

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MENGATASI  
KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK-ANAK TPQ EL  
MALYAQIN KABUPATEN BONDOWOSO**

**SKRIPSI**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:  
Dwi Wahyu Ningsih  
NIM: 211103030011

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

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MENGATASI  
KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK-ANAK TPQ EL  
MALYAQIN KABUPATEN BONDOWOSO**

**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



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

Oleh:

Dwi Wahyu Ningsih  
NIM: 211103030011

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

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MENGATASI  
KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK-ANAK TPQ EL  
MALYAQIN KABUPATEN BONDOWOSO**

**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



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

**Ihyak Mustofa, S.S., M.Li.**  
**NIP. 199403032022031004**

**PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MENGATASI  
KECANDUAN GADGET PADA ANAK-ANAK TPQ EL  
MALYAQIN KABUPATEN BONDOWOSO**

**SKRIPSI**

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

Hari: Rabu

Tanggal: 03 Desember 2025

Tim Penguji

Ketua Sidang

**Achmad Faesol, M.Si**  
NIP: 198402102019031004

Sekretaris

**Muhammad Muwefik, S. Pd.I., M.A.**  
NIP: 199007252023211021

**Anggota:**

1. Dr. Moh. Mahfudz Faqih, S.Pd., M.Si

2. Ihyak Mustofa, S.S., M.Li

Menyetujui  
Dekan Fakultas Dakwah

**Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag.**  
NIP. 197302272000031001



## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu.”<sup>1</sup>

(Q.S. At-Tahrīm: 6)



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

---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), 560

## **PERSEMBAHAN**

Halaman persembahan ini ditunjukan sebagai ungkapan terimakasih kepada kedua orang tua ku dan kakak tercintaku yang selalu mensupport setiap langkah saya, selalu mendoakan kesuksesan serta keberhasilan saya dan menjadi sumber kekuatan, kasih sayang, dan inspirasi terbesar dalam setiap perjuangan.



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

## KATA PENGANTAR

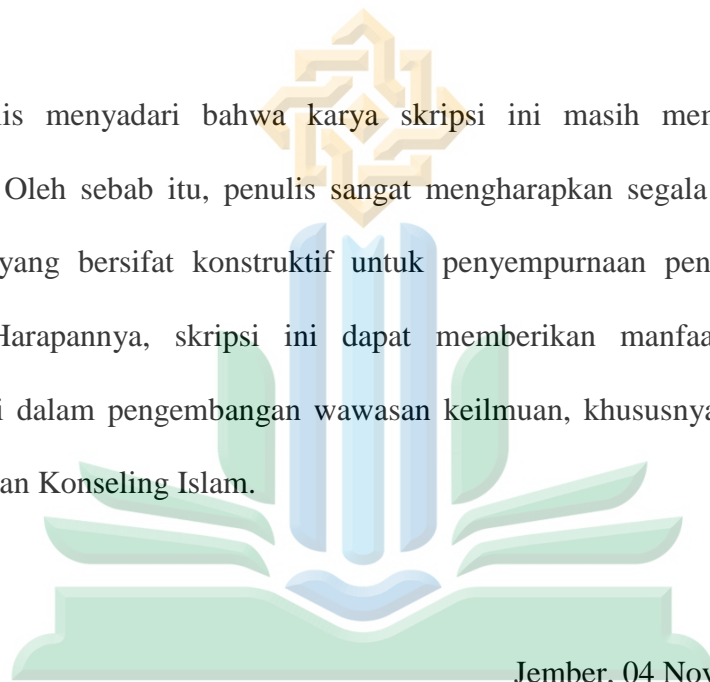
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, serta karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Bimbingan Konseling Islam, Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
2. Bapak Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Dakwah Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
3. Bapak Dr. Uun Yusufa, M.A., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Dakwah
4. Bapak Dr. Muhammad Muhib Alwi, S.Psi., M.A. Selaku Kepala Jurusan Bimbingan Konseling Islam.
5. Bapak David Ilham Yusuf, S.Sos.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam.
6. Bapak Ardiansyah, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang senantiasa memberikan arahan dan motivasi selama perkuliahan.
7. Bapak Ihyak Mustofa, S.S., M.Li., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan bimbingan, saran, serta koreksi hingga skripsi ini terselesaikan.

8. Seluruh dosen Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan wawasan yang sangat berharga bagi penulis.
9. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dalam menyemangati dalam proses penelitian.

Penulis menyadari bahwa karya skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis sangat mengharapkan segala bentuk kritik serta saran yang bersifat konstruktif untuk penyempurnaan penelitian ini ke depannya. Harapannya, skripsi ini dapat memberikan manfaat serta turut berkontribusi dalam pengembangan wawasan keilmuan, khususnya pada bidang Bimbingan dan Konseling Islam.



Jember, 04 November 2025

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

## ABSTRAK

Dwi Wahyu Ningsih, 2025: *pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada anak-anak di TPQ EL MALYAQIN Kabupaten Bondowoso*

**Kata Kunci:** Pendampingan orang tua, Kecanduan *gadget*

Kecanduan *gadget* pada anak-anak, khususnya di TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso. Penyebab anak menjadi sulit lepas dari ponsel, kehilangan fokus belajar, menurunnya interaksi sosial, dan muncul perilaku emosional seperti mudah marah dan gelisah ketika bermain *gadget* dihentikan. Hal ini pentingnya pendampingan orang tua supaya penggunaan *gadget* pada anak dapat dikontrol dengan baik dan benar.

Tujuan dalam penelitian ini yakni: 1) Untuk mengetahui dampak kecanduan *gadget* terhadap anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso? 2) Untuk mengetahui pendampingan Orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso?

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif *deskriptif* dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari tiga anak yang mengalami kecanduan *gadget* dan tiga orang tua dari tiga anak tersebut. Dalam mengumpulkan data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dalam menganalisis data terbagi menjadi tiga kegiatan: reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan/verifikasi.

Hasil dari penelitian terkait pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso, menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* berdampak pada gangguan konsentrasi belajar, perilaku temperamental, berkurangnya interaksi sosial, serta gangguan pola tidur anak. Bentuk pendampingan orang tua yang efektif yaitu: membatasi waktu penggunaan *gadget*, memberikan aktivitas alternatif seperti kegiatan bermain diluar rumah, memberikan contoh dalam penggunaan *gadget* yang baik. Pendampingan ini terbukti mampu menurunkan intensitas penggunaan *gadget* dan memperbaiki perilaku anak secara bertahap. Peran aktif dan konsisten dari orang tua sangat diperlukan dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Orang tua dapat membimbing, menambah komunikasi dengan anak, dan contoh yang baik supaya anak-anak mampu mengatur penggunaan *gadget* secara teratur agar anak lebih sehat dan bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

## DAFTAR ISI

	Hal
<b>HALAMAN SAMPUL.....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN TIM PENGUJI .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 <b>1</b>
A. Konteks Penelitian.....	1
B. Fokus Penelitian.....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian.....	11
E. Definisi Istilah.....	12
F. Sistematika pembahasan.....	15
 <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA.....</b>	 <b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	17
B. Kajian Teori.....	25
1. Pendampingan orang tua.....	25
2. Kecanduan <i>gadget</i> .....	29
3. Jenis-jenis <i>gadget</i> .....	33
 <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	 <b>36</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	36

B. Lokasi Penelitian .....	37
C. Subjek Penelitian.....	38
D. Teknik Pengumpulan Data .....	40
E. Analisis Data .....	42
F. Keabsahan Data.....	44
G. Tahap-tahap Penelitian .....	45
<b>BAB IV PENYAJIAN DAN ANALISIS .....</b>	<b>48</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	48
B. Penyajian dan Analisis Data .....	51
C. Temuan .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>93</b>
A. Kesimpulan .....	93
B. Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>95</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>99</b>

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

## DAFTAR TABEL

No uraian	Hal.
Tabel 2.1 Persamaan dan penelitian terdahulu.....	21



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



## DAFTAR GAMBAR

No uraian	Hal.
4.1 Melakukan observasi dan wawancara dengan anak-anak TPQ El Malyaqin Bondowoso.....	59
4.2 Melakukan wawancara pertama dengan ibu W orang tua subyek I.....	63
4.3 Melakukan wawancara pertama dengan ibu D orang tua subyek R .....	66
4.4 Melakukan wawancara pertama dengan ibu Anisa orang tua subyek J .....	69
4.5 Pertemuan kedua melakukan wawancara kepada ibu W .....	71
4.6 Pertemuan kedua melakukan wawancara kepada ibu D .....	72
4.7 Pertemuan kedua melakukan wawancara kepada ibu A .....	72
4.8 Pertemuan ketiga untuk melakukan wawancara akhir dengan ibu W.....	75
4.9 Pertemuan ketiga untuk melakukan wawancara akhir dengan ibu D .....	76
4.10 Pertemuan ketiga untuk melakukan wawancara akhir dengan ibu A .....	78



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

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Konteks Penelitian**

Perkembangan teknologi digital para era modern membawa perubahan besar dalam kehidupan manusia. *Gadget* yang awalnya hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, kini bertransformasi menjadi perangkat multifungsi yang dapat digunakan untuk belajar, bermain, serta mengakses informasi tanpa batas. Transformasi ini membuat penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak meningkat secara signifikan. Kemajuan ilmu pengetahuan berjalan seiring perkembangan zaman. Beragam inovasi teknologi diciptakan mempermudah dan memberikan manfaat bagi aktivitas manusia. Teknologi menghadirkan berbagai kemudahan serta metode baru dalam menjalankan kegiatan sehari-hari. Dalam satu dekade terakhir, manusia telah merasakan banyak manfaat pesatnya perkembangan teknologi. Dalam beberapa dekade terakhir, perkembangan teknologi komputasi mengalami perubahan signifikan dari perangkat besar seukuran ruangan hingga menjadi *laptop*, *tablet*, dan ponsel. Perkembangan ini juga terlihat pada telepon yang berevolusi dari telepon rumah menjadi ponsel, lalu berpadu dengan teknologi komputer sehingga melahirkan ponsel pintar yang memiliki kemampuan jauh lebih canggih. Saat ini, ponsel telah berfungsi sebagai alat kehidupan sehari-hari seperti

telepon rumah, *laptop*, televisi, radio, pemutar serta perekam audio dan video, kamera, surat kabar, jam, dompet, kalkulator, buku catatan, hingga peta dan senter.<sup>2</sup>

Berbagai aktivitas yang dahulu hanya bisa dilakukan secara tatap muka, melalui sambungan telepon rumah, atau dengan cara mengirim dokumen maupun barang secara langsung, kini dapat diselesaikan secara digital maupun jarak jauh. Kehadiran teknologi yang semakin terjangkau, terstandarisasi, dan saling terhubung telah menurunkan biaya dalam pertukaran serta pengolahan informasi, sekaligus meningkatkan aksesibilitas data dan kemampuan pemrosesan informasi.<sup>3</sup>

Kemajuan dalam bidang *mikroelektronika*, bioteknologi, telekomunikasi, komputer, internet, dan robotika telah membawa perubahan besar dalam proses pengembangan teknologi. Inovasi-inovasi tersebut mendorong transformasi pada sektor produksi, sehingga mampu menghasilkan barang dan jasa dengan tingkat teknologi yang tinggi.<sup>4</sup> Banyak individu meyakini bahwa kegiatan yang dilakukan secara digital memberikan manfaat lebih besar bagi diri mereka maupun kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, untuk menilai sejauh mana pengaruh interaksi tersebut terhadap kinerja sistem terpadu antara manusia dan teknologi, mengingat hubungan keduanya kini tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan modern.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> G., Lyons, Mokhtarian, P., Dijst, M., & Böcker, L. (2018). *The dynamics of urban metabolism in the face of digitalization and changing lifestyles: Understanding and influencing our cities*. *Resources, Conservation and Recycling*, 132(July), 246–257. <https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2017.07.032>.

<sup>3</sup> J., Xu, & Lu, W. (2022). *Developing a human-organization-technology fit model for information technology adoption in organizations*. *Technology in Society*, 70, 102010. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2022.102010>.

<sup>4</sup> M. Ngafifi, (2014). Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi*. Volume 2, Nomor 1. 22-46.

<sup>5</sup> A. Bye, (2023). *Future needs of human reliability analysis: The interaction between new technology, crew roles and performance*. *Safety Science*, 158(February 2022), 105962. <https://doi.org/10.1016/j.ssci.2022.105962>.

Menurut Pusparisa (2020) pada tahun 2015, jumlah pengguna ponsel di Indonesia tercatat sebesar 28,6%. Angka tersebut mengalami peningkatan signifikan menjadi 56,2% pada tahun 2018, dan terus bertambah hingga mencapai 63,3% pada tahun berikutnya.<sup>6</sup> Diperkirakan pada tahun 2025, pemakai mencapai 89,2% dari total populasi, atau mengalami kenaikan sekitar 25,9%. Pertumbuhan ini tidak terlepas dari semakin banyaknya pilihan ponsel pintar dengan harga yang terjangkau. Penggunaan *gadget* kini tidak hanya terbatas pada kalangan dewasa dan remaja, tetapi juga telah merambah anak-anak usia prasekolah. Pada tahap ini, anak memiliki perkembangan *kognitif* yang pesat, ditandai dengan rasa ingin tahu yang tinggi. Kondisi tersebut mendorong anak untuk mengeksplorasi berbagai hal disekitarnya, termasuk konten yang terdapat dalam *gadget*, terlihat dari kebiasaan mereka sering menanyakan hal-hal yang mereka lihat di perangkat tersebut.<sup>7</sup>

Teknologi informasi memiliki kemampuan untuk memengaruhi berbagai aspek kehidupan individu, komunitas, maupun masyarakat secara luas, termasuk dalam membentuk perilaku dan moral dari penggunaannya. Oleh itu, penting bagi anak-anak untuk memperoleh akses terhadap teknologi yang mendukung proses pendidikan modern, baik sebagai sarana komunikasi, pengembangan kreativitas, maupun sebagai media pembelajaran.<sup>8</sup> Berdasarkan hasil penelitian yang

---

<sup>6</sup> Y. Pusparisa, (2020). Penggunaan Smartphone diperkirakan Mencapai 89% populasi pada 2025. Katadata.<https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/penggunasmartphonediperkirakan-mencapai-89-populasi-pada-2025>

<sup>7</sup> H. Khairi, (2018). Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini dari 0-6 Tahun. Jurnal Warna, 2(2), 15–28. [ejournal.iaig.ac.id > index.php > warna > article > download](http://ejournal.iaig.ac.id/index.php/warna/article/download)

<sup>8</sup> R., Kassim, & Samah, S. A. A. (2021). *Pre-Schoolers ' Parental Concern on Educational Effect of Information and Communication Technology on Children ' s Learning* Rafiah Kassim Siti Akmar Abu Samah. *Mediterranean Journal Of Sosial Sciences*, 2117, 27–37.

dipublikasikan oleh *American Association of Pediatrics*, hampir seluruh anak, yakni sekitar 96,6%, telah menggunakan perangkat seluler. Paparan terhadap teknologi ini bahkan dimulai sejak anak berusia di bawah satu tahun, dan sebagian besar telah memiliki perangkat sendiri ketika berusia sekitar empat tahun. Alasan utama orang tua memberikan akses penggunaan *gadget* kepada anak di antaranya adalah untuk menemani anak saat mereka bekerja (70%), menjaga ketenangan anak (65%), serta sebagai sarana hiburan menjelang waktu tidur (25%).<sup>9</sup>

Meskipun *gadget* memiliki manfaat edukatif, penggunaan yang berlebihan dapat menghambat perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan moral anak. Anak menjadi mudah marah, kesulitan mengontrol emosi, kehilangan minat belajar, hingga mengalami hambatan interaksi sosial. Hasil penelitian Setianingsih menunjukkan adanya hubungan antara tingkat penggunaan *gadget* yang berlebihan (*gadget addiction*) meningkatnya kemungkinan terjadinya gangguan perhatian dan perilaku hiperaktif pada anak-anak usia prasekolah dengan nilai signifikansi (*p-value*) sebesar 0,000.<sup>10</sup>

Banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* baik berupa *handphone*, *laptop*, dan lain sebagainya untuk bermain *game*, *tiktok*, dan menonton video. Kebanyakan dari mereka menggunakan *gadget* kisaran 3-6 jam dalam sehari. Selain itu, banyak orang tua memberikan *gadget* kepada anak sebagai bentuk pengalihan

---

<sup>9</sup> K., L, Alexander, & Hamzah, H. (2018). *Exploratory analysis of pilot data: Trends of gadget use and psychosocial adjustment in pre-schoolers*. *Southeast Asia Early Childhood Journal*, 7(Mcmc), 14–23. <https://doi.org/10.37134/saec.j.vol7.2.2018>.

