

**UPAYA PENGURUS KAMPUNG LALI GADGET DALAM
MEMINIMALISIR KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI
WILAYAH SIDOARJO**

SKRIPSI



Oleh

Ammalia Nur Medina Putri
Hardandy NIM : 212103030017

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JUNI 2025**

**UPAYA PENGURUS KAMPUNG LALI GADGET DALAM
MEMINIMALISIR KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI
WILAYAH SIDOARJO**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam



Oleh :

Ammalia Nur Medina Putri Hardandy
NIM. 212103030017

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS DAKWAH
JUNI 2025**

**UPAYA PENGURUS KAMPUNG LALI GADGET DALAM
MEMINIMALISIR KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI
WILAYAH SIDOARJO**

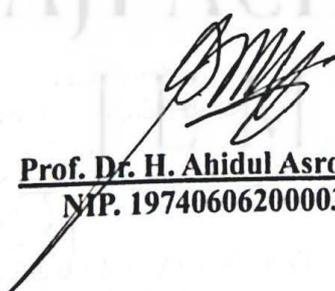
SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Oleh :

Ammalia Nur Medina Putri Hardandy
212103030017

Disetujui Pembimbing:


Prof. Dr. H. Ahidul Asror, M.Ag.
NIP. 197406062000031003

**UPAYA PENGURUS KAMPUNG LALI GADGET DALAM
MEMINIMALISIR KECANDUAN GADGET PADA ANAK DI WILAYAH
SIDOARJO**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Sosial (S.Sos)
Fakultas Dakwah
Program Studi Bimbingan Konseling Islam

Hari : Selasa
Tanggal : 17 Juni 2025

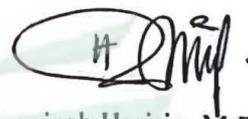
Tim Penguji

Ketua

Sekretaris



David Ilham Yusuf, S.Sos.I., M.Pd.I
NIP 198507062019031007



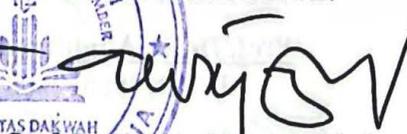
Zayyinah Haririn, M.Pd. I
NIP 198103012023212017

Anggota

1. Dr. H. Sofyan Hadi, M.Pd. (.....)
2. Prof. Dr. H. Ahidul Asror. M.Ag (.....)



Menyetujui
Dekan Fakultas Dakwah


Prof. Dr. Fawaizul Umam, M. Ag
NIP. 19730227000031001

MOTTO

وَالْعَصْرِ

إِنَّ الْإِنْسَانَ لِفِي خُسْرٍ

إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَّصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَّصَوْا بِالصَّبْرِ

Artinya :

1. Demi masa
2. Sesungguhnya manusia benar-benar berada dalam kerugian
3. Kecuali orang-orang yang beriman dan beramal saleh serta saling menasihati untuk kebenaran dan kesabaran.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

*“Surat Al-’Ashr: Arab, Latin Dan Terjemah Lengkap | Quran NU Online,” diakses 20 Juni 2025, <https://quran.nu.or.id/al-ashr>.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan dengan penuh rasa hormat dan terima kasih yang sebesar besarnya kepada Kedua orang tua saya, bapak Suswandi dan Ibu Suhartini, beliau selalu mendukung serta mendoakan saya di setiap perjalanan agar saya selalu diberikan kelancaran, kesehatan, keberhasilan dan kesuksesan,.

Yang kedua skripsi ini saya persembahkan kepada diri sendiri sebagai bentuk apresiasi atas segala usaha, ketekunan, kesabaran dan ketabahan yang telah saya lakukan selama proses penyelesaian studi ini. Meskipun sering dihadapkan pada berbagai tantangan dan rintangan, saya berusaha untuk tetap kuat dan semangat dalam menjalani setiap langkah nya.



KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur disampaikan penulis kepada Allah karena atas berkah dan anugerah-Nya sehingga dari awal penulis melakukan perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana, dapat terselesaikan dengan lancar. Keberhasilan ini dapat penulis capai berkat dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., M.M., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menyediakan fasilitas memadai selama proses belajar di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah yang telah memberikan izin untuk penelitian ini.
3. Bapak Muhammad Muhib Alwi, S.Psi., M.A, selaku kepala jurusan Psikologi Islam dan Bimbingan Konseling Islam
4. Bapak David Ilham Yusuf, M.Pd.I., selaku Kepala program Studi Bimbingan dan Konseling Islam yang telah membimbing selama proses perkuliahan serta menyetujui judul skripsi penulis.
5. Bapak Prof. Dr. H. Ahidul Asror, M.Ag selaku dosen pembimbing skripsi yang sabar serta ikhlas dan selalu memberikan waktu untuk membimbing dan memotivasi penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi hingga tersusun dengan baik.

6. Bapak/Ibu Dosen dan segenap civitas Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan arahan selama ini.
7. Kak Irfandi dan Kak Gista, selaku CEO Kampung lali gadget dan selaku manager operasional kampung lali gadget. yang telah bersedia serta memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di yayasan kampung lali gadget dari awal hingga selesai.

Penulis

Ammalia Nur Medina Putri H.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

ABSTRAK

Ammalia Nur Medina Putri Hardandy, 2025 : *Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget Dalam Meminimalisir Kecanduan Gadget Pada Anak Di Wilayah Sidoarjo*

Kata kunci : Meminimalisir Kecanduan Gadget, Upaya

Penggunaan gadget kini sudah menjadi bagian yang sangat erat dalam kehidupan sehari-hari terutama pada anak-anak. Namun, penggunaan yang berlebihan berdampak negatif pada perkembangan anak baik dari segi psikologis, sosial, pendidikan, maupun kesehatan. Dalam konteks ini, perhatian dari orang tua, dan masyarakat sangat penting untuk mengarahkan dan mengawasi pemakaian gadget pada anak agar tetap bijak dan seimbang. Kampung Lali Gadget hadir sebagai sebuah inisiatif yang bertujuan menciptakan lingkungan yang ramah anak dan mendukung aktivitas di luar ruangan tanpa ketergantungan gadget. Melalui berbagai kegiatan seperti permainan tradisional, workshop kerajinan, dan kegiatan outdoor learning.

Fokus penelitian dalam skripsi ini adalah: 1) Apa dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget di wilayah Sidoarjo? 2) Bagaimana upaya pengurus Kampung Lali Gadget dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada anak di wilayah Sidoarjo?

Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui apa dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget di wilayah Sidoarjo. 2) Untuk mengetahui bagaimana upaya pengurus Kampung Lali Gadget dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada anak di wilayah Sidoarjo.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mendalam semi terstruktur observasi partisipatif, dan dokumentasi. Kemudian Teknik analisis data menggunakan kondensasi data (seleksi data, pengerucutan atau pemfokusan data), dan conclusion drawing/ verification (kesimpulan)

Penelitian ini sampai pada Kesimpulan gadget memiliki dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif, dampak positif muncul ketika penggunaan gadget digunakan sebagaimana mestinya, tidak berlebihan dan tidak menyebabkan kecanduan. Gadget yang digunakan secara berlebihan dapat menimbulkan dampak negatif yang kompleks seperti sulit berkonsentrasi saat belajar, prokrastinasi belajar, tantrum, mengurung diri, dan masalah Kesehatan. Hal ini dapat diatasi dengan berbagai kegiatan yang menarik agar anak tidak cepat bosan. Mengatasi dampak negatif penggunaan gadget melalui berbagai aktivitas yang positif dan permainan tradisional yang menarik dan mendidik. Tujuan dari kegiatan tersebut untuk membantu anak menyeimbangkan penggunaan gadget dengan kegiatan yang bermanfaat dan mengembangkan karakter serta keterampilan hidup anak. Dengan melakukan kegiatan tersebut dapat mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan yang positif sehingga dapat membantu mengurangi kecanduan gadget secara efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

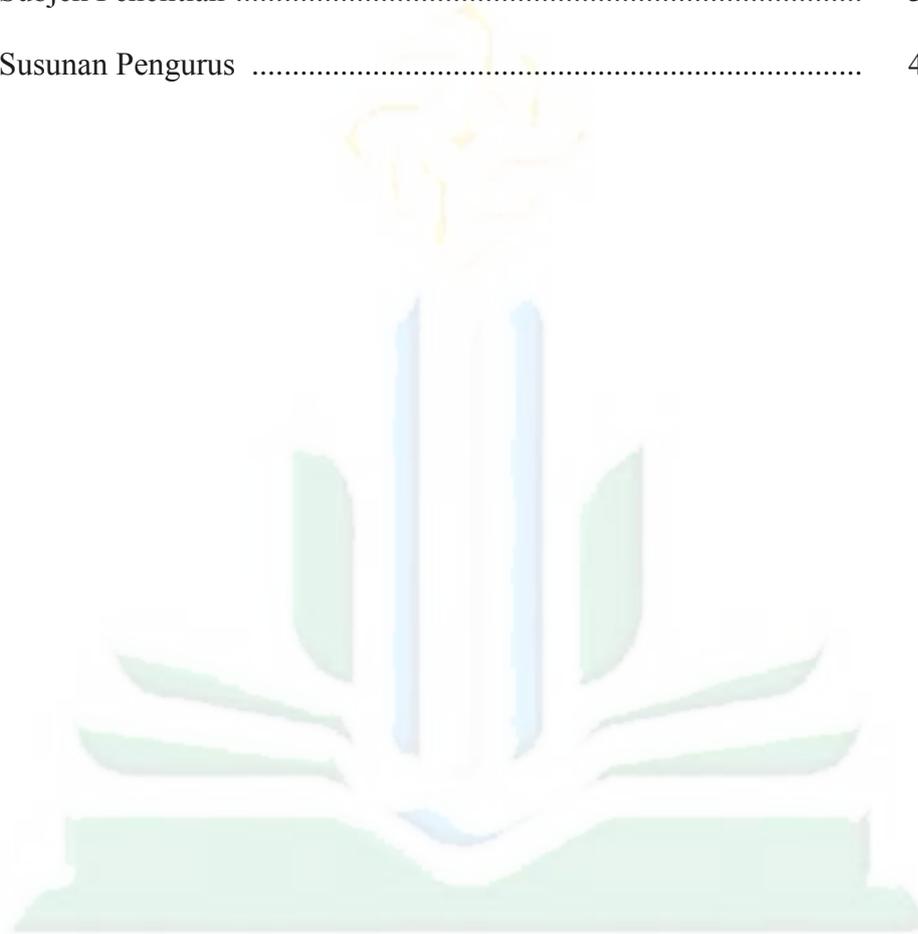
DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Definisi Istilah	8
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Penelitian Terdahulu	11
B. Kajian Teori	16
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	29
B. Lokasi Penelitian	30

C. Subyek Penelitian.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data	32
E. Analisis Data	33
F. Keabsahan Data.....	35
G. Tahap-Tahap Penelitian	36
BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS.....	38
A. Gambaran Obyek Penelitian	38
B. Penyajian Data dan Analisis Data	44
C. Pembahasan Temuan	69
BAB V PENUTUP.....	79
A. Kesimpulan	79
B. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Table Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel Subjek Penelitian	31
Tabel Susunan Pengurus	44



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Kondensasi data.....	34
Gambar 4.1 Logo Lembaga.....	38



BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pada zaman sekarang ini penggunaan perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, dan komputer telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Bukan hanya remaja dan orang dewasa saja, namun anak-anak juga dapat mengakses berbagai konten, baik edukatif maupun hiburan. Penggunaan gadget sekarang ini anak harus diawasi, dididik dan diberikan perhatian dengan penuh hati-hati. Pada era sekarang, anak-anak kerap kali sudah mengenal dan menggunakan gadget sebagai bagian dari keseharian mereka.

Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2023, anak-anak di bawah umur 15 tahun yang memiliki *smartphone* mencapai 36,99%². Pada usia ini anak yang sebenarnya dalam pengawasan orang tua namun sudah memiliki gadget sendiri. Namun, penggunaan gadget juga berdampak positif jika digunakan sewajarnya dan dalam pengawasan orang tua. Gadget jika digunakan secara berlebihan tanpa adanya pengawasan dengan orang tua pun juga berdampak buruk dapat menyebabkan anak menjadi kecanduan bermain gadget.

² Badan Pusat Statistik Indonesia, "Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur - Tabel Statistik," diakses 19 Juni 2025, <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>.

Menurut survei Komisi Perlindungan Anak Indonesia, terdapat lebih dari 71,3% anak usia sekolah yang sudah memiliki gadget dan memainkannya dalam waktu yang lama. Selain itu, 79% responden diperbolehkan menggunakan gadget bukan untuk belajar³. Hal ini sering kali tidak disadari oleh orang tua, yang dapat menyebabkan kecanduan gadget pada anak. Akibatnya, anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gadget dapat mengganggu prestasi akademik, Kesehatan, masalah sosial dan emosional.

Tanpa disadari hal ini dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Peran orang tua, guru dan masyarakat sekitar juga harus memilah dan memilih segala sesuatu yang dapat berdampak negatif pada anak, termasuk upaya dalam menghindari dampak negatif penggunaan gadget. Itu merupakan salah satu tugas dan bentuk tanggung jawab seorang hamba dalam menjaga amanah yang telah diberikan oleh Allah SWT., sesuai dengan al-Qur'an surat At-Tahrim ayat 6 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya : *Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, dan keras, yang tidak durhaka kepada Allah terhadap apa yang dia*

³ Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), "Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19," , 16.

*perintahkan kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan*⁴

Surat At-Tahrim ayat 6 menegaskan bahwa orang tua memiliki kewajiban untuk menjaga dan melindungi diri serta keluarganya dari perbuatan yang dapat membawa pada keburukan atau siksa. Dalam konteks ini, tugas utama orang tua adalah mendidik, membimbing, serta selalu mengingatkan anak-anak agar tidak terjerumus ke dalam perilaku negatif. Orang tua diharapkan menjadi teladan, memberikan arahan yang benar, dan membentengi anak-anak dari pengaruh buruk, baik dari lingkungan maupun perkembangan zaman

Orang tua sangat berperan penting dalam proses perkembangan anak, terutama pada pembatasan penggunaan perangkat elektronik, seperti mengawasi tontonan anak dan mengajak anak untuk senantiasa bersosialisasi⁵. Terdapat berbagai macam cara yang dapat dipraktikkan orang tua dalam mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak seperti: meluangkan waktu untuk mengobrol dengan anak, membatasi penggunaan gadget, mengajak anak bermain di luar ruangan, mengajarkan anak bermain permainan yang edukatif seperti permainan tradisional yang dapat memberikan manfaat penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak⁶.

⁴ “Surat At-Tahrim Ayat 6: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online,” diakses 19 Juni 2025, <https://quran.nu.or.id/at-tahrim/6>.

⁵ Didien Ika Setyarini dkk., “Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (11 Mei 2023): 2502.

⁶ Elka Mimin, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini” 6, no. 02 (2022): 565.

Orang tua juga harus menjadikan anak sebagai partnernya, karena dalam mengurangi penggunaan gadget harus diimbangi dengan kegiatan-kegiatan positif, kegiatan positif merupakan kegiatan yang bermanfaat dan berguna untuk diri sendiri dan untuk orang lain serta bisa memberikan pengaruh pada perkembangan pribadi, sosial, dan lingkungan seseorang. Contoh kegiatan positif seperti olahraga, mengembangkan kreatifitas. Kegiatan positif umumnya banyak dilakukan di sekolah, di mana siswa dapat berpartisipasi dalam berbagai klub, organisasi, atau kegiatan ekstrakurikuler di sekolah nya.

Meskipun demikian kegiatan positif juga dapat dilakukan di rumah, dengan melibatkan anggota keluarga dalam berbagai aktivitas yang mendukung perkembangan anak. Tetapi, tidak semua orang tua memiliki banyak waktu luang untuk bermain dan melakukan aktivitas bersama anak karena kesibukan sehari-hari. Mengatasi situasi tersebut, anak-anak masih dapat terlibat dalam kegiatan positif dengan teman sebayanya.

Banyak kegiatan yang bisa dilakukan dengan teman sebaya seperti bermain di luar ruangan, melalui permainan tradisional. Permainan tradisional adalah salah satu cara bermain yang cocok untuk melatih fisik dan mental anak. Karena permainan tradisional melatih dan merangsang kreatifitas anak anak melatih jiwa kepemimpinan, melatih ketangkasan, kecerdasan anak serta melatih wawasan anak ⁷. Melalui bermain permainan tradisional anak juga

⁷ Ria Iin Safitri, "Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Di Kalangan Anak Gang Kazoku, Cugung Lalang," *Jurnal Narasi* Vol. 1 (1 Maret 2020): 2.

dapat mendapatkan manfaat yang bagus untuk perkembangan anak, Manfaat dari permainan tradisional itu sendiri dapat mengembangkan kecerdasan sosial dan emosional anak, meningkatkan kreativitas anak, meningkatkan keterampilan motorik dan koordinasi, mengajarkan nilai nilai budaya, meningkatkan kemampuan kognitif, meningkatkan kesehatan fisik dan mental, serta mengajarkan tanggungjawab⁸.

Secara keseluruhan permainan tradisional bukan hanya soal menyenangkan, namun juga dapat memberikan dampak dan manfaat yang baik untuk masyarakat sekitar. Sejalan dengan hal itu dengan kegiatan bermain merupakan hak setiap anak tanpa dibatasi oleh usia hal ini tertuang pada Pasal 31 Konvensi Hak Hak Anak yang menyatakan bahwa “ setiap anak memiliki hak untuk bermain tanpa dibatasi oleh usianya usia anak anak. Hak anak untuk beristirahat dan menikmati waktu santai, memperoleh kesempatan bermain, serta ikut ambil bagian dalam kegiatan rekreasi. Selain itu, mereka juga berhak berpartisipasi secara bebas dalam aktivitas budaya dan seni di lingkungan mereka.”⁹. Maka dari itu anak anak perlu bermain dalam belajar karena dengan begiitu dapat menarik perhatian dan dapat meningkatkan pengetahuan anak.

Perhatian dari orang tua, guru, dan masyarakat sekitar sangat penting dalam mengurangi pemakaian gadget pada anak. Dengan adanya dukungan dan pengawasan yang baik, anak-anak dapat lebih terarah dalam

⁸Heri Yusuf Muslihin dan Resa Respati, “Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak,” *SEMDIKJAR*, 2021, 87.

⁹ “Konvensi Hak Anak: Versi anak anak | UNICEF Indonesia,” diakses 19 Juni 2025, <https://www.unicef.org/indonesia/id/konvensi-hak-anak-versi-anak-anak>.

memanfaatkan teknologi dengan bijak. Salah satu langkah yang bisa dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah program di "Kampung Lali Gadget," yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi sosial dan aktivitas fisik di luar ruangan tanpa ketergantungan pada gadget.

