 m2 desa batu layan memiliki batas-batasan antara lain:

4. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Joring Lombang
5. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Gondang Lumayang
6. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Mompang
7. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Huta Padang

## **3. Visi dan Misi Desa Batu layan Angkola Julu Kota Padangsidempuan**

### **a. Visi**

- 1) Religius: Menciptakan suatu kondisi masyarakat yang senantiasa berpegang teguh pada keyakinan beragama. Karena semua penduduk Desa Batu Layan Angkola Julu Kota Padangsidempuan menganut agama islam. maka sangat diharapkan semua tindakan yang dilakukan senantiasa berpedoman pada al-Quran dan Sunnah Rasulullah Muhammad SAW. Sehingga mewujudkan masyarakat yang mempunyai solidaritas yang tinggi dan kepedulian yang tinggi terhadap sesama.
- 2) Sejahtera: tercapainya pertumbuhan ekonomi yang berkualitas dan berkesinambungan aparatur pemerintah untuk mewujudkan tata pemerintahan yang baik, bersih, berwibawa dan bertanggung jawab

yang mampu mendukung pembangunan Desa.<sup>69</sup>

**b. Misi**

- 1) Meningkatkan perekonomian desa melalui pengembangan sektor pertanian, dan industri kecil.
- 2) Meningkatkan partisipasi masyarakat desa dalam proses pembangunan dan pengambilan keputusan.
- 3) Memelihara dan memperkuat semangat kebersamaan dan gotong royong
- 4) Menjaga kelestarian adat istiadat di desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan.
- 5) Mengembangkan sarana pembelajaran agama Islam.<sup>70</sup>

**4. Struktur organisasi desa Batu layan kecamatan angkola julu kota padangsidempuan**

Dalam hal pemerintahan desa batu layan kecamatan angkola julu kota padangsidempuan terdiri dari 3 dusun yang dipimpin oleh kepala dusun masing-masing. Desa batu layan tidak megenal yang dinamakan Rt/Rw, maka disini yang menjadi tanggung jawabnya perdesun.<sup>71</sup> Dan akan dibagi aparat desa sebagai kepala desa, bendahara desa, sekretaris desa, kadus 1 sampai 3, kasi pemerintahan, kasi pelayanan, dan kaur umum.

---

<sup>69</sup> Dokumen, Visi Desa Batu Layan, Kecamatan Angkola Julu, Kota Padangsidempuan.

<sup>70</sup> Dokumen, Misi Desa Batu Layan, Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan.

<sup>71</sup> Husri Efendi, Ketua Dusun III desa Batu Layan, Wawancara, Pada Tanggal 31-Agustus 2025.

## **B. Temuan Khusus**

Di dalam lingkungan keluarga orang tua memiliki peran penting untuk menyadarkan anak dari kecanduan bermain *gadget*. Beberapa orang tua memiliki cara yang berbeda-beda untuk membangun kesadaran anak tentang bahaya kecanduan bermain *gadget*. Bentuk-bentuk serta kebijakan Orang tua pun berbeda kaitannya dengan pengendalian orang tua terhadap anak yang bermain gadget, agar bisa membuat batasan dalam diri anak agar terhindar dari hal-hal yang negatif. Karena hal tersebut dalam upaya pengendalian penggunaan *gadget* pada anak bisa dikatakan tidak mudah, akan banyak kendala sehingga sebagai orang tua harus lebih kuat dan lebih sabar dalam mengendalikan maupun mengontrol anak.

Untuk melengkapi data dan memperoleh informasi yang mendukung penelitian, peneliti melakukan wawancara dengan Orang tua anak yang berumur 8 tahun-15 tahun serta Anak yang berumur 8 tahun sampai 15 tahun, akan tetapi saya tidak meneliti semua anak yang berumur 8 sampai 15 tahun, akan tetapi peneliti akan mewawancarai dari 7 orang tua anak dan 7 anak yang berumur 8 sampai 15 tahun. Peneliti juga turut melakukan wawancara dengan kepala desa atau staf-stafnya ataupun tokoh agama di desa Batu Layan. Berikut hasil wawancara dengan orang tua di desa Batu Layan kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan, tentang apa saja dampak negatif yang didapatkan anak ketika anak tidak kecanduan bermain *gadget*.

## 1. Dampak Negatif

Dampak negatif dapat diartikan sebagai segala bentuk pengaruh buruk atau akibat yang tidak diinginkan dari suatu perbuatan, kebiasaan, atau perkembangan teknologi terhadap individu maupun lingkungannya. Dalam konteks penggunaan *gadget*, dampak negatif merujuk pada akibat buruk yang timbul dari penggunaan perangkat digital secara berlebihan atau tanpa pengawasan yang tepat, baik terhadap perilaku, pola pikir, kesehatan, maupun interaksi sosial pengguna, khususnya anak-anak.

Di lingkungan masyarakat desa, dampak negatif penggunaan *gadget* memiliki karakteristik tersendiri. Meskipun akses teknologi di desa semakin meningkat, banyak anak dan remaja yang belum memiliki kemampuan untuk mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*, serta kurang mendapat pengawasan langsung dari orang tua karena sebagian besar orang tua bekerja, pergi ke ladang, pasar, atau berjualan.<sup>2</sup> Hal ini menyebabkan anak-anak di desa lebih rentan mengalami kecanduan *gadget*, seperti terlalu lama bermain game, menonton video tanpa batas, atau menggunakan media sosial secara berlebihan.

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari orang tua ibu Linda tentang dampak negatif pada anak yang kecanduan bermain *gadget* bahwa dia mengatakan :

“penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama pada aspek pendidikan, perilaku, dan kesehatan. Anak menjadi malas belajar,

lupa mengerjakan tugas, serta mengalami penurunan prestasi akademik. Selain itu, anak juga menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah, menangis ketika *gadget* diambil, berkata kasar, enggan membantu pekerjaan rumah, serta sulit mematuhi aturan yang diberikan orang tua. Dari segi kesehatan, orang tua mengeluhkan gangguan tidur, kebiasaan begadang, serta masalah pada mata akibat terlalu lama bermain *gadget*. Anak juga cenderung malas keluar rumah dan berkurang interaksinya dengan lingkungan sekitar”.<sup>72</sup>

Hal serupa juga diungkapkan oleh Ibu Masdayati selaku Orang tua di Desa Batu Layan yang mengatakan bahwa dampak negatif pada anak yang kecanduan bermain *gadget* bahwa dia mengatakan :

“Dari aspek kesehatan orang tua di Desa Batu Layan mengeluhkan gangguan pola tidur pada anak, seperti sering begadang, sulit bangun pagi, mata merah dan berair, serta kelelahan fisik akibat terlalu lama menatap layar *gadget*. Selain itu, anak dinilai kurang memiliki kedisiplinan dalam mengatur waktu, lebih memprioritaskan bermain *gadget* dibandingkan belajar, beristirahat, dan menjalankan kewajiban sehari-hari. Kondisi ini membuat anak sulit dinasihati dan cenderung menunda-nunda pekerjaan. Oleh karena itu, orang tua merasa perlu melakukan pengawasan yang lebih ketat serta menerapkan aturan yang tegas agar anak tidak semakin bergantung pada *gadget*”.<sup>73</sup>

Adapun informasi wawancara yang saya dapatkan dari bapak pangidoan aparat desa tentang apakah ada dampak negatif dan positif pada anak-anak yang menggunakan *gadget* di desa ini, bahwa dia mengatakan :

“Yang saya lihat dari dampak positifnya seperti anak-anak bisa mencari pelajaran yang sulit, dan ketika dia lupa PR yang mau dikerjakan yang mana pasti dia akan men chat guru atau temannya

---

<sup>72</sup> Linda, Orang Tua, Wawancara, (Batu Layan, 23 Agustus 2025, Pukul 11:30 WIB)

<sup>73</sup> Masdayati, Wawancara, Orang Tua, (Batu Layan, 20 September 2025, Pukul 10:30 WIB)

untuk memperjelas seperti anak saya begitu saya lihat, dan melihat berita juga mereka bisa, dan dari segi dampak negatifnya anak-anak yang bermain gadget apalagi anak laki-laki pasti akan bermain game FF atau ML yang saya lihat dan tentu mereka akan lupa belajar, sholat dan membantu orang tua masing-masing”.<sup>74</sup>

Adapun informasi wawancara yang saya dapatkan dari Wardia tul hasanah tentang apa saja dampak yang kamu dapak ketika bermain *gadget* terlalu lama dia mengatakan bahwa :

”Dampak positif yang saya kak dapat bisa mencari pelajaran yang kurang saya mengerti, dan bisa vidio col bertukar kabar dengan saudara-saudara yang jauh dan bisa melihat berita, dan dampak negatifnya seperti kalau saya membuka *gadget* tidak jauh kemungkinan besar saya selalu membuka tiktok dan lupa belajar dan pekerjaan rumah makin lama dikerjakan dan waktu mau tidur malam saya sering begadang”.<sup>75</sup>

Berdasarkan Kesimpulan wawancara yang diteliti oleh peneliti, seperti yang saya lihat anak yang kecanduan bermain *gadet* kemungkinan besar akan memiliki dampak masing-masing, akan tetapi paling banyak mendapatkan dampak negatifnya, seperti anak yang malas belajar akibat

bermain *gadget* tidak tau batasan waktu, anak malas keluar rumah akibat bermain *gadget*, dusurh pun malas.

## **2. Peran orang tua dalam membangun kesadaran anak tentang bahaya kecanduan bermain *gadget***

Peran orang tua merupakan tanggung jawab, fungsi, dan tindakan

---

<sup>74</sup> Pangidoan, Aparat Desa, Wawancara, (Batu Layan, 17 Agustus 2025, Pukul 15:20 WIB).

<sup>75</sup> Wardiatul hasanah, Anak, Wawancara, (Batu Layan, 18 Agustus 2025, Pukul 09:10 WIB).

yang dilakukan oleh ayah dan ibu dalam membimbing, mendidik, serta mengarahkan anak agar berkembang secara optimal. Orang tua memiliki peran yang sangat penting sebagai pendidik pertama dan utama dalam kehidupan anak, karena dari mereka anak belajar nilai-nilai moral, disiplin, serta perilaku sosial yang baik. Dalam konteks penggunaan *gadget*, peran orang tua menjadi semakin penting karena mereka berfungsi sebagai pengawas dan pembimbing agar anak tidak terjebak dalam penggunaan yang berlebihan.