<sup>10</sup> S. Setianingsih, (2018). *The Relationship Between Use of Gadget and Risk of Attention hyperactivity disorders of preschool children in TK ABA III Gunungan, Bareng, Lor*. *Gaster*, 16(2), 191.

agar anak tidak mengganggu aktivitas atau pekerjaan mereka. Hal ini membuat anak di usia yang masih sangat dini sudah terbiasa menggunakan *gadget*.<sup>11</sup>

Fenomena penggunaan *gadget* pada anak di bawah umur kini telah menyebar luas di seluruh Indonesia. Di era digital saat ini, *gadget* memiliki dampak yang dapat bersifat positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Dari sisi positifnya, penggunaan *gadget* dapat membantu memperluas wawasan anak serta mempersiapkan mereka untuk beradaptasi dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang.<sup>12</sup> Penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran bagi anak dapat memberikan dampak positif, seperti meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir. Melalui *gadget*, anak dapat mengakses berbagai informasi yang memperluas wawasan dan pengetahuannya, sekaligus merangsang kemampuan berpikir kritis. Selain itu, anak juga dapat menonton berbagai aktivitas yang diminatinya, yang pada akhirnya mendorong perkembangan kreativitas. Menurut Elfiadi, *gadget* yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan daya pikir.<sup>13</sup>

Ketika anak terlalu larut menggunakan *gadget* tanpa batasan waktu, dampak negatif dari penggunaan *gadget* tersebut lebih banyak dirasakan oleh mereka sendiri. Berdasarkan penelitian Sumarni, penggunaan *gadget* secara berlebihan melewati batas waktu yang wajar dapat menyebabkan anak mengalami kecanduan

---

<sup>11</sup> W., Novitasari, & Khotimah, N. (2016). *Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun*. Jurnal PAUD Teratai, 5(3), 182-186.

<sup>12</sup> Pangastuti, R. "Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini," Indonesia. J. Islam. Early Child. Educ., vol. 2, no. 2, pp. 165–174, 2017, <https://doi:10.51529/ijiece.v2i2.69>.

<sup>13</sup> Elfiadi, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," ITQAN, vol. 9, no.2, pp. 97–110, 2018, <https://doi:10.59141/japendi.v3i09.115>.

dan menurunnya kepekaan terhadap lingkungan sekitarnya.<sup>14</sup> Dari sisi *kognitif*, anak usia 2-3 tahun cenderung meniru apa yang mereka lihat melalui *gadget*, baik perilaku positif maupun negatif, sehingga dapat memicu perkembangan otak.<sup>15</sup>

Kecanduan *gadget* kini menjadi permasalahan serius yang dihadapi oleh berbagai lembaga pendidikan Islam. Dampak buruknya sangat terlihat, mulai dari menurunnya fokus belajar, terganggunya kesehatan, hingga menurunnya moral akibat paparan konten yang tidak pantas. Sebagai contoh, sebuah pesantren di Bogor pernah mengalami kasus di mana beberapa santri menderita insomnia dan rasa cemas berlebihan karena terlalu sering menggunakan media sosial. Kondisi tersebut menjadi peringatan bagi pihak pesantren untuk segera mengambil tindakan yang tegas dan bijak.

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تُلْهِكُمْ أَمْوَالُكُمْ وَلَا أَوْلَادُكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَمَنْ يَفْعَلْ ذَلِكَ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ

Artinya: "Hai orang-orang beriman, janganlah hartamu dan anak-anakmu melalaikan kamu dari mengingat Allah. Barangsiapa yang berbuat demikian maka mereka itulah orang-orang yang merugi." (QS. Al-Munafiqun: 9)

Ayat tersebut memberikan peringatan bahwa segala sesuatu yang membuat kita lalai dari mengingat Allah, termasuk kecanduan *gadget*, dapat menimbulkan kerugian yang besar.<sup>16</sup>

<sup>14</sup> Sumarni, S. et al., "Literasi Media Digital dalam Keluarga Di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019," J. Sist. Inf. Univ. SURYADARMA, vol. 9, no. 1, pp. 384–404, Jun. 2022, doi:10.35968/jsi.v9i1.839

<sup>15</sup> Muharudin, E., Badarudin, and Eko Sri Israhayu, "Kesantunan Berbahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Daring (Online) di Masa Pandemi Covid19," Bahtera Indones. J. Penelit. Bhs. dan Sastra Indones., vol. 7, no. 1, pp. 230–243, Mar. 2022, <https://doi:10.31943/bi.v7i1.210>.



Rasulullah SAW bersabda: “Sesungguhnya Allah mencintai seseorang yang ketika bekerja, ia melaksanakan pekerjaannya dengan sebaik-baiknya.”(HR. Thabrani). Pesan dari hadits ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi perlu dilakukan secara proporsional dan bijaksana, agar tidak sampai mengganggu aktivitas produktif maupun pelaksanaan ibadah.

Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: “*Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.*” (QS. Al-Insyirah: 5)

Ayat tersebut menegaskan bahwa setiap kesulitan selalu disertai dengan kemudahan, selama kita tidak berhenti berikhtiar dan memohon pertolongan kepada Allah.<sup>17</sup>

Kecenderungan anak dalam menggunakan *smartphone* dapat menghabiskan lebih banyak waktu dengan *gadget* cenderung menjadi lebih mudah marah atau bersikap memberontak. Mereka sering mengalami ketidakstabilan emosi yang dapat berujung pada perilaku *agresif*.<sup>18</sup> Anak yang sudah terbiasa menggunakan *gadget* kerap menunjukkan rasa kesal ketika aktivitasnya terganggu, hal ini disebabkan oleh rendahnya kemampuan mereka dalam mengendalikan emosi. Selain itu,

<sup>16</sup> Departemen Agama RI- Al-Quran dan Terjemahan, QS. Al-Munafiqun: 9 (Pesantren Bogor,2024).

<sup>17</sup> Departemen Agama RI- Al-Quran dan Terjemahan, QS. Al-Insyirah: 5 (Pesantren Bogor,2024).

<sup>18</sup> E. fitriahadi Enny fitriahadi and V. Hanna Tyastiti, “*The Impacts of The Use of Gadgets on The Development of Children 3-6 Years of Age*,” SEAJOJ Southeast Asia J. Midwifery, vol. 6, no. 1, pp. 34–38, Jun. 2020, <https://doi:10.36749/seajom.v6i1.83>.



penggunaan *gadget* berlebihan dapat membuat anak terisolasi dari lingkungan sosialnya dan mengalami kesulitan dalam mengelola emosi dengan baik.<sup>19</sup>

Menurut pandangan Hurlock seperti yang disampaikan oleh Anissa Fatmalia Setiap individu belajar melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya, termasuk anak usia dini. Menurut teori tersebut, *modeling* merupakan salah satu cara belajar di mana perilaku baik positif maupun negatif yang tampak di sekitar anak akan ditiru. Proses *modeling* ini sangat berpengaruh terhadap pembentukan perilaku anak, karena pada dasarnya anak adalah peniru yang sangat baik. Adapun ini cenderung membuat anak bersikap individualis dan lebih menyukai aktivitas bermain yang pasif dibandingkan dengan teman sebayanya jarang menggunakan *gadget*.<sup>20</sup>

Fenomena tersebut juga di temukan pada anak-anak di TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso. Hasil observasi menetapkan subyek yang akan di observasi anak inisial (I, R, dan J), membawa pedoman observasi yang sudah disusun, mengamati situasi nyata tanpa mengganggu aktivitas, mengisi pedoman observasi (Ya/Tidak), menambahkan keterangan untuk menjelaskan temuan, melakukan observasi awal, kedua, dan ketiga finish, mencatat perubahan perilaku selama observasi, melakukan observasi tidak mengganggu anak dan orang tua, dan mengolah serta mengarsipkan lembar observasi. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa beberapa anak menggunakan *gadget* selama 3-6 jam perhari, hingga

---

<sup>19</sup> Suhana, M. "Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development," in Proceedings of the International Conference of Early Childhood Education (ICECE 2017), 2018, vol. 169, no. Icece 2017, pp. 224–227. <https://doi:10.2991/icece-17.2018.58>.

<sup>20</sup> Pangastuti, R. "Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial bagi Anak Usia Dini," Indones. J. Islam. Early Child. Educ., vol. 2, no. 2, pp. 165–174, 2017, <https://doi:10.51529/ijiece.v2i2.69>.

melupakan waktu mengaji, mengerjakan tugas rumah, bermain dengan teman sebaya, bahkan waktu ibadah. Anak menjadi temperamental, kurang fokus saat belajar, serta menunjukkan kecenderungan menarik diri dari lingkungan sosial. Pada kasus ini terdapat tiga anak, tiga diantaranya yang mengalami kecanduan *gadget* yang sangat pasif.

Yang lebih mengkhawatirkan, peneliti menemukan satu kasus serius, yaitu anak yang kecanduan *gadget* hingga mengakses konten dewasa dan meniru perilaku tersebut dalam bentuk pelecehan verbal kepada teman sebayanya. Temuan ini mempertegas bahwa kecanduan *gadget* bukan hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga dapat memicu degradasi moral dan perilaku menyimpang pada anak-anak.<sup>21</sup>

Fenomena ini menunjukkan perlunya pendampingan orang tua yang terarah, konsisten, dan adaptif, mengingat orang tua merupakan lingkungan sosial pertama dan utama bagi anak. Elizabeth B. Hurlock menegaskan bahwa perkembangan emosional dan perilaku anak sangat dipengaruhi oleh pola asuh dan interaksi orang tua. Tanpa pendampingan yang tepat, penggunaan *gadget* dapat berkembang menjadi kebiasaan maladaptif berkelanjutan pada perilaku adiktif.

Namun, berdasarkan kajian pustaka, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih menekannya pada:

1. Pencegahan kecanduan *gadget*, bukan penanganan anak yang sudah kecanduan.

---

<sup>21</sup> Observasi kepada anak-anak TPQ El Malyaqin, 09 Mei 2024.

2. Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial, bukan pada aspek pendampingan intensif di dalam keluarga
3. Peran umum orang tua, bukan strategi pendampingan khusus terhadap kasus kecanduan *gadget*.

Dari hasil observasi dan karakteristik anak kecanduan *gadget* di TPQ El Malyaqin adalah mereka sering lalai dalam tugas-tugasnya, emosi tidak terkontrol ketika temannya mengingatkan untuk berhenti bermain *gadget*, lupa waktu makan, sholat, dan istirahat. Penggunaan *gadget* dapat membuat mereka menjadi lebih tertutup, menyebabkan gangguan pada kesehatan mata, mengacaukan pola tidur, serta menumbuhkan kebiasaan menyendiri. Selain itu, anak berisiko mengalami perundungan (*bullying*). Beberapa kasus yang marak belakangan ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* dapat memicu gangguan mental, emosional, maupun perilaku pada anak-anak.<sup>22</sup>

Berdasarkan fenomena dan celah penelitian tersebut, penelitian merasa perlu mengkaji secara mendalam bagaimana bentuk pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin. Oleh karena, kasus kecanduan *gadget* ini sudah marak terjadi di Negara Indonesia khususnya daerah perkotaan yang notabnya orang tua yang sibuk dengan pekerjaan dan anak-anak diberikan akses bebas untuk bermain *gadget*.

Hal ini supaya bisa memantau dari jarak jauh dan menemani anak-anak menghabiskan waktu luang, maka menjadi sesuatu masalah yang terbilang sangat

---

<sup>22</sup> C. Puspaningtyas, (2018). *Efektivitas Parent-Child Games untuk Mengurangi Smartphone Addiction pada Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.

serius sehingga bisa berdampak kepada masa depan anak-anak yang menjadi ketergantungan dalam penggunaan *gadget*. Di tambah dengan perkembangan pola kemajuan teknologi yang semakin pesat berkembang pada saat ini, sehingga sangat memungkinkan anak-anak menjadi kecanduan *gadget* tanpa kenal waktu. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso”**

## **B. Fokus Penelitian**

1. Bagaimana dampak kecanduan *gadget* terhadap anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso?
2. Bagaimana pendampingan Orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui dampak kecanduan *gadget* terhadap anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso.
2. Untuk mengetahui pendampingan Orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso.

## **D. Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan idealnya memberikan kontribusi nyata, baik bagi peneliti sendiri, objek yang diteliti, maupun masyarakat luas. Oleh karena itu, manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis: Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi kajian ilmiah yang memberikan informasi terbaru mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak serta strategi yang diterapkan orang tua dalam mengatasinya.

2. Manfaat praktis:

a. Bagi Anak Lembaga TPQ El Malyaqin

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu memberikan sumbangan pemikiran dan perbaikan dalam pendampingan anak-anak kecanduan *gadget* dengan menggunakan media poster yang fleksibel, serta visual yang mudah dipahami untuk anak-anak usia dini.

b. Bagi Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan serta acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan kajian serupa, khususnya yang berkaitan dengan peran pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak di TPQ El Malyaqin Bondowoso.

## **E. Definisi istilah**

### **1. Pendampingan Orang Tua**

Pendampingan orang tua adalah proses keterlibatan menyeluruh yang dilakukan orang tua dalam usaha membimbing, mengarahkan, mengawasi, dan membentuk perilaku serta karakter anak sesuai dengan tahap perkembangannya. Pendampingan tidak hanya dipahami sebagai kegiatan memberikan aturan atau

larangan, tetapi merupakan upaya berkesinambungan yang mencakup dimensi emosional, sosial, kognitif, dan moral.

Orang tua tidak hanya bertindak sebagai pengawas, tetapi juga sebagai figur teladan yang menyediakan lingkungan belajar yang aman, stabil, dan suportif. Dalam pendampingan, orang tua membangun komunikasi yang terbuka, memberikan pemahaman, menguatkan nilai-nilai positif, serta menstimulasi anak agar mampu melakukan kontrol diri terhadap hal-hal yang merugikan. Dengan kata lain, pendampingan mencakup interaksi yang bersifat *preventif*, *edukatif*, dan *korektif*.