Kampung lali gadget memiliki program yang menarik dan edukatif serta berupaya untuk meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget. Program di kampung lali gadget bermacam macam mulai dari berbagai aktivitas menarik, seperti permainan tradisional, workshop, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), aktivitas khas perdesaan, berkemah, bertanam, menangkap ikan, berkebun, berternak dan lain lain yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget. Melalui cara ini, anak-anak tidak hanya terhindar dari penggunaan gadget berlebihan, tetapi juga mendapatkan pengalaman sosial yang positif serta dapat mengembangkan keterampilan baru.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget Dalam Meminimalisir Kecanduan Gadget Pada Anak Di Wilayah Sidoarjo. Dengan demikian, perhatian dan keterlibatan aktif dari semua pihak sangat diperlukan, agar anak-anak dapat tumbuh dalam lingkungan yang sehat dan produktif, sekaligus lebih menghargai interaksi langsung dengan lingkungan sekitar mereka

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang diatas, maka dapat di tetapkan fokus penelitian dalam masalah ini adalah:

1. Apa dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget di wilayah Sidoarjo?
2. Bagaimana upaya pengurus kampung lali gadget dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada anak di wilayah Sidoarjo?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apa dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget di wilayah Sidoarjo.
2. Untuk mengetahui bagaimana upaya pengurus kampung lali gadget dalam meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget pada anak di wilayah Sidoarjo

D. Manfaat Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini akan bermanfaat bagi semua pihak. Adapun manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua macam, yaitu teoritis dan praktis, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat tentang pengurangan kecanduan gadget pada anak dengan cara bermain permainan tradisional yang menyenangkan dan dapat memberikan dampak yang baik pabgi pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Program Studi

Bagi program studi bimbingan konseling diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan referensi bagi mahasiswa yang sedang menimba ilmu di bimbingan dan konseling islam khususnya pada peminatan keluarga

b. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi yang berguna dan bermanfaat bagi mahasiswa atau bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian ulang yang lebih baik, baik dari segi materi maupun metode yang digunakan.

c. Bagi masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat, serta meningkatkan pemahaman masyarakat, dan memperluas wawasan tentang kecanduan gadget

E. Definisi Istilah

Untuk memperkuat istilah yang dipakai peneliti agar tidak terjadi penafsiran yang salah dan meimbulkan kesalahpahaman makna istilah oleh pembaca, maka peneliti menjelaskan definisi istilah sebagai berikut:

1. Upaya

Upaya merupakan usaha yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai suatu tujuan, menyelesaikan masalah.

2. Pengurus Kampung Lali Gadget

a. Pengertian Pengurus Kampung Lali Gadget

Pengurus biasa diartikan sebagai “Pengelolaan” atau “manajemen”. Pengurus merupakan sekelompok orang yang mengurus atau mengelola serangkaian tugas ataupun kegiatan dalam mencapai tujuan tertentu. Kampung lali gadget merupakan komunitas hasil kolaborasi warga dan anak muda yang berfokus dalam mengurangi penggunaan gadget dengan cara yang menarik dan edukatif sehingga anak lupa dengan gadgetnya

Pengertian pengurus kampung lali gadget adalah sekelompok organisasi yang mengurus dan mengelola tugas ataupun kegiatan, khususnya dalam hal mengurangi ketergantungan gadget pada anak.

3. Meminimalisir kecanduan gadget

Meminimalisir adalah suatu tindakan, cara, metode proses atau Langkah yang dilakukan seseorang untuk mencegah sesuatu hal. Kecanduan gadget merupakan perilaku yang berlebihan terhadap gadget sehingga dapat menyebabkan hal yang buruk dan merugikan diri maupun orang lain.

Meminimalisir kecanduan gadget adalah cara yang dilakukan untuk mencegah atau mengobati masalah kecanduan gadget terhindar dari dampak buruk yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang lain.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menyajikan alur deskriptif perdebatan skripsi. Dalam mempermudah pemahaman pembaca dalam memahami ringkasan isi skripsi secara luas. Dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab, dengan rincian sebagai berikut.

Bab satu : Bab ini memuat informasi dasar seperti latar belakang, fokus dan tujuan penelitian, manfaat , definisi istilah, serta sistematika pembahasan skripsi.

Bab dua : Berisi tinjauan literatur dan penelitian terdahulu yang relevan sebagai landasan teori penelitian..

Bab tiga : Menjelaskan metodologi yang digunakan, termasuk lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data, serta langkah-langkah untuk memastikan validitas data dan tahapan penelitian.

Bab empat : Menyajikan gambaran objek penelitian, data yang terkumpul, serta analisis dan pembahasan hasil penelitian di lapangan.

Bab lima: Bab terakhir ini berisi kesimpulan dari penelitian dan saran yang diajukan berdasarkan temuan.

Selanjutnya skripsi ini ditutup dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang mendukung kelengkapan data penelitian.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan. Tinjauan pustaka, juga dikenal dengan landasan teori, menyajikan teori-teori terkait dengan masalah yang akan dikaji serta menelusuri penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan. Berdasarkan hasil penelusuran terhadap literatur terdahulu, terdapat beberapa penelitian dengan pokok bahasan yang sejalan dengan penelitian ini. Berikut adalah beberapa penelitian yang relevan:

1. Skripsi yang ditulis oleh Alfia Tutnur Putri mahasiswa program studi Bimbingan dan Konseling Universitas Islam Negeri Ar-Raniry dengan judul “ Penggunaan Game Therapi Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget MTsN 3 Banda Aceh” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan game therapi dalam layanan bimbingan konseling kelompok apakah dapat mengurangi kecanduan gadget pada siswa MTsN 3 Banda Aceh. Hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara skor pre-test dan post-test. dengan nilai t hitung sebesar 101.444 (nilai t tabel = 1.796, $\alpha = 0.05$). Temuan ini mendukung hipotesis bahwa game therapi dapat mengurangi kecanduan gadget pada siswa. ¹⁰.

¹⁰ Alfia Tutnur Putri, “*Penggunaan Game Therapi Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget MTsN 3 Banda Aceh*,” 2024.

2. Jurnal yang ditulis oleh Andini Hardiningrum, Jauharotur Rihlah, Destita Shari dengan judul “ Efektivitas Kegiatan Mendongeng Dengan Media Pop Up Book Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini” Hasil dari penelitian ini adalah dari 50 anak yang orangtuanya menjadi subjek penelitian terdapat 35 atau sekitar 70% anak yang terlihat perubahan yang signifikan dalam hal tertarik membaca buku, dan peningkatan kemampuan berbahasa. Sedangkan 15 atau sekitar 30% anak yang lain masih belum tertarik dengan buku dan kurangnya kemampuan konsentrasi serta kemampuan berbahasa masih rendah¹¹.
3. Jurnal yang ditulis oleh Muliana, Hyatun Nufus, Nuraina, Syarifah Rita Zahara dengan judul “ Pembinaan Pada Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget Melalui Literasi Media Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhoksumawe” Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan ini membuat orang tua lebih sadar akan bahaya gadget, tahu cara mengatasi kecanduan anak, dan lebih bijak dalam menggunakan serta menyaring informasi dari internet.¹²
4. Skripsi yang ditulis oleh Noni Yuanda Mahasiswa program Studi Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Indonesia dengan judul “Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negative

¹¹ Andini Hardiningrum, Jauharotur Rihlah, Dan Destita Shari, “Efektivitas Kegiatan Mendongeng Dengan Media Pop Up Book Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini,” *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 6, No. 2 (30 November 2022): 77–88, <https://doi.org/10.35568/Earlychildhood.V6i2.2727>.

¹² “Pembinaan Pada Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget Melalui Literasi Media Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara Satu Kota Lhokseumawe | Krida Cendekia,” Diakses 20 Juni 2025, [Http://Kridacendekia.Com/Index.Php/Jkc/Article/View/51](http://Kridacendekia.Com/Index.Php/Jkc/Article/View/51).

Penggunaan Gadget Pada Siswa Di Masa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SDN. NO,112260 Gunting Saga)” Penelitian ini mengungkapkan bahwa orang tua memiliki peluang untuk melakukan intervensi dalam mengelola penggunaan gadget anak, antara lain dengan memberikan pengingat, menetapkan batas waktu, memperkenalkan konten yang bermanfaat, mendampingi saat proses belajar, serta mengalihkan perhatian anak ke aktivitas yang lebih produktif. Selain itu, kerjasama antara guru dan orang tua juga penting agar penggunaan gadget lebih terarah, efektif, dan mendukung pembentukan karakter siswa¹³

5. Skripsi yang ditulis oleh Muh. Riswan mahasiswa Program Studi Bimbingan Dan Konseling Islam Institut Agama Islam Negeri Pare Pare. Dengan judul “Strategi Orang Tua Dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang” hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua memiliki Strategi dalam mengatur penggunaan gadget pada anak usia dini meliputi memberi contoh baik, membatasi waktu, mengawasi konten, mendampingi saat penggunaan, serta mengalihkan anak ke aktivitas fisik atau hobi untuk mengurangi ketergantungan gadget.¹⁴

¹³ Noni Yuanda, “Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SDN.No.112260 Gunting Saga),” 2022.

¹⁴ Muh Riswan, “Strategi Orang Tua Dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang,” 2022.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul penelitian dan penulis	Persamaan	Perbedaan	Hasil
1	Penggunaan Game Therapi Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget MTsN 3 Banda Aceh (Alifia Tutnur Putri)	Penelitian ini bertujuan untuk menemukan cara atau metode yang efektif dalam mengurangi kecanduan gadget.	Penelitian ini menggunakan game therapy dan dikolaborasikan dengan konseling kelompok. Serta uji datanya menggunakan pretest dan post test	Penelitian ini menemukan bahwa penggunaan game therapy dalam bimbingan konseling kelompok dapat membantu siswa menghindari kecanduan perangkat elektronik, dengan hasil yang signifikan antara pre-test dan post-test.
2	Efektifitas Kegiatan Mendongeng Dengan Media Pop Up Book Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini (Andini Hardiningrum, Jauharotur Rihlah, Destita Shar)	Sama sama berupaya dalam mengatasi kecanduan gadget dengan cara mendongeng	Subyek penelitian yang berbeda pada penelitian ini orang tua yang mendongeng.	Pada penelitian ini sama sama berupaya dalam mengatasi kecanduan gadget dengan cara mendongeng, namun subjek penelitiannya adalah orang tua (orang tua yang mendongeng kepada anaknya)
3	Pembinaan Pada Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget Melalui Literasi Media Di Desa Padang Sakti	Penelitian ini sama sama memberikan pengetahuan kepada orang tua	penelitian ini memberikan pemahaman bagi orang tua dalam satu desa.	Penelitian ini sama sama memberikan pengetahuan kepada orang tua tentang mengatasi

	<p>Kecamatan Muara Satu Kota Lhoksumawe</p> <p>(Muliana, Hyatun Nufus, Nuraina, Syarifah Rita Zahara)</p>	<p>tentang mengatasi kecanduan gadget</p>		<p>masalah kecanduan gadget dengan subjek penelitian yaitu orang tua dalam satu desa</p>
4	<p>Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negative Penggunaan Gadget Pada Siswa Di Masa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V SDN. NO,112260 Gunting Saga)</p> <p>(Noni Yuanda)</p>	<p>Fokus pada isu kecanduan gadget dan pengurangan waktu layar (screentime) pada anak. Serta melibatkan guru dan orang tua</p>	<p>Kegiatan lebih kompleks seperti adanya aktivitas sosial dan edukatif yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada konteks pendidikan, tetapi juga pada interaksi sosial dan budaya.</p>	<p>Menurut penelitian ini, orang tua berusaha untuk mengontrol penggunaan gadget di rumah dengan mengingatkan anak untuk tidak menggunakannya terlalu banyak, membatasi waktu penggunaan, memperkenalkan konten positif, mendampingi anak saat belajar, dan mengalihkan perhatian anak ke aktivitas yang lebih menyenangkan.</p>
5	<p>Strategi Orang Tua Dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten</p>	<p>Fokus pada isu kecanduan gadget dan pengurangan waktu layar (screentime) pada anak di lingkup</p>	<p>Kegiatan yang ber ragam sehingga Mencakup berbagai aktivitas sosial dan edukatif</p>	<p>Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan yang diambil oleh orang tua sangat penting untuk mengurangi ketergantungan</p>

	Pinrang (Muh. Riswan)	keluarga	yang lebih luas, tidak hanya terbatas pada konteks keluarga, tetapi juga melibatkan interaksi sosial.	pada gawai anak usia dini. Bekerja sama dengan orang tua untuk mengontrol penggunaan gawai dapat membantu perkembangan anak secara keseluruhan dan menciptakan lingkungan yang lebih sehat
--	------------------------------	----------	---	--

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa dalam meminimalisir kecanduan gadget pada anak melalui berbagai pendekatan, seperti game terapi dan kegiatan edukatif seperti mendongeng, pengetahuan kepada orang tua tentang kecanduan gadget, dan permainan tradisional dapat mendukung perkembangan sosial, fisik, dan psikologis anak

B. Kajian Teori

1. Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget

a. Pengertian Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget

Upaya merupakan usaha, akal atau ikhtiar untuk mencapai suatu maksud, mencegah. Suatu usaha yang dilakukan dengan tujuan dan maksud tertentu untuk menyelesaikan berbagai masalah sehingga dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Upaya merupakan suatu usaha untuk menyampaikan maksud, alasan dan ringkasan. Dari penjelasan pengertian Upaya diatas dapat disimpulkan Upaya merupakan

kegiatan yang dijalankan dengan akal dan ikhtiar untuk dapat mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Pengurus atau pengelola merupakan individu yang bertanggung jawab dalam mengurus atau mengelola, maupun kelompok orang yang menjalankan tugas pengelolaan tersebut.¹⁵ Pengelolaan yang mengacu pada administrasi, itu mencakup pengaturan, manajemen, dan administrasi dalam serangkaian tugas atau usaha. Pengurus atau pengelola seringkali juga disebut dengan manajemen. Manajemen merupakan sebuah proses mengorganisir sesuatu yang dilaksanakan secara individu atau kelompok dalam suatu organisasi untuk memanfaatkan sumber daya yang tersedia untuk mencapai tujuan organisasi.¹⁶ Terdapat empat fungsi manajemen yang dikenal secara umum yaitu :

- 1) Perencanaan (planning) merupakan tahapan befikir tentang apa yang akan dilaksanakan dengan sumber daya yang sudah tersedia. setelah memikirkan perencanaan, selanjutnya dapat diimplementasikan untuk mencapai tujuan
- 2) Pengorganisasian (organizing) tujuan pengorganisasian dalam manajemen yaitu untuk membagi suatu aktivitas besar menjadi aktivitas yang lebih kecil. Tujuan pengorganisasian ini adalah untuk memudahkan manajer dalam memantau dan menentukan

¹⁵ “Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia” (Jakarta: Balai Pustaka, 2008), 1128.

¹⁶ Burhanudin Gesi, Rahmat Laan, dan Fauziyah Lamaya, “Manajemen Dan Eksekutif” Volume 3 No 2 (2019): 53.

siapa yang dibutuhkan dalam dalam melakukan pengawasan dan memastikan orang orang yang dibutuhkan untuk melaksanakan tugas yang telah dibagi.

- 3) Penggerakan (actuating) merupakan suatu langkah untuk mendorong anggotanya agar bersungguh sungguh agar dapat mewujudkan tujuan organisasi sesuai dengan rencana dan Upaya upaya yang telah ditetapkan sebelumnya .

Kampung lali gadget merupakan organisasi yang berfokus pada pengurangan kecanduan gadget pada anak melalui permainan tradisional dan aktivitas yang dapat mengalihkan perhatian anak dari perangkat elektronik.

Jadi yang dimaksud dengan Upaya pengurus kampung lali gadget merupakan perencanaan yang disusun pengurus dalam mengurangi penggunaan gadget pada Upaya ini merupakan penentuan langkah-langkah yang akan diambil, pengelolaan sumber daya, dan adaptasi terhadap perubahan lingkungan agar mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, organisasi sosial merupakan sebuah tempat yang dibangun oleh sekelompok individu yang memiliki visi, misi, tujuan, dan sasaran yang sama, anggota yang beragam, serta wewenang terhadap anggota lain serta bertanggung jawab atas tindakannya masing-masing untuk memperjuangkan hak-hak anggota organisasi di semua sektor masyarakat, termasuk:

kepemudaan, kesehatan, pendidikan dan agama. Organisasi masyarakat memiliki peran krusial dalam mewujudkan harapan Mewujudkan tujuan negara.

Organisasi masyarakat merupakan organisasi yang dibentuk dan dikelola secara mandiri oleh masyarakat untuk berperan aktif dalam pengembangan dan kemajuan tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia yang dibangun berdasarkan Pancasila¹⁷

b. Penggunaan gadget

1) Pengertian penggunaan gadget

Kata penggunaan berasal dari kata “guna” dan imbuhan “peng” dan akhiran “an”, yang berarti “menggunakan” alat mengambil manfaatnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penggunaan berarti metode, proses, atau cara menggunakan sesuatu, atau pemakaian itu sendiri. Penggunaan merujuk pada kegiatan menggunakan atau memakai suatu benda atau alat. Penggunaan gadget muncul karena adanya kebutuhan yang muncul dari lingkungan sosial dan psikologis, dan masyarakat menggunakan media tersebut untuk memenuhi kebutuhannya. Gadget merupakan perangkat yang multifungsi yang dapat memudahkan individu dalam mempermudah individu sehari hari.

¹⁷“Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2017 tentang Organisasi Kemasyarakatan.” 3.

2) Fungsi penggunaan gadget

Gadget memiliki fungsi yang besar dalam kehidupan sehari-hari, baik itu untuk berkomunikasi, media hiburan, media untuk mempermudah pekerjaan sehari-hari. Adapun fungsi gadget pada anak usia sekolah yaitu :

a) Penggunaan dalam pembelajaran

Penggunaan gadget dalam proses pembelajaran dapat memudahkan berbagai pihak seperti guru dan siswa. Penggunaan gadget (Handphone) dalam dunia pendidikan memiliki pengaruh yang besar, terutama dalam mencari topik pembelajaran/ isi pembelajaran yang diberikan di sekolah sehari-hari. Selain itu gadget juga bisa digunakan mendapatkan informasi dari beraneka macam sumber melalui fitur yang ada di gadget seperti Google. Dengan memanfaatkan fitur pencarian di gadget, teknologi ini diharapkan dapat mempermudah semua kebutuhan terkait informasi dan sumber belajar, termasuk ebook dan artikel sapat terpenuhi dengan mudah.¹⁸

Kehadiran teknologi yang canggih banyak memberikan dampak positif khususnya gadget bagi pelajar. Hadirnya gadget dapat mempermudah siswa dalam mencari berbagai referensi

¹⁸ Ali Akhmadi, "Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar, diakses dari penggunaan gadget yang baik-sebagai media pembelajaran berbasis abad 21 di sekolah dasar,".

dan informasi untuk memperbanyak ilmu, pengetahuan, wawasan sehingga dapat menjadikan gadget sebagai media pembelajaran yang menarik dan membuat belajar semakin mudah. Adanya aplikasi game yang interaktif dan edukatif juga dapat meningkatkan kecerdasan logika.¹⁹

b) Untuk Mempermudah Kegiatan Sehari Hari

Teknologi saat ini semakin canggih. Fitur fitur yang semakin banyak dan semakin canggih membuat teknologi berkembang lebih pesat. Bersamaan dengan perkembangan zaman sehingga ada lebih banyak macam macam fungsi teknologi yang semakin memudahkan kehidupan manusia.²⁰

c) Melatih kreativitas

Melatih kreativitas anak, kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk ADHD diuntungkan oleh permainan ini oleh karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.²¹

¹⁹ Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati, *Parenting Era Digital*, (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016), 4.

²⁰ junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (4 Desember 2018), <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.

²¹ Vivi Yumarni, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (26 Juli 2022): 111, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.