Membangun kesadaran pada anak berarti membantu anak memahami dan menyadari suatu hal melalui bimbingan dan pengalaman yang diberikan secara terus-menerus. Dalam hal ini, kesadaran yang dimaksud adalah pemahaman anak tentang bahaya dan dampak negatif dari kecanduan bermain *gadget*, serta kemampuan anak untuk mengontrol diri dalam menggunakan perangkat digital. Anak yang sadar akan batasan penggunaan *gadget* akan lebih mampu menyeimbangkan antara hiburan dan kewajibannya, seperti belajar, berinteraksi sosial, dan beristirahat.

Kecanduan bermain *gadget* sendiri merupakan kondisi ketika anak terlalu sering menggunakan perangkat digital seperti ponsel, tablet, atau komputer hingga mengganggu aktivitas sehari-hari, interaksi sosial, serta perkembangan emosional dan akademiknya. Anak yang mengalami kecanduan biasanya menunjukkan perilaku sulit berhenti bermain *gadget*, marah ketika *gadget* diambil, dan kehilangan minat terhadap kegiatan lain.

Oleh karena itu, peran orang tua sangat dibutuhkan dalam menumbuhkan kesadaran anak terhadap bahaya tersebut.

Dengan demikian, peran orang tua dalam membangun kesadaran pada anak yang kecanduan bermain *gadget* dapat diartikan sebagai upaya aktif orang tua dalam memberikan bimbingan, pengawasan, serta edukasi agar anak memahami dampak penggunaan *gadget* secara berlebihan dan mampu menggunakannya dengan bijak. Peran ini meliputi keteladanan, pemberian aturan, komunikasi yang baik, serta penciptaan lingkungan keluarga yang mendukung keseimbangan antara dunia digital dan kehidupan sosial anak. Adapun poin-poin untuk membangun kesadaran anak terhadap kecanduan bermain *gadget* yaitu :

**a. Peran orang tua dalam membatasi waktu bermain *gadget***

Peran orang tua dalam membatasi waktu bermain *gadget* adalah bentuk tanggung jawab dan keterlibatan aktif orang tua dalam mengatur, mengawasi, serta mengendalikan durasi penggunaan *gadget* oleh anak agar tidak berlebihan dan tetap seimbang dengan kegiatan lain. Pembatasan waktu bermain *gadget* oleh orang tua tidak hanya bertujuan untuk menghindari kecanduan, tetapi juga untuk menanamkan disiplin serta kesadaran kepada anak tentang pentingnya mengatur waktu dengan baik. Melalui pembatasan tersebut, anak belajar memahami bahwa bermain *gadget* harus dilakukan pada waktu tertentu dan dalam jangka waktu yang wajar.

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari Orang tua ibu Rina sari yang mengatakan tentang batasan waktu anak dalam bermain *gadget* dan dia mengatakan :

“Apabila anak saya tidak mengetahui batasan dalam bermain *gadget*, saya biasanya menegurnya secara perlahan dan memberikan penjelasan tentang dampak negatif jika bermain *gadget* terlalu lama, seperti mata menjadi sakit, lupa belajar, dan dapat memengaruhi prestasi di sekolah. Saya memberikan aturan bahwa anak hanya boleh bermain *gadget* setelah selesai belajar atau pada waktu tertentu saja. Jika anak tidak mematuhi aturan tersebut, saya mengambil *gadget*nya. Apabila anak menangis, saya mengalihkan perhatiannya dengan mengajak keluar rumah, membeli jajanan, atau bermain bersama teman-temannya agar anak tidak terus bergantung pada *gadget*.”<sup>76</sup>

Senada dengan hal tersebut, orang tua dari ibu lanna sari mengungkapkan dalam membatasi waktu bermain *gadget* yang mengatakan :

“Sebagai orang tua, saya merasa perlu memberikan batasan yang jelas dalam penggunaan *gadget* pada anak. Saya menetapkan waktu tertentu, seperti setelah sholat, selesai mengaji, atau pada hari libur dengan durasi yang terbatas. Apabila anak melanggar aturan dan tidak mendengarkan teguran, saya akan mengambil *gadget*nya dan menyuruhnya bermain di luar rumah atau melakukan aktivitas lain. Dalam kondisi tertentu, saya juga melibatkan ayahnya agar anak lebih patuh terhadap aturan. Hal ini saya lakukan agar anak belajar disiplin, memahami mana yang baik dan buruk, serta tidak mengalami kecanduan bermain *gadget*.”<sup>77</sup>

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari bapak Tokoh Masyarakat terhadap peran orang tua yang mengatakan bahwa :

---

<sup>76</sup> Rina Sari, Orang Tua, Wawancara, (Batu Layan, 26 Agustus 2025, Pukul 15: 35 WIB).

<sup>77</sup> Lanna Sari, Orang Tua, Wawancara, ( Batu Layan, 27 Agustus 2025, Pukul 07: 10 WIB).

“Menurut saya orang tua itu memang besar perannya untuk mengingatkan anak supaya jangan kecanduan bermain *gadget*. Kalau orang tua membiarkannya saja anak akan lupa belajar dan membantu orang tua dirumah. Makanya, orang tua harus pandai-pandai menegur anaknya, kasih batasan waktu main *gadget*, habis itu suruh anak belajar atau bermian diluar rumah bersama teman-temannya”.<sup>78</sup>

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari Henni Marisa tentang bagaimana peran orang tuamu ketika kamu lupa batasan bermain *gadget* dia mengatakan bahwa :

“Anggo lelung au mar hp kaka di bek beki umakku ma aui, baru ditahan umakku mai hp nai, baru disuru ia au kehe mangapil sana makkarejoon karejokku. ( kalau saya lupa batasan waktu bermain *gadget* orang tua saya akan memarahi saya, dan *gadgtenya* di tahan, dan aku disuruh pergi belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah”.<sup>79</sup>

Berdasarkan Kesimpulan wawancara peneliti Orang Tua sangat memiliki peran penting untuk membatasi waktu bermain *gadget* anak supaya anak tidak lupa batasan bermain *gadget*. Meskipun orang tua memberi waktu tetapi jangan lupa mengingat batasannya dan harus sering di ingatkan supaya anak tidak lupa karen bermain *gadget* ini sangat besar sekali magnet untuk tidak mudah ditinggalkan. Karena orang tua bukan hanya peran tetapi anak harus didik dan di ingatkan.

---

<sup>78</sup> Maranaposo, Tokoh Agama, Wawancara, (Batu Layan, 09 September 2025, Pukul 10:00 WIB).

<sup>79</sup> Henni Marisa, Anak, Wawancara, (Batu Layan, 21 agustus 2025, Pukul 13:00 WIB).

## **b. Mendampingi Anak dalam Memilih Aplikasi**

Orang tua berperan penting dalam Mendampingi anak dalam memilih aplikasi pada anak dengan cara memberikan pengawasan dan pendampingan saat memilih aplikasi yang akan digunakan. Melalui bimbingan tersebut, anak dapat memahami perbedaan antara aplikasi yang bersifat edukatif dan bermanfaat dengan aplikasi yang tidak sesuai untuk digunakan. Sikap selektif ini juga membantu anak dalam memanfaatkan *gadget* secara lebih bijak dan produktif, sesuai dengan tingkat usia serta kebutuhan perkembangannya. Kesadaran tersebut menjadikan *gadget* tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak secara positif. Dan orang tua harus sering memeriksa aplikasi apa saja yang sering anaknya gunakan.

Ibu Masda menyebutkan bahwa dengan hanya memberikan batasan waktu saja tidaklah cukup tetapi sebagai orang tua juga perlu mengawasi dan memeriksa konten aplikasi, game apa saja yang anak gunakan dalam aktivitasnya baik dalam belajar maupun dalam menggunakan alat elektronik seperti *gadget* dan televisi. Langkah-langkah yang dilakukan oleh orang tua ini terhadap anaknya yaitu, mendampingi anak pada saat anak memegang *gadget* agar anak tidak membuka fitur-fitur yang dapat membawa pengaruh buruk untuk anak dan yang melenceng untuk di tontonnya.<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> Masdayati, Wawancara, Orang Tua, (Batu Layan, 20 September 2025, Pukul 10:30 WIB).

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari orang tua ibu Ely suryani bahwa mendampingi anak dalam memilih aplikasi dia mengatakan :

“Sebagai orang tua, saya sering memeriksa aplikasi dan permainan yang digunakan anak saat bermain *gadget*. Hal ini saya lakukan untuk memastikan bahwa konten yang diakses anak aman dan sesuai dengan usianya. Aplikasi yang paling sering digunakan anak adalah permainan daring seperti Free Fire dan Mobile Legends, serta YouTube untuk menonton video tertentu. Saya juga berusaha memilihkan tontonan yang bersifat edukatif, seperti video berhitung dan lagu-lagu pembelajaran, karena lebih mudah dipahami oleh anak. Selain itu, saya sering memberikan penjelasan dan berdiskusi dengan anak mengenai cara menggunakan *gadget* dengan baik dan benar agar tidak berdampak negatif bagi perkembangannya.”<sup>81</sup>

Senada dengan pernyataan orang tua ibu Masroni dalam mendampingi anak memilih aplikasi yang akan diakses anak dia mengatakan:

“Saya menyadari pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak, namun karena keterbatasan waktu akibat pekerjaan, saya tidak selalu dapat memantau secara langsung. Anak lebih sering menggunakan aplikasi seperti TikTok, YouTube, dan permainan daring, terutama sepulang sekolah atau saat bermain bersama teman-temannya. Oleh karena itu, meskipun pengawasan tidak dilakukan setiap waktu, saya tetap berusaha mengingatkan anak agar menonton dan bermain hal-hal yang baik serta sesuai dengan usianya. Saya juga melakukan pemeriksaan ketika memiliki waktu luang untuk memastikan anak tidak mengakses konten yang tidak sesuai.”<sup>82</sup>

---

<sup>81</sup> Ely Suriani, Orang Tua, Wawancara, (Batu Layan, 22 Agustus 2025, Pukul 11: 15 WIB).

<sup>82</sup> Masroni, Orang Tua, Wawancara, (Batu Layan, 25 Agustus 2025, Pukul 13:40 WIB).