Dalam konteks penelitian ini, pendampingan orang tua dimaknai sebagai upaya sistematis yang dilakukan orang tua untuk membantu anak mengurangi dan mengatasi kecanduan *gadget* melalui pengawasan penggunaan *gadget*, penerapan batasan waktu, pemberian konsekuensi yang jelas, pembiasaan kegiatan alternatif lebih sehat, serta memastikan anak mendapatkan aktivitas seimbang antara belajar, bermain, beribadah, dan bersosialisasi. Pendampingan juga mencakup kemampuan orang tua dalam mengenali tanda-tanda kecanduan *gadget*, merespon perubahan perilaku anak, serta memberi dukungan emosional ketika anak berusaha mengurangi ketergantungannya pada perangkat digital. Dengan demikian, pendampingan orang tua menjadi fondasi penting dalam membentuk perilaku anak agar mampu menggunakan *gadget* secara bijak dan bertanggung jawab.

## 2. Kecanduan *gadget*

Kecanduan *gadget* adalah kondisi ketika seseorang, terutama anak-anak menunjukkan ketergantungan tingkat tinggi terhadap perangkat digital sehingga mengalami kesulitan mengendalikan frekuensi dan durasi penggunaannya. Kecanduan ini bukan sekedar kebiasaan bermain *gadget* secara berlebihan, tetapi telah berkembang menjadi pola perilaku yang mempengaruhi aspek psikologis, emosional, sosial, dan moral anak. Individu yang mengalami kecanduan *gadget* biasanya merasakan dorongan kuat untuk terus menggunakan perangkat digital, bahkan ketika aktivitas tersebut mengganggu kewajiban sehari-hari atau menimbulkan dampak negatif.

Kecanduan *gadget* ditandai dengan beberapa gejala, seperti munculnya rasa gelisah atau marah ketika *gadget* dibatasi, menurunnya konsentrasi dalam proses belajar, berkurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, serta ketergantungan pada hiburan digital sebagai sumber utama kenyamanan emosi. Pada anak-anak, kecanduan *gadget* juga dapat tampak dari berkurangnya minat terhadap aktivitas fisik, sulit mengendalikan waktu bermain, melemahnya kontrol diri, hingga perilaku meniru konten yang tidak sesuai usia akibat minimnya pengawasan.

Dalam penelitian ini, kecanduan *gadget* didefinisikan sebagai keadaan ketika anak menghabiskan waktu secara berlebihan dengan *gadget* hingga mengganggu perkembangan sosial, moral, dan emosinya, seperti mudah marah ketika *gadget* diambil, kehilangan fokus dalam kegiatan mengaji di TPQ, dan



mengabaikan tanggung jawab sehari-hari. Kecanduan ini dipandang sebagai masalah perkembangan yang memerlukan pendampingan orang tua secara serius dan berkelanjutan, agar anak mampu kembali menggunakan *gadget* secara terkendali dan sesuai kebutuhan perkembangan usianya.

## **F. Sistematika Pembahasan**

Bab I adalah bagian pendahuluan yang berisi latar belakang penelitian, rumusan fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta penjelasan mengenai istilah-istilah kunci yang digunakan. Bagian ini bertujuan untuk menjelaskan alasan dilakukannya penelitian serta memberikan gambaran awal mengenai fokus penelitian.

Bab II membahas mengenai penelitian-penelitian sebelumnya serta teori-teori yang memiliki keterkaitan dengan tema penelitian. Di dalamnya mencakup hasil-hasil penelitian sebelumnya yang mendukung kajian ini. Selain itu, membahas teori-teori tentang kecanduan *gadget*. Serta Landasan teori ini menjadi dasar dalam merumuskan kerangka berpikir.

Bab III Pada bagian ini dijelaskan metode penelitian yang diterapkan, meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan subjek penelitian, metode pengumpulan data, teknik analisis data, uji keabsahan data, serta tahapan pelaksanaan penelitian. Uraian tersebut memberikan gambaran mengenai proses perolehan dan pengolahan data untuk mencapai tujuan penelitian.

Bab IV Bagian ini memuat penyajian serta analisis data. Di dalamnya, peneliti menjelaskan gambaran objek penelitian, penyajian dan menganalisis data,



serta menguraikan temuan-temuan diperoleh dari lapangan. Pembahasan dilakukan untuk menelusuri hubungan antara data yang ditemukan dengan fenomena kecanduan *gadget*.

Bab V Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta beberapa saran. Kesimpulan dirumuskan berdasarkan temuan utama penelitian, sementara saran disampaikan sebagai bentuk kontribusi praktis dari hasil yang diperoleh peneliti.



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan untuk membandingkan dan melihat posisi serta orisinalitas penelitian yang dilakukan. Pada bagian ini peneliti menyajikan beberapa penelitian relevan dengan tema, kemudian merangkum hasilnya. Adapun penelitian terdahulu yang berkaitan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iin Wijayanti (2025). Mahasiswa Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Metro, dengan skripsi berjudul “Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono”. Hasil penelitian menunjukan orang tua sebagai panutan, orang tua berusaha memberikan contoh yang baik dalam penggunaan *gadget* dengan tidak menggunakan *gadget* di depan anak dan orang tua sebagai pembimbing. Keterlibatan aktif orang tua sangat diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* memberikan dampak positif bagi perkembangan anak-anak usia dini, sehingga dapat mengurangi kemungkinan dampak negatif seperti kecanduan maupun masalah kesehatan.<sup>23</sup>
2. Penelitian yang dilakukan oleh Amalia RA dan Raden Rachmy Diana (2023). Mahasiswa Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas

---

<sup>23</sup> Iin Wijayanti “Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Kecamatan Bandar Sribhawono” (Skripsi, IAIN Metro, 1446 H / 2025 M).

Islam Negeri Sunan Kalijaga, dengan jurnal berjudul “Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan sosial anak, antara lain menurunnya minat anak terhadap berbagai aktivitas lain, kurang respons anak ketika sedang bermain *gadget*, serta terganggunya kemampuan interaksi sosial. Adapun strategi yang dilakukan orang tua untuk mengatasi dampak tersebut meliputi pendampingan saat anak menggunakan *gadget*, pemberian batasan waktu, pengawasan yang konsisten, serta mendorong anak untuk bermain dan berinteraksi dengan teman sebayanya agar perkembangan sosial di usia dini dapat berkembang secara optimal.<sup>24</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ira Nur Afifa dan Asti Haryati (2023). Mahasiswa Studi Bimbingan dan Konseling Islam, Fakultas Ushuludin Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu, dengan jurnal berjudul “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Napal Kabupaten Seluma”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan upaya orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak meliputi: (a) mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, (b) membatasi durasi penggunaannya, (c) memilih jenis tontonan atau aplikasi yang sesuai dengan usia anak, serta (d) memberikan teladan dalam penggunaan *gadget* yang bijak. Adapun

---

<sup>24</sup> Amalia RA dan Raden Rachmy Diana, dengan jurnal berjudul “Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”(2023)

kendala yang dihadapi orang tua antara lain: (a) sebagian ibu mengalami keterbatasan waktu karena harus mengurus pekerjaan rumah seperti memasak, mencuci, dan membereskan rumah; (b) anak menjadi sulit makan, lupa waktu, sulit tidur, hingga menunjukkan perilaku marah atau menangis ketika *gadget* tidak diberikan, serta cenderung rewel saat orang tua sedang sibuk; dan (c) bagi orang tua yang bekerja, keterbatasan waktu bersama anak menjadi hambatan dalam memberikan pendampingan yang optimal.<sup>25</sup>

4. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Fauziah Putri (2022). Mahasiswa Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, dengan skripsi yang berjudul “Hubungan Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Dengan Tanggung Jawab Belajar Anak Di RA Miftahul Anwar Pademangan Jakarta Utara”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* di masyarakat bukan lagi hal yang baru. Namun, *gadget* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari kebutuhan manusia dan digunakan oleh berbagai kalangan, baik orang dewasa maupun anak-anak. Oleh itu, peran pengawasan orang tua sangat diperlukan, terutama dalam penggunaan *gadget* pada anak, terlebih ketika anak memiliki waktu lebih banyak di rumah untuk bermain *gadget*. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai korelasi sebesar 0.662 dengan signifikansi  $0.001 < 0.05$ . Selain itu, nilai

---

<sup>25</sup> Ira Nur Afifa dan Asti Haryati, dengan jurnal berjudul “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Napal Kabupaten Seluma”(2023)

*rhitung* lebih besar daripada *rtabel* ( $4.045 > 2.080$ ). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget dengan tanggung jawab belajar anak.<sup>26</sup>

5. Penelitian dilakukan oleh Isma Nasikhatin Nafiah (2021). Mahasiswa Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang. Dengan skripsi berjudul “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan *gadget* Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik Di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)”. Berdasarkan hasil penelitian, peran orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak usia dini meliputi beberapa hal, yaitu: (1) membangun interaksi yang intens dengan anak, (2) mengatur serta mengontrol penggunaan *gadget*, (3) menerapkan sikap tegas dan kedisiplinan dalam aturan penggunaan *gadget*, dan (4) meningkatkan aktivitas anak, seperti mengajaknya bermain di luar rumah.<sup>27</sup>

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

---

<sup>26</sup> Syifa Fauziyah Putri, dengan judul skripsi “Hubungan Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Dengan Tanggung Jawab Belajar Anak Di RA Miftahul Anwar Pademangan Jakarta Utara”(2022)

<sup>27</sup> Isma Nasikhatin Nafiah, dengan judul skripsi “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan *gadget* Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik Di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)”(2021)

Tabel 2.1

## Perbedaan, dan Persamaan Penelitian Terdahulu

No	Nama, Tahun, dan Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Iin Wijawayanti, 2025, dengan judul skripsi “Peran Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini Di Desa Sadar Sriwijaya Kecamatan Bandar Sribhawono”	Persamaannya sama-sama menggunakan triangulasi teknik dalam pengelolaan data.	Perbedaannya yaitu, penelitian ini berfokus untuk mengetahui bagaimana peran orang tua dalam penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia dini di Desa Sadar Sriwijaya, sedangkan penulis berfokus bagaimana pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i> pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso
2	Amalia RA dan Raden Rachmy Diana, 2023, dengan judul jurnal “Strategi Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini”	Persamaannya yaitu sama-sama berfokus pada orang tua sebagai peran utama untuk mendampingi anak usia dini dalam penggunaan <i>gadget</i> agar terhindar dari dampak negatif <i>gadget</i> . Sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif <i>deskriptif</i> di dalam penelitian.	Perbedaannya penelitian ini lebih menggali kepada strategi pencegahan/penanganan dampak <i>gadget</i> pada aspek sosial. Sedangkan peneliti cenderung kepada menggali bentuk pendampingan orang tua terhadap anak yang sudah menunjukan gejala kecanduan <i>gadget</i> .
3	Ira Nur Afifa dan Asti Haryati, 2023, dengan judul jurnal “Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan <i>Gagdet</i> Pada Anak Usia Dini Di Kelurahan Napal Kabupaten Seluma”	Persamaannya sama-sama membahas peran orang tua dalam menghadapi kecanduan <i>gadget</i> pada anak usia dini serta sama-sama	Perbedaannya peneliti sebelumnya lebih kepada meneliti upaya orang tua secara umum dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i> , sedangkan peneliti berfokus pada

		memberikan pemahaman serta solusi bagaimana orang tua menghadapi kecanduan <i>gadget</i> pada anak.	pendampingan orang tua secara lebih spesifik.
4	Syifa Fauziyah Putri, 2022, dengan judul skripsi “Hubungan Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan <i>Gadget</i> Dengan Tanggung Jawab Belajar Anak Di RA Miftahul Anwar Pademangan Jakarta Utara”	Persamaannya sama-sama terkait dengan pembentukan karakter/pendidikan anak melalui pengawasan atau pendampingan orang tua. Dan juga ingin memberikan gambaran peran aktif orang tua sebagai pendidik utama diluar sekolah/TPQ.	Perbedaan peneliti sebelumnya memakai kuantitatif sedangkan penulis memakai metode penelitian kualitatif. Permasalahan yang diteliti oleh peneliti sebelumnya lebih kepada dampak <i>gadget</i> terhadap tanggung jawab belajar, sedangkan penulis berfokus kepada dampak <i>gadget</i> .
5	Isma Nasikhatin Nafian, 2021, dengan judul skripsi “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain <i>Gadget</i> Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik Di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021”	Persamaannya penelitian ini merupakan jenis penelitian <i>deksriptif</i> kualitatif. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan observasi dan wawancara.	Perbedaannya yaitu, tujuan penelitian ini adalah mengetahui peran orang tua dalam pencegahan kecanduan <i>gadget</i> anak usia dini. Penelitian ini mengambil fokus permasalahan Bagaimana peran orang tua dalam mencegah perilaku kecanduan bermain <i>gadget</i> pada anak usia dini di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak tahun 2021? Sedangkan tujuan peneliti untuk mengetahui strategi apa saja yang dilakukan konseling kelompok dapat mengurangi kecanduan



			<i>gadget</i> anak-anak di TPQ El Malyaqin dan lebih fokus terhadap tugas serta pendidikan sebagai anak-anak yang masih dibawah umur.
--	--	--	---

Pertama, persamaan sama-sama menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dalam aktivitas penggunaan *gadget* pada anak. Sama-sama meneliti anak pada usia dini. *Gadget* dipandang sebagai faktor yang mempengaruhi perkembangan anak sehingga peran orang tua menjadi aspek utama dalam penelitian. Menggunakan pendekatan kualitatif *deskriptif* dengan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dan perbedaannya Iin Wijayanti (2025) membahas peran orang tua dalam penggunaan *gadget* secara umum, fokus pada bagaimana orang tua mengontrol, mengawasi, membatasi, dan memberikan aturan penggunaan *gadget*. Sedangkan peneliti fokus pada pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget*, membahas penanganan, intervensi, dan strategi pendampingan, konteksnya lebih serius terhadap anak yang mengalami tanda-tanda kecanduan.

Kedua, persamaannya menempatkan orang tua sebagai pihak utama yang bertanggung jawab dalam membimbing anak terkait penggunaan *gadget*, fokus pada bagaimana *gadget* mempengaruhi perilaku atau perkembangan anak usia dini, mencari bentuk strategi/pendampingan yang membantu mengurangi dampak negatif *gadget*, peneliti sama-sama menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Perbedaannya, Amalia dan Diana (2023) fokus pada strategi orang tua untuk mengatasi dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial



anak, menelaah bagaimana *gadget* mempengaruhi kemampuan sosial anak, masalahnya bukan kecanduan tetapi dampak umum penggunaan *gadget*. Sedangkan peneliti berfokus pada pendampingan orang tua untuk mengatasi kecanduan *gadget*, menangani masalah yang lebih berat dan spesifik, yaitu ketergantungan berlebihan pada *gadget* dengan gejala psikologis dan perilaku tertentu, dan tidak hanya membahas perkembangan sosial tetapi perilaku anak secara menyeluruh.

Ketiga, penelitian berfokus pada kecanduan *gadget* pada anak usia dini bukan hanya dampak umum penggunaan *gadget*, berprespektif bahwa orang tua memiliki peran penting untuk mengarahkan penggunaan *gadget*, membatasi penggunaan, memberikan sebuah alternatif kegiatan, menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi, sehingga metode penelitian relatif mirip, serta fokus merumuskan bagaimana orang tua mengurangi ketergantungan anak pada *gadget*. Sedangkan perbedaannya, peneliti sebelumnya lebih kepada meneliti upaya orang tua secara umum dalam mengatasi kecanduan *gadget*, sedangkan peneliti berfokus pada pendampingan orang tua secara lebih spesifik.