1. Kecanduan gadget

a. Pengertian kecanduan gadget

Penggunaan gadget memang berguna bagi kehidupan manusia sehari-hari, seperti mempermudah pekerjaan, membantu mengerjakan tugas dan lain sebagainya. Namun menggunakan gadget secara tidak wajar memiliki dampak negative bagi perkembangan anak. Dampak negatif penggunaan gadget sering dikaitkan dengan kecanduan gadget. Kecanduan merupakan perilaku seseorang yang terlalu bergantung pada hal-hal yang menyenangkan saat memiliki kesempatan. Seseorang dikatakan kecanduan apabila seseorang melakukan aktifitas yang sama secara berulang-ulang. Kecanduan merupakan kondisi terikat pada kebiasaan yang tidak mampu dilepas sehingga membuat individu kurang dapat mengontrol dirinya untuk melakukan kegiatan tertentu yang disenangi.²²

Kecanduan merupakan perasaan yang kuat terhadap sesuatu yang diinginkan, sehingga individu yang mengalami hal tersebut akan berupaya mencari sesuatu yang diinginkan. Seseorang individu bisa dinyatakan mengalami kecanduan apabila individu tersebut tidak dapat mengendalikan keinginannya sendiri untuk melakukan kegiatan yang tidak menyenangkan dan terikat

²² Tiara Purnama Sari, "Hubungan Kecanduan Mengakses Instagram Dengan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Psikologi UNP," 2019, 4.

kebiasaan tersebut sangat kuat, sehingga dapat berdampak negatif untuk diri sendiri baik gangguan fisik maupun mental.²³

Konsep kecanduan dapat digunakan pada tingkah laku secara umum, termasuk kecanduan menggunakan teknologi, Salah satunya adalah kecanduan Gadget. Kecanduan gadget adalah ketertarikan yang berlebihan terhadap gadget atau dapat dikatakan terikat dengan gadget yang sudah tidak dapat dikendalikan lagi dan berdampak negatif bagi pecandu.²⁴

Tanpa disadari pada saat ini anak-anak sudah mengalami kecanduan gadget. Kecanduan penggunaan gadget ini disebabkan karena lamanya waktu bermain gadget, seperti video game atau aplikasi di smartphone, dapat mengganggu aktivitas fisik, interaksi sosial, dan bahkan perkembangan keterampilan penting lainnya.

Anak-anak yang mengalami kecanduan gadget menunjukkan tingkah laku yang menyimpang, seperti kesulitan dalam mengontrol diri, dan dapat menghambat kegiatan sehari-hari.²⁵ Terutama pertumbuhan dan perkembangan anak, karena anak yang sudah kecanduan akan menjadi individu yang tertutup dan tidak berminat bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya,

²³ Badudu JS dan Sultan MZ, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2005).

²⁴ Linda Lestari, Budi M. Taftazani, dan Agus Wahyudi Riana, "Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga "Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat," 2015, 204–9.

²⁵ Rahayu N.S, "Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini," *Jurnal PAUD Agapedia* 5(2) (2021):204–7.

juga dapat mengganggu kesehatan fisik dan mental anak, serta dapat mengganggu aktivitas sehari-hari anak²⁶

b. Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Gadget

Faktor Faktor yang mempengaruhi anak mengalami kecanduan gadget sebagai berikut :

1) Faktor internal

Faktor ini mencakup kepribadian individu seperti memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, harga diri yang rendah, dan pengendalian diri yang kurang.

2) Faktor eksternal

Faktor ini adalah faktor yang berada diluar diri individu, seperti karena fitur yang semakin lengkap sehingga semua kebutuhan yang ada dalam ponsel hal ini juga dapat memengaruhi individu dalam mencukupi keinginan akan gadget.

3) Faktor situasional

Faktor situasional ini merupakan faktor pendukung yang mendorong individu menggunakan gadget agar merasa aman nyaman tenang secara psikologis saat mengalami keadaan tidak disukai. Individu cenderung cepat bertindak dan mengalihkan perhatian ke gadget saat merasa terganggu.

²⁶ Edi Hendri Mulyana, Nuraly Ma'sum Aprily, dan Ai Siti Zaenab, "Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini," *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 12, no. 2 (27 Oktober 2023): 11.

4) Faktor sosial

Faktor ini mencakup interaksi sosial, orang yang mengalami kecanduan gadget lebih memilih menggunakan ponsel dan cenderung tidak tertarik untuk berkomunikasi secara langsung.²⁷

c. Dampak penggunaan gadget

Penggunaan gadget memberikan pengaruh besar pada penggunanya, terutama pada masa anak-anak. Gadget dirancang untuk mempermudah pekerjaan dalam hal positif. Namun, tidak semua gadget dapat memberikan pengaruh positif, tetapi juga bisa berpengaruh negatif apabila pengguna tidak dapat memaksimalkan fungsi gadget tersebut dengan baik dan benar. Akibatnya dapat berdampak buruk bagi tumbuh kembang anak. Berikut merupakan dampak kecanduan gadget:

1) Dampak positif

Dampak positif penggunaan gadget yang dapat memberikan pengaruh pada tumbuh kembang anak. Selain itu, penggunaan gadget juga dapat mendukung proses belajar anak dengan lebih baik, serta dapat menambah kreativitas anak dan pengetahuannya.

²⁷ Widiawati, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014), 1. 106. ((Jakarta : Universitas Budi Luhur., 2014).

2) Dampak negatif

Gadget yang digunakan secara tidak wajar, dapat menimbulkan berbagai dampak negatif antara lain:

- a) Malas dalam hal belajar. Gadget yang digunakan terlalu lama dan tidak wajar menyebabkan anak jadi malas belajar karena anak merasa bermain gadget lebih menyenangkan dibandingkan belajar .
- b) Waktu belajar bisa terganggu sehingga prestasi menurun.
- c) Kecanduan artinya ketergantungan anak terhadap gadget akan membuat mereka beranggapan bahwa gadget adalah segalanya.
- d) Masalah fisik atau Kesehatan. ²⁸

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa gadget memiliki dampak positif dan negatif yang saling berkaitan. Meskipun mempermudah aktivitas sehari hari. Namun harus selalu di ingat bahwa gadget juga memiliki dampak negatif. Gadget harus digunakan dengan bijak agar anak dapat memperoleh manfaat positif dari teknologi tanpa mengalami dampak negatif seperti gangguan pertumbuhan dan perkembangan anak.

²⁸ Siti Rahmi Jalilah, "Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar," *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (23 November 2021): 34

d. Waktu Yang Disarankan Dalam Menggunakan Gadget

Penggunaan gadget yang dilakukan secara berlebihan dan tidak wajar memang dapat berpengaruh bagi perkembangan anak. Ada beberapa waktu yang disarankan dalam menggunakan gadget sebagai berikut:

1) Rekomendasi pembatasan dalam menggunakan gadget (IDAI, 2020)

- a) Anak usia < 1 tahun (bayi) tidak dianjurkan screen time.
- b) Anak usia 1-2 tahun (baduta), tidak dianjurkan, kecuali video call sengan keluarga yag jauh dan harus ditemani dengan orang tua
- c) Anak usia 2-3 tahun (balita), tidak dianjurkan melebihi 60 menit per hari
- d) Anak usia 3-6 tahun (Pra-Sekolah), tidak dianjurkan melebihi 60 menit per hari
- e) Anak usia 6-12 tahun diperbolehkan, namun tidak melebihi 60-90 menit perhari.
- f) Anak usia 12-18 tahun (usia sekolah menengah) screentime maksimal 120 menit per hari.²⁹

²⁹ Ahmad Suryawan, Dwiyanti Puspitasari, dan Gani Wangunhardjo, "Pediatric Care During Covid-19 Pandemic: Challenges & Opportunities," no. 314–315 (2021).

- 2) Rekomendasi pembatasan screen time menurut Australian Parents Council (2016)
 - a) Anak usia dibawah 2 Tahun tidak direkomendasikan menggunakan perangkat elektronik (screen time)
 - b) Usia 2-5 tahun direkomendasikan kurang dari 1jam/hari
 - c) Usia 5-17 tahun direkomendasikan kurang dari 2 jam/hari³⁰



³⁰ American Academy of Pediatrics, "Media Use in School-Aged Children and Adolescents.," *Pediatrics* 138: 5.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis penelitian dan pendekatan

Pendekatan kualitatif, yang bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang individu. Pendekatan ini dilakukan secara langsung melalui interaksi dan wawancara mendalam dengan subjek penelitian. Metode kualitatif sering disebut juga sebagai metode naturalistik karena dilaksanakan dalam lingkungan yang alami (natural setting). Metode ini mulanya banyak diterapkan di penelitian antropologi budaya dan dikenal sebagai metode etnografi. Namun, seiring perkembangan waktu, pendekatan ini lebih dikenal sebagai metode kualitatif karena data yang dikumpulkan dan dianalisis bersifat deskriptif dan non-numerik.³¹

Dalam penelitian kualitatif, peneliti berupaya memahami makna dari suatu peristiwa atau pengalaman dengan cara berinteraksi langsung dengan individu yang terlibat dalam situasi atau fenomena tersebut. Berdasarkan fokus permasalahan yang dikaji, penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian studi kasus, yakni meneliti secara mendalam mengenai dampak negatif yang dialami anak akibat kecanduan gadget, serta bagaimana upaya yang dilakukan oleh pengurus Kampung Lali Gadget untuk mengatasi permasalahan tersebut.

³¹ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2014), 1.

Studi kasus merupakan proses pengumpulan data dan informasi secara sistematis mendalam, mendetail, menyeluruh tentang seseorang.³² Penelitian studi kasus dilakukan pada individu, kelompok (kerja, kelas, sekolah, etnis, ras, agama, sosial, budaya, dan lain-lain), keluarga, lembaga, organisasi, daerah atau wilayah, masyarakat, dan lain-lain.³³ Pemilihan jenis metode studi kasus dilakukan karena peneliti hendak menggali informasi tentang apa dampak negatif yang dialami anak yang mengalami kecanduan gadget dan bagaimana Upaya kampung lali gadget dalam mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian studi kasus bertujuan untuk mendalami dengan sungguh sungguh mengenai latar belakang kondisi, situasi dan hubungan lingkungan sosial tertentu yang apa adanya³⁴

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat dilaksanakannya kegiatan penelitian. Pemilihan lokasi harus disesuaikan dengan topik yang diangkat, serta didasarkan pada pertimbangan seperti keunikan, relevansi, dan daya Tarik yang ada di lokasi tersebut. Melalui pemilihan lokasi yang tepat, peneliti diharapkan dapat menemukan informasi yang signifikan dan bernilai baru bagi penelitian.³⁵ Adapun yang menjadi lokasi penelitian adalah

³²M Idrus, *Metode penelitian ilmu sosial*. (Yogyakarta: Erlangga, 2009), 57.

³³ Hardani dkk, *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020), 64.

³⁴ Surahman, Mochamad Rahmat, dan Sudibyo Supardi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta Selatan: Pusdik SDM Kesehatan KEMENKES, 2016), 73–74.

³⁵ Al Muchtar Suwarma, *Dasar Penelitian Kualitatif*. (Bandung: Gelar Pustaka Mandiri, 2015), 243.

Kampung Lali Gadget yang terletak di Dsn Bendet Desa Pagerngumbuk
Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo

C. Subyek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber informasi yang dapat memberikan data relevan, yang dipilih secara purposif berdasarkan kriteria tertentu dan tujuan penelitian. Proses pengambilan sampel dilakukan dengan memilih responden yang mempunyai hubungan secara langsung dengan topik yang diteliti. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat secara selektif menentukan informan yang dianggap memiliki pengetahuan dan pengalaman yang sesuai untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai fenomena yang sedang dikaji. Adapun yang menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini adalah

1. Anak yang berusia 6-12 Tahun berstatus sekolah dasar, Yang menggunakan gadget lebih dari 60-90 menit per hari.

Tabel Subjek Penelitian

No	Nama (inisial)	Kelas	Umur
1	Trisya	4	10
2	Adhelia	6	12
3	Adella	2	8
4	Adibah	3	9

2. Orang Tua

No	Nama orang tua	Orang tua dari
1	Sevi	Trisya
2	Erika	Adhelia

3	Nur	Adella
4	Ulfah	Adibah

3. Pengurus Kampung Lali Gadget

No	Nama	Jabatan
1	Achmad Irfandi, M.Pd	Ketua Yayasan
2	Alkurnia Faiva Agista	Manajer Operasional

Pemilihan ini didasarkan pada fakta bahwa subjek penelitian merupakan individu yang terlibat secara aktif dalam aktivitas sehari-hari di lembaga yang menjadi lokasi penelitian

D. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini peneliti mendapatkan data, informasi dan hasil temuan dari penelitian yang dilakukan di Kampung Lali Gadget dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, peneliti menerapkan tiga metode pengumpulan data. Adapun teknik-teknik yang digunakan antara lain:

1. Observasi

Penelitian ini menggunakan metode observasi sebagai salah satu cara dalam mengumpulkan data melalui pengamatan langsung di lapangan.

Penulis mengamati secara langsung bagaimana dampak negatif yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget, dari masalah belajar, sosial, psikologis dan kesehatan. Selain itu penulis juga mengamati berbagai aktivitas yang ada di kampung lali gadget yang berupaya dalam mengurangi penggunaan gadget dengan cara-cara yang menarik seperti permainan tradisional, edukasi, aktivitas khas perdesaan seperti menangkap ikan, bertanam, berternak, memasak makanan tradisional dll.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu percakapan yang dilakukan secara tatap muka dan dilakukan oleh dua orang atau lebih³⁶. Wawancara dilakukan sebagai bentuk interaksi tatap muka antara peneliti dan responden. Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan wawancara terstruktur sebagai teknik pengumpulan data. Tahapan dalam penelitian ini adalah, penulis melakukan wawancara bersama orang tua yang mempunyai anak yang mengalami kecanduan gadget mengenai dampak negatif yang muncul. Kemudian di selaraskan dengan kegiatan yang ada di kampung lali gadget.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi digunakan dalam teknik pengumpulan data dari berbagai sumber tertulis seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan dokumen lainnya. Pendekatan ini bertujuan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan objek penelitian. Pada penelitian ini dokumentasi yang di dapatkan yaitu dokumentasi kegiatan, dokumentasi rekaman wawancara, dokumentasi kepengurusan dan lain lain.

E. Analisis Data

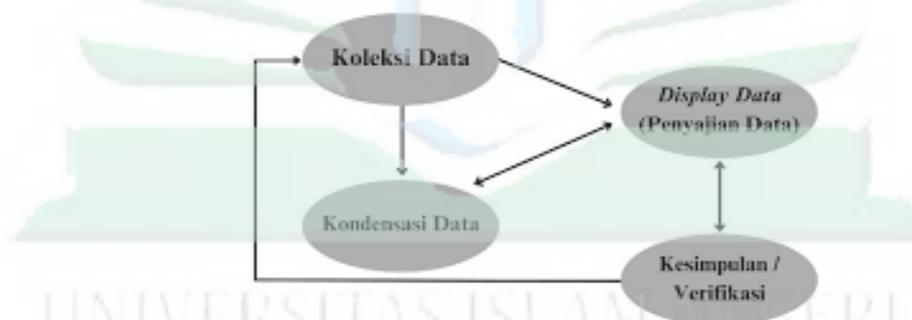
Penelitian ini menggunakan pendekatan analisis data menurut Miles dan Huberman, di mana proses analisis dilakukan secara berkelanjutan dari

³⁶ Imam Gunawan M.Pd S. Pd, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik* (Bumi Aksara, 2022), 160.

tahap awal pengumpulan data hingga akhir pengambilan kesimpulan.. Menurut Miles dan Huberman, analisis data kualitatif dilakukan secara bertahap dan berkesinambungan hingga seluruh data dapat dipahami dan dikaji secara inklusif.³⁷ Langkah-langkah dalam menganalisis data sebagai berikut:

1. Kondensasi data

Kondensasi data adalah Langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam proses menganalisa. Data dikumpulkan dan dipilih sesuai dengan fokus penelitian hal ini digunakan agar dapat mempermudah peneliti untuk mengumpulkan data. Berikut merupakan gambaran kondensasi data pada penelitian ini.



Gambar 3.1 Kondensasi data

³⁷ Hardanu dkk, *Metode kualitatif & Kuantitatif* (Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020), 200–207.

2. Data Display (Penyajian Data)

Presentasi data, merupakan tahapan kedua yang dilakukan oleh peneliti, penyajian data ini memudahkan peneliti dalam memahami dan membantu memahami pola serta hubungan yang mendasari data.

3. Conclusion Drawing/ Verivication

Pada tahap ini, peneliti mulai menarik dan memverifikasi kesimpulan. Setelah itu, peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan guna memastikan bahwa kesimpulan awal yang diperoleh, dapat didukung dengan bukti yang konsisten dan dapat dipercaya, sehingga meningkatkan keakuratan hasil penelitian.

F. Keabsahan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan strategi triangulasi, yang melibatkan berbagai Teknik pengumpulan data dan sumber data yang sudah tersedia untuk di verifikasi keakuratan datanya. Penelitian ini menggunakan model triangulasi sebagai berikut:

1. Triangulasi sumber

Triangulasi sumber. Penelitian ini melibatkan pengumpulan data dari sumber yang mengacu pada topik penelitian yaitu pada anak yang mengalami kecanduan gadget, orang tua dan pengurus kampung lali gadget

2. Triangulasi teknik

Triangulasi teknik merupakan proses untuk memverifikasi keabsahan data dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data.

Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi guna memastikan validitas informasi yang dikumpulkan.

G. Tahap Tahap Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengikuti beberapa tahapan sistematis. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Pada tahap ini, peneliti menyiapkan diri dan segala instrumen yang dibutuhkan sebelum turun langsung ke lapangan. Kegiatan yang dilakukan antara lain menyusun dan mengurus surat izin penelitian, serta menyiapkan instrumen dan kebutuhan lain yang mendukung kelancaran proses penelitian.

2. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap ini peneliti sudah terjun ke lapangan untuk menggali data dan informasi sebelumnya peneliti mengamati dampak negatif yang dialami anak yang mengalami kecanduan gadget. Kemudian mewawancarai anak dan orang tua nya. Setelah mendapatkan data, peneliti mengunjungi kampung lali gadget untuk melakukan wawancara kepada ketua Yayasan dan manager operasional. Hal ini dikarenakan tugas ketua Yayasan dan manager operasional ini merupakan yang membentuk kurikulum di kampung lali gadget.

3. Tahap Penyelesaian dan penulisan laporan .

Tahapan ini adalah tahap dimana peneliti sudah mendapatkan data yang diinginkan, kemudian menulis laporan berdasarkan data yang sudah tersediapada tahapan ini peneliti juga menentukan konsep dasar analisis data, menentukan tema dan merumuskan hipotesis dan yang terakhir menganalisa hipotesis

4. Tahap Pelaksanaan.

Pada tahap ini peneliti sudah terjun ke lapangan untuk menggali data dan informasi sebelumnya peneliti mengamati dampak negatif yang dialami anak yang mengalami kecanduan gadget. Kemudian mewawancarai anak dan orang tua nya. Kemudian setelah mendapatkan data nya, peneliti mengunjungi kampung lali gadget guna melakukan wawancara kepada ketua Yayasan dan manager operasional. Hal ini dikarenakan tugas ketua Yayasan dan manager operasional ini merupakan yang membentuk kurikulum di kampung lali gadget.