Adapun informasi wawancara yang saya dapatkan dari Aulia Izzatunnisa tentang game atau aplikasi apa saja yang sering kamu gunakan di gadgetmu dia mengatakan bahwa :

“Saya sering menonton youbet kak karena disitu bisa mengakses flim apa saja yang kita mau, dan satu lagi game paju karena itu sangat asik”.<sup>83</sup>

Adapun informasi wawancara yang saya dapatkan dari bapak Baharuddin tokoh masyarakat tentang seberapa besar anak-anak yang sudah menggunakan *gadget* di desa ini, yang mengatakan bahwa :

“Kira-kira sudah ada 90% , akan tetapi kalau soal milik sendiri atau orang tua itu kira-kira masih 70%”.<sup>84</sup>

Berdasarkan Kesimpulan wawancara peneliti, Orang Tua tentu memiliki cara yang berbeda dalam mencegah anak dalam kecanduan bermain *gadget* terlalu lama. Sebagian orang tua ada yang mengajak anaknya mengobrol dan ada yang menyuruh bermain keluar bersama teman-temannya, ada tidak boleh bermain *gadget* saat di depan anak. Jadi anak itu jangan terlalu dipaksakan harus dengan pelan-pelan dan sebagai orang tua memiliki cara masing-masing dalam mencegahnya.

### **c. Melatih tanggung jawab anak dalam aturan bermain *gadget***

Tanggung jawab dalam penggunaan *gadget* dapat diartikan sebagai kesadaran anak untuk menaati aturan yang telah dibuat oleh orang tua terkait

---

<sup>83</sup> Aulia Izzatunnisa, Anak, Wawancara, (Batu Layan, 18 Agustus 2025, Pukul 12:00 WIB).

<sup>84</sup> Baharuddin, Tokoh Agama, Wawancara, (Batu Layan, 17 Agustus 2025, Pukul 09:10 WIB).

waktu dan cara penggunaan *gadget*. Sikap ini menunjukkan kemampuan anak dalam mengontrol diri, menggunakan teknologi secara tepat, serta memahami batasan yang berlaku. Melalui tanggung jawab, anak belajar menjadi disiplin, menghargai waktu, dan menyadari bahwa setiap kebebasan harus disertai dengan kewajiban. Dalam hal ini, orang tua berperan penting sebagai pembimbing dan teladan agar anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak dan bertujuan positif.

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari orang tua ibu Siti Harilas tentang bagaimana orang tua dalam melatih tanggung jawab anak bahwa dia mengatakan:

“Sebagai orang tua, saya menanamkan sikap tanggung jawab kepada anak dalam menggunakan gadget dengan memberikan aturan yang jelas dan disertai penjelasan. Saya mengajarkan bahwa penggunaan gadget harus sesuai waktu dan tidak boleh berlebihan, misalnya hanya boleh digunakan setelah menyelesaikan tugas sekolah, membantu pekerjaan rumah, atau pada waktu tertentu saja. Saya juga menanamkan nilai-nilai agama dengan mengingatkan bahwa waktu adalah amanah yang harus digunakan untuk hal yang baik, seperti belajar dan beribadah. Dengan adanya aturan dan penjelasan tersebut, anak mulai memahami bahwa setiap tindakan memiliki batasan dan tanggung jawab.”<sup>85</sup>

Senada dengan jawaban orang tua ibu dewi dalam melatih tanggung jawab anak dalam bermain *gadget* bahwa dia mengatakan:

“Saya membiasakan anak bertanggung jawab dalam menggunakan *gadget* melalui komunikasi yang baik, pemberian contoh, serta konsekuensi apabila melanggar aturan. Saya tidak

---

<sup>85</sup> Siti Harilas, Orang Tua, Wawancara, (Batu Laya, 27 Agustus 2025, Pukul 02:15 WIB).

langsung melarang anak bermain *gadget*, tetapi mengajaknya berdiskusi mengenai dampak positif dan negatifnya agar anak mengerti alasan pembatasan. Selain itu, saya berusaha memberi teladan dengan mengatur penggunaan *gadget* saya sendiri di depan anak. Jika anak melanggar aturan, saya menyimpan *gadgetnya* sementara, dan jika anak menaati aturan, saya memberikan pujian. Dengan cara ini, anak belajar mengatur waktu, memahami konsekuensi, dan perlahan menjadi lebih bertanggung jawab dalam menggunakan *gadget*.<sup>86</sup>

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari Pandi tentang apakah kamu bertanggung jawab dalam menanamkan waktu bermain *gadget*, Bahwa dia mengatakan :

“Di rumah saya boleh main *gadget* setelah selesai belajar dan bantu kerjaan di kebun atau bantu orang tua di sawah. Orang tua saya bilang kalau sudah waktunya istirahat atau waktu makan, *gadgetnya* disimpan dulu. Kalau saya masih main, nanti dia minta amanah bahwa saya harus ingat salat, tidur tepat waktu, dan nggak lupa ke ladang. Saya juga nggak asal install aplikasi orang tua cek dulu dulu apa aplikasinya aman dan cocok umur saya. Kadang susah berhenti main kalau banyak teman main bareng di game online, tapi saya ingat kata orang tua kalau *gadget* itu bukan segala-galanya. Jadi saya berusaha pakai *gadget* dengan tanggung jawab supaya orang tua percaya dan saya tetap bisa bantu kerjaan rumah dan main di luar bareng teman”.<sup>87</sup>

Berdasarkan kesimpulan wawancara yang diperoleh oleh peneliti orang tua memberikan aturan kepada anak masing-masing supaya melatih tanggung jawab, disiplin waktu anak terhadap bermain *gadget*. Dari hasil pengamatan, bahwa kesadaran orang tua di Desa Batu Layan terhadap pentingnya tanggung jawab anak dalam penggunaan *gadget* sudah cukup baik, meskipun penerapannya belum sepenuhnya konsisten. Faktor kesibukan dan keterbatasan waktu menjadi kendala utama dalam pengawasan, namun nilai kedisiplinan dan tanggung jawab tetap

---

<sup>86</sup> Dewi, Orang Tua, Wawancara, (Batu Layan, 21 Agustus 2025, Pukul 10:10 WIB).

<sup>87</sup> Pandi, Anak, Wawancara, (Batu Layan, 20 Agustus 2025, Pukul 14:15 WIB).

dusahakan melalui komunikasi dan keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

**d. Mengefektifkan kegiatan positif diluar rumah**

Orang tua tentu dengan mengajak anak keluar rumah. Atau pun sekedar keliling komplek itu bisa mencegah anak dalam kecanduan bermain *gadget*. Jadi sebagai orang tua layak untuk membawa anak keluar rumah walaupun kerumah nenek atau saudara dari situ bisa menjalin silaturahmi dengan baik dengan berkunjung walaupun hari libur atau sekali seminggu, dan bisa juga mengajak kekebun suapa dia tahu dunia alam sebagaimana luasnya.

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari orang tua ibu Siti Harilas tentang kegiatan alternatif positif diluar rumah bahwa dia mengatakan:

“Sebagai orang tua, saya berusaha mengalihkan perhatian anak dari penggunaan gadget dengan mengajak anak keluar rumah dan melakukan aktivitas bersama keluarga. Kegiatan yang sering saya lakukan antara lain mengajak anak ke rumah nenek atau saudara, menghadiri pesta keluarga, pergi ke pasar, taman bermain, kolam renang, atau sekedar jalan-jalan untuk mencari udara segar. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitarnya sehingga tidak hanya fokus pada *gadget*.”<sup>88</sup>

Senada dengan orang tua ibu Masdayati tentang kegiatan alternatif positif diluar rumah bahwa dia mengatakan:

“Ketika saya sibuk bekerja, seperti ke sawah, kebun, menjaga warung, atau berjualan, saya tetap berupaya melibatkan anak dalam aktivitas tersebut atau menyuruh anggota keluarga lain untuk

---

<sup>88</sup> Siti Harilas, Orang Tua, Wawancara, (Batu Laya, 27 Agustus 2025, Pukul 02:15 WIB).

mengajak anak keluar rumah. Anak diajak membantu di sawah atau kebun, ikut berkeliling bersama nenek, bermain bersama saudara, atau pergi bersama kakak dan adiknya. Walaupun tidak setiap hari dapat mengajak anak keluar rumah, kegiatan ini dilakukan secara rutin agar anak tetap bersosialisasi, memiliki aktivitas fisik, dan tidak terlalu bergantung pada *gadget*.<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil kesimpulan wawancara yang diperoleh oleh peneliti orang tua sudah mulai mengajak anaknya keluar walaupun kerumah neneknya, pergi ke pasar, kesawah dan kebun.

**e. memperkenalkan kembali permainan masa lalu atau permainan tradisional.**

Mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan memperkenalkan permainan tradisional dapat membantu mereka kembali aktif dan bersosialisasi. Melalui permainan seperti Main tali, congklak, atau gobak sodor, anak-anak belajar kerja sama, sportivitas, dan menghargai teman. Selain itu, permainan tradisional juga melatih kreativitas serta menjaga anak tetap bergerak dan sehat, sehingga ketergantungan pada *gadget* dapat berkurang secara alami.

Adapun informasi wawancara yang saya peroleh dari orang tua ibu Linda tentang memperkenalkan permainan masa dulu bahwa dia mengatakan :

“Untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget*, saya mengalihkan perhatian anak dengan memperkenalkan permainan tradisional dan aktivitas fisik. Anak diajak bermain bola, petak umpet, kelereng, congkak, ular tangga, lompat tali, serta permainan lain yang

---

<sup>89</sup> Masdayati, Wawancara, Orang Tua, (Batu Layan, 20 September 2025, Pukul 10:30 WIB)

melibatkan gerak dan kebersamaan dengan teman sebaya. Ketika anak sudah asyik bermain bersama teman-temannya, anak cenderung lupa menggunakan gadget dan dapat menghabiskan waktu bermain lebih lama di luar rumah.”<sup>90</sup>

Senada pernyataan dengan ibu masroni tentang memperkenalkan permainan masa dulu bahwa dia mengatakan :

“Dalam mengalihkan anak dari penggunaan gadget, saya menyesuaikan jenis permainan dengan usia anak. Untuk anak yang lebih besar, permainan masa kecil seperti masak-masakan sudah kurang diminati, sehingga saya mengarahkan anak untuk bermain bola atau menemani adik bermain permainan seperti congkak dan ular tangga. Selain itu, anak juga diajak bermain permainan sederhana yang dibuat sendiri, seperti mobil-mobilan dari sandal bekas atau permainan dari bahan sederhana lainnya. Cara ini membuat anak tetap aktif, bersosialisasi, dan tidak terlalu bergantung pada *gadget*.”<sup>91</sup>

Dari hasil wawancara mengenai cara orang tua mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan memperkenalkan permainan tradisional, diperoleh kesimpulan bahwa sebagian besar orang tua memilih mengenalkan kembali permainan masa kecil mereka seperti congklak, main ular tangga, main tali, gobak sodor, dan main masak-masakan. Langkah ini dinilai efektif karena anak menjadi lebih aktif, terhibur, serta dapat berinteraksi langsung dengan teman sebayanya. Selain itu, permainan tradisional juga membantu mengurangi ketergantungan anak terhadap *gadget* dan menumbuhkan nilai kerja sama, sportivitas, serta kecintaan terhadap budaya lokal.