Keempat, menempatkan orang tua sebagai faktor utama dalam mengarahkan anak menggunakan *gadget*, meneliti perilaku dan perkembangan anak di lembaga pendidikan anak usia dini (RA dan TPQ), membahas tanggung jawab belajar, penelitian peneliti membahas gangguan belajar akibat kecanduan *gadget*. Sedangkan, perbedaannya Syifa Fauziyah Putri (2022) meneliti hubungan antara pengawasan orang tua dan tanggung jawab belajar anak, fokus pada

korelasi apakah semakin baik pengawasan orang tua, semakin tinggi tanggung jawab anak. Peneliti fokus pada pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget*, bukan relasi/korelasi melainkan strategi, upaya, dan pendampingan untuk mengatasi ketergantungan *gadget*.

Kelima, sama-sama membahas peran orang tua terkait kecanduan *gadget* pada anak, fokus pada anak usia dini, sama-sama melihat *gadget* sebagai faktor yang menghambat perkembangan anak sehingga peran keluarga menjadi kunci pengendali untuk melindungi anak dari dampak negatif, dan kesamaan menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi sebagai teknik utama. Sedangkan, perbedaannya Isma Nasikhatin Nafian (2021) berfokus pada pencegahan kecanduan *gadget*, penekanan utamanya bagaimana orang tua mencegah anak agar tidak sampai kecanduan, masalah kecanduan belum terjadi atau masih pada tahap awal. Peneliti berfokus pada pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget*, masalah kecanduan sudah terjadi dan berada pada tahap lebih serius, dan fokus pada intervensi, pendampingan intensif, dan pemulihan perilaku.

## **B. Kajian Teori**

### **1. Pendampingan Orang Tua**

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1991) perkembangan anak tidak terjadi secara spontan, melainkan sangat dipengaruhi oleh lingkungan,

terutama keluarga sebagai lingkungan sosial pertama dan utama.<sup>28</sup> Dalam hal ini orang tua sebagai pendamping, pembimbing, dan contoh bagi anak dalam proses tumbuh kembang. Pendampingan orang tua bukan hanya sebatas pengawasan terhadap perilaku anak, tetapi juga mencakup pemberian kasih sayang, perhatian, bimbingan, serta pembentukan kebiasaan dan nilai-nilai moral. Melalui interaksi yang hangat dan konsisten, anak dapat belajar mengenali diri, mengendalikan emosi, serta memahami perilaku yang dapat diterima di lingkungannya.

Pendampingan orang tua adalah bentuk usaha yang dilakukan untuk mendukung proses kemandirian anak, khususnya dalam hal belajar. Pendampingan ini tercermin melalui pola pendidikan yang diterapkan agar menjadi pribadi yang mandiri. Dalam prosesnya, orang tua berperan aktif dalam mendidik, membimbing, serta memberikan pengawasan anak secara berkesinambungan, baik dari aspek fisik, mental, maupun sosial. Selain itu, orang tua juga bertanggung jawab menanamkan nilai-nilai agama dan moral, serta membimbing anak dalam mengelola waktu dan aktivitas sehari-hari agar tumbuh menjadi individu yang seimbang.

Pendampingan orang tua juga berperan penting dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi, seperti penggunaan *gadget* yang berlebihan. Berdasarkan pandangan Hurlock, orang tua perlu:

1. Terlibat aktif dalam kegiatan anak, termasuk penggunaan teknologi digital.

---

<sup>28</sup> Hurlock, Elizabeth B. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga, hlm 86-94.

2. Memberikan bimbingan dan batasan yang jelas agar anak tidak terjebak pada perilaku *adiktif* terhadap *gadget*.
3. Menjalin komunikasi terbuka untuk memahami kebutuhan dan perasaan anak.
4. Menjadi teladan positif dalam penggunaan teknologi secara bijak.

Berkembangnya teknologi yang dapat mengharuskan orang tua untuk beradaptasi. Pendampingan bukan hanya sebatas memantau aktivitas sosial anak, tapi juga pada penggunaan perangkat digital *gadget*. Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan kekhawatiran sehingga dapat memunculkan dampak negatif pada perkembangan anak, dalam hal ini dapat mengganggu perkembangan ketrampilan sosial, mengurangi tatap muka dengan orang lain, serta meningkatkan resiko kecanduan *gadget* dan masalah perilaku.

Pendampingan orang tua dalam melakukan strategi yang paling umum yaitu menetapkan batasan waktu dan konten dalam penggunaan perangkat digital. Orang tua juga harus berusaha menjadi contoh dalam penggunaan teknologi yang sehat dan bertanggung jawab. Beberapa orang tua secara aktif terlibat pada penggunaan teknologi anak-anak mereka, mendampingi dan memberikan bimbingan, serta mendorong aktivitas alternatif, misalnya mengajak anak bermain diluar rumah dan bersosialisasi dengan teman-teman sebayanya. Orang tua menerapkan berbagai strategi dalam mendidik anak di era digital ini:

- a. Memberikan batasan waktu dan jenis konten, mayoritas orang tua memberikan batasan pada durasi penggunaan *gadget* serta mengontrol jenis konten yang boleh diakses oleh anak. Mereka menggunakan aplikasi parental kontrol atau mengatus jadwal penggunaan *gadget* secara ketat.
- b. Mendorong aktivitas offline. Orang tua berusaha mendorong anak-anak untuk terlibat dalam aktivitas offline seperti bermain di luar rumah, membaca buku, dan berinteraksi dengan teman sebaya secara langsung. Hal ini dapat bertujuan untuk menjaga keseimbangan dan mencegah kecanduan terhadap teknologi digital.
- c. Menjadi contoh. Beberapa orang tua menyadari bahwa penting nya menjadi teladan dalam penggunaan teknologi digital pada saat ini. Mereka berusaha membatasi penggunaan *gadget* dan mengalokasikan waktu khusus untuk berinteraksi secara langsung dengan anak-anak.
- d. Komunikasi dan dialog. Dalam hal ini Orang tua menekankan pentingnya komunikasi yang terbuka dengan anak-anak mengenai penggunaan teknologi digital. Mereka berusaha menjelaskan dampak positif dan negatif, serta mendorong anak-anak untuk berbagi pengalaman dan pertanyaan yang mereka miliki.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Riski Nugrahani Ilise, Novi Suma Setyawati, and Novi Nurdian, "Digital Parenting: Pola Asuh Orang Tua Mendidik Anak Usia Dini Di Era Digital," *PrimEarly : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2024): 228–40, <https://doi.org/10.37567/primearly.v7i2.3120>

## 2. Kecanduan *gadget*

Kecanduan *gadget*, *smartphone* atau ponsel pintar suatu kondisi ketika individu mengalami ketergantungan berlebihan terhadap perangkat digital seperti *smartphone*, *tablet*, komputer, maupun gawai elektronik lainnya. Pada anak-anak, kecanduan *gadget* dapat dilihat melalui perilaku enggan berhenti bermain, lebih memilih *gadget* dari pada aktivitas sosial, serta mengabaikan tugas perkembangan seperti belajar, bermain dengan teman sebayanya, dan interaksi sosial. Maka kecanduan *gadget* tidak hanya dipahami sebagai penggunaan *gadget* yang terlalu lama, tetapi sebagai disfungsi perilaku yang ditandai dengan ketergantungan, hilangnya kendali, perilaku kompulsif, dan berdampak negatif terhadap kesejahteraan psikologis dan perkembangan anak.<sup>30</sup>

Teknologi berperan sebagai sarana yang memiliki pengaruh besar terhadap masa depan dan perkembangan pengetahuan. Teori ketergantungan (*Dependency Theory*) menjelaskan bahwa ketergantungan muncul ketika seseorang atau suatu pihak bergantung pada sesuatu yang lain untuk mencapai tujuan tertentu dalam konteks ini, ketergantungan tersebut ditujukan pada teknologi.<sup>31</sup>

Menurut Wiliam, Teknologi komunikasi mempunyai tiga fungsi utama dalam penyediaan berbagai aplikasi, yaitu: (1) sebagai alat amplifikasi yang mempermudah komunikasi jarak jauh, (2) sebagai media

<sup>30</sup> Hurlock, EB (1999). *Perkembangan Anak* (edisi ke-6).

<sup>31</sup> F. S. Soliha, (2015). *Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial [Level of Dependence on Users of Social Media and Social Anxiety]*. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–10. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>

penyimpanan informasi dalam jangka waktu yang panjang, dan (3) sebagai sarana yang menyediakan berbagai alternatif informasi dari beragam sumber serta penggunaan.<sup>32</sup>

Menurut Sherlyana, berikut ini merupakan kriteria klasifikasi kecanduan.<sup>33</sup>

- a) Durasi, yaitu berapa lama waktu yang dihabiskan anak untuk bermain gadget dalam satu hari.
- b) *Frekuensi*, yakni seberapa sering anak menggunakan gadget setiap harinya.
- c) Jenis (video *youtube* atau *tiktok* dan *game*).
- d) Permasalahan yang muncul akibat penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak sesuai batas wajar.

Menurut Kwan, kecanduan *gadget* merupakan bentuk perilaku *maladaptif* yang ditandai dengan penggunaan *gadget* secara berlebihan, ketidakmampuan mengendalikan diri, serta terganggunya aktivitas atau rutinitas sehari-hari.<sup>34</sup>

Menurut Wijayanti, anak yang kecanduan *gadget* menunjukkan beberapa tanda, antara lain penggunaan *gadget* lebih dari satu jam per hari, ketertarikan yang berlebihan terhadap *gadget*, mudah marah atau menangis tidak diizinkan bermain *gadget*, gangguan pada waktu tidur, menurunnya

<sup>32</sup> A. Ahmad, (2020). *Media Sosial dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial*. Avant Garde, 8(2), 134. <https://doi.org/10.36080/ag.v8i2.1158>.

<sup>33</sup> C. Puspaningtyas, (2018). *Efektivitas Parent-Child Games untuk Mengurangi Smartphone Addiction pada Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang

<sup>34</sup> S. N. Rahayu, (2021). *Analisis Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini*. Jurnal PAUD Agapedia, 5(2), 204-207. <https://doi:1031004/obsesi.v1i1.26>.



ketertarikan anak untuk berinteraksi dengan teman sebayanya, menurunnya kemampuan fokus saat belajar, serta terhambatnya kegiatan anak dalam keseharian.<sup>35</sup>

Menurut Elizabeth B. Hurlock (1991) dalam buku perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (edisi kelima) konsep perkembangan anak, pembentukan kebiasaan, kebutuhan emosi, dan pengaruh lingkungan sangat relevan untuk memaparkan kecanduan *gadget* pada anak yang dapat dijelaskan melalui konsep pembentukan kebiasaan (*habit formation*).<sup>36</sup> Ketika anak mendapatkan kesenangan dan kepuasan dari penggunaan *gadget* contohnya bermain game atau menonton video maka perilaku tersebut dapat terus diulang, tanpa pendampingan dan batasan yang jelas dari orang tua, kebiasaan ini dapat berkembang menjadi ketergantungan yang mengganggu aspek sosial, emosional, bahkan spiritual anak.

Pentingnya pengaruh keluarga dalam mengendalikan pembentukan perilaku. Keluarga, khususnya orang tua berperan dalam menciptakan suasana seimbang antara kebutuhan anak untuk berekreasi dan kebutuhan untuk berinteraksi secara sosial. Ketika orang tua kurang memberikan perhatian atau cenderung mencari kepuasan dari dunia digital dibandingkan dengan interaksi nyata. Maka menurut teori perkembangan Hurlock,

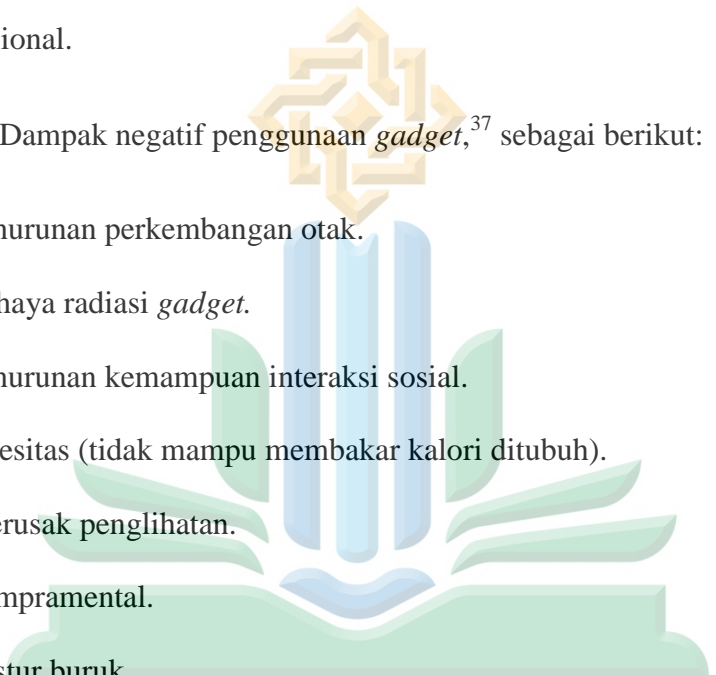
<sup>35</sup> S., Oktaviani, Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita*. Indonesia Jurnal Kebidanan, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/ijb.v3i2.738>.

<sup>36</sup> Elizabeth B Hurlock, "Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Terj," *Isti Widiyati, Jakarta: Erlangga*, 1991, hlm. 67-75.



kecaanduaan *gadget* pada anak muncul akibat lemahnya kontrol diri yang diperkuat oleh kurangnya pendampingan dan pengarahan dari lingkungan keluarga. Oleh sebab itu, untuk mencegah dan mengatasi kecanduan *gadget*, diperlukan pendampingan aktif, komunikasi yang terbuka, dan keteladanan dari orang tua agar anak dapat menggunakan teknologi secara bijak dan proporsional.

Dampak negatif penggunaan *gadget*,<sup>37</sup> sebagai berikut:

- 
- a) Penurunan perkembangan otak.
  - b) Bahaya radiasi *gadget*.
  - c) Penurunan kemampuan interaksi sosial.
  - d) Obesitas (tidak mampu membakar kalori di tubuh).
  - e) Merusak penglihatan.
  - f) Temperamental.
  - g) Postur buruk.
  - h) Mengganggu waktu belajar.
  - i) Anak menjadi sulit konsentrasi.
  - j) Kesehatan mata menjadi terganggu.

Menurut Mohammad Nazir<sup>38</sup>, dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan anak, sebagai berikut.

- a) Gangguan konsentrasi.
- b) Gangguan fungsi *pre frontal cortex* (PFC).

---

<sup>37</sup> Eka Anggraini, "Mengatasi Kecanduan *gadget* Pada Anak", Serayu Publishing, 2019

<sup>38</sup> V. Yumarni, (2022). *Pengaruh Gadget terhadap Anak Usia Dini*. Jurnal Literasiologi, 8(2), 110-111.

c) Introvert.