5. Tahap Penyelesaian dan penulisan laporan .

Tahapan ini adalah tahap dimana peneliti sudah mendapatkan data yang diinginkan, kemudian menulis laporan berdasarkan data yang sudah tersediapada tahapan ini peneliti juga menentukan konsep dasar analisis data, menentukan tema dan merumuskan hipotesis dan yang terakhir menganalisa hipotesis

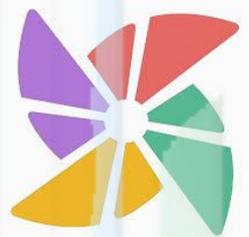
BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran obyek penelitian

1. Sejarah Berdirinya Kampung Lali Gadget

Berikut ini adalah gambar logo dari kampung lali gadget dan sejarah lembaganya.



Gambar 4.1 Logo Lembaga

Berdirinya Kampung Lali Gadget (KLG) berawal dari kegelisahan melihat anak-anak yang menggunakan gadget secara terus-menerus. Penggunaan gadget secara terus-menerus akan menjadi masalah yang buruk bagi kehidupan anak-anak, seperti masalah di bidang akademik, masalah sosial, masalah psikologis, dan masalah kesehatan. Jika masalah ini tidak mendapatkan penanganan yang tepat maka akan menghambat perkembangan anak.

Kampung Lali Gadget didirikan pada tanggal 1 April 2018, dan dipelopori oleh Achmad Irfandi M.Pd dan teman-temannya, Kampung Lali Gadget terletak di Dsn. Bendet Desa Pagergumbuk Kecamatan Wonoayu Kabupaten Sidoarjo. Kampung Lali Gadget yang secara harfiah berarti “*Kampung Yang Lupa Akan Gadget*” bukan sebuah tempat, melainkan

sebuah gerakan kepedulian terhadap mirisnya pergeseran nilai nilai budaya serta gaya hidup modern saat ini yang mempengaruhi perubahan perilaku dan kebiasaan anak pada zaman sekarang.

Pada awalnya Kegiatan di Kampung Lali Gadget dilakukan secara sederhana dan belum terstruktur. Keegiatannya di kampung lali gadget berawal dari kegiatan literasi yang dilakukan oleh Irfandi dan teman temannya di kampung halamannya setiap dua minggu sekali pada tahun 2018. Pada kegiatan itu, selain kegiatan belajar anak anak juga diperkenalkan beberapa permainan tradisional. Namun, seiring berjalannya waktu antusias dan keceriaan anak anak dalam bermain menumbuhkan semangat bagi irfandi untuk mengembangkan kegiatan literasi tersebut menjadi kegiatan yang benar benar berfokus pada permainan tradisional. Kampung lali gadget merupakan sebuah wadah bagi anak anak untuk bermain permainan tradisional yang tentunya mencakup perkembangan sensori anak dengan dasar program konservasi budaya.

Saat ini kampung lali gadget sudah memperkenalkan 200 lebih permainan tradisional kepada anak anak. Hal ini dipilih karena permainan tradisional dapat membantu pertumbuhan dan perkembangan sosial, fisik, emosional, kreatifitas. Selain itu kampung lali gadget berupaya untuk melestarikan budaya permainan tradisional agar tidak punah dan tetap dikenal oleh generasi muda.

Selama tahun 2018 hingga sekarang, kampung lali gadget telah menerima berbagai penghargaan. Pada tahun 2021 kampung lali gadget

menerima penghargaan dalam kategori pendidikan dari PT. Astra International Tbk. Melalui program SATU Indonesia Awards. Penghargaan ini diberikan kepada kampung lali gadget atas kontribusinya dalam mendirikan kampung lali gadget sebagai Upaya mengatasi kecanduan gadget pada anak-anak dan mengenalkan kembali permainan tradisional.

Pada tahun 2024 kampung lali gadget mendapatkan penghargaan dari SDGs Action Award 2024. Penghargaan ini diberikan sebagai pengakuan atas kontribusi yang telah diberikan kampung lali gadget dalam mendukung tujuan Pembangunan berkelanjutan (SDGs) khususnya dalam bidang Pendidikan dan pelestarian budaya.

Saat ini kampung lali gadget juga bekerja sama dengan Good News From Indonesia (GNFI) Kegiatan ini bertajuk “ **Gerakan 100 Komunitas Bermain Tanpa Gadget**” banyak sekali komunitas yang tertarik pada kegiatan ini, terdapat 390 komunitas yang tertarik untuk mengikuti kegiatan ini. Komunitas yang mendaftar tidak hanya di wilayah Jawa Timur melainkan seluruh Indonesia, tujuan dari program ini yaitu untuk mengurangi ketergantungan anak-anak pada gadget dengan memperkenalkan kembali permainan tradisional sebagai alternatif yang seru, menyenangkan dan edukatif.

2. Visi Misi Kampung Lali Gadget

a. Visi

Meraih Indonesia emas dengan cara menyenangkan

b. Misi

1. Menjadikan budaya sebagai sendi pendidikan dan identitas mutlak anak indonesia
2. Mewujudkan lingkungan dan ekosistem sehat untuk generasi berkualitas
3. Memaksimalkan hak penuh anak dan generasi muda untuk menyelesaikan tumbuh kembangnya, belajar saat bermain
4. Mendorong masyarakat terdidik tumbuh berkelanjutan melalui berbagai sektor

3. Jenis jenis pelayanan di Kampung Lali Gadget

Terdapat beberapa jenis pelayanan yang ditawarkan oleh kampung lali gadget, yaitu :

b. KLG On Season

Aktivitas edukasi yang sangat besar dan menghadirkan beragam materi pembelajaran seperti kebudayaan, permainan tradisional, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta aktivitas khas pedesaan. Anak-anak diajak terlibat langsung dalam kegiatan seperti permainan tradisional, kelas memasak makanan tradisional, berternak, bertanam, menangkap ikan dll. Kegiatan ini bertujuan mengembangkan aspek kognitif, motorik, dan sosial anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan kontekstual.

c. KLG Roadshow

Program edukatif keliling yang dilaksanakan di luar KLG dengan menjalin kolaborasi bersama komunitas, organisasi kepemudaan, instansi swasta, dan pihak lainnya. Materi yang disampaikan meliputi permainan tradisional, kelas memasak makanan tradisional, literasi, mendongeng, dan melakukan aktivitas di desa setempat. Roadshow ini bersifat dinamis dan adaptif terhadap karakteristik daerah yang dikunjungi, dengan tujuan memperluas dampak edukasi KLG ke wilayah yang lebih luas.

d. Parenting

Edukasi untuk orang tua mengenai pola asuh anak yang baik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Kegiatan ini menghadirkan para ahli di bidang parenting dan psikologi anak, dengan peserta dari kalangan lokal. Tujuan utamanya adalah membantu orang tua menjadi pendamping yang bijak dan suportif bagi tumbuh kembang anak.

e. Proyek berkelompok

Kegiatan yang mengharuskan anak-anak bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan proyek edukatif dan praktis. Kegiatan ini bertujuan membentuk keterampilan sosial, fisik, dan mental anak. Serangkaian aktivitas pembelajaran berbasis proyek yang mencakup konstruksi sederhana (gubuk panggung, kandang hewan), budidaya ternak (kelinci, marmut), rekayasa lingkungan (kolam renang),

pengembangan life skill (*cooking project*), serta aktivitas agrikultur urban (berkebun) sebagai media pembelajaran holistik

f. Kompetisi

Ajang lomba yang dirancang untuk mengasah kemampuan anak dalam berbagai bidang, baik kognitif maupun motorik. Kompetisi ini bersifat tematik dan terbuka untuk umum. Jenis lomba yang biasa diadakan meliputi lomba mewarnai, lomba permainan tradisional

g. Literasi

Kegiatan membaca ini dibiasakan oleh pengurus kampung lali gadget sebelum kegiatan dimulai. Tujuan dari kegiatan ini adalah agar dapat menumbuhkan minat baca anak-anak dan memperkenalkan literasi sejak dini.

4. Struktur Organisasi pengurus

Struktur Organisasi pengurus kampung lali gadget dibagi menjadi dua yaitu struktur organisasi dan pengurus manajerial Kampung Lali Gadget dan Berikut merupakan struktur organisasi dari Kampung Lali gadget:

a) Struktur organisasi Kampung Lali Gadget

Tabel Susunan Pengurus

No	Nama	Organ Yayasan	Jabatan
1	Edy Purwoko	Pembina	Ketua
2	Achmad Irfandi	Pengurus	Ketua
3	Muhammad Farid Alfatony	Pengurus	Sekretaris
4	Zulfikri Suryo Wahyudi	Pengurus	Bendahara
5	Agung Widyanjaya	Pengawas	Ketua

b) Struktur Manajerial Kampung Lali Gadget

No	Nama	Jabatan
1	Achmad Nizar Pratama	Manajer Humas & Marketing
2	Alkurnia Faiva Agista	Manajer Operasional
3	Sutoyo	Manajer Sarana Prasarana
4	Siti Nur Aini	Manajer Bisnis
5	Efriza Zarkashi Putra	Staf Humas

B. Penyajian data dan Analisis Data

Pada penyajian penelitian ini peneliti akan mengeksplorasi apa saja dampak negatif penggunaan gadget pada anak dan pengurus kampung lali gadget. melalui pendekatan kualitatif, data yang dikumpulkan dari wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi akan dianalisis secara mendalam untuk memahami dampak dampak penggunaan gadget serta Upaya yang dilakukan kampung lali gadget dalam mengurangi permasalahan tersebut dengan berbagai macam permainan tradisional dan kegiatan yang positif lainnya yang dapat membantu perkembangan anak

Adapun peneliti menyajikan data dari 4 anak yang mengalami kecanduan gadget dari kecamatan yang berbeda dan 4 orang tua anak yang mengalami kecanduan gadget. Serta pengurus Kampung Lali Gadget dalam mengatasi masalah kecanduan gadget ini . Berdasarkan Wawancara yang diberikan oleh para informan terhadap serangkaian pertanyaan yang diajukan, diperoleh data penelitian sebagai berikut.

1. Dampak Yang Muncul Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget di Wilayah Sidoarjo.

Dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget ada dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Penggunaan gadget yang berlebihan menjadi perhatian utama dalam masyarakat, meskipun gadget memberikan kemudahan dalam mengerjakan kegiatan sehari-hari tetapi penggunaan gadget yang berlebihan bisa memunculkan dampak negatif bagi perkembangan anak. Dampak negatif penggunaan gadget ini menyebabkan adanya masalah pada perkembangan anak seperti perkembangan psikologis, sosial, akademik dan kesehatan. Maka disini sesuai dengan hasil pengumpulan data selama kegiatan penelitian mengenai dampak negatif penggunaan gadget pada anak di Wilayah Sidoarjo akan disajikan sebagai berikut:

- a. Dampak positif
 - 1) Mendukung proses belajar

Gadget memiliki peran yang positif dalam mendukung proses belajar anak, terutama pada era digital pada saat ini.

Dengan akses yang luas terhadap internet dan berbagai aplikasi edukatif dapat membantu meningkatkan minat belajar serta memperluas wawasan anak. Seperti yang diucapkan oleh ibu

Nur, beliau menyatakan bahwa :

“kebetulan anak saya ini kan sekolahnya bilingual, jadi banyak materi dan soal soal itu menggunakan Bahasa

inggris, biasanya anak saya menggunakan translate saja”³⁸

Hal ini sama dengan yang di ungkapkan oleh ibu Ulfah, beliau mengungkapkan bahwa :

“gadget itu jadi penolong Ketika anak saya kesulitan mengerjakan sesuatu, atau ada tugas dari sekolah itu seperti membuat kerajinan itu biasanya mengakses aplikasi youtube”³⁹

Ibu Erika juga menyatakan hal yang sama, beliau menyatakan :

“ membantu sekali mbak, apalagi sekarang Sudah canggih biasanya pakai google, proses belajarnya bisa terbantu karena mungkin penyampaian nya lebih mudah di mengerti jika melalui tutorial yang ada di hp”⁴⁰

Pernyataan yang sama juga diungkapkan oleh ibu sevi, beliau menyatakan bahwa:

“ iya mendukung sekali apalagi ketika proses belajar, anak jadi lebih cepat paham dengan pelajaran, apalagi kalau gurunya kasih tugas lewat HP itu anak saya biasanya langsung cari di google bagaimana cara caranya begitu”⁴¹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut memaparkan bahwa gadget dapat memudahkan anak dalam proses belajar seperti menerjemahkan materi, mencari turorial di youtube, dan memahami tugas sekolah melalui gadget. Gadget dapat

³⁸Nur, diwawancarai oleh peneliti 8 Maret 2025

³⁹Ulfah, di wawancarai oleh peneliti 6 Maret 2025

⁴⁰Erika, diwawancarai oleh peneliti 7 Maret 2025

⁴¹Sevi, diwawancarai oleh peneliti 6 Maret 2025

mempermudah anak dalam memahami Pelajaran dan menyelesaikan tugas dengan lebih cepat.

2) Mempermudah kegiatan sehari hari

Gadget telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan sehari hari, kehadiran gadget dapat mempermudah berbagai aktivitas manusia seperti komunikasi, pekerjaan, hingga belajar. Dalam hal ini anak anak dapat berkomunikasi dengan teman, orang tua, bahkan guru disekolahnya hal ini sama seperti yang di ungkapkan oleh ibu Sevi, beliau mengungkapkan bahwa :

“ iya memudahkan sekali mbak, biasanya dapat tugas dari gurunya dari sekolah gitu, kadang juga saya pas saya diwarung gini saya sering telfon dan memastikan dia ngapain aja dirumah.”⁴²

Hal yang sama juga dinyatakan oleh ibu erika, beliau menyatakan bahwa :

“memudahkan sekali mbak, dulu kan sebelum anak saya punya hp sendiri itu informasi dari gurunya itu selalu di saya. Dan itu saya sering lupa. Sekarang anak saya sudah punya hp sendiri jadinya anak saya tau sendiri informasi dari guru dan teman nya”⁴³

Ibu nur juga mengungkapkan hal yang sama, bahwa gadget mempermudah kegiatan sehari hari, beliau mengungkapkan bahwa:

⁴² Sevi, diwawancarai oleh peneliti 6 Maret 2025

⁴³ Erika, diwawancarai oleh peneliti 7 Maret 2025

“ memudahkan sekali mbak, karena ya ketika saya bekerja, anak saya dirumah itu saya bisa berkomunikasi melalui hp, baik itu sengan saya maupun dengan kakak kakak nya gitu”⁴⁴

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan penulis, dapat disimpulkan bahwa gadget sangat mempermudah kegiatan sehari hari anak, terutama dalam hal komunikasi dan menerima informasi dari sekolah. Orang tua juga merasa terbantu karena dapat tetap mengontrol dan berkomunikasi dengan anak meskipun sedang bekerja. Selain itu anak juga lebih mandiri menerima informasi dari guru maupun teman tanpa harus selalu bergantung pada orang tua.

3) Menambah kreativitas

Gadget memberikan dampak positif pada kreativitas anak, melalui berbagai aplikasi dan platfrom digital anak dapat mengekspresikan ide ide dan imajinasi secara bebas. Anak bisa membuat video sederhana, menggambar tokoh yang ada didalamnya. Hal ini sama seperti yang di ungkapkan oleh ibu Nur, beliau mengungkapkan bahwa:

“ anak saya itu kalau ada gambar kartun bagus sedikit selalu ambil pensil dan kertas, dia gambar gitu. Dia memang anaknya suka menggambar, ayahnya juga selalu dukung, dan di karyanya selalu di simpan”⁴⁵

⁴⁴ Nur, diwawancarai oleh peneliti 8 Maret 2025

⁴⁵ Nur, diwawancarai oleh peneliti 8 Maret 2025

Jawaban senada juga di ungkapkan oleh ibu Sevi, beliau mengungkapkan :

“Anak saya tuh kadang dia rekam kegiatan hari ini ketika kita lagi weekend terus ceritain, kayak vlog gitu. Dulu saya nggak nyangka, ternyata gadget bisa jadi alat bantu juga buat ngembangin imajinasinya”⁴⁶

Ibu Erika juga meberikan pernyataan yang sama, beliau menyatakan bahwa :

“ iya, anak sekarang itu jago design. Apalagi ada tugas bikin poster itu, anak saya biasanya pakai aplikasi canva itu untuk membuatnya”⁴⁷

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget dapat membentuk serta menambah kreativitas anak. Anak anak jadi lebih aktif mengekspresikan ide mereka, seperti menggambar, membuat vlog sederhana, hingga mendesain poster menggunakan aplikasi digital. Dengan dukungan orang tua dan teknologi yang tepat, gadget bisa enjadi sarana yang positif untuk menyalurkan minat dan bakat anak dalam bidang seni dan kreasi.

⁴⁶ Sevi , diwawancarai oleh Peneliti, 6 Maret 2025

⁴⁷ Erika, diwawancarai oleh peneliti 7 Maret 2025

b. Dampak negatif

1) Sulit konsentrasi saat belajar

Tantangan dalam menyeimbangkan penggunaan gadget merupakan tantangan yang kompleks dan membutuhkan perhatian yang serius. Karena penggunaan gadget yang berlebihan akan menyulitkan anak terlepas dari gadgetnya, sulit berkonsentrasi menjadi salah satu dampak negatif penggunaan gadget bagi anak. Dalam proses belajar, konsentrasi merupakan hal yang penting untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih maksimal, sehingga dapat membuat anak menjadi malas belajar. Sesuai dengan pendapat Ibu Ulfah selaku orang tua yang memiliki anak yang mengalami dampak negatif penggunaan gadget pendapat beliau yaitu :

“ peringatnya menurun mbak setelah punya hp sendiri, dulu sebelum punya hp sendiri masih ngikut saya dia peringkat 1 dikelasnya, setelah punya hp sendiri jadi turun di 5 besar. Tapi kan menurun mbak. semenjak punya hp sendiri jadi males belajar, dulu rajin mbak ikut les gitu. skarang ya masih ikut les tapi ya turun peringkatnya. ”⁴⁸

Pernyataan yang sama juga di ucapkan oleh Ibu Sevi mengungkapkan bahwa anaknya meskipun sekolahnya full day dan mengikuti les namun prestasi akademiknya masih menurun dikarenakan kurang fokus karena ingin segera cepat cepat bermain hp.

⁴⁸ Ulfah, , diwawancarai oleh Peneliti, 5 Maret 2025

“ kurang fokus ngerjainnya. Belajar itu kayak udah kepikiran hp. apalagi sekolahnya fullday mbak, pulang nya jam setengah 5 sore itu sama les nya, itu mbak mungkin uda capek ya dari jam 7 sampai jam set 5 sore, jadi ya sepulang sekolah dia HP an terus ga pernah putus, kalau prestasi akademik emang menurun mbak meskipun sudah les ya masih menurun”⁴⁹

Pernyataan yang sama juga dinyatakan oleh ibu Nur, beliau menyatakan:

“ kalau diajak belajar itu mbak males, gak fokus pengennya cepet cepet biar bisa main hp. Meskipun ulangan juga gitu, kalau waktunya ulangan ya saya ingatkan kalau ulangan, belajar gitu. Iya belajar memang, tapi ga lama mbak belajarnya. Terus main hp lagi”

Ibu Erika juga menyatakan hal yang sama, beliau menyatakan:

“ biasanya kurang fokus karena memang anaknya itu pengen cepet cepet selesai belajarnya terus langsung main HP gitu. muales gitu mbak, nilai mata pelajarannya itu menurun terus akhir akhir ini karena memang dia anaknya jarang belajar dan lebih mementingkan hpnya”⁵⁰

Dari beberapa hasil waawancara tersebut memaparkan bahwa anak yang keseringan bermain gadget membuat mereka sulit konsentrasi, dan akibat kurang konsentrasi itu prestasi akademiknya menurun. Masalah sulit berkonsentrasi ini juga menyebabkan anak merasa cepat lelah, mudah teralihkan fokus nya. Sehingga proses belajarnya tidak berjalan secara optimal.