---

<sup>90</sup> Linda, Orang Tua, Wawancara, (Batu Layan, 7 November 2025, Pukul 08:25 WIB).

<sup>91</sup> Masroni, Orang Tua, Wawancara, (Batu Layan, 7 November 2025, Pukul 13:40 WIB).

Jadi dapat disimpulkan berdasarkan hasil wawancara dan observasi peneliti bahwa dalam peran orang tua dalam membangun kesadaran anak tentang bahaya kecanduan bermain *gadget*, orang tua harus menjadi contoh untuk anak-anaknya, karena perilaku anak tidak jauh dari ayah ibunya, seperti buah tidak jauh jatuh dari pohonnya, seperti orang tua harus bisa tidak boleh terlalu sering bermain *gadget* di depan anak karena itu sangat mempengaruhi anak, maka kita sebagai orang tua harus bisa mendidik, menjaga, mengawasi, bisa mengatur waktu, supaya anak banyak mendapatkan dampak positifnya. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk konsisten menunjukkan penggunaan *gadget* yang sehat, seperti tidak menggunakannya saat makan bersama atau sebelum tidur.

Penelitian yang dilakukan oleh Ria Novianti menjelaskan, bahwa perilaku orang tua dalam menggunakan gadget secara langsung di depan anak akan mempengaruhi bagaimana anak-anak mereka menggunakan perangkat tersebut. Anak-anak cenderung meniru durasi dan pola penggunaan *gadget* orang tua mereka, menunjukkan pentingnya memberikan contoh yang baik dalam penggunaan teknologi.

### **C. Analisis Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah peneliti lakukan berikut analisis hasil penelitian:

1. Peran Orang Tua Sebagai contoh dalam Penggunaan *Gadget* pada anak di desa batu layan kecamatan angkola julu kota padangsidempuan.

Berdasarkan temuan peneliti orang tua menjadi contoh terhadap anak masing-masing, seperti membatasi waktu dan memberi aturan karena orang tua menyadari bahwa anak-anak sangat mudah meniru apa yang dilakukan oleh orang tua. Tetapi anak akan tetap meminta *gadget* (handphone) ketika mereka melihat orang tua mereka menggunakannya, yang menunjukkan bahwasanya perilaku orang tua sangat mempengaruhi kebiasaan anak.

Akan tetapi pada kenyataannya upaya orang tua menjadi panutan belum sepenuhnya berhasil, karena sebagian anak tetap memiliki kecenderungan meminta *gadget* meskipun waktu penggunaan telah dibatasi. Hal ini mengindikasikan perlunya pendekatan yang lebih tegas dan disiplin untuk memperkuat peran panutan tersebut.

2. Dapat disimpulkan peran orang tua sebagai contoh dalam penggunaan *gadget* pada anak sangat berpengaruh terhadap cara mereka berinteraksi dengan teknologi. anak-anak cenderung meniru perilaku orang tua mereka, termasuk dalam hal penggunaan *gadget*. Peran Orang Tua Sebagai Pembimbing

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, orang tua membimbing anak untuk memilihkan konten yang edukatif bagi anak anak, meskipun anak-anak sering lebih tertarik pada video yang kurang mengedukasi. Beberapa orang tua tetap berusaha memastikan konten yang diberikan mendukung perkembangan anak, seperti mengajarkan berhitung

atau mengenal binatang melalui aplikasi youtube.

### 3. Peran Orang Tua Sebagai Pengawas

Berdasarkan hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa orang tua masih kesulitan dalam memantau aktivitas anak ketika bermain *gadget* (handphone) karena kesibukan sehari-hari. Peran orang tua sebagai pengawas dalam penggunaan *gadget* pada anak penting dalam menjaga keseimbangan antara manfaat teknologi dan dampak negatif yang mungkin timbul. Karena anak mudah terpengaruh termasuk konten digital, orang tua harus aktif memantau penggunaan *gadget* mereka. Dengan begitu, perkembangan anak baik secara fisik, mental, maupun kemampuan bersosialisasi tetap berjalan dengan baik.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Seluruh rangkaian penelitian ini dilakukan di desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan dengan langkah-langkah metode penelitian. Hal ini bertujuan agar hasil yang diperoleh benar benar sistematis dan objektif. Walaupun demikian untuk mendapatkan hasil yang baik sulit untuk dilakukan dengan mengingat terdapatnya keterbatasan dalam penelitian.

Keterbatasan tersebut diantaranya ialah masalah dalam hal pengumpulan data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan. Seperti kejujuran sumber data dan unit analisis data dalam menjawab pertanyaan yang terdapat dalam pertanyaan wawancara, dalam hal

ini objektif meskipun begitu dari hasil observasi yang dilakukan di desa Batu Layan dapat menjawab kejujuran dalam sumber data dan unit analisis yang memberikan jawaban dari daftar pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Dari isi hambatan yang dihadapi selama proses penelitian, tentu tidak terlepas dari kendala. Namun, peneliti berupaya semaksimal mungkin agar keterbatasan yang ada tidak mengurangi tujuan dari penelitian ini. Berkat kerja keras serta dukungan dari berbagai pihak, seperti kepala desa, orang tua dari anak yang diteliti, aparat desa, tokoh agama, dan anak-anak yang diteliti, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan, dengan judul Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget* Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan dapat diimpulkan bahwa :

1. Peran Orang Tua dalam mencegah prilaku kecanduan bermain *gadget* pada anak

Peran orang tua di desa Batu Layan dalam mencegah kecanduan bermain *gadget* seperti yang diteliti oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa orang tua memiliki cara masing-masing dalam mencegah kecanduan anaknya seperti orang tua membatasi waktu bermain *gadget* seperti waktu yang baik bagi anak kurang lebih 1-2 jam perhari. Orang tua juga mengajak anaknya keluar rumah supaya teralihkan untuk bermain *gadget*, orang tua juga menyuruh anaknya bermain diluar bersama teman-temannya seperti main bola hal ini merupakan cara mudah mengalihkan anak dari bermain *gadget*, orang tua juga melarang anak-anaknya tidak boleh bermain *gadget* ketika makan bersama dan berkumpul bersama, dan orang tua juga menghindari

bermain *gadget* di depan anaknya. Inilah beberapa cara orang tua di desa batu layan dalam mencegah anak dalam kecanduan bermain *gadget*.

## 2. Dampak Positif dan dampak negatif

Adapun dampak yang diperoleh dari bermain *gadget* dapat disimpulkan anak-anak yang bermain *gadget* mendapatkan dampak positif dan negatif. Dampak positif yang didapat anak di Desa Batu Layan antara lain : Informasi dapat oleh peneliti bahwa anak-anak bisa mengetahui pelajaran yang kurang paham, mengerti, dan sulit. Bertukar kabar atau berinteraksi dengan kerabat, saudara, dan teman yang jauh. Melihat berita yang lagi viral di sosial media. Berkarya melalui vidio yang ditonton anak, Mudah menghafal dengan menonton vidio yang menyangkut pelajaran. Sedangkan dampak negatifnya juga ada antara lain anak yang kurang di awasi akan melenceng tontonannya atau bermain ML dan FF. Terbiasa melontarkan bahasa-bahasa yang kurang enak didengar atau meniru bahasa-bahasa yang tidak baik tontonnya, yang paling sering bahasanya keluar ketika kehabisan paket atau kalah dalam permainan game lewat *gadget*. Susah tidur, begadang, dan bangun pagi susah. Malas bermain keluar rumah, malas belajar, dan malas membantu orang tua.

## **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain *Gadget*

sangat penting dalam proses membangun kesadaran anak supaya tidak jadi kecanduan. Peran orang tua bukan soal menyadari akan tetapi mendampingi, mengawasi, contoh teladan bagi anak, cara untuk merubah anak tidak harus terburu-buru akan tetapi pelan-pelan saja tapi pasti tujuannya. Hal ini menegaskan bahwa tanpa keterlibatan orang tua, anak akan cenderung lebih sulit untuk memahami batasan serta dampak dari penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Implikasi dari hasil ini memberikan gambaran kepada orang tua bahwa peran orang tua sangat berpengaruh dalam merubah kecanduan anak. Orang tua tentu harus mengawasi, mendampingi, dan memberi aturan kepada anak, orang tua bukan saja sebagai pengingat akan tetapi sebagai teman dan contoh yang baik bagi anak.

Bagi anak, penelitian ini mengimplikasikan bahwa kesadaran tentang penggunaan *gadget* dapat tumbuh secara optimal apabila anak memperoleh arahan, pengawasan, serta contoh nyata dari orang tua. Anak perlu diarahkan untuk memahami bahwa *gadget* memiliki dampak positif seperti media pembelajaran, sumber informasi, dan mencari pelajaran yang kurang mengerti, paham, dan sulit. Dampak negatifnya ada juga apabila digunakan secara berlebihan.

Dari sudut pandang keluarga, hasil penelitian ini memberikan implikasi bahwa pembentukan kesadaran anak perlu dilakukan melalui pola komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Aturan dalam penggunaan *gadget*

sebaiknya ditetapkan secara jelas dan disepakati bersama, sehingga anak terbiasa dengan disiplin waktu dan memahami pentingnya bermain *gadget* dan bermain di luar rumah. Hal ini merupakan keluarga lingkungan pertama dan utama bagi anaknya dalam menanamkan kesadaran anak.

Selain itu, penelitian ini juga memberikan implikasi kepada pihak kepala desa agar mendukung orang tua dalam membimbing, mengawasi dan memberi aturan kepada anak saat bermain *gadget*. Supaya anak-anak di kampung ini jangan sampai ada yang berbuat kekerasan yang serius.