*Gadget* juga memiliki sejumlah dampak positif bagi anak-anak, antara lain memperluas wawasan melalui akses informasi, menyediakan permainan edukatif yang merangsang kemampuan berpikir, berfungsi sebagai media pembelajaran, serta membantu menambah pengetahuan anak.<sup>39</sup> Sebaiknya orang tua tidak memberikan izin kepada anak usia dini untuk bermain *gadget*, mengingat pada masa ini anak sedang berada dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Penggunaan *gadget* tanpa batasan dan aturan dapat berdampak negatif terhadap perkembangan anak, khususnya dalam aspek sosial, karena anak yang kecanduan cenderung menjadi tertutup dan kurang tertarik berinteraksi dengan teman sebayanya. Selain itu, hal ini juga dapat memengaruhi kesehatan fisik maupun mental anak serta mengganggu rutinitas hariannya. Oleh sebab itu, diperlukan pembatasan, pendampingan, dan pemberian contoh yang baik dari orang tua sebagai sosok terdekat agar anak terhindar dari kecanduan *gadget* serta dampak buruk yang mungkin ditimbulkannya.

### 3. Jenis-jenis *Gadget*

Masih banyak yang beranggapan bahwa *gadget* hanya merujuk pada telepon genggam. Padahal, *handphone* hanyalah salah satu bentuk dari *gadget*. Adapun beberapa jenis *gadget* yang umum digunakan antara lain:

---

<sup>39</sup> Monita Rini, N., Pratiwi, I. A. ., & Ahsin, M. N.. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1379>

a. *Handphone*

*Handphone* adalah jenis *gadget* yang fungsi utamanya sebagai alat komunikasi, seiring perkembangan zaman, *handphone* kini memiliki beragam fungsi tambahan, seperti mencari informasi, bermain *game*, serta melakukan berbagai aktivitas lainnya.

Perkembangan teknologi pada *handphone* mengalami kemajuan yang sangat cepat. Saat ini, jenis *handphone* paling umum digunakan adalah *smartphone*, yang bekerja dengan berbagai sistem operasi seperti *IOS* dan *Android*, dan *Windows phone*.

b. *Laptop*

*Laptop* merupakan salah satu *gadget* yang banyak dimanfaatkan khususnya dalam membantu menyelesaikan pekerjaan. Sama seperti *handphone*, perangkat ini memerlukan sistem operasi agar berfungsi, seperti *Windows*, *Mac*, *Linux*, dan lainnya. Perkembangan teknologi *laptop* pun semakin pesat, ditandai dengan munculnya berbagai merek baru serta peningkatan fitur dan inovasi.

c. *Tablet dan Ipad*

Jenis *gadget* yang ukuran layarnya yang lebih luas, *tablet* dan *ipad* dapat menampilkan gambar dengan tampilan yang lebih jelas dan detail, sehingga memberikan kenyamanan lebih bagi pengguna saat menonton video, bermain *game*, maupun melakukan aktivitasnya.

d. Kamera Digital

Fungsinya adalah untuk mengambil gambar dari objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Selain itu, ada beberapa peningkatan yang dilakukan, seperti pengembangan lensa yang semakin canggih dan munculnya istilah *Action Cam*.<sup>40</sup>



---

<sup>40</sup> Eka Anggraini, “Mengatasi Kecanduan *gadget* Pada Anak”, Serayu Publishing, 2019

### BAB III

## METODE PENELITIAN

### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *deskriptif* dengan pendekatan kualitatif jenis studi kasus (*case study*).<sup>41</sup> Studi kasus digunakan karena fokus penelitian diarahkan pada satu fenomena spesifik yaitu pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan gadget pada tiga anak di TPQ El Malyaqin. Kasus ini dipilih karena menunjukkan gejala yang tidak umum, seperti kecanduan gadget berat, perubahan perilaku sosial, perilaku temperamental, hingga timbulnya tindakan verbal akibat paparan konten digital yang tidak sesuai usia.

Penggunaan studi kasus dalam penelitian ini dipilih karena:

1. Fenomenanya bersifat kompleks dan tidak dapat dipahami melalui survey atau angka
2. Diperlukan eksplorasi mendalam terhadap dinamika perilaku anak dan pola pendampingan orang tua
3. Memberikan pemahaman menyeluruh tentang bagaimana pendampingan orang tua mempengaruhi proses pemulihan anak dari kecanduan gadget.

Dengan demikian, peneliti memusatkan perhatian pada satu objek tertentu yang diteliti secara mendalam sebagai sebuah kasus. Data dalam studi

---

<sup>41</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif (Bandung: Cv. Alfabeta 2022), 191.

kasus ini diperoleh dari berbagai pihak yang terkait, atau dengan kata lain dikumpulkan melalui beragam sumber. Penggunaan metode penelitian kualitatif bertujuan agar data diperoleh lebih komprehensif dan mendalam, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan penelitian.

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian bertempat di lokasi TPQ El Malyaqin utara lapangan *Victory*, gang melati, RT 5/RW 1 Desa Poncogati Kecamatan Curahdami Kabupaten Bondowoso. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian di TPQ El Malyaqin Bondowoso karena berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan dan juga mengamati fenomena kasus di desa Curahdami Bondowoso. Fenomena yang terjadi yaitu anak-anak di TPQ El Malyaqin mengalami kecanduan *gadget* dan hal ini membuat salah satu anak menjadi korban tindak pelecehan seksual oleh temannya.

Menurut Iswidharmanjaya dalam penelitian Puspaningtyas terdapat sejumlah dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak, antara lain anak menjadi lebih tertutup, gangguan pada kesehatan mata, terganggunya pola tidur, serta kecenderungan untuk menyendiri. Bahkan, beberapa kasus yang marak belakangan ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* dapat memicu gangguan mental, emosional, dan perilaku pada anak.<sup>42</sup> Sehingga fenomena yang terjadi membuat peneliti tertarik untuk mendalami kasus ini sebagai penelitian.

---

<sup>42</sup> C. Puspaningtyas, (2018). *Efektivitas Parent-Child Games untuk Mengurangi Smartphone Addiction pada Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.

### C. Subyek Penelitian

Pada penelitian ini peneliti mengambil 6 subyek, yaitu orang tua, dan 3 anak-anak di lembaga TPQ yang mengalami kecanduan *gadget*. Berikut penjelasan mengenai subyek serta alasan pemilihan subyek:

1. Orang Tua (ibu W) dari anak inisial I

Ibu W merupakan orang tua I yang peneliti tentukan sebagai subyek penelitian sebagai informan yang berpengaruh besar terhadap jalannya penelitian dan juga sebagai orang tua yang juga sebagai subyek penelitian, peneliti berharap informan memberikan jawaban serta arahan kepada peneliti supaya penelitian dapat berjalan lancar.

2. Orang Tua (ibu D) dari anak inisial R

Ibu D merupakan orang tua R yang peneliti tentukan sebagai subyek penelitian disebabkan sebagai informan yang juga berpengaruh besar terhadap jalannya penelitian dan juga sebagai orang tua dari subyek penelitian, peneliti disini berharap informan memberikan jawaban serta arahan kepada peneliti supaya penelitian dapat berjalan lancar dan sebagaimana mestinya.

3. Orang Tua (ibu A) anak inisial J

Ibu A merupakan orang tua J yang peneliti gunakan sebagai subyek penelitian disebabkan sebagai informan yang juga berpengaruh dalam menambahkan informasi yang diperlukan peneliti selama penelitian berlangsung, peneliti disini berharap informan memberikan

jawaban atas pertanyaan yang diberikan peneliti serta arahan kepada peneliti supaya penelitian dapat berjalan lancar dan selesai sampai akhir.

#### 4. Anak TPQ El Malyaqin

Anak TPQ El Malyaqin adalah subyek penelitian ini. Jumlah anak-anak yang digunakan sebanyak 3 orang menjadi kecanduan *gadget*. Berikut anak-anak yang dipilih oleh peneliti sebagai subyek penelitian:

- a. I yaitu anak di lembaga TPQ El Malyaqin yang mengalami kecanduan *gadget* yang sangat parah bukan hanya kecanduan *gadget* tetapi juga anak yang sering melakukan kekerasan kepada teman sebayanya, I sendiri memiliki sifat yang temperamental. Hal ini membuat peneliti memilih I sebagai subyek pertama.
- b. R merupakan anak di lembaga TPQ El Malyaqin yang mengalami kecanduan *gadget* yang sangat parah bukan hanya kecanduan *gadget* tetapi juga kecanduan dalam menonton film dewasa 18+ akibatnya dia menjadi korban tindak pelecehan seksual yang dilakukan oleh F selaku pelaku. Hal ini membuat peneliti memilih R sebagai *subyek* kedua.
- c. J merupakan anak di lembaga TPQ El Malyaqin yang mengalami kecanduan *gadget* bukan hanya kecanduan *gadget* tetapi J tergolong anak yang introvert lebih senang menyendiri dan lebih suka menghabiskan waktu di rumah bermain *gadget*. Hal ini membuat peneliti tertarik untuk memilih J sebagai subyek ketiga.



#### D. Teknik Pengumpulan Data

Dibagian ini merupakan metode pengumpulan data yang digunakan seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi.<sup>43</sup> Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung. Observasi secara langsung yaitu peneliti melakukan pengamatan secara langsung. Observasi dilakukan secara langsung terhadap objek penelitian di lokasi dan waktu terjadinya peristiwa, sedangkan observasi tidak langsung dilakukan dengan bantuan media seperti rekaman video, audio, maupun foto sebagai bentuk dokumentasi. Metode observasi digunakan untuk mengamati perilaku individu atau tahapan pelaksanaan suatu kegiatan, baik dalam situasi buatan maupun nyata. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu dengan terlibat secara langsung dalam aktivitas yang diamati di lembaga TPQ. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan pedoman observasi sebagai acuan dalam pelaksanaannya yang dilakukan peneliti:

- a. Peneliti mengamati bagaimana anak-anak di lembaga TPQ El Malyaqin ketika sibuk dengan *handphone* nya.
- b. Peneliti mengamati bagaimana penanganan orang tua untuk anak-anak kecanduan *gadget*.

---

<sup>43</sup> Tim penyusun. Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021).

- c. Peneliti mengamati dan mewawancarai untuk peran orang tua dalam mengatasi anak kecanduan *gadget*

## 2. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan antara dua pihak melalui kegiatan tanya jawab untuk memperoleh informasi dan bertukar gagasan. Dalam penelitian ini digunakan teknik wawancara semi-terstruktur, karena memberikan ruang lebih fleksibel dibandingkan wawancara terstruktur, sehingga peneliti dapat menggali data secara lebih mendalam. Pada wawancara ini, informan diharapkan memberikan penyampaian pendapat ataupun ide-idenya, karena tujuan dalam penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan secara terbuka. Agar tahapan dalam pengumpulan data dengan wawancara semi terstruktur lebih efisien, peneliti memanfaatkan panduan wawancara untuk memudahkan segala proses penelitian dalam pengumpulan data. Berikut adalah informan yang digunakan dalam wawancara ini:

- a. Ibu W, untuk menggali segala informasi yang berkaitan dengan kecanduan *gadget* anak I, dari dampak dan pendampingan yang dilakukan oleh ibu W.
- b. Ibu D, untuk menggali segala informasi yang berkaitan dengan kecanduan *gadget* anak R, dari dampak yang dialami dan pendampingan yang dilakukan oleh ibu D

- c. Ibu A, untuk menggali segala informasi yang berkaitan dengan kecanduan *gadget* anak J, dari dampak yang dialami dan pendampingan yang dilakukan oleh ibu A.
- d. Tiga Anak kecanduan *gadget* untuk mengetahui informasi terkait kecanduan yang dialami oleh subyek I, R, dan J.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang berfungsi sebagai pelengkap dari hasil observasi dan wawancara agar data yang diperoleh lebih dapat dipercaya. Tujuan penggunaan teknik dokumentasi adalah untuk memperoleh data yang relevan serta membandingkannya dengan hasil observasi dan wawancara guna memastikan keabsahan dan ketepatan data. Beberapa jenis data yang dapat diperoleh melalui teknik dokumentasi antara lain sebagai berikut:

- a. Profil lembaga TPQ El Malyaqin
- b. Biografi subyek penelitian
- c. Gambaran lokasi penelitian
- d. Data anak-anak di lembaga TPQ El Malyaqin
- e. Hasil wawancara dengan subyek penelitian yang berkaitan dengan anak-anak kecanduan *gadget* di lembaga TPQ El Malyaqin.

### E. Analisis Data

Analisis data penelitian ini bersifat *deskriptif*, yaitu mengolah data yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data

yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dokumen, serta sumber lainnya kemudian diuraikan secara *deskriptif* untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai realitas atau fakta yang terjadi.<sup>44</sup>

Analisis data versi Miles dan Huberman, bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu kondensasi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.<sup>45</sup>

1. Kondensasi data dilakukan dengan menyeleksi data yang relevan dengan fokus penelitian pada “pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak”. Melalui proses kondensasi data peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai makna dari data yang dikumpulkan sehingga dapat memudahkan dalam proses penarikan kesimpulan pada penelitian.
2. Penyajian data merupakan proses menggambarkan sekumpulan informasi terstruktur sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Data tersebut disajikan dalam bentuk narasi yang menjelaskan hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi. Tujuan penyajiannya adalah untuk menampilkan bentuk pendampingan orang tua, hambatan yang dihadapi dalam proses pendampingan, serta dampaknya terhadap perubahan perilaku anak. Penyajian ini disusun agar informasi yang diperoleh tersaji secara terpadu dan mudah dipahami.

<sup>44</sup> Sudarto, Metodologi Penelitian Filsafat, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997). 66

<sup>45</sup> Matthew Miles B, Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis* (Arizona, America: The United States of Amerika, 2014): 77

3. Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati. Proses verifikasi dilakukan dengan mencocokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi agar dapat diperoleh kesimpulan yang valid dan dapat di pertanggung jawabkan. Jika data yang dikumpulkan tentang kecanduan *gadget* anak di lembaga TPQ El Malyaqin dirasa sudah cukup, maka data hasil dapat memenuhi kebutuhan peneliti untuk menjawab rumusan masalah yang ada.

#### **F. Keabsahan Data**

Data yang diperoleh peneliti diolah secara cermat agar tetap sesuai dengan fokus penelitian. Oleh itu, dilakukan uji keabsahan data melalui teknik triangulasi. Teknik memeriksa keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini hanya menggunakan dua teknik meliputi:

##### **1. Triangulasi Sumber**

Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji keabsahan data dengan cara membandingkan dan memeriksa informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Ketekunan dalam pengamatan dilakukan dengan memaksimalkan seluruh pancaindra, termasuk pendengaran dan insting peneliti, guna meningkatkan tingkat kredibilitas data. Proses pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui pengamatan yang cermat, mendalam, dan berkelanjutan terhadap solusi mengatasi kecanduan *gadget* anak di lembaga TPQ El Malyaqin.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kreadibilitas data dilakukan dengan cara pemeriksaan dilakukan terhadap penerapan berbagai teknik pengumpulan data, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan melalui pelaksanaan wawancara pada waktu yang berbeda. dilakukan kepada sumber atau subyek penelitian yang dipercaya dapat memberhasilkan penelitian, seperti orang tua sebanyak 3 orang yang berperan sebagai pendampingan anak kecanduan *gadget*, dan 3 anak dari lembaga TPQ El Malyaqin. Sehingga dapat memberikan data yang lebih valid dan lebih kredibel.