⁴⁹ Sevi, diwawancarai oleh Peneliti, 6 Maret 2025

⁵⁰ Erika, diwawancarai oleh Peneliti, 7 Maret 2025

2) Prokrastinasi belajar

Prokrastinasi merupakan Perilaku menunda-nunda mengerjakan tugas. Masalah ini juga sering muncul akibat ketergantungan pada gadget, terlalu banyak menghabiskan waktu bermain gadget, sehingga sehingga waktu belajar tidak terkelola dengan baik. Sama seperti yang pernyataan bapak Ibu Erika, beliau mengungkapkan:

“ saya itu juga sering lihat anak saya subuh subuh mengerjakan PR, sempat saya tanya, kenapa ga ngerjakan dimalam hari? jawabnya karena gasempat, karena mainan hp, karena lupa, banyak banget alasannya”⁵¹

Sedangkan Bu Nur mengatakan jika anaknya juga mengalami hal yang sama. beliau menyatakan bahwa :

“tiap hari saya juga nanyain “ ada pr?” jawabnya gaada, ya kalo gitu dia ya ga belajar mbak. belajar kalau ada PR sama kalau mau ulangan aja. Kalau gak ada ya main hp”⁵²

Ibu Sevi juga menuturkan hal yang sama, beliau menyatakan bahwa:

“ anak saya itu kalau ngerjain pr itu ga tepat waktu, sering ditunda tunda juga karena memang anaknya berat di hp.”⁵³

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kecanduan gadget juga berdampak pada prokrastinasi belajar, yang mana anak cenderung menunda nunda belajar. Mereka lebih memilih

⁵¹ Erika, diwawancarai oleh Peneliti, 7 Maret 2025

⁵² Nur, diwawancarai oleh Peneliti, 8 Maret 2025

⁵³ Sevi, diwawancarai oleh peneliti 6 maret 2025

menghabiskan waktu dengan gadget daripada menyelesaikan tugas sekolah. Akibatnya, pekerjaan yang seharusnya selesai dengan cepat terkendala dan tertunda. Ini menyebabkan penumpukan tugas, waktu belajar menjadi tidak efisien, dan hasil belajar pun tidak maksimal.

3) Mengurung diri

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat mempengaruhi pola interaksi mereka dengan teman sebayanya, selain itu juga berpotensi mengganggu perkembangan keterampilan sosial dan emosional anak. seperti mengurung diri, kesulitan membangun komunikasi dan menutup diri karena terlalu asik bermain gadget. sesuai dengan pendapat Ibu Erika:

“disekolah saya membiarkan anak saya ikut ekstrakurikuler ya tujuannya biar anak saya bisa membaur dengan teman temannya, tapi gak minat anaknya. saya itu juga sering ngajak anak saya main kerumah saudara, biar anak itu kenal dengan saudara saudaranya, biar anak itu membaur dengan lingkungannya, tapi ya gitu mbak membaur nya itu sebentar. ga lama dari itu biasanya bosan kalau bosan ya main hp lagi. ya meskipun saya ajak bersosialisasi itu dia masih tetep bawa hp, kayak gabisa lepas dari hpnya mbak”⁵⁴

Meskipun telah memberikan kesempatan kepada anaknya untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler dan mengajaknya bersosialisasi dengan saudara serta lingkungan sekitar, anak tersebut tetap menunjukkan minat yang rendah

⁵⁴ Erika, Diwawancarai oleh peneliti, 7 Maret 2025

untuk berinteraksi. Anak lebih memilih untuk bermain gadget dan sulit melepaskan diri dari penggunaannya, bahkan ketika diajak berbaur dengan teman-temannya atau keluarga. Hal yang senada juga di alami oleh ibu Nur beliau menyatakan bahwa:

“saya memperbolehkan anak saya ikut ekstra disekolah, ya biar anaknya punya keterampilan baru, saya ikutkan kemarin itu drumband, Cuma dapat 3 minggu ga aktif lagi ekstranya karena kelamaan libur anaknya jadi males ikut. akhirnya sekarang ga pernah ikut dan gak mau ikut lagi. kalau ke saudara saudaranya saya juga tiap malam kalau bisa saya ajak kerumah orang tua saya, nanti disana dia ketemu paman, bibi,dan anaknya, tapi dia kalau diajak itu lebih fokus main hp gitu, ga banyak omong. kalau ga ditanyain ya ga ngomong. ya main hp aja. terus juga pernah ga bawa hp itu minta pulang terus. “ayo pulang pulang pulang” pas sudah diantar pulang ya main hp dirumah”⁵⁵

Dari kedua wawancara diatas, terlihat bahwa orang tua sudah membiarkan anak untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya namun anak tetap memilih untuk tidak mengikuti ekstrakurikuler. selain itu orang tua juga sudah berupaya mengajak anak untuk bersosialisasi dengan saudara saudaranya namun anak tetap merasa bosan jika tidak bermain gadget. Sama seperti pendapat Ibu Sevi, beliau mengungkapkan:

“Kalau saya lihat, anak saya memang lebih suka sendiri dengan gadgetnya. Saya sudah sering ajak dia ikut ekstrakurikuler atau main ke rumah saudara biar bisa berinteraksi, tapi dia tetap lebih asik pegang HP. Kadang dia bisa berbaur sebentar, setelah itu bosan dan balik main gadget lagi. Seperti sulit lepas dari HP-nya. dia jadi cuek dan jarang berkomunikasi dengan teman-temannya.

⁵⁵ Nur, Diwawancarai oleh peneliti, 8 Maret 2025

Kalau diajak ngobrol atau bermain bersama, dia malah menolak atau tidak begitu antusias karena lebih ingin main hp”.⁵⁶

Berdasarkan pengamatan peneliti Penggunaan gadget yang berlebihan memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap aspek sosial anak. Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung mengalami penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung dengan orang lain, termasuk keluarga dan teman sebaya. Mereka menjadi lebih introvert, kurang peduli terhadap lingkungan sekitar, serta mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara efektif. Hal ini menyebabkan anak-anak lebih asyik dengan gadgetnya dan sering mengabaikan perintah atau ajakan orang tua dan teman-temannya. Oleh karena itu, dampak sosial negatif seperti mengurung diri dan penurunan keterampilan komunikasi menjadi salah satu konsekuensi dari kecanduan gadget pada anak.

4) Tantrum

Penggunaan gadget tanpa pengawasan orang tua berdampak signifikan terhadap kematangan emosional anak. Gejala seperti perubahan mood, kesulitan mengendalikan amarah, serta penurunan kepatuhan terhadap norma menjadi indikator gangguan perkembangan yang perlu diwaspadai. Hal ini juga bisa di lihat ketika orang tua meminta tolong anak

⁵⁶ Sevi, Diwawancarai oleh peneliti, 6 Maret 2025

untuk membelikan sesuatu/ melakukan kegiatan tertentu, ketika anak sedang bermain gadget. Dimana mereka masih mengalami kesulitan dalam mengatur emosinya, seperti terpaksa mengerjakannya, Seperti yang diungkapkan Ibu Erika yang mengatakan bahwa:

“ kalau disuruh pas anaknya lagi main hp itu sak sek sak sek (bahasa jawa= sebentar) kalau ga didatangi sambil saya marah marah baru mbak ditaruh hp nya terus berangkat, berangkat pun dia itu kayak ga ikhlas melakukannya. mecucu (cemberut) dan emosi karena kan terpaksa. nah itu saya lihat nya kan geram dikit terus pernah juga saya tanyain, kenapa se cemberut ae nek disuruh? jawabnya lapose? (kenapa se)”⁵⁷

Dari pernyataan diatas, orang tua sudah mengajak anak untuk terlibat dalam kegiatan sehari hari seperti membantu orang tua membantu pekerjaan rumah, namun respon anak yang kurang baik seperti cemberut dan emosi. Hal ini sama seperti apa yang diungkapkan oleh ibu Nur dimana beliau juga menyatakan hal yang sama, beliau menyatakan:

“ ya kalau anak saya itu nurut, kalau saya minta tolong itu nurut mbak, tapi ya sebentar itu kayak dia curi curi waktu buat ke kamar main hp gitu. Terus kalau dipanggil biasanya itu kayak keganggu gitu anaknya. Ngga hanya pas saya minta tolong, kalau anak saya lagi ngegame terus kalah itu juga emosi marah marah gitu.”⁵⁸

Ungkapan dari ibu Nur ini selaras dengan apa yang disampaikan oleh ibu Sevi, beliau meuturkan:

⁵⁷ Erika, Diwawancarai oleh peneliti, 7 Maret 2025

⁵⁸ Nur, Diwawancarai oleh peneliti, 8 Maret 2025

“ saya itu sampai heran mbak kalau saya minta tolong itu jawabannya selalu (sek) dengan nada tinggi dan raut wajah cemberut. Apalagi kalau main game terus kalah/jaringan ga stabil itu pasti emosi marah marah”⁵⁹.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dampak psikologis yang dialami anak yang mengalami kecanduan gadget itu sangat signifikan, terutama memengaruhi aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Anak-anak yang kecanduan gadget cenderung mengalami perubahan perilaku negatif, seperti menjadi kurang responsif terhadap lingkungan sosial, mengabaikan perintah orang tua, dan lebih memilih bermain gadget daripada berinteraksi dengan orang lain. Ketidakmampuan mengontrol diri terhadap dorongan bawah sadar yang muncul akibat penggunaan gadget secara berlebihan juga dapat menimbulkan perilaku agresif. Kesulitan anak dalam mengelola emosi dan perkembangannya, yang pada akhirnya berpotensi menimbulkan masalah sosial serta menghambat perkembangan kepribadian mereka secara optimal.

5) Dampak Kesehatan

Penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satu dampaknya adalah menurunnya frekuensi aktivitas fisik yang seharusnya dilakukan oleh anak.

⁵⁹Sevi, diwawancarai oleh peneliti 6 Maret 2025

Selain itu, penggunaan gadget dalam durasi yang terlalu lama juga dapat menimbulkan efek negatif terhadap kesehatan mata dan fungsi otak. Seperti yang disampaikan oleh Ibu Sevi bahwa:

“ anak saya sering merasa matanya perih dan pusing, kemudian kalau malam sering begadang dan jarang beraktivitas karena malas gerak, lebih seru bermain hp daripada bermain diluar⁶⁰”

Hal senada juga di alami oleh anak Ibu Erika. Beliau menjawab:

“kalau pusing engga mbak, tapi kalau matanya perih iya, terus juga jarang gerak, dikasur terus gitu. sambil main hp”⁶¹

Sementara itu pendapat yang sama juga di sampaikan oleh ibu Nur, beliau berpendapat bahwa:

“ anak saya sering pusing, tapi saya juga selalu mengingatkan kalau itu karena terlalu sering bermain hp. sehari dua hari ga terlalu sering bermain hp tapi hari ketiga juga diulang. Malas gerak mbak, sukanya tiduran di kasur”⁶²

Pendapat yang sama juga disampaikan oleh ibu ulfah, beliau menyatakan:

“ sering ngeluh pusing gitu, ttapi saya ingatkan. Kalau pusing hp nya di taruh, jangan mainan hp lagi. Tapi masih tetep mainan”⁶³

Berdasarkan pengamatan peneliti, memang benar, dampak kesehatan yang dialami anak yang mengalami

⁶⁰ Sevi, diwawancarai oleh peneliti 6 Maret 2025

⁶¹ Erika, diwawancarai oleh peneliti, 7 maret 2025

⁶² Nur, Diwawancarai oleh peneliti, 8 Maret 2025

⁶³Ulfa, dieawancarai oleh peneliti, 5 maret 2025

kecanduan gadget itu adalah sering pusing dan malas gerak. Anak-anak sering mengeluhkan pusing, yang mungkin disebabkan oleh penggunaan layar yang berlebihan, serta merasa malas bergerak. Kecanduan gadget ini dapat menyebabkan gaya hidup yang kurang aktif, yang berpotensi mengarah pada masalah kesehatan jangka panjang

2. Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak di Wilayah Sidoarjo.

Dampak negatif yang dialami oleh anak yang mengalami kecanduan gadget sangatlah kompleks, baik itu dari dampak akademis, sosial, psikologi, dan fisik. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi waktu yang dihabiskan di depan layar dan mendorong anak untuk lebih aktif secara fisik dan sosial. Dengan memperhatikan keseimbangan antara penggunaan gadget dan kegiatan yang mendukung agar dapat membantu perkembangan anak

Menghadapi permasalahan ini, perlu adanya upaya yang efektif untuk membantu proses perkembangan anak agar lebih baik. Dalam konteks ini kampung lali gadget menyediakan berbagai cara yang unik dan menarik untuk membantu anak dalam menyeimbangkan penggunaan gadget dengan kegiatan yang lain yang dapat mendukung perkembangan anak. Berikut merupakan dampak negatif yang dialami oleh anak yang mengalami ketergantungan gadget.

a. Sulit konsentrasi saat belajar

Maslah sulit berkonsentrasi bisa diatasi dengan berbagai pendekatan. Salah satunya melalui kegiatan di Kampung lali gadget. Kegiatan ini melalui kegiatan kegiatan yang menarik dan tidak hanya mendukung pembelajaran saja melainkan juga mendidik dan memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi anak anak ataupun orang tua. Pendidikan dan pengetahuan tidak hanya tentang mata pelajaran, tetapi juga tentang membentuk karakter keterampilan hidup, dan pemahaman yang luas tentang dunia. Sama seperti yang sudah dikatakan oleh ketua Yayasan Kampung lali gadget yaitu Kak Irfandi, beliau menyatakan:

“belajar itu tentang banyak hal, pendidikan itu tidak melulu tentang mata pelajaran disekolah, tetapi bagaimana anak itu mengetahui bagaimana pengetahuan disekitarnya, bagaimana bumi bekerja, bagaimana manusia memproduksi makanan, pakaian, bagaimana manusia menjaga keseimbangan alam, menjaga lingkungan. Itu juga perlu diajarkan kepada anak.”⁶⁴

Konsep pendidikan tidak hanya terbatas pada pengajaran materi pelajaran di sekolah secara formal. Pendidikan seharusnya mencakup pemahaman yang lebih luas, yaitu mengajarkan anak tentang bagaimana dunia di sekitarnya bekerja secara nyata. Ini meliputi pengetahuan tentang proses alam seperti bagaimana bumi berputar dan berfungsi, bagaimana manusia memproduksi kebutuhan pokok seperti makanan dan pakaian, serta bagaimana manusia harus

⁶⁴ Irfandi (CEO), Diwawancarai oleh peneliti 24 April 2025

bertanggung jawab dalam menjaga keseimbangan alam dan kelestarian lingkungan.

Bukan hanya itu masalah pendidikan itu salah satunya adalah sulit fokus, dalam mengatasi permasalahan sulit fokus kampung lali gadget juga memfasilitasi beragam permainan yang dapat melatih fokus anak, contohnya dengan kegiatan meronce gelang, cudrikan, panahan, dam daman dan lain sebagainya. Permainan permainan tersebut merupakan permainan yang dapat digunakan dalam melatih fokus anak. Hal ini diperkuat olehh pernyataan kak gista , beliau menyatakan bahwa :

“ kami memperkenalkan berbagai permainan yang melatih fokus, seperti meronce gelang, kerajinan seperti membatik, panahan, dan dam daman. Permainan ini membantu meningkatkan konsentrasi dan keterampilan motorik halus anak, sehingga mereka menjadi lebih terfokus, kreatif, dan dapat mengalihkan perhatian dari gadget. Anak-anak tidak hanya belajar untuk fokus, tetapi juga berinteraksi sosial dengan teman-teman mereka, yang penting untuk perkembangan keterampilan sosial dan emosional mereka.⁶⁵”

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, Kampung Lali Gadget memiliki pendekatan yang dapat mengalihkan perhatian anak dari gadget dengan kegiatan positif, terutama dalam mengatasi masaah sulit berkonsentrasi. Melalui kegiatan yang menyenangkan, dan edukatif. Kampung lali gadget mengajak anak lebih tertarik pada aktivitas yang nyata seperti permainan tradisional, workshop seni, pelatihan keterampilan hidup, serta aktivitas kelompok yang

⁶⁵ Gista, diwawancarai oleh peneliti 17 April 2025

mengembangkan kemampuan motorik, fokus, kreativitas, dan kerjasama.

b. Prokrastinasi belajar

Prokrastinasi belajar merupakan perilaku menunda nunda pekerjaan, dalam mengatasi masalah ini perlu adanya dukungan dari lingkungan sekitar dan adanya reward yang diberikan agar anak merasa dihargai atas usahanya, sehingga mereka dapat termotivasi untuk menyelesaikan tugas tepat waktu. Seperti yang dikatakan kak gista, beliau mengatakan:

“ pemberian reward itu penting, agar anak itu tidak malas. Misalnya anak sudah berusaha untuk mendapatkan sesuatu itu perlu kita apresiasi agar anak tidak merasa bahwa usahanya sia sia⁶⁶

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dampak kecanduan gadget ini salah satunya adalah prokrastinasi, dimana prokrastinasi adalah perilaku menunda nunda. Perilaku menunda nunda ini dapat diatasi dengan berbagai macam cara, yaitu dengan menciptakan yang nyaman serta kondusif dan juga pemberian *reward*. Kampung lali gadget menyediakan tempat yang nyaman dan ramah anak. Selain itu program di kampung lali gadget juga ada yang memberikan *reward* kepada anak seperti pada program *life skill* menangkap ikan.