Implikasi juga dapat ditarik bagi masyarakat memiliki peran penting, khususnya lingkungan sekitar tempat tinggal anak. Masyarakat dapat menciptakan ruangan yang kondusif melalui kegiatan sosial dan interaksi yang lebih aktif dan berpartisipasi dalam aktivitas di luar penggunaan *gadget*. Dengan demikian masyarakat turut berkontribusi dalam memperkuat peran orang tua dalam membangun kesadaran anak tentang bahaya kecanduan bermain *gadget* secara sehat dan seimbang.

Lebih jauh lagi, hasil penelitian ini juga memberikan implikasi bagi pemerintah dan lembaga terkait untuk menyusun kebijakan maupun mendukung peran orang tua dalam mengawasi, mendampingi, dan memberi aturan waktu. Program penyuluhan maupun pelatihan bagi orang tua tentang pola asuh digital dalam mengurangi bahaya dalam kecanduan bermain *gadget*. Dengan adanya lembaga pendidikan, masyarakat, dan pemerintahan,

peran orang tua dalam membangun kesadaran naka tentang bahaya kecanduan bermain *gadget* dapat berjalan lancar secara menyeluruh dan berkelanjutan.

### **C. Saran**

1. Kepala desa, tokoh agama, aparat desa Batu Layan semoga ke depannya bisa lebih mendukung orang tua yang mendampingi, memberi teladan bagi anak-anak mereka.
2. Kepada Orang Tua, Diharapkan dapat terus memberikan pengawasan, dampingan dan memberikan aturan, meskipun disibukkan kesibukan sehari-hari. Orang tua juga harus menggunakan kesabaran dalam melatih anak tentang kecanduan bermain *gadget*.
3. Bagi anak, diharapkan mendengarkan, memahami, dan memanfaatkan dampingan, pengawasan dan aturan yang diberikan orang tua kepada anak mereka masing-masing supaya anak terjaga dari kecanduan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdusima, Nur Sri Hayati “*Integrasi Kurikulum dalam Menghadapi Era Revolusi Industri Di Mi Terpadu Mutiara Kidz. Padangsidempuan, Jurnal Pendidikan Agama Islam*” Vol 4, No1, (2024) 1004.
- Agency Beranda & Derry Iswidharmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, Bisakimia, (2014)
- Anggraini, E. *Mengatasi kecanduan gadget pada anak* (Medan: Serayu Publishing, 2019)
- Ahmad Abu. *Psikologi Sosiologi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2019)
- Amalia, S. Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di TK Surabaya. *Jurnal PG Paud*, 2(2), (2019) 632-661.
- Ardianti, S. D. Hidayatuladkia, S. T., Kanzunnudin, M. Peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anakusia 11 tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), (2021)
- Ardi Wiyani Novan, Barnawi. *Ilmu Pendidikan Islam* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Artha Nugroho, R. I. K. A. J., Nusantara, W., Cahyani, A. D., & Patrama, M. Y. P. Peran orang tua dalam mengurangi dampak negative penggunaan gadget. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), (2022)
- Ali Atabih. *Kamus Inggris Indonesia Arab* (Yogyakarta: Multi Karya Grafika, 2003)
- Bintoro Yunda Catur. “*Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja*,” skripsi, (Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNNES, Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjar negara. (2019)
- Bungin Burhan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: GrafindoPersada, 2011)
- Chusna Asmaul. “Pengaruh Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”. *Jurnal Dinamika Penelitian*. (2017) 315-330.
- Darnis Syefriani. “*Parenting Anak Usia Dini*” (Psikosain: Yogyakarta, 2018)

- Dewi, Eva, 'Potret Pendidikan Di Era Globalisasi Teknosentrisme Dan Proses Dehumanisasi', *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3.1 (2019) 93–116.
- Diana Iftaqul Janah, A., & R. *Dampak Negatif Gadget pada Anak Usia Dini. Generasi Emas*, 6(1), (2023).
- Drajat Zakiah. *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: BUMI AKSARA, 2012)
- Ely, R.& Harahap, R. S. Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 12 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1). (2018)
- Farwa, dkk. Pengetahuan Orangtua Tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Prasekolah Di RA Persis 16 Kecamatan Ciawi Kabupaten Tasikmalaya. *Jurnal STIKES Muhammadiyah Ciamis: Jurnal Kesehatan*, Vol 7, No 1, April. (2020) 53.
- Francisco, Alecsandro Roberto Lemos, 'Pembelajaran Tahfidz Al-Qur'an Dalam Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (PAUD)', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2013) 1689–99.
- Fuchs. Media sosial ladang untuk menambah sosialisai. *Jurnal akademik*.Vol 3. No 2. (2014)
- Hasbullah. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011).
- Hasil Praysurvey Anak Remaja di Desa Batu layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan, Pukul 22.00 WIB.
- Hardjana Agus M. Mempermudah Komunikasi Dengan Alat Canggih. *Jurnal Akademik*. (2016)
- Heryatun, Yayu, and Tri Ilma Septiana, 'Enhancing Digital Literacy for Ustadz/Ustadzah in Modern Islamic Boarding Schools at Banten Province through Sustainable Media Integration', *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7.1 (2023) 45–61.
- Hendrizar, H.&Anggraeni, A.,*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 13(1).

- Hudaya, Adeng, 'Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik', *Research and Development Journal of Education*, 4.2 (2018) 86–97.
- Irfan, Irfan, and others, 'Peran Orang Tua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Nitu Kota Bima', *Edu Sociata: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6.1 (2023) 1–7.
- Ibnu Majah Abu Abdullah Muhammad bin Yazid, *Sunan Ibnu Majah Jilid II* ( Asy-Syifa Semarang 1993)
- Innovative Learning Centre. Diakses pada 2023. 6 Tips to Overcome Gadget Addiction in Children Parenting Firstcry. Diakses pada 2023. 10 Very Important Things Parents MUST Do To Prevent Gadget Addiction in Kids!"
- Kurniati, E., Nur Alfaeni, D. K., & Andriani, F. (2020). Analisis Peran Orang Tua dalam Mendampingi Anak di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1) 241.
- Kementrian Agama RI. (2019). *Terjemahannya Al- Edisi Penyempurnaan* (Jakarta : Timur, 2019)
- Makmudah Siti. *Medsos dan Dampaknya Pada Perilaku Keagamaan Remaja*. (Jakarta: Guepedia, 2019).
- Magdalena, dkk. *Metode Penelitian Untuk Penulisan Laporan Penelitian Dalam Ilmu Pendidikan Islam* (Bengkulu: Penerbit Buku Literasiologi, 2021)
- Manihuruk, Meldaria, Chresty Thessy Tupamahu, and Lasrida Siagian, 'Peran Orang Tua Dalam Pendampingan Pastoral Bagi Anak Usia Remaja Awal Menurut 2 Timotius 1:3-18', *Missio Ecclesiae*, 11.1 (2022) 51–71.
- Mardiyah. "Peran Orang Tua Dalam Pendidikan Agama Terhadap Pembentukan Kepribadian Anak", *Jurnal Kependidikan*, Vol. Iii No. 2. (2015) 109-122.
- Munawwir Ahmad Warson *Kamus Al-Munawwir Ara Indonesia Terlengkap*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997)
- Musthafa Yasin, EQ. *Untuk Anak Usia Dini Dalam Pendidikan Islam* (Yogyakarta: Sketsa, 2018)

- Najmi Nur Mutia. *Bersinergi Mendidik Anak* (Jawa Barat: Jejak Publisher, (2021)
- Nasir Sahulun A. *Peranan Agama Terhadap Pemecahan Problema Remaja* (Jakarta: Kalam Mulia, 2002)
- Nurfadila Fathia dkk. “*Upaya Orang tua untuk Mencegah Ketergantungan Anak Terhadap Penggunaan Gadget*” *Edukids*. (2019) 90-98.
- Novitasari Wahyu. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak*. Disertasi (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2016)
- Nuswardehan K. *STeori dan Praktik Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. (Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia, .2024)
- Pendidikan Departemen dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 1988)
- Pendidikan Departemen Indonesia. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*( Jakarta: Gramedia Utama, 2008)
- Riyadi Wungouw. *Pembentukan Karakter pada remaja studi di desa Lapole*. (2020)
- Romadhani, A. A., Adzhariah, S. I., & Safitri, W. Peran Orang Tua Dalam Membangun Kemandirian Anak: kemandirian anak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah* (Vol. 1, January. (2022) 91-99.
- Roza, E., Kamayani, M., & Gunawan. (2018). *Pelatihan Mmemantau Penggunaan Gadget pada Anak*. *Jurnal SOLMA.*, 7(2) 208 – 214.
- Rukin. *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Surabaya: CV Jakad Media Publishing, 2021)
- Ruli Efrianus. “Tugas Dan Peran Orang Tua Dalam Mendidik Anak” *Jurnal Edukasi Non Formal*. (2020)
- Sarwono Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006).

- Sari, D. P., & Rahmawati, T. Peran keluarga dalam pendidikan anak di masa pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), (2022). 14–25.
- Sahir Syafrida Hafni. *Metodologi Penelitian* (Jogjakarta: KBM INDONESIA, 2021).
- Sahriana, Nanang. Pentingnya Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *JURNAL Smart PAUD*, Vol.2 No.1, Januari. ( 2019) 60-61.
- Satori Djam'. *Metodeologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : ALFABETA, 2017)
- Sri Lestari, Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga (Jakarta: Kencana, 2012)
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012)
- Sunarsa Sasa. *Penelusuran Kualitas dan Kuantitas Sanad Qira'at Sab* (Jawa Tengah: C V. Mangku Bumi Media, 2020)
- Sunita, Indian, and Eva Mayasari, 'PSunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510. <https://doi.org/10.22216/Jen.V3i3.2485> pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak', *Jurnal Endurance*, 3.3 (2018) 510.
- Tatta Herawati Daulae. "Kewajiban Orangtua Terhadap Anak (Kajian Menurut Hadits)," *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, Volume 04, No. 2, Desember. 2020) 104.
- Wahyuningsih, Y. Ashifa, R., Yulianti. "*Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial dan Prestasi Siswa di Sekolah Dasar*". *On Education*, 5(1). (2022)
- Wati, D. R *Gadget Dan Pengaruhnya Pada Keterlambatan Berbicara Speech Delay Pada Anak Usia Dini: Literature Review*. Ojs.Stikestujuhbelas.Ac.Id, (2021).
- Wawancara ibu Masdayati, Hari Rabu tanggal 4 2025, di desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan, Pukul 14.00 Wib.

- Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak* (Jakarta: Universitas Budi Luhur, 2014).
- Wulan, A. N., Dkk. *Literasi Teknologi di Era Disrupsi : Catatan Kritis Mahasiswa* (Semarang : Alinea Media Dipantara, 2022)
- Yuliaharti. Pembentukan Karakter Islami dalam Hadis Dan Implikasinya Pada Jalur Pendidikan Non Formal. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*. (2018) 216-228.
- Yumarni, V. Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*, 8(2). (2022) 369.
- Zulfitria. (2017). Pola Asuh Orang Tua dalam Penggunaan Smartphone pada Anak Sekolah Dasar. *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2) 95 – 102. Retrieved from
- Zulhimma. “ Dinamika Pondok Pesantren di Indonesia ”, *Jurnal Darul Ilmi*, Vol. 02, No. 01. (2013) 163.
- Zulhammi. “Pola Asuh Orangtua dalam mencegah kriminalitas pada remaja menurut konsep islam”, *Jurnal Al-Qalb*, Jilid 8. No. 2, September. (2016) 130.

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Pribadi**

Nama : Tukmaida Sari Siregar  
Nim : 2120100276  
Tempat/tanggal lahir : Batu Layan, 18 September 2001  
Email : [tukmaidasari82@gmail.com](mailto:tukmaidasari82@gmail.com)  
Alamat : Batu layan Kecamatan Angkola Julu Kota  
Padangsidempuan

### **B. Identitas Orang Tua**

Nama ayah : Alm. Usman Siregar  
Pekerjaan : -  
Nama Ibu : Ramila Siregar  
Pekerjaan : Petani  
Alamat : Batu layan Kecamatan Angkola Julu Kota  
Padangsidempuan

### **C. Riwayat Pendidikan**

SD : SDN 200403 siharang-karang  
SMP : MTSN Mustahafawiyah Purba Baru  
SMA : MA Mustahafawiyah Purba Baru  
Universitas : UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary  
padangsidempuan.

## Lampiran 1

**Tabel Observasi Orang Tua**

No	Aspek yang diamati	Indikator	Deskripsi
1	Pembatasan waktu bermain <i>gadget</i>	Orang tua menetapkan durasi bermain <i>gadget</i> untuk anak (misalnya 1-2 jam/hari)	Sebagian besar orang tua sudah membatasi waktu, namun belum konsisten karena anak sering menangis bila <i>gadget</i> diambil.
2	Pengawasan penggunaan <i>gadget</i>	Orang tua mendampingi anak saat menggunakan <i>gadget</i>	Sebagian orang tua memantau isi tontonan/video anak, namun ada yang membiarkan karena sibuk.
3	Pemilihan aplikasi	Orang tua memilihkan aplikasi edukatif dan membatasi game hiburan	Hanya sebagian yang selektif; anak cenderung memilih aplikasi hiburan seperti YouTube dan TikTok.
4	Pembiasaan tanggung jawab	Anak diajarkan untuk menaati aturan penggunaan <i>gadget</i>	Anak mulai belajar menyerahkan <i>gadget</i> sesuai waktu yang ditentukan, walau kadang masih sulit.
5	Alternatif kegiatan positif	Orang tua mengajak anak bermain di luar rumah, beribadah, atau membaca	Beberapa orang tua aktif mengajak anak bermain tradisional, sebagian lainnya belum rutin.
6	Komunikasi antara orang tua dan anak	Orang tua memberi penjelasan tentang dampak bermain <i>gadget</i> berlebihan	Sebagian besar orang tua menggunakan pendekatan dialogis, menjelaskan dampak secara sederhana.
7	Perubahan perilaku anak	Anak menunjukkan pengendalian diri	Anak mulai bisa mengatur waktu

		dalam bermain <i>gadget</i>	belajar dan bermain, meski masih sering tergoda menggunakan <i>gadget</i> lebih lama.
--	--	-----------------------------	---

**Tabel Observasi Anak**

No	Aspek yang diamati	Indikator	Deskripsi
1	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	Anak menggunakan <i>gadget</i> tidak lebih dari 2 jam per hari sesuai aturan orang tua	Sebagian anak sudah mematuhi aturan, namun beberapa masih sulit berhenti bermain.
2	Kepatuhan terhadap aturan orang tua	Anak menyerahkan <i>gadget</i> sesuai waktu yang telah ditetapkan	Sebagian besar anak mematuhi dengan baik, beberapa anak masih menolak ketika <i>gadget</i> diminta.
3	Jenis aplikasi yang digunakan	Anak menggunakan aplikasi edukatif (belajar, hafalan, video pembelajaran)	Anak lebih sering membuka YouTube dan TikTok dibanding aplikasi edukatif.
4	Interaksi sosial dengan teman	Anak masih aktif bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya di luar rumah	Sebagian anak lebih memilih bermain <i>gadget</i> dibanding bermain di luar.
5	Perubahan perilaku	Anak mampu mengatur waktu antara belajar dan bermain <i>gadget</i>	Sebagian anak sudah bisa mengontrol diri, namun masih ada yang sulit fokus belajar karena <i>gadget</i> .
6	Respons terhadap nasihat orang tua	Anak menerima nasihat dan memahami dampak bermain <i>gadget</i> terlalu lama	Sebagian anak memahami dan berusaha mengikuti, namun ada yang hanya patuh sementara.
7	Kegiatan alternatif	Anak ikut kegiatan	Anak mau mengikuti

	selain <i>gadget</i>	lain seperti membaca, membantu orang tua, atau beribadah	kegiatan lain bila didampingi dan diajak langsung oleh orang tua.
--	----------------------	--	---

## Lampiran II

### Pedoman Wawancara

#### A. Wawancara dengan orang tua

1. Bagaimana peran bapak/ibu dalam membatasi waktu bermain *gadget* anak ? Coba jelaskan!
2. Apakah bapak/ibu pernah memilih atau memeriksa aplikasi atau game apa yang paling sering anak ibu gunakan?
3. Bagaimana cara Bapak/Ibu melatih anak agar bertanggung jawab dalam menggunakan *gadget* yang diberikan? coba jelaskan!
4. Seberapa sering bapak/ibu mengajak anak bermain diluar agar berinteraksi dengan teman-temannya? coba jelaskan!
5. Menurut bapak/ibu apakah anak yang sering menggunakan *gadget* pernah mengalami dampak negatif?
6. Apakah bapak ibu pernah mengingatkan anak ke permainan masa dulu atau permainan tradisional ?

#### B. Pertanyaan Untuk Anak

1. Bagaiaman kamu menamkan tanggung jawab disiplin waktu ketika bermain *gadget*? Coba jelaskan!
2. Apa yang terjadi pada matamu ketika bermain *gadget* terlalu lama ? coba jelaskan!
3. Game atau aplikasi apa saja yang paling kamu suka ? dan coba ceritakan tentang gamenya atau aplikasinya?

4. Apakah nilai sekolah mu terpengaruh karena terlalu sering menggunakan *gadget*?coba jelaskan !
5. Apakah ada dampak positif atau negatif yang sudah kamu rasakan ketika bermain *gadget* ? coba jelaskan!
6. Apakah kamu pernah mengalami ketika bermain *gadget* malas untuk bermian keluar? Coba jelaskan!
7. Apakah kamu pernah mencoba berbuat kekerasan kepada orang tua ketika tidak diberikan *gadget* ? Coba jelaskan!

C. Pertanyaan Untuk Kepala Desa, Tokoh Agama, Aparat Desa

1. Bagaimana pendapat bapak terhadap peran orang tua dalam membangun kesadaran anak terhadap kecanduan bermain *gadget*?
2. Apakah ada dampak positif dan negatif pada anak-anak yang menggunakan *gadget* di desa ini ?
3. Seberapa besar anak-anak yang sudah menggunakan *gadget* di desa ini?
4. Apakah di desa ini sudah pernah melakukan kekerasan akibat bermain *gadget* ?

## A. Wawancara dengan orang tua

No	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1	Menurut ibu Linda tentang dampak negatif pada anak yang kecanduan bermain <i>gadget</i>	Penggunaan <i>gadget</i> secara berlebihan pada anak menimbulkan berbagai dampak negatif, terutama pada aspek pendidikan, perilaku, dan kesehatan. Anak menjadi malas belajar, lupa mengerjakan tugas, serta mengalami penurunan prestasi akademik. Selain itu, anak juga menunjukkan perubahan perilaku seperti mudah marah, menangis ketika <i>gadget</i> diambil, berkata kasar, enggan membantu pekerjaan rumah, serta sulit mematuhi aturan yang diberikan orang tua. Dari segi kesehatan, orang tua mengeluhkan gangguan tidur, kebiasaan begadang, serta masalah pada mata akibat terlalu lama bermain <i>gadget</i> . Anak juga cenderung malas keluar rumah dan berkurang interaksinya dengan lingkungan sekitar	Penggunaan <i>gadget</i> secara berlebihan pada anak berdampak negatif terhadap pendidikan, perilaku, dan kesehatan. Anak menjadi malas belajar, prestasi menurun, mudah marah, kurang patuh pada orang tua, serta mengalami gangguan tidur dan kesehatan mata. Selain itu, anak cenderung menarik diri dari lingkungan sosial dan mengurangi interaksi dengan sekitar.