## G. Tahap-tahap Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti melalui beberapa tahapan yang menggambarkan proses penelitian secara keseluruhan. Tahapan tersebut meliputi tahap prapenelitian lapangan, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap akhir penelitian. Adapun penjelasan masing-masing tahap adalah sebagai berikut:

### 1. Tahap Pra-Penelitian

#### a. Menyusun Rencana Penelitian

Penelitian ini berawal dari permasalahan yang muncul di lapangan dan dapat diamati secara langsung. Permasalahan tersebut kemudian dirumuskan menjadi judul penelitian, disusun ke dalam bentuk matriks penelitian, dan selanjutnya dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Pada tahap ini, peneliti menentukan lokasi dimana akan melakukan penelitian. Pada penelitian ini peneliti memilih lokasi penelitian di TPQ El Malyaqin Desa Curahdami Kabupaten Bondowoso.

c. Mengurus Surat Izin Penelitian

Berhubung penelitian ini adalah penelitian resmi yang meliputi lokasi penelitian yang formal. Maka, peneliti perlu membuat surat izin untuk penelitian kepada pihak TPQ demi kelancaran proses penelitian.

d. Melihat Keadaan Lapangan

Setelah seluruh administrasi perizinan terpenuhi, peneliti melakukan penyesuaian diri dengan situasi lingkungan penelitian dan para informan. Hal ini bertujuan agar informan merasa nyaman dan tidak terganggu, sehingga peneliti dapat memperoleh data secara lebih terbuka dan mendalam.

e. Menentukan Informan

Langkah berikutnya adalah menentukan informan yang dinilai dapat memberikan informasi yang relevan dan memadai selama proses penelitian berlangsung.

f. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Setelah menentukan informan yang tepat, tahap berikutnya adalah menyiapkan instrumen penelitian yang diperlukan untuk proses

pengumpulan data, yang dapat dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## 2. Tahap Pelaksanaan Penelitian

Pada tahap pelaksanaan, peneliti perlu memperhatikan kondisi lapangan tempat penelitian berlangsung. Saat terjun langsung untuk mengumpulkan data, peneliti harus tetap bersikap netral dan tidak memihak kepada subjek penelitian, peneliti berperan aktif dalam mengumpulkan data, dan peneliti memperhatikan pengelolaan waktu selama penelitian penting agar kegiatan di lapangan dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

## 3. Tahap Akhir Penelitian

Tahap ini merupakan fase akhir dalam penelitian, di mana peneliti menganalisis data yang telah terkumpul. Mengingat data bersifat kompleks, peneliti memfokuskan analisis melalui beberapa tahap, yaitu kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.



## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Obyek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di lembaga TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso untuk lebih memahami obyek pada penelitian ini, berikut ini gambaran obyek penelitian.

##### **1. Sejarah Singkat Berdirinya TPQ El Malyaqin Bondowoso**

Tahun itu, langkah kami berpindah menuju sebuah rumah sederhana di RT 5, Desa Poncogati, diawali dengan niat untuk mencari tempat tinggal yang tenang, ramah keluarga, dan dapat menjadi ruang tumbuh yang baik bagi anak-anak. Kami tak membawa banyak, hanya harapan baru dan doa agar lingkungan yang kami tinggali ini menjadi tempat yang penuh keberkahan. Namun, beberapa bulan setelah menetap, kami mulai menyadari ada satu hal yang terasa kosong di lingkungan ini, tak terdengar lagi suara anak-anak mengaji di surau, tak ada kegiatan pembelajaran agama seperti yang biasa kami dapati di tempat tinggal lama. Surau tua yang katanya dahulu menjadi pusat kegiatan keagamaan kini telah senyap, ditinggal oleh generasi sepuh yang telah wafat, dan belum ada yang meneruskan perjuangan mereka.

Di RT 2 memang ada TPQ, tapi sayangnya, beberapa orang tua bercerita bahwa suasananya tidak begitu ramah untuk anak-anak. Banyak

yang akhirnya berhenti dan memilih mengaji sendiri dirumah, meskipun begitu tapi tidak selalu berjalan teratur.

Seorang anak tetangga yang dititipkan kepada kami. Orang tuanya ingin anaknya bisa mengaji, tapi lembaga pendidikan Al-Qur'an terdekat masih cukup jauh dari gang tempat kami tinggal. Di situlah titik balik semuanya bermula. Suami saya, bapak Mohsin Ali, yang memang memiliki dasar ilmu agama dan merupakan keturunan dari Kyai Basumi pendiri pesantren tertua di Poncogati yang tak lain adalah buyut beliau menyambut amanah ini dengan sepenuh hati. Kami mulai membuka rumah kami untuk tempat belajar mengaji. Awalnya, hanya satu-dua anak yang datang, duduk di ruang tamu dengan mushaf kecil di tangan dan suara terbata-bata melafalkan huruf hijaiyah. Tapi dari hari ke hari, kabar itu menyebar. Anak-anak lain mulai datang. Orang tua mereka pun merasa senang karena kini ada tempat yang nyaman, dekat, dan penuh kasih sayang untuk anak-anak mereka belajar agama. Dari dua orang murid, bertambah menjadi lima. Lalu sepuluh dan akhirnya, sekitar 35 anak pernah aktif mengaji di tempat kami. Saat ini, sekitar 20-an anak masih rutin hadir.

Jadwal mengaji kami tetapkan pada waktu menjelang maghrib hingga setelah isyak. Suara mereka mengaji mengisi malam di RT 5, menggantikan sunyi yang dulu pernah ada. Rumah kami bukan sekedar tempat tinggal lagi, tapi menjadi tempat menyalurkan ilmu, menjaga warisan leluhur, dan membina generasi Qur'ani tak hanya berhenti disitu,

kami juga mulai bergandeng tangan dengan masyarakat sekitar. Bersama, kami menyelenggarakan peringatan hari-hari besar Islam seperti Maulid Nabi, Isra Mi'raj, dan Nuzulul Qur'an. Kami ingin tradisi keagamaan yang dulu hidup di kampung ini bisa terus berlanjut.

## 2. Profil Lembaga Tempat Penelitian.

- 
- a. Nama Yayasan : TPQ EL MALYAQIN BONDOWOSO
  - b. Alamat Yayasan : Utara Lapangan Victory Gang Melati  
RT 05/RW 01 Desa Poncogati Kecamatan Curahdami Kabupaten Bondowoso
  - c. Telpn Hp : 085235424656
  - d. Email : [tpqelmalyaqinbondowoso@gmail.com](mailto:tpqelmalyaqinbondowoso@gmail.com)
  - e. Status Kepemilikan Tanah : Milik Yayasan
  - f. Luas Tanah : 10m x 19m
  - g. Tahun Didirikan : 2019
  - h. Visi Sekolah Supaya anak-anak bisa mengaji dan mempratekkan ibadah dalam kehidupan sehari-hari, bisa mandiri, terampil dan punya jiwa pemimpin
  - i. Misi Sekolah:
    - 1) Mendidik anak-anak agar memiliki akhlaqul karimah
    - 2) Membentuk sikap dan perilaku yang baik, santun, sopan dan berkarakter
    - 3) Mewujudkan anak yang disiplin dan mandiri
    - 4) Membekali anak-anak kemampuan membaca Al- qur'an yang benar

- 5) Membekali anak-anak dengan do'a-do'a harian
- 6) Membekali anak-anak dengan tatacara dan bacaan sholat serta membiasakan untuk melaksanakannya
- 7) Membiasakan anak-anak untuk cinta pada sesamanya.

### 3. Tujuan TPQ El Malyaqin

- a. Memberikan pendidikan keagamaan islam kepada anak-anak sejak usia dini
- b. Mengajarkan kemampuan membaca, menulis, dan menghafal do'a-do'a harian
- c. Meningkatkan pemahaman tentang ilmu agama islam
- d. Membina akhlak mulia
- e. Membangun generasi qur'ani<sup>46</sup>

#### B. Penyajian dan Analisis Data

Penyajian data dan analisis merupakan uraian data dan temuan lapangan yang diperoleh untuk mempermudah dalam mengolah data dari informasi didapatkan. Dalam memperoleh data, penelitian menggunakan metode untuk pengumpulan data dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan informasi secara terperinci terkait “Pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso”. Berikut memaparkan data hasil penelitian di lapangan, sebagaimana fokus penelitian berikut:

---

<sup>46</sup> Profil Lembaga TPQ El Malyaqin Bondowoso Tahun 2024

## 1. Dampak Kecanduan *Gadget* Terhadap Anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso

*Gadget* adalah salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi terbaru yang dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah. Perangkat elektronik yang berfungsi sebagai media komunikasi, akses informasi, media hiburan, dan gaya hidup. Adapun jenis *gadget* yaitu *handphone*, *laptop*, *tablet* dan *ipad*, serta kamera digital. *Gadget* sudah menjadi barang biasa di kalangan masyarakat saat ini, mulai dari anak-anak, remaja, sampai dengan orang tua telah memilikinya. Banyak alasan di balik orang tua memperbolehkan anaknya bermain *gadget*. Apapun alasannya anak akan menjadi sulit dipisahkan dengan *gadget* hingga kesulitan melakukan aktivitas lain. Dan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti.

### a. Anak inisial I

Hasil observasi terkait dampak kecanduan *gadget* yang dialami I menunjukkan perilaku temperamental: berteriak, memukul temannya. Interaksi sosial sangat rendah, lebih sering duduk sendiri sambil bermain *gadget*, dan saat dibimbing mengaji, I terlihat mengantuk akibat tidur larut malam. Dalam hasil wawancara I lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video, berkirim kabar melalui *whatsapp*. Aktivitas tersebut sering dilakukan dari pulang sekolah pukul 12.00 sampai 13.30, selanjutnya dilanjutkan pada pukul 15.30 sampai pada pukul 17.00, setelah magrib I bersiap

untuk mengaji di TPQ El Malyaqin sampai dengan setelah sholat isya' lalu I pulang dan melanjutkan aktivitas bermain *gadget* hingga larut malam. Hal ini dilakukan berulang-ulang terhadap kesehariannya, terkadang I sering membawa serta bermain *gadget* ketika dia mengaji di TPQ dengan mencuri waktu dan bersembunyi untuk memainkan *gadget* nya. Dampak panjang dari kecanduan *gadget* yang sering dilakukan I berimbas kepada temannya, sewaktu I bercanda dan temannya menyenggol dengan berkata dengan nada candaan yang menyulut emosi I maka I ini tidak tinggal diam lalu memukul, menendang, dan mengeluarkan emosinya, hal ini sering dilakukan kepada temannya sehingga temannya yang lain juga sering meniru perbuatan yang dilakukan I, akibatnya candaan yang dilakukan mereka berujung dengan candaan yang berbuat kasar hingga melukai fisik mereka.

Pada saat dirumah I sedang asik bermain *gadget* tidak sering juga adik nya mengganggu dia dan mengambil *gadget* nya hal itu membuat I marah dan membuat adiknya menangis, orang tua I karna terlalu sering seperti itu jadi hanya mengambil adiknya supaya tidak menangis lagi lalu *gadget* nya diberikan kembali kepada I, orang tua I sampai capek ketika anak nya yang paling kecil menangis yang membuat anaknya susah ketika hendak di bujuk untuk berhenti menangis. Dari penelitian yang peneliti lakukan Perilaku I yang

kecanduan *gadget* membuat I kurang sabar, mudah marah, mudah tersulut emosinya, sering berkata kasar, serta tantrum ketika dirumah.

*saya menghabiskan waktu bermain gadget ketika siang hari pulang sekolah, sore hari, serta sehabis isya' sepulang dari mengaji di TPQ El Malyaqin. Bermain gadget lebih sering dirumah serta diluar rumah juga sering bermain gadget bersama teman-teman, ketika saya merasa bosan dirumah saya pergi keluar untuk mencari teman-teman mengajak untuk mabar free fire dan game seru lainnya di gadget.*<sup>47</sup>

Dari penjelasan I dikatakan bahwa I sering sekali mengalami emosi yang tidak stabil ketika I sedang melakukan sesuatu lalu di ganggu oleh orang lain, dari hal ini dampak yang dialami I menjadi tempramental sangat merugikan diri sendiri dan juga orang lain yang merasakan emosi dari I ketika sedang marah. Orang tua sudah sangat capek karna pekerjaan rumah serta pekerjaan diluar rumah dan juga masih harus mengurus anaknya yang paling kecil, sehingga I diberikan kebebasan untuk bermain *gadget* tetapi tetap harus melakukan kewajiban nya sebagai anak dan waktu istirahat tetap menjaga makan untuk kesehatannya. Selain itu *gadget* juga memiliki dampak positif untuk memberikan permainan *edukatif* yang dapat di akses oleh I agar dapat lebih menambah wawasan terhadap informasi yang ada pada *gadget*.

b. Anak inisial R

Hasil observasi terkait dampak kecanduan *gadget* yang di alami R sering termenung sambil memegang *handphone*, tidak tertarik

---

<sup>47</sup> Hasil observasi I, diwawancara oleh Penulis, TPQ El Malyaqin Bondowoso, 09 Mei 2025.

belajar saat di TPQ, perubahan perilaku emosional cukup tinggi. Hasil wawancara dengan I sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, melihat *tiktok*, *instagram*, dan bermain *whatsapp* untuk berkabar dengan teman dan melihat grub kelas. Kegiatan menggunakan *gadget* sering dilakukan selama 9 jam sehari, kegiatan bermain *gadget* yang keasikan sampai 9 jam sehari terkadang membuat R merasa malas untuk mengaji, merasa sangat lelah, dan sering merasa marah ketika untuk berhenti bermain *gadget* agar segera bersiap pergi mengaji.

Ketika R mengaji sering sekali ingin merasa cepat pulang untuk bermain *gadget*, hal ini berdampak pada fokus nya yang terbagi, yang membuat dia juga suka marah kepada temannya ketika usil terhadap dirinya yang sedang berdiam diri sembari melihat jam karna tidak sabar untuk segera pulang, teman R karna tau kebiasaan yang dilakukan R memang sengaja mengganggu supaya R lebih banyak berinteraksi serta bisa bermain bersama, hal itu dilakukan agar R tidak terus menerus ingin segera pulang bermain *gadget*.

R bukan anak pendiam bukan juga anak introvert tetapi R lebih nyaman bermain *gadget* nya. Karena ketika R bermain bersama teman nya candaan dan tindakan yang sering dilakukan sering sekali membuat marah dan tidak nyaman, kekerasan fisik bahkan lontaran kalimat yang tidak pantas sering membuat R tidak nyaman. Hal itu membuat R semakin menambah emosinya, sewaktu dia bermain *game*



ada kalanya dia kalah terus menerus dalam *game* sehingga membuat R marah, membanting *gadget* yang digunakanya setelah itu R menangis. Dari sana R merasa capek tidak lagi bersemangat untuk melakukan kegiatan lain bahkan untuk bermain bersama temannya R merasa enggan karena yang R rasa perasaan nya sedang tidak enak, dari yang bermain *game* kalah terus hingga *gadget* nya di banting hingga membuat *gadget* nya ada retakan pada layar dan membuat *gadget*nya mati. Jadi R merasa takut jika apa yang dia lakukan di ketahui oleh orang tuanya, takut *gadget* nya akan diambil dan tidak di perbolehkan bermain *gadget* nya lagi.