⁶⁶ Gista (manager operasional), diwawancarai oleh peneliti 17 April 2025

c. Tantrum

Era digital saat ini yang begitu pesat, anak-anak banyak yang mengalami masalah psikologis yang serius yang diakibatkan karena kecanduan gadget. Efek dari kecanduan gadget sering kali membuat anak kesulitan dalam mengatur emosi sehingga dapat mempengaruhi perkembangan mereka secara keseluruhan. Hal ini juga diperburuk karena anak sudah melihat konten-konten yang kurang baik di YouTube ataupun TikTok. Sama seperti pernyataan dari kak Irfandi, beliau menyatakan bahwa:

“secara tidak disengaja, kegiatan di Kampung Lali Gadget ini bisa merubah perilaku anak, awalnya anaknya suka tantrum, suka marah-marah, itu kami memantik lalu dibiasakan oleh orang tuanya ketika di rumah. Kuncinya itu pada orang tua di rumah. Kami tidak punya wewenang, kami juga tidak punya kapasitas untuk merubah total anak tersebut. Tapi kami punya cara, punya pemantik untuk mengebalikan anak keduniannya. Tetapi siapa yang meneruskan? Ya orang tua, kami berharap orang tua juga meneruskan program kami. Disini juga ada kegiatan parenting, materi yang di berikan itu seperti pentingnya kehadiran ayah kemudian bagaimana caranya agar anak tidak mengalami kecanduan gadget”⁶⁷

Kegiatan di Kampung Lali Gadget secara tidak langsung mampu mengubah perilaku anak-anak yang awalnya sering tantrum dan cepat marah menjadi lebih baik melalui pendekatan yang seru dan tidak membosankan. Namun, perubahan yang berkelanjutan sangat bergantung pada peran aktif orang tua di rumah, karena Kampung Lali Gadget hanya berfungsi sebagai

⁶⁷ Irfandi (CEO), diwawancarai oleh peneliti 24 April 2025

pemantik perubahan, bukan pihak yang memiliki kapasitas untuk merubah perilaku anak secara total. Oleh karena itu penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami solusi yang efektif dalam mengatasi permasalahan ini. Kampung lali gadget berupaya mengatasi masalah tersebut dengan kegiatan parenting yang disana mengundang psikolog yang mana sudah kompeten di bidangnya. Hal ini sesuai dengan yang dikatakan Kak Gista selaku manajer operasional, beliau menyatakan bahwa

“ untuk masalah psikologi ada yang namanya kegiatan klinik kecanduan gadget, pada kegiatan klinik kecanduan gadget itu kami mengundang 20 sekolah yang terdiri dari guru dan orang tua, setiap sekolah ada perwakilan 10 anak. Konsep acaranya itu ada klinik dan ada poli, kayak poli batu, poli kayu gitu jadi anak anak diajak bermain batu dan membuat karya dari kayu. Salah satu contoh permainannya yang dari batu seperti engklek, batu dampanan. Dan yang dari kayu itu macam macam, kita juga ada edisi main bambu, Dimana kita juga diajarin membuat permainan dari bambu, seperti Sedangkan klinik kecanduan gadget nya itu khusus untuk orang tua dan guru nya. Kegiatan ini diadakan di tempat yang berbeda mbak, jadi orang tua dan guru tidak terdistrack. Kegiatan ini sudah dari awal kami adakan karena memang sangat penting bagi guru dan orang tua untuk tau bagaimana mendidik dan mengasuh anak yang benar”⁶⁸

Kesalahan dalam mengasuh anak dapat berdampak negative saat anak beranjak dewasa. Pembiasaan yang baik yang dilakukan saat anak masih kecil dapat membantu anak untuk tumbuh dengan nilai nilai yang positif. Namun peran orang tua juga harus

⁶⁸ Gista (manager operasional), diwawancarai oleh peneliti 17 April 2025

tegas, karena pola pengasuhan juga mempengaruhi moral anak, pola pengetahuan moral mempengaruhi moral anak pada saat dewasa. Pengetahuan moral sangat penting karena moral yang kuat akan menjadi dasar keberhasilan. Pengetahuan ini sangat penting bagi orang tua agar orang tua dapat mendidik dan mengasuh anak dengan benar sehingga tercipta sebuah lingkungan yang mendukung perkembangan karakter yang baik

d. Mengurung diri

Kacanduan gadget di kalangan anak-anak sekarang sangat memprihatinkan dan dapat mengganggu kehidupan sosial anak, selain itu dampak sosial yang lain juga bisa tumbuh seperti mengurangi kualitas interaksi antar satu sama lain, antar teman maupun keluarga menjadi sangat kurang, anak jadi sering mengurung diri dan sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Sehingga dapat menghambat perkembangan sosial anak. Hal ini sama seperti pendapat kak Irfandi, beliau mengatakan :

“secara tidak langsung semua permainan disini membantu anak berinteraksi, kalau pun ada yang malu, tidak mau berinteraksi, malu, tidak mau kotor-kotor. Secara tidak langsung ketika anak di temukan dengan lingkungannya itu mereka akan punya perubahan tersendiri. Contoh kemarin ada anak ga mau kotor-kotor kata ibunya anaknya gapernah mau kotor-kotor, ketika kakinya napak di tanah ada, Bahkan kata orang tuanya juga ketika anaknya di rumah juga seperti itu gak mau kotor-kotor, tetapi disini ternyata mereka mau loh. Kenapa bisa begitu? Nah itulah dampak dari lingkungan yang positif. Lingkungan bermain, lingkungan belajar lingkungan berinteraksi itu positif, menyenangkan. Kenapa anak mengurung diri? Karena lingkungannya gak asik. Orang

tuanya suka marah marah, orang tuanya gak punya solusi yang menyenangkan”⁶⁹.

Kampung lali gadget memfasilitasi anak-anak untuk lebih berani berinteraksi sosial, mengatasi rasa malu, dan menjadi lebih aktif dalam berbagai aktivitas yang sebelumnya mereka hindari, seperti bermain kotor atau berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perubahan positif ini terjadi karena anak-anak merasa nyaman dan senang berada dalam lingkungan yang suportif dan menyenangkan. Sebaliknya, anak yang cenderung mengurung diri biasanya dipengaruhi oleh lingkungan yang kurang menyenangkan, seperti orang tua yang sering marah dan kurang memberikan solusi yang menyenangkan. Oleh karena itu, lingkungan yang kondusif sangat penting dalam membantu perkembangan sosial dan emosional anak agar mereka lebih terbuka dan aktif.

Kampung lali gadget berupaya untuk membantu anak agar tidak mengalami masalah sosial dengan membuat kegiatan yang seru yaitu dengan cara permainan tradisional, dengan cara berkelompok. Permainan tradisional berkelompok di Indonesia memiliki banyak manfaat signifikan, terutama dalam mengembangkan keterampilan fisik motorik dan sosial anak-anak. Hal ini dapat mendukung perkembangan sosial anak yang sehat. Hal tersebut juga dinyatakan oleh kak gista, beliau menyatakan bahwa:

⁶⁹ Irfandi (CEO) diwawancarai oleh peneliti 24 April 2025

“ permainan tradisional itu kan cenderung memperbaiki ke masalah sosial ya, apalagi permainan tradisional berkelompok, dengan permainan tradisional berkelompok ini anak bisa bersosial dengan teman sebayanya, sehingga lingkungan yang sosial sehat bagi anak⁷⁰”

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, Kampung Lali Gadget mengatasi permasalahan sosial yang timbul dari kecanduan gadget dengan mengajak anak-anak untuk kembali berinteraksi secara langsung melalui berbagai permainan tradisional dan aktivitas kelompok yang dilakukan di luar ruangan. Tidak hanya membuat anak-anak lupa sejenak dari gadget, tetapi juga dapat membangun kemampuan sosial seperti kerjasama, komunikasi, dan rasa percaya diri. Pendekatan yang dilakukan kampung lali gadget ini bersifat tidak memaksa, melainkan mengalihkan fokus anak dengan cara yang menyenangkan dan nyata, sehingga tercipta interaksi sosial positif.

e. Masalah kesehatan

Terlalu lama dalam menggunakan gadget juga berdampak pada masalah fisik, masalah fisik ini disebabkan karena terlalalu banyak menghabiskan waktu di depan gadget sehingga menyebabkan obesitas, kurang Gerak mata merah dan pusing hal ini dikarenakan terlalu sering menggunakan gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan sering kali mengurangi waktu yang seharusnya digunakan untuk aktivitas fisik. Remaja cenderung lebih memilih berinteraksi dengan layar gadget daripada melakukan aktivitas fisik yang penting

⁷⁰ Gista (manager operasional), diwawancarai oleh peneliti 17 April 2025

bagi pertumbuhan dan perkembangan mereka. Dalam mengatasi permasalahan tersebut Kampung Lali Gadget juga mengajak anak untuk bermain diluar ruangan. Yang mana dengan kegiatan itu dapat membuat anak menjadi banyak bergerak aktif di luar ruangan. Adapun kegiatan kampung lali gadget yang dapat mengatasi permasalahan fisik pada anak yaitu dengan melakukan kegiatan olahraga seperti sepak takraw, kasti, lompat tali dan masih banyak lagi. Kak gista menyatakan bahwa

“ program di kampung lali gadget ini banyak dan banyak macamnya mulai dari lifeskil, kemudian bermain dengan mengasah konsentrasi dan juga bermain yang membutuhkan aktifitas fisik. Seperti olahraga dan permainan di luar ruangan lainnya, seperti gobak sodor itu kan juga dapat melatih ketangkasan juga. Banyak kok mbak yang bisa dimainkan di luar ruangan kayak lompat tali gitu juga ada di kampung lali gadget”⁷¹

Hal ini juga senada seperti apa yang dikatakan kak irfandi, beliau menyatakan bahwa:

“ Kegiatan di luar itu dapat membantu anak-anak menjadi jauh lebih aktif dan berinteraksi dengan teman-teman. Disini kegiatan nya itu beragam dan dilakukan rata rata diluar ruangan, conthnya seperti lompat tali, itu selain melatih keterampilan fisik dan kerja sama tim. Aktivitas fisik ini juga bisa untuk mengatasi masalah kesehatan, seperti obesitas, serta mengembangkan keterampilan sosial, emosional, dan rasa percaya diri anak”⁷²

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, dapat disimpulkan bahwa di Kampung Lali Gadget anak-anak diberi kesempatan untuk

⁷¹ Gista (manager operasional), diwawancarai peneeliti 17 April 2025

⁷² Irfandi (CEO) , diwawancarai oleh peneliti 24 April 2025

bermain di luar ruangan dan melakukan aktivitas fisik, seperti bermain permainan tradisional dan pergi ke sawah meskipun harus beraktivitas di bawah terik matahari. Kegiatan-kegiatan ini secara tidak langsung dapat membantu anak dalam mengurangi dampak negatif fisik dari penggunaan gadget yang berlebihan.

C. Pembahasan Temuan

Kampung lali gadget adalah sebuah Yayasan yang memiliki program edukasi inovatif yang bertujuan untuk mengurangi kecanduan gadget pada anak. Kampung lali gadget juga menjadi sebuah arena atau lingkungan bermain yang ramah anak. Kampung lali gadget bukan sebuah program yang menjauhkan anak dari penggunaan gadget sama sekali, tetapi lebih kepada mengimbangi penggunaan gadget pada anak dengan berbagai kegiatan yang menarik dan bermanfaat.

Pada pembahasan ini, penulis akan menjelaskan secara detail dan mendalam hasil temuan dari lapangan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, serta menganalisisnya menggunakan teori-teori yang sesuai. Pembahasan temuan akan difokuskan pada masalah utama dalam penelitian sebagai berikut:

1. Dampak Yang Muncul Pada Anak Yang Mengalami Kecanduan Gadget di Wilayah Sidoarjo

Dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget ada dua yaitu dampak positif dan negatif. Dampak positif bermain

gadget yaitu dapat mendukung proses belajar, mempermudah kegiatan sehari-hari dan melatih kreativitas. Dampak positif anak yang bermain gadget ada tiga yaitu dapat mendukung proses belajar, mempermudah kegiatan sehari-hari dan menambah kreativitas. Anak dapat belajar dengan memanfaatkan gadgetnya untuk mencari tutorial mengerjakan tugas tertentu dan menggunakan aplikasi translate dalam mempermudah tugas sekolahnya.

Penggunaan gadget juga dapat mempermudah kegiatan sehari-hari anak, hal ini gadget sebagai media komunikasi anak dengan teman, orang tua maupun guru. Dengan hal ini anak dapat mendapatkan informasi secara mandiri. Selain itu, penggunaan gadget juga dapat menambah kreativitas anak, yang mana dengan perangkat digital anak bisa menggambar, membuat video *Vlog* sederhana, mendesain, dan mengekspresikan ide-ide secara lebih mudah dan inovatif.

Dampak negatif yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget sangat kompleks, penggunaan gadget yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan anak baik itu perkembangan akademis, sosial, psikologi dan fisik. Perlu cara yang efektif dalam mengatasi permasalahan ini agar tidak menghambat perkembangan anak.

Masalah pendidikan yang dialami anak yang terlalu sering bermain gadget adalah mereka cenderung kurang fokus dan prokrastinasi (menunda-nunda). Hal ini diakibatkan karena semakin banyak waktu yang digunakan untuk bermain game online, semakin menurun pula minat

belajar siswa. Selain itu dengan adanya gadget anak juga seeing menunda nunda dalam mengerjakan tugas. Perilaku penundaan akademik ini dampak negatif seperti kehilangan waktu, mengabaikan tugas, dan hasil yang di bawah standar bahkan setelah selesai. Sehingga anak mengalami penurunan prestasi, seperti peringkat kelas yang merosot.

Namun Pendidikan tidak hanya tentang mata pelajaran, tetapi juga tentang membentuk karakter keterampilan hidup, dan pemahaman yang luas tentang dunia. Pembelajaran holistik merupakan suatu filsafat pendidikan berasal dari pemikiran bahwa pada dasarnya individu dapat menemukan identitas, arti, dan tujuan hidupnya melalui interaksinya dengan masyarakat, alam, dan nilai nilai spiritual. Dengan pembelajaran holistik, anak dapat mengembangkan semua potensi yang terdapat dalam dirinya. Sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Potensi yang didapat juga dapat dikembangkan melalui Pendidikan meliputi potensi akademik, fisik, sosial, kreatif, emosional dan spiritual.

Tujuan pembelajaran holistik adalah mendukung perkembangan potensial individu dalam suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, demokratis, serta humani. Melalui pengalaman berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, anak bisa menjadi dirinya sendiri (*learning to be*). Pembelajaran holistic melihat manusia secara keseluruhan, yaitu manusia yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan perilakunya. Manusia tidak bisa mendapatkan kebebasan psikologis, membuat Keputusan yang tepat, belajar dengan caea yang sesuai dengan dirinya, mendapatkan

keterampilan sosial, serta mampu mengembangkan karakter dan emosinya. Maka dari itu pembelajaran holistic dapat meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar anak.

Masalah perkembangan sosial yang dialami anak yang terlalu sering bermain gadget adalah sering mengurung diri dan kurang bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, baik itu dengan teman maupun keluarga. Anak yang mengalami kecanduan gadget lebih senang menghabiskan waktu sendiri dibanding dengan bermain atau berinteraksi dengan teman temannya, cenderung cuek dan tidak peduli dengan lingkungan di sekitarnya karena terlalu asik bermain gadget.

Anak yang kurang berinteraksi sosial sering menghadapi kesulitan dan rasa takut saat berkomunikasi dengan lingkungan sekitar mereka. Interaksi sosial itu sendiri adalah hubungan antara satu individu dengan individu lainnya, di mana masing-masing dapat saling mempengaruhi. Dengan demikian, dapat terbentuk hubungan yang saling timbal balik di antara satu sama lain. Hal ini dapat berdampak pada kemampuan anak dalam membangun hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi dengan lingkungan nya baik di sekolah maupun di lingkup keluarga.

Faktor lingkungan yang membosankan, dan kurang mampu menyediakan aktivitas yang menarik bagi anak-anak juga menjadi dampak dari masalah sosial. Yang mana ketika anak-anak tidak menemukan kegiatan yang menyenangkan atau interaksi sosial yang berarti, mereka

cenderung lebih memilih untuk bermain gadget secara terus-menerus. Lingkungan yang monoton, minim interaksi sosial, dan kurangnya kegiatan positif dapat membuat anak merasa bosan. Sebaliknya, jika lingkungan di sekitar mereka mampu menawarkan berbagai aktivitas menarik, seperti permainan luar ruangan, kelas seni, atau kelompok belajar, anak-anak akan lebih terdorong untuk berinteraksi dengan teman-teman dan keluarga. Dengan menciptakan lingkungan yang memberikan kesempatan untuk berinteraksi sosial dapat mendukung perkembangan keterampilan sosial anak-anak sekaligus mengurangi ketergantungan mereka pada gadget.

Bermain merupakan aktivitas yang penting untuk mendukung perkembangan sosial dan emosional anak, menggunakan imajinasi dan belajar mengambil perspektif orang lain serta memahami norma-norma sosial dan budaya. Bermain aktivitas ini memungkinkan anak-anak belajar membuat keputusan, mengendalikan emosi, bernegosiasi, dan membangun persahabatan. Dalam konteks ini, pengasuhan yang hangat dan hubungan yang penuh perhatian antara anak dari orang tua, pengasuh, guru, dan teman sebaya nya dapat menjadi pondasi penting yang mendukung perkembangan sosial dan emosional anak agar dapat berkembang secara maksimal. Dengan demikian, interaksi sosial melalui bermain, lingkungan yang suportif, serta kemampuan pengelolaan emosi yang baik merupakan faktor utama yang membentuk perkembangan sosial dan emosional anak

Kecanduan gadget dikalangan anak-anak telah menjadi fenomena yang semakin memprihatinkan, karena dampak psikologisnya bisa sangat serius bila tidak segera mendapatkan penanganan yang tepat dan sesuai. Kecanduan gadget dapat menimbulkan berbagai gangguan seperti kecemasan bahkan depresi. Selain itu dengan menggunakan gadget secara berlebihan anak juga bisa terpengaruh bahkan menjadi korban cyberbullying. Selain itu dengan adanya gadget, ini dapat membuat rasa hormat seseorang kepada orang tuanya berkurang, bahkan anak sering menganggap orang tua seperti teman sebayanya dapat dilihat dari tutur katanya dan bahasanya yang tidak sopan saat sedang berinteraksi dengan orang tua.

Fenomena seperti ini sering kali terjadi, hal ini dikarenakan anak sudah melihat konten yang kurang baik di sosial media baik youtube maupun tiktok. Secara emosi anak mudah marah ketika orang tua mengingatkan anak, orang tua meminta bantuan anak, jaringan tidak stabil, kalah dalam bermain game online bahkan kuota habis saat disaat permainan sedang berlangsung. Perilaku agresif dapat dijelaskan melalui berbagai teori psikoanalisa, frustrasi-agresi, neoasosianisme kognitif, sosial kognitif, dan belajar sosial. Teori psikoanalisa dikembangkan oleh Sigmund Freud. Freud memandang bahwa manusia memiliki dorongan bawah sadar yang dikenal sebagai thanatos atau insting kematian, yang mendorong individu untuk merusak diri sendiri maupun orang lain. Oleh karena itu anak perlu belajar mengontrol diri agar perilaku agresif dapat

ditekan. Kontrol diri memiliki peran yang penting karena ketika memiliki kontrol diri yang baik maka individu tersebut dapat menahan dorongan untuk bertindak agresif.

Masalah fisik yang sering dialami oleh anak yang kecanduan gadget . Anak yang asik bermain gadget biasanya menghabiskan waktunya dengan duduk diam dalam waktu yang lama. Penggunaan gadget memiliki dampak negatif terhadap perkembangan fisik dan motorik anak. Anak-anak yang menghabiskan sebagian besar waktu mereka hanya bermain dengan perangkat elektronik cenderung menjadi kurang aktif dan jarang melakukan aktivitas fisik. Mereka lebih memilih untuk terfokus pada gadget dan menikmati bermacam macam permainan dan aplikasi yang ditawarkan.

Jika kebiasaan ini terus berlanjut, perkembangan motoriknya bisa terhambat. Dalam kesehariannya, mereka seringkali lebih memilih aktivitas yang melibatkan gadget, sehingga berkurangnya kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik. Sebaliknya, anak-anak yang tidak tergantung pada teknologi cenderung lebih aktif secara fisik, melakukan kegiatan seperti berjalan, berlari, melompat, dan berjinjit. Selain itu, mereka juga dapat mengembangkan keterampilan motorik halus melalui aktivitas yang beragam, seperti melipat, meronce, menyusun balok, merobek, dan menggunting.

Masalah fisik yang terjadi pada anak yang mengalami kecanduan gadget adalah gangguan tidur, mata lelah, pusing dan obesitas yang

disebabkan oleh kurangnya aktivitas fisik Hal ini juga dapat beresiko dan menimbulkan permasalahan Kesehatan jangka panjang.

2. Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak di Wilayah Sidoarjo

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa dalam menghadapi permasalahan tersebut kampung lali gadget mempunyai program yang unik dalam mengatasi kecanduan gadget yaitu dengan mengenakan Kembali permainan tradisional, permainan tradisional dapat dimainkan secara individu dan kelompok, dan dapat dilakukan di luar ruangan serta bisa membangun interaksi sosial yang positif. Kampung lali gadget mengajak anak bermain permainan tradisional seperti engklek, gobak sodor, egrang dan banyak permainan permainan lainnya. Kegiatan ini tidak hanya membuat anak lupa sejenak dengan gadgetnya tetapi juga dapat melatih kemampuan motorik, kerjasama, dan kreativitas anak.

Dalam mengatasi masalah Pendidikan, kampung lali gadget mengajak anak-anak untuk belajar *life skill* adalah belajar mengembangkan kemampuan untuk menghadapi tantangan kehidupan dan tuntutan kehidupan manusia sehari-hari secara efektif. Ini melibatkan berbagai keterampilan, seperti berpikir kritis, komunikasi, manajemen waktu, dan kemampuan sosial. Namun ada juga program pendidikan berkarakter, pelatihan seni, workshop kerajinan tangan, proyek berkelompok, aktivitas bertani dan berternak. Dengan pendekatan ini, kampung lali gadget tidak

hanya mengatasi masalah pendidikan tetapi juga masalah sosial, psikologis dan fisik.

Dalam mengatasi permasalahan dampak negatif penggunaan gadget, kampung lali gadget dapat menjadi solusi yang efektif. Hal ini dikarenakan kampung lali gadget tidak melarang anak secara langsung, melainkan mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan yang positif dan menyenangkan. Sehingga anak-anak tidak dipaksa untuk meninggalkan gadget, namun mengajak anak agar lebih tertarik pada kegiatan yang nyata, dan menyenangkan. Sehingga kecanduan gadget pada anak dapat dikurangi secara efektif tanpa harus menggunakan pendekatan yang kaku atau memaksa.

Kampung lali gadget juga tidak dihususkan untuk anak-anak, tetapi juga bagi orang dewasa. Terutama para orang tua yang memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan anak dalam menggunakan gadget. Salah satu pelayanan yang bisa diikuti oleh orang dewasa yaitu program parenting. Program ini dirancang sebagai sarana edukasi dan refleksi bagi orang tua agar mereka dapat memahami pentingnya pola asuh yang tepat di era saat ini.

Kegiatan ini bertujuan agar orang tua dapat mengasuh anak dengan tepat. Dan orang tua mampu menjadi pendamping serta pengarah yang bijak bagi anak dalam menggunakan teknologi. Dengan pembekalan ini diharapkan orang tua dapat menciptakan lingkungan keluarga yang harmonis, dimana gadget tidak menjadi penghalang interaksi antara anak

dan orang tua. Melainkan alat yang bisa digunakan secara bijak dan proposional.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan judul “Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Di Wilayah Sidoarjo” dan penyajian data yang disusun pada bab- bab sebelumnya, maka dapat ditarik Kesimpulan sebagai berikut :

1. Dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget di wilayah Sidoarjo.

Gadget memiliki positif dan dampak negatif. Dampak positif yang muncul dapat mendukung proses belajar, mempermudah kegiatan sehari hari dan menambah kreativitas. Sedaangkan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak dmenimbulkan dampak negatif seperti sulit konsentrasi saat belajar, prokrastinasi, tantrum, mengurung diri dan permasalahan kesehatan

2. Upaya pengurus kampung lali gadget dalam mengatasi dampak negative penggunaan gadget pada anak di wilayah Sidoarjo

Dalam Mengatasi dampak negatif penggunaan gadget, kampung lali gadget mempunyai berbagai aktivitas dan permainan tradisional yang menarik dan mendidik, yang membantu anak menyeimbangkan penggunaan gadget dengan kegiatan yang bermanfaat dan mengembangkan karakter serta keterampilan hidup anak. Dengan melakukan kegiatan tersebut dapat

mengalihkan perhatian anak dengan kegiatan yang positif sehingga dapat membantu pertumbuhan anak dan dapat mengurangi kecanduan gadget secara efektif dan menyenangkan bagi anak-anak.

B. Saran

1. Bagi pengurus kampung lali gadget

Diharapkan pengurus kampung lali gadget perlu terus mengembangkan dan memperbanyak ragam kegiatan positif dan menyenangkan yang bisa mengalihkan ketergantungan anak pada gadget. Dan juga lebih sering mengadakan parenting agar banyak orang tua yang mengetahui bagaimana cara pengasuhan anak yang baik.

2. Bagi Orang tua

Orang tua diharapkan lebih aktif dan konsisten dalam mendampingi serta membatasi penggunaan gadget anak secara bijaksana. Program parenting yang diselenggarakan Kampung Lali Gadget dapat dijadikan sarana edukasi untuk meningkatkan pemahaman orang tua tentang pola asuh fleksibel yang mendukung perkembangan optimal anak tanpa melarang anak menggunakan gadget secara langsung

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan rujukan dan dapat mengkaji lebih dalam lagi mengenai bagaimana Upaya yang dapat dilakukan dalam mengatasi kecanduan gadget.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Akhmadi. “Penggunaan Gadget Yang Baik Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Abad 21 Di Sekolah Dasar, diakses dari penggunaan gadget yang baik-sebagai media pembelajaran berbasis abad 21 di sekolah dasar,” t.t.
- American Academy of Pediatrics. “Media Use in School-Aged Children and Adolescents.” *Pediatrics* 138 (t.t.).
- “Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia.” Jakarta: Balai Pustaka, 2008.
- Hardani dkk. *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2020.
- dkk, Hardanu. *Metode kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu, 2020.
- Gesi, Burhanudin, Rahmat Laan, dan Fauziyah Lamaya. “Manajemen Dan Eksekutif” Volume 3 No 2 (2019).
- Hardiningrum, Andini, Jauharotur Rihlah, dan Destita Shari. “Efektivitas Kegiatan Mendongeng Dengan Media Pop Up Book Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini.” *Early Childhood: Jurnal Pendidikan* 6, no. 2 (30 November 2022): <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v6i2.2727>.
- Idrus, M. *Metode penelitian ilmu sosial*. Yogyakarta: Erlangga, 2009.
- In Safitri, Ria. “Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Di Kalangan Anak Gang Kazoku, Cugung Lalang.” *Jurnal Narasi* Vol. 1 (1 Maret 2020).
- Indonesia, Badan Pusat Statistik. “Proporsi Individu yang Menguasai/Memiliki Telepon Genggam Menurut Kelompok Umur - Tabel Statistik.” <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTIyMiMy/proporsi-individu-yang-menguasai-memiliki-telepon-genggam-menurut-kelompok-umur.html>.
- Jalilah, Siti Rahmi. “Analisis Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Fisik dan Perubahan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar.” *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 1 (23 November 2021): 28–37. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.1716>.

- Jarot Wijanarko dan Esther Setiawati. *Parenting Era Digital*,. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia, 2016.
- JS, Badudu, dan Sultan MZ. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2005.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI). “Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak Pada Masa Pandemi Covid-19,” T.T.
- “Konvensi Hak Anak: Versi anak anak | UNICEF Indonesia.” Diakses 19 Juni 2025. <https://www.unicef.org/indonesia/id/konvensi-hak-anak-versi-anak-anak>.
- Lestari, Linda, Budi M.Taftazani, dan Agus Wahyudi Riana. “Pengaruh Gadget Pada Interaksi Sosial Dalam Keluarga "Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat,” 2015
- Marpaung, Junierissa. “Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan.” *Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 2 (4 Desember 2018). <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.
- Mimin, Elka. “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini” 6, no. 02 (2022).
- Moleong. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Remaja Rosda Karya, 2006.
- Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*. Bumi Aksara, 2022.
- Mulyana, Edi Hendri, Nuraly Ma'sum Aprily, dan Ai Siti Zaenab. “Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini.” *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini* 12, no. 2 (27 Oktober 2023): 11. <https://doi.org/10.31000/ceria.v12i2.9926>.
- Muslihin, Heri Yusuf, dan Resa Respati. “Manfaat Permainan Tradisional Untuk Peningkatan Tumbuh Kembang Anak.” *SEMDIKJAR*, 2021.
- N.S, Rahayu. “Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini.” *Jurnal PAUD Agapedia* 5(2) (2021)
- “Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2017 tentang Organisasi Kemasyarakatan,,” t.t.
- “Pembinaan Pada Orang Tua Untuk Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gadget Melalui Literasi Media Di Desa Padang Sakti Kecamatan Muara

Satu Kota Lhokseumawe | Krida Cendekia.”
<http://kridacendekia.com/index.php/jkc/article/view/51>.

- Putri, Alfia Tutnur. “Penggunaan Game Therapi Untuk Mengurangi Kecanduan Gadget Mtsn 3 Banda Aceh.” *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 2024.
- Riswan, Muh. “Strategi Orang Tua Dalam Mengurangi Ketergantungan Gawai Pada Anak Usia Dini Di Kecamatan Mattiro Bulu Kabupaten Pinrang,” 2022.
- Sari, Tiara Purnama. “Hubungan Kecanduan Mengakses Instagram Dengan Keterampilan Sosial Pada Mahasiswa Psikologi UNP,” 2019.
- Setyarini, Didien Ika, Silviana Galuh Rengganis, Innas Tiara Ardhiani, dan Endah Kamila Mas’udah. “Analisis Dampak Screen Time terhadap Potensi Tantrum dan Perkembangan Anak Usia Dini.” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (11 Mei 2023): 2496–2504. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.3376>.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Surahman, Mochamad Rahmat, dan Sudiby Supardi. *Metodologi Penelitian*. Jakarta Selatan: Pusdik SDM Kesehatan KEMENKES, 2016.
- “Surat Al-’Ashr: Arab, Latin Dan Terjemah Lengkap | Quran NU Online.” Diakses 20 Juni 2025. <https://quran.nu.or.id/al-ashr>.
- “Surat At-Tahrim Ayat 6: Arab, Latin, Terjemah Dan Tafsir Lengkap | Quran NU Online.” Diakses 19 Juni 2025. <https://quran.nu.or.id/at-tahrim/6>.
- Suryawan, Ahmad, Dwiyaniti Puspitasari, dan Gani Wangunhardjo. “PEDIATRIC CARE DURING COVID-19 PANDEMIC: CHALLENGES & OPPORTUNITIES,” (2021).
- Suwarma, Al Muchtar. *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bandung: Gelar Pustaka Mandiri, 2015.
- Widiawati. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*, (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014), I. 106. (Jakarta .: Universitas Budi Luhur., 2014).
- Yuanda, Noni. “Upaya Guru Dan Orang Tua Dalam Menanggulangi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Siswa Dimasa Pandemi (Studi Kasus Siswa Kelas V Sdn.No.112260 Gunting Saga),” 2022.

Yumarni, Vivi. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini." *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (26 Juli 2022).
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Matrik Penelitian

Judul	Variable	Sub variable	Indicator	Sumber data	Metode penelitian	Fokus penelitian
Upaya pengurus Kampung Lali Gadget Dalam Meminimalisir Kecanduan Gadget Pada Anak Di Wilayah Sidoarjo	Dampak Kecanduan gadget	1. Dampak positif 2. Dampak negatif	<p>Dampak positif</p> <p>a. Mendukung proses belajar</p> <p>b. Mempermudah kegiatan sehari hari</p> <p>c. Menambah kreativitas</p> <p>Dampak negatif</p> <p>a. Sulit konsentrasi saat belajar</p> <p>b. Prokrastinasi belajar</p> <p>c. Tantrum</p> <p>d. Mengurung diri</p> <p>e. Masalah Kesehatan</p>	<p>a. Data primer</p> <p>1. Observasi</p> <p>2. Wawancara</p> <p>b. Data skunder</p> <p>1. Dokumentasi</p> <p>2. Kepustakaan</p> <p>3) Jurnal</p> <p>4) Buku</p> <p>5) Karya ilmiah</p>	<p>1. Pendekatan kualitatif</p> <p>2. Jenis penelitian studi kasus</p> <p>3. Lokasi penelitian Kampung Lali Gadget Kecamatan Wonoayu</p> <p>4. Metode pengumpulan data</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>5. Teknik analisis data</p> <p>a. Reduksi data</p> <p>b. Data display</p> <p>c. Verivication</p> <p>6. Validitas data</p> <p>a. Triangulasi Teknik</p> <p>b. Triangulasi sumber</p>	Apa dampak yang muncul pada anak yang mengalami kecanduan gadget?

	Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget	Aktivitas Dan Kegiatan Yang Dilaksana n	<ol style="list-style-type: none"> 1. KLG ON Season 2. KLG Roadshow 3. Parenting 4. Proyek Berkelompok 5. Kompetisi 6. Literasi 		Bagaimana Upaya pengurus kampung lali gadget dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak di wilayah Sidoarjo?
--	---	--	---	--	--

PEDOMAN WAWANCARA

Variabel	Sub variable	Indicator	partisipan	Instrument	Pertanyaan
Dampak Penggunaan Gadget	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dampak positif 2. Dampak negatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dampak positif <ol style="list-style-type: none"> a. Mendukung proses belajar b. Mempermudah kegiatan sehari hari c. Menambah kreativitas 2. Dampak negatif <ol style="list-style-type: none"> a. Sulit Konsentrasi saat belajar b. Prokrastinasi belajar c. Tantrum d. Mengurung diri e. Masalah Kesehatan 	orang tua dari anak yang mengalami kecanduan gadget	Wawancara semi terstruktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. A) Apakah gadget dapat memberikan dampak Positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak anda? B) Biasanya, Ketika mengerjakan tugas Apakah anak anda sering mengerjakannya dengan bantuan gadget? 2. A) Dalam kegiatan sehari hari anak anda, menurut anda apakah gadget dapat mempermudah dalam kegiatan sehari hari ? B) Biasanya kegiatan apa yang anak anda lakukan dalam mempermudah kegiatan sehari hari ? C) dengan siapa saja anak anda biasanya berkomunikasi di dalam gadget? 3. A) Selama menggunakan gadget, apakah anda merasa bahwa kreativitas anak anda meningkat? B) Biasanya aplikasi apa yang diakses anak anda dalam mengasah kreativitas nya ? 3. A) Selama menggunakan gadget terus menerus aapakah anak anda sering merasa malas belajar? B) Selama menggunakan gadget terus menerus apakah ada penurunan perstasi

				<p>akademik yang signifikan?</p> <p>C) dalam waktu satu hari kira kira terdaapat waktu berapa jam untuk belajar?</p> <p>4. A) Apakah anak anda sering menunda nunda waktu belajar?</p> <p>B) Ketika ada tugas sekolah, apakah anak anda sering mengerjakan tugasnya tidak tepat waktu?</p> <p>C) Apakah anak anda kesulitan dalam berkonsentrasi?</p> <p>5. A) Pernahkah bapak/ ibu memberikan hukuman kepada anak anda seperti merampas hp?bagaimana reaksi anak anda?</p> <p>B) Sejauh ini, saat anak anda sedang bermain hp. Kemudian ada suatu hal yang mengganggu seperti (kendala sinyal/ kalah dalam bermain game/ Ketika orang tua sedang meminta tolong) apakah anak anda menunjukkan perilaku agresif?</p> <p>C) Jika anak anda sedang bermain gadget, kemudian anda meminta tolong anak anda untuk membelikan sesuatu/ mengerjakan sesuat. Apakah anak anda sering tidak menghiraukan perintah anda?</p> <p>6. A) Seberapa sering anak anda bersosialisasi dengan lingkungan sekitar (spt tetangga/ keluarga) ?</p>
--	--	--	--	--

					<p>Pernahkah anda meluangkan waktu Bersama anak untuk bermain/ bercerita tentang kesehariannya?</p> <p>B) Apakah anda memperbolehkan anak anda untuk mengikuti kegiatan organisasi disekolah?</p> <p>C) Apakah anak anda sering mengurung diri (menutup diri, tidak membaur dengan lingkungan sekitar)?</p> <p>D) Seberapa sering anda melibatkan anak ada dalam aktifitas sehari-hari?</p> <p>7. A) Ketika anak anda menggunakan gadget terlalu lama, biasanya apa yang dikeluhkan anak anda?</p> <p>B) Apakah anak anda kesulitan dalam berkonsentrasi?</p> <p>C) Selama ini apakah gadget dapat mempengaruhi waktu tidur anak anda?</p> <p>D) Seberapa sering anda mengajak beraktivitas fisik</p>
Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget	Aktivitas Dan Kegiatan Yang Dilaksanakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. KLG ON Season 2. KLG Roadshow 3. Parenting 4. Proyek Berkelompok 5. Kompetisi 6. Literasi 	CEO Kampung Lali Gadget dan Manager Operasional Kampung Lali Gadget	Wawancara semi terstruktur	<ol style="list-style-type: none"> 1. A) Apa tujuan utama dari program KLG On Season yang dilakukan oleh pengurus? B) Kegiatan apa saja yang termasuk dalam rangkaian KLG On Season dan bagaimana pelaksanaannya? C) Bagaimana kegiatan ini membantu mengurangi dampak negatif penggunaan gadget pada anak? <p>2. A) Kegiatan apa saja yang biasanya</p>

				<p>disampaikan saat roadshow, dan bagaimana keterlibatannya?</p> <p>3. A) kegiatan Parenting biasanya dilakukan berapa tahun sekali? B) Siapa saja pesertanya/ C) Bagaimana Konsep acaranya? D) biasanya materi yang disampaikan dalam hal apa?</p> <p>4. A) Apa bentuk dan contoh kegiatan proyek berkelompok yang telah dilaksanakan? B) Bagaimana kegiatan ini membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan karakter anak?</p> <p>5. A) Jenis kompetisi apa saja yang diadakan untuk anak-anak dan usia berapa targetnya? B) Bagaimana kompetisi ini dirancang untuk mengasah kemampuan kognitif dan motorik anak?</p> <p>6. A) kapan biasanya kegiatan literasi ini dimulai a) dari beberapa dampak negatif yang sudah saya sebutkan diawal, dan berbagai kegiatan yang ada di kampung lali gadget. Menurut anda apakah dampak yang dialami oleh anak itu dapat pulih setelah bermain di kampung lali gadget? b) untuk mengatasi masalah malas belajar. Apakah ad acara cara dari</p>
--	--	--	--	---

					<p>kampung lali gadget agar anak lebih semangat belajar?</p> <p>c) untuk mengatasi masalah prokrastinasi, apakah kampung lali gadget mempunyai cara cara tersendiri dalam mengatasi hal tersebut? Entah dari pemahaman orang tua, guru atau anak.</p> <p>d) mengatasi masalah sosial sudah jelas ada di kampung lali gadget, namun anak yang mengalami kecanduan gadget biasanya lebih mengurung diri, tidak mau berinteraksi. Itu apakah ada upaya dari kampung lali gadgdet dalam mengatasi masalah anak tersebut?</p> <p>e) selain permainan tradisional apakah ada lagi permainan seperti olahraga di kampung lali gadget?</p>
--	--	--	--	--	--



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
FAKULTAS DAKWAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
Jl. Mataram No. 1 Mangli Kalivates Jember, Kode Pos 68136
email : fakultasdakwah@uisu.ac.id website : http://fakultasdakwah.uisu.ac.id



Nomor : B.1480 /Un.22/D.3.WD.1/PP.00.9/ 3 /2025 20 Maret 2025
Lampiran : -
Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.
Pengurus Kampung Lali Gadget

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Ammalia Nur Medina Putri Hardandy
NIM : 212103030017
Fakultas : Dakwah
Program Studi : Bimbingan Konseling Islam
Semester : VIII (delapan)

Dalam rangka penyelesaian / penyusunan skripsi, yang bersangkutan mohon dengan hormat agar diberi ijin mengadakan penelitian / riset selama \pm 30 hari di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Di Wilayah Sidoarjo"

Demikian atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Lembagaan,



Usufat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER



JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	23 Oktober 2024	Observasi di kampung lali gadget	<i>Achmad</i>
2	3 November 2024	Observasi di Kampung lali gadget	<i>CS</i>
3	5 Maret 2025	Wawancara orang tua anak yang mengalami kecanduan gadget (ibu Ulfah)	<i>Ulfah</i>
4	6 Maret 2025	Wawancara orang tua anak yang mengalami kecanduan gadget (ibu Sevi)	<i>Sevi</i>
5	7 Maret 2025	Wawancara orang tua anak yang mengalami kecanduan gadget (ibu Erika)	<i>Erika</i>
6	8 Maret 2025	Wawancara orang tua anak yang mengalami kecanduan gadget (ibu Nur)	<i>Nur</i>
7	14 April 2025	Penyerahan surat izin penelitian kepada Yayasan kampung lali gadget	<i>Achmad</i>
8	17 April 2025	Wawancara pengurus/ manager operasional (Alkurnia Faiva Agista)	<i>Alkurnia</i>
9	24 April 2025	Wawancara ketua Yayasan kampung lali gadget (Achmad Irfandi)	<i>Achmad</i>

Ketua Yayasan Kampung Lali Gadget



Achmad Irfandi, M.Pd

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Nomor:62/YKLG/V/2025
Perihal:Surat Jawaban Penelitian

Kepada Yth.
Dosen Bimbingan Konseling Islam
UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
di Tempat

Dengan hormat,
Menindaklanjuti surat permohonan izin penelitian dengan nomor B.1480/Un.22/3.WD.1/PP.00.9/3/2025 atas nama Ammalia Nur Medina Putri Hardandy dari UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, dan judul penelitian "*Upaya Pengurus Kampung Lali Gadget dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget pada Anak di Wilayah Sidoarjo*", kami mengucapkan terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada Yayasan Kampung Lali Gadget sebagai mitra dalam kegiatan akademik.