2	<p>Menurut ibu Masdayati yang mengatakan bahwa dampak negatif pada anak yang kecanduan bermain <i>gadget</i></p>	<p>Dari aspek kesehatan orang tua di Desa Batu Layan mengeluhkan gangguan pola tidur pada anak, seperti sering begadang, sulit bangun pagi, mata merah dan berair, serta kelelahan fisik akibat terlalu lama menatap layar <i>gadget</i>. Selain itu, anak dinilai kurang memiliki kedisiplinan dalam mengatur waktu, lebih memprioritaskan bermain <i>gadget</i> dibandingkan belajar, beristirahat, dan menjalankan kewajiban sehari-hari. Kondisi ini membuat anak sulit dinasihati dan cenderung menunda-nunda pekerjaan. Oleh karena itu, orang tua merasa perlu melakukan pengawasan yang lebih ketat serta menerapkan aturan yang tegas agar anak tidak semakin bergantung pada <i>gadget</i></p>	<p>Dari aspek kesehatan, penggunaan gadget berlebihan menyebabkan gangguan tidur, kelelahan fisik, dan masalah pada mata anak. Selain itu, anak menjadi kurang disiplin dalam mengatur waktu, lebih mengutamakan bermain gadget dibandingkan kewajiban, sulit dinasihati, dan cenderung menunda pekerjaan, sehingga orang tua perlu meningkatkan pengawasan dan menerapkan aturan yang tegas.</p>
3	<p>Murut ibu Rina sari yang mengatakan tentang batasan waktu anak dalam</p>	<p>Apabila anak saya tidak mengetahui batasan dalam bermain <i>gadget</i>, saya</p>	<p>Orang tua menegur anak secara persuasif dengan</p>

	bermain <i>gadget</i>	<p>biasanya menegurnya secara perlahan dan memberikan penjelasan tentang dampak negatif jika bermain <i>gadget</i> terlalu lama, seperti mata menjadi sakit, lupa belajar, dan dapat memengaruhi prestasi di sekolah. Saya memberikan aturan bahwa anak hanya boleh bermain <i>gadget</i> setelah selesai belajar atau pada waktu tertentu saja. Jika anak tidak mematuhi aturan tersebut, saya mengambil <i>gadget</i>nya. Apabila anak menangis, saya mengalihkan perhatiannya dengan mengajak keluar rumah, membeli jajanan, atau bermain bersama teman-temannya agar anak tidak terus bergantung pada <i>gadget</i>.</p>	<p>memberikan penjelasan tentang dampak negatif penggunaan <i>gadget</i> berlebihan, menetapkan aturan waktu bermain, serta mengambil <i>gadget</i> jika anak melanggar. Untuk mencegah ketergantungan, orang tua mengalihkan perhatian anak ke aktivitas luar rumah dan permainan bersama teman</p>
4	Menurut ibu lanna sari mengungkapkan dalam membatasi waktu bermain <i>gadget</i>	<p>Sebagai orang tua, saya merasa perlu memberikan batasan yang jelas dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak. Saya menetapkan waktu tertentu, seperti setelah sholat, selesai mengaji, atau pada</p>	<p>Orang tua menetapkan batasan waktu penggunaan <i>gadget</i>, memberikan sanksi dengan mengambil <i>gadget</i> jika aturan dilanggar, serta</p>

		<p>hari libur dengan durasi yang terbatas. Apabila anak melanggar aturan dan tidak mendengarkan teguran, saya akan mengambil <i>gadgetnya</i> dan menyuruhnya bermain di luar rumah atau melakukan aktivitas lain. Dalam kondisi tertentu, saya juga melibatkan ayahnya agar anak lebih patuh terhadap aturan. Hal ini saya lakukan agar anak belajar disiplin, memahami mana yang baik dan buruk, serta tidak mengalami kecanduan bermain <i>gadget</i>.</p>	<p>melibatkan ayah untuk menegakkan disiplin. Upaya ini dilakukan agar anak memahami aturan, bersikap disiplin, dan terhindar dari kecanduan <i>gadget</i></p>
5	<p>Murut ibu Ely suryani mendampingi anak dalam memilih aplikasi</p>	<p>Sebagai orang tua, saya sering memeriksa aplikasi dan permainan yang digunakan anak saat bermain <i>gadget</i>. Hal ini saya lakukan untuk memastikan bahwa konten yang diakses anak aman dan sesuai dengan usianya. Aplikasi yang paling sering digunakan anak adalah permainan daring seperti Free Fire dan Mobile Legends, serta YouTube untuk</p>	<p>Orang tua melakukan pengawasan dengan memeriksa aplikasi dan permainan yang digunakan anak, memastikan konten sesuai usia, serta mengarahkan anak pada tontonan edukatif. Selain itu, orang tua memberikan penjelasan dan berdiskusi dengan anak agar penggunaan <i>gadget</i> dilakukan</p>

		<p>menonton video tertentu. Saya juga berusaha memilihkan tontonan yang bersifat edukatif, seperti video berhitung dan lagu-lagu pembelajaran, karena lebih mudah dipahami oleh anak. Selain itu, saya sering memberikan penjelasan dan berdiskusi dengan anak mengenai cara menggunakan <i>gadget</i> dengan baik dan benar agar tidak berdampak negatif bagi perkembangannya</p>	<p>secara bijak dan tidak berdampak negatif pada perkembangannya.</p>
6	<p>Menurut ibu Masroni dalam mendampingi anak memlih aplikasi</p>	<p>ya menyadari pentingnya pengawasan orang tua terhadap penggunaan gadget anak, namun karena keterbatasan waktu akibat pekerjaan, saya tidak selalu dapat memantau secara langsung. Anak lebih sering menggunakan aplikasi seperti TikTok, YouTube, dan permainan daring, terutama sepulang sekolah atau saat bermain bersama teman-temannya. Oleh karena itu, meskipun pengawasan tidak</p>	<p>Orang tua menyadari pentingnya pengawasan penggunaan gadget, namun keterbatasan waktu kerja membuat pengawasan tidak selalu optimal. Meski demikian, orang tua tetap berupaya mengingatkan anak agar mengakses konten yang sesuai usia dan melakukan pemeriksaan ketika memiliki waktu luang.</p>

		<p>dilakukan setiap waktu, saya tetap berusaha mengingatkan anak agar menonton dan bermain hal-hal yang baik serta sesuai dengan usianya. Saya juga melakukan pemeriksaan ketika memiliki waktu luang untuk memastikan anak tidak mengakses konten yang tidak sesuai</p>	
7	<p>Menurut ibu Siti harilas tentang bagaimana orang tua dalam melatih tanggung jawab anak</p>	<p>Sebagai orang tua, saya menanamkan sikap tanggung jawab kepada anak dalam menggunakan <i>gadget</i> dengan memberikan aturan yang jelas dan disertai penjelasan. Saya mengajarkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> harus sesuai waktu dan tidak boleh berlebihan, misalnya hanya boleh digunakan setelah menyelesaikan tugas sekolah, membantu pekerjaan rumah, atau pada waktu tertentu saja. Saya juga menanamkan nilai-nilai agama dengan mengingatkan bahwa waktu adalah amanah yang harus digunakan untuk hal yang baik, seperti belajar dan</p>	<p>Orang tua menanamkan sikap tanggung jawab kepada anak melalui aturan penggunaan <i>gadget</i> yang jelas, disertai penjelasan dan penanaman nilai-nilai agama, sehingga anak belajar mengatur waktu, memahami batasan, dan bertanggung jawab dalam menggunakan <i>gadget</i>.</p>

		beribadah. Dengan adanya aturan dan penjelasan tersebut, anak mulai memahami bahwa setiap tindakan memiliki batasan dan tanggung jawab	
8	Menurut ibu dewi dalam melatih tanggung jawab anak dalam bermain <i>gadget</i>	Saya membiasakan anak bertanggung jawab dalam menggunakan <i>gadget</i> melalui komunikasi yang baik, pemberian contoh, serta konsekuensi apabila melanggar aturan. Saya tidak langsung melarang anak bermain <i>gadget</i> , tetapi mengajaknya berdiskusi mengenai dampak positif dan negatifnya agar anak mengerti alasan pembatasan. Selain itu, saya berusaha memberi teladan dengan mengatur penggunaan <i>gadget</i> saya sendiri di depan anak. Jika anak melanggar aturan, saya menyimpan <i>gadgetnya</i> sementara, dan jika anak menaati aturan, saya memberikan pujian. Dengan cara ini, anak belajar mengatur waktu, memahami konsekuensi, dan	Orang tua menanamkan tanggung jawab penggunaan <i>gadget</i> melalui komunikasi, keteladanan, pemberian konsekuensi, dan penghargaan, sehingga anak memahami dampak penggunaan <i>gadget</i> , belajar mengatur waktu, dan bertanggung jawab terhadap aturan yang ditetapkan

		perlahan menjadi lebih bertanggung jawab dalam menggunakan <i>gadget</i>	
9	Menurut ibu Siti harilas tentang kegiatan alternatif positif diluar rumah	Sebagai orang tua, saya berusaha mengalihkan perhatian anak dari penggunaan <i>gadget</i> dengan mengajak anak keluar rumah dan melakukan aktivitas bersama keluarga. Kegiatan yang sering saya lakukan antara lain mengajak anak ke rumah nenek atau saudara, menghadiri pesta keluarga, pergi ke pasar, taman bermain, kolam renang, atau sekadar jalan-jalan untuk mencari udara segar. Melalui kegiatan tersebut, anak dapat berinteraksi dengan keluarga dan lingkungan sekitarnya sehingga tidak hanya fokus pada <i>gadget</i> .	Orang tua mengalihkan penggunaan <i>gadget</i> anak dengan mengajak anak melakukan aktivitas luar rumah dan kegiatan bersama keluarga agar anak tetap bersosialisasi dan tidak terfokus pada <i>gadget</i> .
10	Menurut ibu Masdayati tentang kegiatan alternatif positif diluar rumah	Ketika saya sibuk bekerja, seperti ke sawah, kebun, menjaga warung, atau berjualan, saya tetap berupaya melibatkan anak dalam aktivitas tersebut atau menyuruh anggota keluarga lain untuk	Orang tua tetap berupaya mengalihkan anak dari <i>gadget</i> dengan melibatkan anak dalam aktivitas kerja dan keluarga, meskipun memiliki

		<p>mengajak anak keluar rumah. Anak diajak membantu di sawah atau kebun, ikut berkeliling bersama nenek, bermain bersama saudara, atau pergi bersama kakak dan adiknya. Walaupun tidak setiap hari dapat mengajak anak keluar rumah, kegiatan ini dilakukan secara rutin agar anak tetap bersosialisasi, memiliki aktivitas fisik, dan tidak terlalu bergantung pada <i>gadget</i>.</p>	<p>keterbatasan waktu, agar anak tetap aktif, bersosialisasi, dan tidak bergantung pada <i>gadget</i></p>
9	<p>Menurut ibu Linda tentang memperkenalkan permainan masa dulu</p>	<p>Untuk mengurangi ketergantungan anak terhadap <i>gadget</i>, saya mengalihkan perhatian anak dengan memperkenalkan permainan tradisional dan aktivitas fisik. Anak diajak bermain bola, petak umpet, kelereng, congkak, ular tangga, lompat tali, serta permainan lain yang melibatkan gerak dan kebersamaan dengan teman sebaya. Ketika anak sudah asyik bermain bersama teman-temannya, anak cenderung lupa menggunakan <i>gadget</i></p>	<p>Orang tua mengurangi ketergantungan <i>gadget</i> dengan mengalihkan anak pada permainan tradisional dan aktivitas fisik bersama teman sebaya, sehingga anak lebih aktif, bersosialisasi, dan melupakan penggunaan <i>gadget</i>.</p>

		dan dapat menghabiskan waktu bermain lebih lama di luar rumah	
11	Menurut ibu masroni tentang memperkenalkan permainan masa dulu	Dalam mengalihkan anak dari penggunaan gadget, saya menyesuaikan jenis permainan dengan usia anak. Untuk anak yang lebih besar, permainan masa kecil seperti masak-masakan sudah kurang diminati, sehingga saya mengarahkan anak untuk bermain bola atau menemani adik bermain permainan seperti congkak dan ular tangga. Selain itu, anak juga diajak bermain permainan sederhana yang dibuat sendiri, seperti mobil-mobilan dari sandal bekas atau permainan dari bahan sederhana lainnya. Cara ini membuat anak tetap aktif, bersosialisasi, dan tidak terlalu bergantung pada <i>gadget</i>	Orang tua mengalihkan anak dari gadget dengan menyesuaikan jenis permainan sesuai usia, seperti bermain bola, menemani adik bermain, atau permainan sederhana buatan sendiri, sehingga anak tetap aktif, bersosialisasi, dan tidak bergantung pada gadget.