Sehingga R lebih memilih menyendiri merenungkan yang dilakukan dirinya terhadap *gadget* nya. R merasa kesal, capek, dan sedih ketika perasaannya terhenti untuk bermain *gadget* dan juga ke kalahan yang dihadapi nya sering terjadi.<sup>48</sup>

*saya sering menggunakan gadget selama 9 jam sehari, kegiatan ini dilakukan karena kesenangan saya dalam menggunakan gadget dan merasa lebih nyaman bermain gadget terkadang bingung jika tidak bermain gadget, saya menggunakan gadget lebih banyak waktu dalam bermain game, melihat instagram, tiktok, dan whatsapp untuk mengajak teman mabar.*<sup>49</sup>

Dari pernyataan R dikatakan bahwa R ini mengalami kecanduan *gadget* yang terbilang sangat mengkhawatirkan bagi anak seusianya. R mengalami dampak jangka pendek seperti malas untuk mengaji, penurunan interaksi sosial karena R merasa lebih nyaman

---

<sup>48</sup> Hasil observasi R, diwawancara oleh Penulis, TPQ El Malyaqin Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025.

<sup>49</sup> Hasil observasi R, diwawancara oleh Penulis, TPQ El Malyaqin Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025.

terhadap *gadget* nya, dan R lebih bersemangat bermain *gadget* serta berinteraksi melalui media *game* untuk mabar dibanding untuk bermain bersama temannya yang terkadang menyakiti fisik dan perkataan yang suka mengolok-olok nama orang tua jadi hal itu membuat R tidak nyaman. Dampak positif *gadget* untuk R yaitu *gadget* dapat menjadi wawasan dari segi informasi dan pengetahuan lainnya.

c. Anak inisial J

Hasil observasi terkait dampak kecanduan *gadget* yang dialami J terlihat pemalu dan pendiam, lebih nyaman duduk sendiri, namun tidak agresif, dan menunjukkan sikap patuh jika diingatkan oleh guru TPQ. Hasil wawancara dengan J lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, bertukar kabar dengan teman melalui media *whatsapp*, dan melukis di komputer. Hal itu bisa dilakukan dengan waktu yang terbilang lama sekitar 7 sampai 10 jam sehari, di jeda ketika J sedang sekolah, dan pergi mengaji di TPQ El Malyaqin. Waktu keseharian nya lebih banyak di habiskan dirumah saja karena J ini lebih suka berdiam diri dirumah di bandingkan pergi bermain di luar rumah bersama teman-teman nya. Maka dari kebiasaan yang sering J lakukan lebih banyak dirumah membuat J lebih suka marah-marah ketika kalah bermain *game*, diganggu oleh adiknya, serta diingatkan orang tua nya untuk berhenti bermain *game*. Perasaan J

sering tidak stabil terkadang dia merasa sedih, marah, senang serta gelisah.<sup>50</sup>

*saya setiap hari menggunakan gadget 7 sampai 10 jam, lebih memilih bermain gadget dari pada bermain bersama teman-teman, ketika saya tidak di perbolehkan bermain gadget saya akan marah, dan menangis dan merasa Orang tua lebih banyak mengatur, hal itu membuat perasaan saya sedih, marah dan bingung harus melakukan apa lagi. Saya bermain gadget hanya untuk bermain game, menggambar serta terkadang berkabar dengan teman melalui whatsapp, hal itu sering membuat waktu saya di tentukan oleh Orang tua supaya tidak terus menerus bermain gadget.<sup>51</sup>*

Dari penjabarana J dapat dikatakan bahwa J ini mengalami kecanduan *gadget* yang terbilang parah ke dalam usia nya saat ini. Tindakan yang dilakukan ataupun perasaan yang dialami ketika sedang bermain *gadget* merupakan suatu fenomena yang terbilang serius jika hal ini masih berkelanjutan, bisa berdampak panjang seperti penurunan kemampuan interaksi sosial, penurunan perkembangan otak, mengganggu waktu belajar, anak menjadi sulit konsentrasi, penurunan prestasi akademik karna fokus yang dimiliki memusat pada *gadget* yang J sering gunakan. Dampak positif menambah wawasan dari segi informasi melalui media online, *gadget* memiliki permainan edukatif yang merangsang daya otak seperti (melukis, memasak, berhitung).

---

<sup>50</sup> Hasil observasi J, diwawancara oleh Penulis, TPQ El Malyaqin Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025.

<sup>51</sup> Hasil observasi J, diwawancara oleh Penulis, TPQ El Malyaqin Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025.



Gambar 4.1

Melakukan observasi dan wawancara dengan anak-anak TPQ El Malyaqin Bondowoso

## 2. Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso

### a. Pendampingan Awal Orang Tua

Kondisi awal berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan penyebaran instrumen kepada anak-anak TPQ, disini memperoleh gambaran bahwa anak-anak menggunakan *gadget* lebih tiga jam perhari. Berdasarkan hasil *gadget* yang digunakan lebih banyak dipakai untuk bermain *game* online, menonton video, serta bermain *whatsapp* dibandingkan untuk belajar.

Setiap orang tua pastinya memiliki cara tersendiri dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak mereka. Dengan bersikap tegas dengan mengontrol kegiatan anak dalam penggunaan *gadget* agar tidak semakin terlambat dalam mengatasi permasalahan kecanduan *gadget* yang terjadi pada anak.

Pendampingan anak kecanduan *gadget* yang dilakukan orang tua, maka peran orang tua disini paling utama dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak, orang tua sebagai teladan atau pemberi contoh, sebagai pembimbing, sebagai pengawas dan pengontrol untuk menjadi tanggung jawab terhadap keselamatan dan kebahagiaan anak dalam mendidik anak dengan metode apapun ke arah yang sesuai dengan nilai-nilai agama. Terkait dengan penjelasan diatas, berikut wawancara dengan para orang tua pada pertemuan pertama:

- 1) Pertemuan awal bersama ibu W dari anak I mengatakan bahwa pemahaman kecanduan *gadget* yaitu: *“kecanduan gadget itu kalau anak susah lepas dari ponsel, sampai lupa makan, malas belajar, dan marah kalau disuruh berhenti bermain ponsel. Saya liat anak saya mengalami kecanduan gadget, jadi saya mulai khawatir”*.<sup>52</sup>

Dari hasil penjelasan diatas bahwa anak menunjukkan tanda-tanda kecanduan *gadget* yang dapat dilihat dengan adanya kegiatan sulit lepas dari ponselnya, lupa untuk makan, minat dalam belajar menurun, dan lebih sering muncul reaksi emosional seperti marah ketika penggunaan *gadget* dibatasi. Hal itu justru membuat orang tua khawatir karena perubahan perilaku pada anak yang mengganggu perkembangan seperti fisik, sosial, ataupun akademik anak.

---

<sup>52</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025.

Penggunaan *gadget* anak dalam sehari-hari (durasi, waktu penggunaan, jenis konten) ibu W mengatakan bahwa: *“Anak saya menggunakan gadget ketika dia bangun tidur, pulang sekolah, sore hari, malam hari, kira-kira bisa sampai 7 jam dalam sehari. Yang saya liat keseringan bermain game online”*.<sup>53</sup>

Dari hasil penjelasan diatas bahwa penggunaan *gadget* anak lebih meningkat, hampir sepanjang hari mulai dari bangun tidur hingga malam hari dengan total waktu sekitar 7 jam per hari. Aktivitas utama yang dilakukan anak lebih banyak dihabiskan untuk bermain *game* online, sehingga menunjukkan adanya pola penggunaan *gadget* yang berlebihan. Kondisi ini mengindikasikan potensi kecanduan *gadget*, karena waktu anak banyak tersita untuk aktivitas digital dibandingkan kegiatan belajar, istirahat, maupun interaksi sosial.

Penyebab utama anak menjadi kecanduan *gadget*, ibu W mengatakan bahwa: *“Anak menjadi kecanduan gadget karena terlalu sering dibiarkan main tanpa batas waktu. Awalnya mungkin Cuma nonton atau main game sebentar tapi lama-lam jadi kebiasaan”*.<sup>54</sup>

Dari pernyataan ibu W bahwa kecanduan *gadget* pada anak muncul karena kurangnya pengawasan dan kebiasaan tanpa batasan

<sup>53</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025

<sup>54</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025

waktu. Jadi penggunaan waktu yang awalnya hanya sebentar, seperti untuk menonton atau bermain *game* perlahan jadi mulai terbiasa yang membuat kebiasaan tersebut berulang dan pada akhirnya menjadi ketergantungan.

Orang tua sebagai pendamping anak, ibu W mengatakan bahwa: *“Peran orang tua itu sangat sabar, karena orang tua paling sering bersama anak di rumah. Kalau orang tua mau peduli, mengawasi, dan kasih peraturan yang jelas anak bisa dibimbing supaya nggak kecanduan gadget. Orang tua juga harus kasih contoh, jangan sering main ponsel di depan anak”*.<sup>55</sup>

Dari hasil penjelasan diatas bahwasannya peran orang tua itu sangat penting untuk anak supaya dapat mencegah dan mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Dengan orang tua lebih peduli, memberikan pengawasan, serta memberikan aturan yang lebih jelas, pasti anak dapat dibimbing agar penggunaan *gadget* jauh lebih terkontrol. Selain itu, orang tua juga perlu menjadi contoh dengan membatasi penggunaan ponsel di depan anak supaya menjadi contoh yang baik dalam sehari-hari.

Peran orang tua sebagai pengawas, ibu W mengatakan bahwa: *“Jujur saja saya masih belajar, kadang saya juga bingung dan belum selalu tegas, tapi saya sadar ini penting jadi saya berusaha lebih siap cari informasi dan mulai terapkan aturan*

---

<sup>55</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025.



*sedikit demi sedikit di rumah, yang penting niatnya ada dulu sambil jalan pelan-pelan”*.<sup>56</sup>

Dapat disimpulkan dari hasil wawancara di atas menunjukkan bahwa peran orang tua sangat penting dalam mencegah dan mengatasi kecanduan *gadget*, melalui pengawasan yang konsisten, komunikasi yang baik, serta pembatasan penggunaan *gadget* yang bertahap dan disertai contoh positif dari orang tua. Serta orang tua sadar akan pentingnya untuk mengatasi kecanduan *gadget* pada anak, walaupun masih sering menghadapi kendala seperti kurang tegas dan terkadang masih bingung untuk menerapkan aturan. Tapi walaupun seperti itu orang tua mempunyai kesadaran, niat, dan usaha untuk belajar dalam mulai menerapkan aturan secara bertahap, sehingga hal itu menunjukkan adanya komitmen untuk mendampingi anak keluar dari kecanduan *gadget*.



Gambar 4.2

Melakukan wawancara pertama dengan ibu W orang tua subyek I

<sup>56</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025



- 2) Pertemuan awal bersama Ibu D mengatakan bahwa pemahaman kecanduan *gadget* yaitu: *“Kecanduan gadget itu saat anak terlalu sering bermain ponsel sampai lupa waktu. Mereka jadi lebih pilih main ponsel dari pada ngobrol, belajar, kadang juga susah focus dan cepat emosi kalau ponsel nya di ambil”*.<sup>57</sup>

Dari pernyataan diatas kecanduan *gadget* pada anak ditandai dengan penggunaan ponsel secara berlebihan hingga membuat lupa waktu, anak lebih memilih bermain ponsel dari pada berinteraksi atau belajar, dan hal itu menunjukkan dampak yang negatif seperti anak kesulitan fokus dan anak menjadi jauh lebih emosi ketika ponselnya diambil.

Penggunaan *gadget* anak dalam sehari-hari (durasi, waktu penggunaan, jenis konten) ibu D mengatakan bahwa: *“Sore dan malam hari anak lebih sering menggunakan gadget 5-7 jam.*

*Bermain game online, melihat tiktok, kirim pesan melalui whatsapp”*.<sup>58</sup>

Dari penjelasan dari ibu D bahwa anak dapat menghabiskan waktu pemakaian *gadget* yang cukup lama sekitar 5 sampai 7 jam perhari, pada sore hingga malam digunakan untuk bermain *gadget*. Aktivitas dalam penggunaan *gadget* nya untuk bermain *game* online, menonton *tiktok*, dan berkomunikasi. Jadi hal ini dapat menunjukkan adanya penggunaan *gadget* yang lebih intens dan

<sup>57</sup> Ibu D, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025

<sup>58</sup> Ibu D, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025

menimbulkan kecanduan serta perhatian anak jauh lebih rendah untuk aktivitas lain yang jauh lebih bermanfaat.

Penyebab anak utama anak menjadi kecanduan *gadget*, ibu D mengatakan bahwa: *“Menurut saya anak jadi kecanduan gadget karena terlalu sering di kasih main ponsel sejak kecil jadi lama-lama mereka terbiasa dan susah lepas. Kadang juga karena enggak ada teman main atau kegiatan lain yang menarik di rumah”*.<sup>59</sup>

Dari pernyataan diatas bahwa kecanduan *gadget* yang terjadi pada anak karena adanya kebiasaan sejak kecil tanpa kontrol dari orang tua serta kurangnya kegiatan lain kurangnya teman bermain dirumah, sehingga anak jadi terbiasa ketergantungan pada *gadget*.

Orang tua sebagai pendamping anak, ibu D mengatakan bahwa: *“Kalau menurut saya siapa lagi yang bisa ngatur anak kalau bukan kita, kalau kita cuma kasih gadget terus tanpa pantau ya anak bisa ketagihan, jadi orang tua harus pinter-pinter ngasih aturan dan nemenin anak supaya gak kecanduan gadget”*.<sup>60</sup>

Dari penuturan hasil wawancara diatas orang tua memiliki peran utama dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Jadi apabila anak dibiarkan tanpa adanya pengawasan, maka dapat menimbulkan resiko kecanduan *gadget* semakin parah. Maka dari

<sup>59</sup> Ibu D, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025

<sup>60</sup> Ibu D, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025

itu, orang tua perlu memberi aturan yang lebih jelas serta terarah dan mendampingi anak secara langsung.

Peran orang tua sebagai pengawas, ibu D mengatakan bahwa: *“Kadang masih bingung gimana cara ngatur anak soal gadget, tapi saya pengen banget bisa ngasih batas yang pas dan menemani anak supaya enggak kecanduan gadget”*.<sup>61</sup>

Dari hasil wawancara diatas dapat disimpulkan orang tua masih mengalami kebingungan dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak, maka pengawasan yang orang tua lakukan masih belum cukup teratur mengakibatkan anak menjadi menggunakan *gadget* tidak terkendali. Tetapi tetap orang tua harus sadar dan berupaya untuk memperbaiki pola pendampingan kepada anak.



Gambar 4.3

Melakukan wawancara pertama dengan ibu D orang tua subyek R

- 3) Pertemuan awal bersama Ibu A mengatakan bahwa pemahaman kecanduan *gadget* yaitu: *“Kecanduan gadget itu seperti anak susah banget untuk berhenti main ponsel / tablet jadi seperti kebiasaan*

---

<sup>61</sup> Ibu D, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025

*yang susah dilepas, sampai lupa waktu kadang juga jadi rewel kalau gadget nya di ambil, jadi susah di kontrol”*.<sup>62</sup>

Dari penjelasan diatas kecanduan *gadget* yang terjadi pada anak ditandai dengan adanya anak sulit lepas dari *gadget* nya, penggunaan waktu yang berlebihan membuat lupa waktu, dan memunculkan sikap yang rewel dan sulit dikendalikan ketika *gadget* diambil.