Dengan ini kami sampaikan bahwa yang bersangkutan telah menyelesaikan kegiatan observasi di Kampung Lali Gadget pada bulan Maret, dan telah melaksanakan kegiatan tersebut dengan baik, sesuai dengan etika penelitian dan prosedur yang berlaku di lingkungan kami. Kami berharap hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif, baik bagi pengembangan keilmuan maupun upaya nyata dalam mengatasi dampak negatif penggunaan gadget pada anak. Sehubungan dengan hal tersebut, kami juga mengharapkan yang bersangkutan untuk menyerahkan hasil penelitian dalam bentuk soft file dan cetak (hard copy) kepada Yayasan Kampung Lali Gadget sebagai referensi di perpustakaan yayasan.

Demikian surat ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kerjasamanya, kami ucapkan terima kasih.

Sidoarjo, 07 Mei 2025
Ketua Yayasan Kampung Lali Gadget




Achmad Irfandi, M.Pd

LEMBAR SURAT KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ammalia Nur Medina Putri Hardandy
NIM : 212103030017
Program Studi : Bimbingan Dan Konseling Islam
Fakultas : Dakwah
Instansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipa dan daftar pustaka

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur penjiplakan dan klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 3 Juni 2025
Saya yang menyatakan



Ammalia Nur Medina Putri Hardandy
NIM. 212103030017

DOKUMENTASI KEGIATAN PENELITIAN

	<p>Kegiatan wawancara dengan Ibu Sevi</p>
	<p>Kegiatan wawancara dengan ibu Erika</p>
	<p>Kegiatan Wawancara bersama ibu Nur</p>
	<p>Kegiatan wawancara bersama CEO Kampung Lali Gadget</p>



Kegiatan wawancara bersama manager operasional kampung lali gadget

DOKUMENTASI KEGIATAN DI KAMPUNG LALI GADGET

Dokumentasi	Keterangan
	<p>Kegiatan <i>Life skill</i> Menangkap ikan lele</p>
	<p>Kegiatan meronce gelang melatih kreatifitas dan fokus</p>



Permainan Tradisional berkelompok, melatih kekompakan kerja sama tim



Workshop *life skill* membuat jajanan tradisional jemblem.



Lintasan halang rintang, berguna untuk meningkatkan berbagai aspek kemampuan fisik dan mental, dan olahraga.



Tema dolanan mingguan bertema "woh woh an"

	<p>Tema dolanan mingguan edisi hari raya idul fitri dengan tema “ dulinan bar rioyo (mengurangi kecanduan gadget pasca lebaran)”</p> <p>Belajar membuat ketupat dan belajar membuat kerajinan dari janur</p>
<p>a. Mainan Gasing tutup Botol</p> 	<p>Membuat permainan dari tutup botol bekas (belajar mendaur ulang barang bekas menjadi barang yang unik)</p>
	<p>Membuat permainan dan memainkan permainan berbahan dasar dari alam.</p>

KEGIATAN KAMPUNG LALI GADGET TAHUN 2024

Kampung Lali Gadget PLN Peduli

Dolanan Liburan

Liburan tanpa HP bersama Kampung Lali Gadget

Balai Among ELC Dan Bender
02/03 Desa Pagerpanggung
Kec. Wonorejo, SDI

23 - 25 Desember 2024
Pukul 08.00 - 12.00 Selesai

RTM : 25K (Free in tu & Pendaftaran)
Dolanan, Workshop Mainan, Ayo! Ura! Ura!
Langkap Kain, Real Food Cooking Class dsb

088 214 972 688 [@kampunglali](#) [lali.gd](#) [kampung.lali.gadget](#)

Kampung Lali Gadget PLN Peduli

JADWAL LIBURAN/LUPA HANDPHONE

DI KAMPUNG LALI GADGET

Tema	Tanggal	Detail Kegiatan
Tema : Jelajah Alam	23 Desember 2024	Berkunjung & Ekspansi Berupa Ayo! Kembang Bayang Semesta Biji-bijian Workshop Kelas Biji-bijian Cooking Class : Lembe (Rumus : Tangkap Ikan)
Tema : Polo Pendem	24 Desember 2024	Peman Singkong Workshop Ekstraksi & Kelapa Ibum Mengalah Polo Pendem Menanam Singkong Cooking Class : Lembe (Rumus : Tangkap Ikan)
Tema : Pisang	25 Desember 2024	Workshop Kugal Dobiobop Workshop Bebek-Bebekian Workshop Pasapaasan Workshop Membuat Pisuit Cooking Class : Pisang Goreng (Rumus : Tangkap Ikan)

088 214 972 688 [@kampunglali](#) [lali.gd](#) [kampung.lali.gadget](#)

Kampung Lali Gadget PLN Peduli

Dolanan Mingguan

Kurikulan Bermahla - Perbaikan berkesinambungan secara bertahap, tetap mengagunya akan berkesinambungan

Balai Among ELC Dan Bender
02/03 Desa Pagerpanggung
Kec. Wonorejo, SDI

Setiap Hari Minggu Pagi
Mulai 21 April 2024
Pukul 08.00 - Selesai

RTM : 25K (Free termasuk asuransi 800 (tidak ada))
Free Otas, Main tematik serapan & mainan-kelap Workshop Mainan, & Rintang Dolanan

088 214 972 688 [@kampunglali](#) [lali.gd](#) [kampung.lali.gadget](#)

Kampung Lali Gadget PLN Peduli

Paket Dolanan City Tour Sidoarjo

Paket Minggu (25K)
(Dolanan Tradisional Sepuasnya, Workshop Mainan Tematik, Playground Kayu)

Paket Weekday (35K)
(Dolanan Sepuasnya, Istirahat Tembang, Workshop Mainan, Cetak Baca, Playground Kayu, Suveneri)

Kebun Ceyam ELC Dan Bender
02/03 Desa Pagerpanggung
Kec. Wonorejo, SDI

088 214 972 688 [@kampunglali](#) [lali.gd](#) [kampung.lali.gadget](#)

Kampung Lali Gadget PLN Peduli

Piknik Ceria dan Parenting

Parenting "Kehadiran Ayah dalam Pengasuhan" **Nadia Attuwry M.Psi, Psikolog**

Piknik Ceria bareng keluarga dipandu oleh **Kartika Bella (A.K.A Mami Kenzo)**

Kebun Ceyam ELC Dan Bender
02/03 Desa Pagerpanggung
Kec. Wonorejo, SDI

7 September 2024
Pukul 08.00 - Selesai

Gratis! Free makan siang tradisional Kuota terbatas, Konfirmasi Kehadiran di Karahubung.

088 214 972 688 [@kampunglali](#) [lali.gd](#) [kampung.lali.gadget](#)

Kampung Lali Gadget PLN Peduli

Elingpiade

"Eling Permainan Dewe"

Kebun Ceyam ELC Dan Bender
02/03 Desa Pagerpanggung
Kec. Wonorejo, SDI

28 September 2024
Pukul 08.00 - Selesai

Kategori Permainan Tradisional antar SD/MI sederajat di Kabupaten Sidoarjo

Dikuti oleh 20 Sekolah terdaftar: Free akses utk Jurnalis, Fotografer, Blogger, Vlogger dsb.

088 214 972 688 [@kampunglali](#) [lali.gd](#) [kampung.lali.gadget](#)

Kampung Lali Gadget

Dolanan GODHONG

Eksplorasi Permainan Tradisional Berbahasan Buah

Minggu 13 Okt 2024
Kelas Godhong, Ruang Muncul, Jago Jagan, Klaten Godhong

Minggu 20 Okt 2024
Kelas Godhong, Ruang, Gellombang, Dhegogot, Perahu Godhong

Minggu 27 Okt 2024
Kelas Godhong, Ruang, Gellombang, Dhegogot, Perahu Godhong

KEM: 228 Hanel, Free 010, Main seru-seru! Siapkan main lengkap, tanggal Rian. Melibatkan game 9 Sembang Dolanan

Kampung Lali Gadget, Dsn Bendet 02/03 Paopagumbuk 4 Kec Wonoayu, SDI

088 714 972 088 | @kampunglali.gadget | kltg.com | kampung.lali.gadget

Kampung Lali Gadget

Dolanan Woh-wohan

Eksplorasi Permainan Tradisional Berbahasan Buah

Minggu 3 Nov 2024
Kelas Woh-wohan, Ruang Muncul, Jago Jagan, Klaten Woh-wohan

Minggu 10 Nov 2024
Kelas Woh-wohan, Ruang, Gellombang, Dhegogot, Perahu Woh-wohan

Minggu 17 Nov 2024
Kelas Woh-wohan, Ruang, Gellombang, Dhegogot, Perahu Woh-wohan

Minggu 24 Nov 2024
Kelas Woh-wohan, Ruang, Gellombang, Dhegogot, Perahu Woh-wohan

KEM: 228 Hanel, Free 010, Main seru-seru! Siapkan main lengkap, tanggal Rian. Melibatkan game 9 Sembang Dolanan

Kampung Lali Gadget, Dsn Bendet 02/03 Paopagumbuk 4 Kec Wonoayu, SDI

088 714 972 088 | @kampunglali.gadget | kltg.com | kampung.lali.gadget

Kampung Lali Gadget

Dolanan Kembang

Eksplorasi Permainan Tradisional Berbahasan Buah

Minggu 8 Des 2024
Kelas Kembang, Ruang Muncul, Jago Jagan, Klaten Kembang

Minggu 15 Des 2024
Kelas Kembang, Ruang, Gellombang, Dhegogot, Perahu Kembang

KEM: 228 Hanel, Free 010, Main seru-seru! Siapkan main lengkap, tanggal Rian. Melibatkan game 9 Sembang Dolanan

Kampung Lali Gadget, Dsn Bendet 02/03 Paopagumbuk 4 Kec Wonoayu, SDI

088 714 972 088 | @kampunglali.gadget | kltg.com | kampung.lali.gadget

Kampung Lali Gadget

Klinik Kecanduan Gadget

Mengobati Candu teknologi dengan Permainan Tradisional

Kebon Cayam KLD Dsn Bendet 02/03 Desa Paopagumbuk Kec. Wonoayu, SDI

7 September 2024 Pukul 08.00 - Selesai

Gratis! Kuota terbatas Konfirmasi Kehadiran di Narahubung

088 714 972 088 | @kampunglali.gadget | kltg.com | kampung.lali.gadget

Kampung Berseri ASTRA

SENAM BERSAMA

Kampung Berseri Astra Sehat dan Bugar

Kebon Cayam Kulon Dsn Bendet 02/03 Desa Paopagumbuk Kec. Wonoayu, Sidoarjo, Jatim

Minggu 14 Juli 2024 Pukul 07.30 - Selesai

Coach: Miss Yustin

088 714 972 088 | @kampunglali.gadget | kltg.com | kampung.lali.gadget

Kampung Lali Gadget

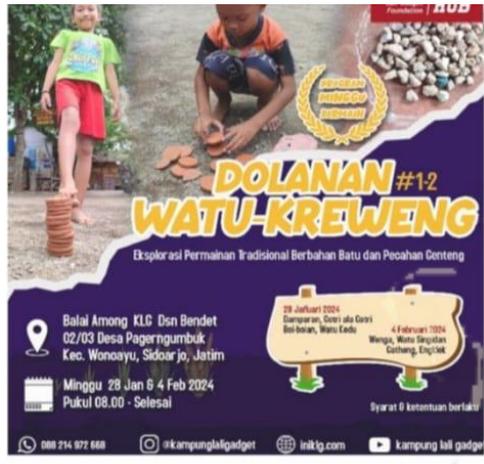
Dolanan Liburan

Liburan tanpa HP bersama Kampung Lali Gadget

Rabal Amang KLD Dsn Bendet 02/03 Desa Paopagumbuk Kec. Wonoayu, SDI

Mula 24 Juni - 7 Juli 2024 Pukul 08.00 - Selesai

088 714 972 088 | @kampunglali.gadget | kltg.com | kampung.lali.gadget



DOLANAN #12
WATU-KREWENG
Eksplorasi Permainan Tradisional Berbahan Batu dan Pecahan Centeng

Konten Bermain
Nyampur Warna (120 menit)
Barburu Warna (140 menit)
Batik Jumpsut (140 menit)
+ Lumpur & Tangkap Ikan (120 menit)

Balai Among KLG
Dusun Bendet 02/03, Desa Pagerngumbuk, Kec. Wonorejo, Sidoarjo, Jatim

Hari Minggu
Minggu 28 Jan & 4 Feb 2024
Pukul 08.00 - Selesai

088 214 972 688 | @kampunglaligadget | iniklg.com | kampung lali gadget



DOLANAN #3
EKSPLORASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBAHAN WARNA
DI KAMPUNG LALI GADGET

Konten Bermain
Nyampur Warna (120 menit)
Barburu Warna (140 menit)
Batik Jumpsut (140 menit)
+ Lumpur & Tangkap Ikan (120 menit)

Balai Among KLG
Dusun Bendet 02/03, Desa Pagerngumbuk, Wonorejo, Kab. Sidoarjo Jawa Timur

Ketentuan Main
Biaya tiket: 35k bisa main sehabisan + 5 Welcome Game, 2 tambahan dolanan Playground, Suntek, Free ATM Dru

Hari Minggu
Tanggal 21 Januari 2024
Pukul 08.30 - 11.30 WIB
(bawa baju ganti ya!)

088 214 972 688 | @kampunglaligadget | iniklg.com | kampung lali gadget



DOLANAN #2
EKSPLORASI PERMAINAN TRADISIONAL BERBAHAN WARNA
DI KAMPUNG LALI GADGET

Konten Bermain
Nyampur Warna (120 menit)
Ramuhan Warna (140 menit)
Lukis Bahan Alam (140 menit)
+ Lumpur & Tangkap Ikan (120 menit)

Balai Among KLG
Dusun Bendet 02/03, Desa Pagerngumbuk, Wonorejo, Kab. Sidoarjo Jawa Timur

Ketentuan Main
Biaya tiket: 35k bisa main sehabisan + 5 Welcome Game, 2 tambahan dolanan Playground, Suntek, Free ATM Dru

Hari Minggu
Tanggal 14 Januari 2024
Pukul 08.30 - 11.30 WIB
(bawa baju ganti ya!)

088 214 972 688 | @kampunglaligadget | iniklg.com | kampung lali gadget



Dolanan Kemerdekaan
Bareng Kak Iliki, sehabisan Lupa HP di Kampung Lali Gadget

Konten Bermain
Nyampur Warna (120 menit)
Ramuhan Warna (140 menit)
Lukis Bahan Alam (140 menit)
+ Lumpur & Tangkap Ikan (120 menit)

Balai Among KLG
Dusun Bendet 02/03, Desa Pagerngumbuk, Wonorejo, Kab. Sidoarjo Jawa Timur

Ketentuan Main
Biaya tiket: 35k bisa main sehabisan + 5 Welcome Game, 2 tambahan dolanan Playground, Suntek, Free ATM Dru

Hari Minggu
Tanggal 14 Januari 2024
Pukul 08.30 - 11.30 WIB
(bawa baju ganti ya!)

088 214 972 688 | @kampunglaligadget | iniklg.com | kampung lali gadget



Dolanan Liburan
Bermain Bersama Keluarga : Dolanan Tembang, Egrang, Bakiik Panjang, Panahan, Kelompong Tali, Casing, Sarung Main Lumpur - Tangkap Ikan

Konten Bermain
Nyampur Warna (120 menit)
Ramuhan Warna (140 menit)
Lukis Bahan Alam (140 menit)
+ Lumpur & Tangkap Ikan (120 menit)

Balai Among KLG
Dusun Bendet 02/03, Desa Pagerngumbuk, Wonorejo, Kab. Sidoarjo Jawa Timur

Ketentuan Main
Biaya tiket: 35k bisa main sehabisan + 5 Welcome Game, 2 tambahan dolanan Playground, Suntek, Free ATM Dru

Hari Minggu
Tanggal 14 Januari 2024
Pukul 08.30 - 11.30 WIB
(bawa baju ganti ya!)

088 214 972 688 | @kampunglaligadget | iniklg.com | kampung lali gadget



Pilihan Workshop Dolanan Liburan

- Membuat Udeng: 60k + Disc 37k = 97k
- Membuat Bedhil Jepret: 10k + Disc 50k = 60k
- Lukis Bahan Alam: 10k + Disc 30k = 40k
- Meronce Gelang: 10k + Disc 50k = 60k
- Membuat Panahan: 10k + Disc 50k = 60k
- Hasil Karya Dibawa Pulang: Juga tersedia souvenir mainan klasik dengan harga terjangkau

088 214 972 688 | @kampunglaligadget | iniklg.com | kampung lali gadget

BIODATA PENULIS



Nama : Ammalia Nur Medina Putri Hardandy
Alamat : Ds. Grabagan Dsn. Jodogan RT 22 RW 04 Kec
Tulangan Kab. Sidoarjo
Tempat & tanggal lahir : Sidoarjo, 16 Juni 2003
Email : ammalianurmedinap@gmail.com
No telpon : 085854961954

Riwayat Pendidikan

1. RA Nurul Ulum Grabagan (2007-2009)
2. SDN Kepunten (2009-2015)
3. MTsN 4 Sidoarjo (2015-2018)
4. SMA Al- Islam Krian (2018-2021)
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2021-2025)