## B. Wawancara Untuk Anak

No	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1	Apa saja dampak yang kamu dapat ketika bermain <i>gadget</i> ?	Dampak positif yang saya kak dapat bisa mencari pelajaran yang kurang saya mengerti, dan bisa vidio col bertukar kabar dengan saudara-saudara yang jauh dan bisa melihat berita, dan dampak negatifnya seperti kalau saya membuka <i>gadget</i> tidak jauh kemungkinan besar saya selalu membuka tiktok dan lupa belajar dan pekerjaan rumah makin lama dikerjakan dan waktu mau tidur malam saya sering begadang	Dengan dampak positif dia memakai untuk bertukar kabar yang penting kalau sudah kecanduan dampak negatif akan melekat banayak
2	Bagaimana peran orang tuamu ketika kamu lupa waktu batasan bermain <i>gadget</i> ?	Anggo lelung au mar hp kaka di bek beki umakku ma aui, baru ditahan umakku mai hp nai, baru disuru ia au kehe mangapil sana makkarejoon karejokku. ( kalau saya lupa batasan waktu bermain <i>gadget</i> orang tua saya akan memarahi saya, dan <i>gadgtenya</i> di tahan, dan aku disuruh pergi belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah	Dia kalau kelamaan main <i>gadget</i> pasti orang tuanya langsung menarik <i>gadget</i> nya
3	Apa saja yang sering kamu akses di aplikasi <i>gadget</i> mu? Coba jelaskan!	Saya sering menonton youbet kak karena disitu bisa mengakses flim apa saja yang kita mau, dan satu lagi game paju karena itu sangat asik	Dia lebih sering menonton yuotube karea disitu bebas memilih flim apa saja yang

			dia sukai
4	Apakah orang tua pernah memeriksa aplikasi yang kamu tonton di <i>gadget</i> ?	Di rumah saya boleh main <i>gadget</i> setelah selesai belajar dan bantu kerjaan di kebun atau bantu orang tua di sawah. Orang tua saya bilang kalau sudah waktunya istirahat atau waktu makan, <i>gadgetnya</i> disimpan dulu. Kalau saya masih main, nanti dia minta amanah bahwa saya harus ingat salat, tidur tepat waktu, dan nggak lupa ke ladang. Saya juga nggak asal install aplikasi orang tua cek dulu dulu apa aplikasinya aman dan cocok umur saya. Kadang susah berhenti main kalau banyak teman main bareng di game online, tapi saya ingat kata orang tua kalau <i>gadget</i> itu bukan segala-galanya. Jadi saya berusaha pakai <i>gadget</i> dengan tanggung jawab supaya orang tua percaya dan saya tetap bisa bantu kerjaan rumah dan main di luar bareng teman	Dia bermain <i>gadget</i> setelah selesai belajar dan membantu orang tua nya

### C. Wawancara dengan kepala desa, aparat desa, dan tokoh masyarakat

No	Pertanyaan	Jawaban	Kesimpulan
1	Bagaimana pendapat bapak terhadap peran orang tua dalam membangun kesadaran anak terhadap kecanduan bermain <i>gadget</i> ?	Menurut saya orang tua itu memang besar perannya untuk mengingatkan anak supaya jangan kecanduan bermain <i>gadget</i> . Kalau orang tua membiarkannya saja anak akan lupa belajar dan membantu orang tua dirumah. Makanya, orang tua harus pandai-pandai menegur anaknya, kasih batasan waktu main <i>gadget</i> , habis itu suruh anak belajar atau bermain diluar rumah bersama teman-temannya.	Dapat disimpulkan orang tua memang sangat berperan penting dalam membangun kesadaran anak terhadap kecanduan bermain <i>gadget</i> .
2	Apakah di desa ini sudah pernah melakukan kekerasan akibat kecanduan bermain <i>gadget</i> ?	Seperti yang saya lihat belum pernah ada kekerasan fisik gara-gara bermain <i>gadget</i> , Cuma berantam kecil karena berebut <i>gadget</i> , marah karena diganggu ketika bermain game itu saja, alhamdulillah kalau kekerasan yang serius belum pernah terjadi, Cuma sedikit kepada orang tua agar membatai waktu anak bermain <i>gadget</i> , karena terlalu lama bermain <i>gadget</i> itu akan mempengaruhi emosi cepat naik, gampang marah, jadi bisa menimbulkan masalah kalau orang tua tidak mewanti-wantinya.	Dapat disimpulkan kalau kekerasan terlalu serius belum ada, akan tetapi itu sangat di hawatirkan. Supaya tidak terjadi pada anak di desa ini
3	seberapa besar anak-anak yang sudah menggunakan <i>gadget</i>	Kira-kira sudah ada 90% , akan tetapi kalau soal milik sendiri atau orang tua itu	Dapat disimpulkan kebanyakan

	di desa ini ?	kira-kira masih 70%.	orang tua belum membelikan <i>gadget</i> pada anak mereka, kalau orang tua mau membelikan <i>gadget</i> pada anak pastikan harus perlu betul untuknya.
4	Apakah ada dampak negatif dan positif pada anak-anak yang menggunakan <i>gadget</i> di desa ini ?	Yang saya lihat dari dampak positifnya seperti anak-anak bisa mencari pelajaran yang sulit, dan ketika dia lupa PR yang mau dikerjakan yang mana pasti dia akan men chat guru atau temannya untuk memperjelas seperti anak saya begitu saya lihat, dan melihat berita juga mereka bisa, dan dari segi dampak negatifnya anak-anak yang bermain <i>gadget</i> apalagi anak laki-laki pasti akan bermain game FF atau ML yang saya lihat dan tentu mereka akan lupa belajar, sholat dan membantu orangtua masing-masing.	Dapat disimpulkan dampak positif dan negatif tiap pengguna <i>gadget</i> pasti ada.

**Lampiran III**



**Gambar 1.1 Wawancara Bersama Bapak Kepala Desa Batu Layan**



**Gamabar II.1 Wawancara Bersama Bapak Kadus 3 Desa Batu Layan**



**Gambar III.1 Wawancara Bersama Orang Tua Ibu Lanna Desa Batu Layan**



**Gambar IV.1 Wawancara Bersama Orang Tua Ibu Siti Harilas Desa Batu Layan**



Gambar V.1 Wawancara Bersama Orang Tua Ibu Masdayati Desa Batu Layan



Gambar VI.1 Wawancara Bersama Orang Tua Ibu Masroni Desa Batu Layan



Gambar VII.1 Wawancara Bersama Orang Tua Ibu Ely Suriani Desa Batu Layan



Gambar VIII.1 Wawancara Bersama Orang Tua Ibu Linda Desa Batu Layan



Gambar IX.1 Wawancara Bersama Tokoh Agama Bapak Maranaposo Desa Batu Layan



Gambar XI.1 Photo Bersama Visi Misi Bersama Bapak Pangidoan Siregar Desa Batu Layan



Gambar XI.1 Wawancara Bersama Anak Wildatul Desa Batu Layan



Gambar XII.1 Wawancara Bersama Anak Aulia Izzatun Nisa Desa Batu Layan



**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

Nomor : 3010/Un.28/E.1/TL.00.9/08/2025

|| Agustus 2025

Lampiran : -

Hal : **Izin Riset**  
**Penyelesaian Skripsi**

Yth. Kepala Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu, Kota Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Tukmaida Sari Siregar  
NIM : 2120100276  
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Alamat : Batu Layan Kecamatan Angkola Julu

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul **"Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain Gadget di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidempuan "** Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas .

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang akademik dan  
Kelembagaan

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

**PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN**

**KECAMATAN ANGKOLA JULU**

**DESA BATU LAYAN**

Nomor : *DS/179/18* / 2025

Lampiran : -

Perihal : Balasan Izin Penelitian

Menindak lanjuti surat Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addrary Padangsidimpuan Nomor : 3818/Un.28/E.1/TL.00.9/08/2025 permohonan izin penelitian yang telah Saudara ajukan pada tanggal 13 Agustus, perihal izin penelitian skripsi dengan ini kepala desa Batu Layan menyatakan bahwa:

Nama : Tukmaida Sari Siregar

Nim : 2120100276

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Program Studi : PAI

Alamat : Batu Layan

Menyatakan bahwa benar melaksanakan penelitian desa ini dengan judul "**Peran Orang Tua Dalam Membangun Kesadaran Anak Tentang Bahaya Kecanduan Bermain Gadget Di Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan**", maka dengan ini kami pihak Pemerintah Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan memberikan izin kepada Saudara untuk melaksanakan penelitian di wilayah Desa Batu Layan Kecamatan Angkola Julu Kota Padangsidimpuan mulai tanggal 14 Agustus sampai dengan 10 September.

Kami berharap penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat, baik bagi Saudara maupun bagi masyarakat Desa Batu Layan di kemudian hari.

Hormat kami,

Kepala Desa Batu Layan



(Hariman Perdana Siregar)