Penggunaan *gadget* anak dalam sehari-hari (durasi, waktu penggunaan, jenis konten) ibu A mengatakan bahwa: *“Biasanya main sekitar 3-4 jam sehari kebanyakan sore sampai malam, kadang dipakai untuk nonton video di youtube atau main game yang dia suka, kadang buat media belajar tapi lebih sering nya untuk main”*.<sup>63</sup>

Dari penjelasan diatas anak ibu A menggunakan *gadget* sekitar 3-4 jam perhari, terutama pada sore hingga malam hari. Walaupun sesekali untuk digunakan dalam belajar, tetapi anak lebih sering digunakan untuk melihat hiburan seperti menonton *youtube*, dan bermain *game*, jadi hal itu menunjukkan penggunaan *gadget* yang kurang solutif.

Penyebab anak utama anak menjadi kecanduan *gadget*, ibu A mengatakan bahwa: *“Karena anak merasa nyaman dan seru ketika menggunakan gadget apa lagi kalau tidak ada yang*

<sup>62</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum’at, 09 Mei 2025.

<sup>63</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum’at, 09 Mei 2025.

*ningetin, kadang juga orang tua yang jarang ngontrol anak jadi anak dibiarkan main ponsel terus lama-lama jadi kebiasaan”*.<sup>64</sup>

Dari penuturan diatas kecanduan *gadget* pada anak karena terdapat rasa nyaman dan kesenangan saat menggunakan *gadget*, sehingga hal itu membuat anak terus menggunakan *gadget* nya. Hal ini di perparah dengan minimnya pengawasan dari orang tua, jadi anak bisa bermain tanpa batas waktu. Kebiasaan itu tidak terkontrol akhirnya berkebang jadi pola ketergantungan atau kecanduan *gadget* pada anak.

Orang tua sebagai pendamping anak, ibu A mengatakan bahwa: *“Orang tua itu paling utama, karna kalau bukan kita yang mulai mencegah anak supaya tidak Kecanduan gadget siapa lagi, apa lagi zaman sekarang buat anak-anak cepat memahami apa yang ada di gadget jadi susah untuk kita control”*.<sup>65</sup>

Dari penjelasan diatas orang tua itu menjadi peran utama dalam mencegah kecanduan *gadget* pada anak, karena dengan pendampingan dan kontrol dari orang tua anak dapat membatasi penggunaan *gadget* nya serta dapat dengan mudah diarahkan. Hal ini menjadi semakin penting karena era saat ini anak dengan cepat memahami teknologi, jadi tanpa pengawasan yang tepat akan sulit dikendalikan.

<sup>64</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum’at, 09 Mei 2025.

<sup>65</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum’at, 09 Mei 2025.

Peran orang tua sebagai pengawas, ibu A mengatakan bahwa: *“Sebagai orang tua harus siap ya, supaya tidak merugikan anak jika digunakan sebagai hal yang positif pasti saya tidak terlalu khawatir namun tetap saya batasi penggunaannya agar hal-hal yang negatif tidak terlalu mendominasi”*.<sup>66</sup>

Dari hasil wawancara dengan ibu A bahwa peran yang paling utama dalam mencegah dan mengendalikan kecanduan *gadget* pada anak, orang tua perlu memberikan pendampingan yang aktif, membuat aturan penggunaan *gadget* yang jelas, serta mengarahkan anak pada kegiatan positif yang dapat mengubah fokus terhadap *gadget* nya. Walaupun *gadget* dapat digunakan untuk hal yang positif tetap harus diberikan batasan waktu dan pengawasan.



Gambar 4.4

Melakukan wawancara pertama dengan ibu A orang tua subyek J

#### b. Pendampingan Yang Kedua dan Ketiga Oleh Orang Tua

Peran orang tua sebagai pendamping anak dalam kecanduan *gadget*, orang tua sudah mulai memahami perannya sebagai pendamping anak di mulai pada pertemuan pertama.

<sup>66</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Jum'at, 09 Mei 2025.

Orang tua lebih terarah dalam menjalankan perannya, baik sebagai pengawas, komunikator, maupun motivator bagi anak. Pendampingan orang tua menjadi kunci keberhasilan karena anak akan lebih mudah diatur jika ada kedekatan emosional. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, orang tua memberikan batasan waktu bermain *gadget* bagi anak dengan jadwal yang sudah disepakati antara anak dan orang tua.

Sebagai orang tua yang memiliki peran untuk mendampingi anak-anak nya saat menggunakan *gadget*, orang tua perlu memberikan arahan dan contoh yang positif terkait penggunaan teknologi digital masa kini. Pendampingan orang tua tidak hanya sebatas mengawasi saja tapi juga mendidik anak tentang hal-hal yang baik khususnya tentang cara menggunakan *gadget* yang baik, bijak, aman, dan bertanggung jawab. Berikut wawancara dengan para orang tua pada pertemuan kedua:

- 1) Pertemuan ke dua bersama ibu W mengatakan bahwa: *“Terutama selalu menjaga kedekatan dengan anak, memberikan contoh yang baik seperti menggunakan ponsel seperlunya saja serta menonton tayangan yang baik, membatasi penggunaan gadget pada anak”*.<sup>67</sup>

Dari penjelasan diatas bahwa upaya dari orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget* yaitu dengan menjaga kedekatan orang tua dan anak, memberikan contoh yang baik pada saat penggunaan

---

<sup>67</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Selasa, 20 Mei 2025.



ponsel, memilih konten positif, dan membatasi waktu penggunaan *gadget* agar anak tidak meniru dan lebih terarah.



Gambar 4.5

Pertemuan kedua melakukan wawancara kepada ibu W

- 2) Pertemuan ke dua bersama ibu D mengatakan bahwa: *“Orang tua selalu mendampingi dan menasehati anak, menggunakan ponsel untuk hal yang positif, mengajak anak mengobrol seputar kegiatan di sekolahnya, mengajarkan lebih banyak beraktivitas fisik bermain tanpa gadget”*.<sup>68</sup>

Hasil pernyataan ibu D bahwa orang tua berperan aktif dalam mendampingi dan menasehati anak dengan mencontohkan penggunaan ponsel untuk hal yang positif, membangun komunikasi melalui obrolan tentang aktivitas sehari-hari, serta mendorong anak untuk lebih banyak melakukan kegiatan lain tanpa adanya *gadget*, sehingga hal itu dapat tetap seimbang dan tidak berujung pada kecanduan *gadget*.

<sup>68</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Selasa, 20 Mei 2025.





Gambar 4.6

Pertemuan kedua melakukan wawancara kepada ibu D

- 3) Pertemuan ke dua bersama ibu A mengatakan bahwa:

*Yang pertama kita mencoba untuk sering komunikasi dan saya memberi beberapa masukan nasihat saya koreksi beberapa hal yang kurang baik dan saya jelaskan sebaiknya bagaimana, sehingga anak dapat mencontoh dan mengingat perkataan atau perilaku yang saya ajarkan supaya menjadi lebih baik dalam menggunakan teknologi digital masa kini.<sup>69</sup>*

Dari pemaparan diatas bahwa komunikasi dan nasihat dari orang tua dapat membantu anak meniru perilaku yang positif sehingga anak dapat lebih bijak dalam menggunakan teknologi digital saat ini.



Gambar 4.7

Pertemuan kedua melakukan wawancara kepada ibu A

---

<sup>69</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Selasa, 20 Mei 2025.

c. Perubahan Perilaku Anak serta Orang Tua

Pada tahap ini peneliti kembali melakukan wawancara dan observasi. Hasilnya menunjukkan adanya perubahan yang positif, baik, serta ada kemajuan terhadap anak dan orang tua semakin lebih menjaga anak dalam penggunaan *gadget*.

Orang tua kini menjadi lebih konsisten dalam mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*, menjadi lebih sering berkomunikasi dengan tidak sekedar melarang tapi memberi penjelasan, memberikan contoh langsung dengan menggunakan *gadget* secara bijak dan membatasi waktu penggunaan. Sedangkan anak mulai berkurang penggunaan *gadget* nya rata-rata 7-9 jam per hari sekarang menjadi 3-5 jam per hari, lebih bisa diarahkan untuk membaca buku/bermain dengan teman sebayanya/membantu orang tua, komunikasi dengan orang tua dengan lebih baik, anak lebih kooperatif dan tidak terlalu emosional ketika diingatkan untuk berhenti/waktu penggunaan *gadget* telah habis.

Terkait pertemuan pertama pada saat anak-anak masih terlalu tinggi kecanduan *gadget* nya, ibu A sempat berfikir khawatir takut jika anak ini sedang mengalami masalah dengan teman-teman nya seperti bertengkar ataupun sedang bermusuhan karena anaknya selalu di rumah dan menghabiskan waktu bermain *gadget* saja. Pertanyaan tersebut di dapat peneliti ketika melakukan wawancara sebagai berikut:

1) Pertemuan ketiga bersama ibu W mengatakan bahwa:

*Saya mulai dengan bikin jadwal, misalnya boleh pakai ponsel setelah belajar dan hanya 2 jam per hari. Saya juga ajak dia*

*lebih sering ngobrol dan melibatkan dalam kegiatan rumah seperti masak atau berkebun bareng, kami juga coba bikin kebiasaan malam tanpa gadget, jadi sebelum tidur kami baca buku atau bercerita bersama.*<sup>70</sup>

Dari penjelasan ibu W sudah berupaya dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anaknya dengan menerapkan jadwal untuk bermain *gadget* yaitu, setelah belajar dan maksimal 2 jam perhari. Ibu W juga berusaha untuk membuat anak lupa *gadget* dengan cara mengajak anak ngobrol, membantu memasak, berkebun, serta aktivitas malam tanpa *gadget* dengan membaca buku atau bercerita bersama. Dengan langkah ini dapat menunjukkan bahwasannya pendampingan yang aktif dan konsisten bisa membentuk kebiasaan anak yang lebih sehat dan baik.

Dampak dari pendampingan orang tua terhadap anak: “*Anak lebih dapat menjaga diri dari menggunakan ponsel*”.<sup>71</sup>

Dari pernyataan ini bahwa anak menunjukkan adanya perubahan yang lebih baik dan mandiri dalam membatasi penggunaan *gadget* nya.

Perubahan yang dirasa orang tua setelah melakukan pendampingan: “*Alhamdulillah, pelan-pelan mulai ada perubahan dia jadi lebih terbuka dan sekarang bisa mengikuti aturan waktu yang telah dibuat*”.<sup>72</sup>

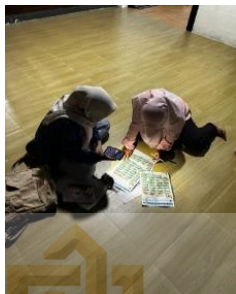
Dari pemaparan diatas anak menunjukkan perkembangan yang positif dengan menjadi lebih terbuka kepada orang tua dan sudah dapat taat dalam peraturan waktu penggunaan *gadget* yang

<sup>70</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Mei 2025.

<sup>71</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Mei 2025.

<sup>72</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Mei 2025.

sudah orang tua berikan, perubahan yang terjadi pada anak berlangsung secara bertahap.



Gambar 4.8

Pertemuan ketiga untuk melakukan wawancara akhir dengan ibu W

- 2) Pertemuan ketiga bersama ibu D mengatakan bahwa: *“Sebisanya mungkin saya harus mengontrol dan mengingatkan anak saya, dengan alasan agar tau apa saja yang dilihat dan supaya tidak terlalu melebihi waktu penggunaan gadget lagi”*.<sup>73</sup>

Dari penjelasan ibu D terus berupaya untuk mengontrol dan mengawasi anak secara langsung dalam penggunaan *gadget* nya, tujuannya untuk mengetahui aktivitas yang sekarang banyak di akses serta memastikan waktu penggunaan tidak berlebihan.

Dampak dari pendampingan orang tua terhadap anak: *“Kegiatan belajar dan ibadah anak tidak terganggu dengan adanya gadget”*.<sup>74</sup>

Dari penjelasan diatas penggunaan *gadget* pada anak sudah jauh lebih terkendali, sehingga anak sudah tidak terganggu dalam aktivitas belajar ataupun beribadahnya.

<sup>73</sup> Ibu W, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Juni 2025.

<sup>74</sup> Ibu D, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Juni 2025.

Perubahan yang dirasa orang tua setelah melakukan pendampingan: *“Sedikit demi sedikit sih sudah ada perubahan ya, sekarang dia sudah lebih sadar akan waktu, dan kalau saya minta berhenti untuk bermain gadget dia sudah bisa lebih menurut meskipun masih perlu diingatkan”*.<sup>75</sup>

Dari pernyataan diatas anak sudah mulai menunjukkan perubahan yang jauh lebih positif dengan lebih sadar terhadap waktu penggunaan *gadget* dan sudah dapat menuruti permintaan orang tua untuk berhenti bermain *gadget*, walaupun masih harus membutuhkan pengingat agar dapat lebih konsisten.



Gambar 4.9

Pertemuan ketiga untuk melakukan wawancara akhir dengan ibu D

- 3) Pertemuan ketiga bersama ibu A mengatakan bahwa: *“Dirasakan anak mereka lebih terarah paling tidak mereka paham bahwa ada batasan-batasan waktu, ada batasan-batasan konten yang bisa mereka akses apa aplikasi yang bisa mereka gunakan”*.<sup>76</sup>

Dari pernyataan hasil diatas anak jauh lebih terarah dalam penggunaan *gadget* karena anak sudah paham akan batasan waktu,

<sup>75</sup> Ibu D, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Juni 2025.

<sup>76</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Juni 2025.

konten, serta jenis aplikasi yang boleh diakses, sehingga penggunaan *gadget* lebih terkendali dan sesuai aturan dari orang tua.

Dampak dari pendampingan orang tua terhadap anak:

*Terkadang anak susah menurut yang pertama, terus karna memang sedang keasikan main apalagi bermain game yang tidak bisa berhenti di tengah jalan, kadang karna kita juga kebetulan melakukan aktivitas atau pekerjaan rumah lainnya anak itu tidak ke kontrol mereka jadi bermain gadget, walaupun tidak bisa 24 jam tidak bisa mengawasi tapi kita pasti usahakan untuk tetap mengawasi aktivitas anak.*<sup>77</sup>

Dari penjelasan diatas bahwa terkadang anak masih sering sulit untuk menurut ketika berhenti bermain *gadget*, terutama saat anak lagi asyik-asyiknya bermain *game*. Kondisi ini terkadang di pengaruhi oleh keterbatasan orang tua yang tidak dapat mengawasi anak selama 24 jam penuh karena terdapat aktivitas lain yang harus dikerjakan. Tetapi, sebagai orang tua tetap berusaha maksimal supaya anak tetap terkontrol dalam penggunaan *gadget* nya.

Perubahan yang dirasa orang tua setelah melakukan pendampingan:

*Jadi anak itu karna kita memberikan pemahaman terus-menerus jadi mereka paham, karna begini dulu yang awalnya saya ponsel nya tidak diberikan batasan waktu jadi mereka keenakan menggunakan ponsel, karna sekarang mereka paham bahwa waktu bermainnya dibatasi jadi mereka mulai mengerti ketika gadget tiba-tiba mati, tidak setantrum sebelumnya meskipun agak suka ngambek, tapi ya setidaknya ada perubahan sudah mulai kopratif kalau gadget nya di batasi, jadi dia sudah mulai paham jika ada konten you tube yang saya larang jangan nonton seperti ini dia sudah mulai paham kenapa tidak boleh.*<sup>78</sup>

<sup>77</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Juni 2025.

<sup>78</sup> Ibu A, diwawancara oleh Penulis, Bondowoso, Senin, 09 Juni 2025.

Dari pernyataan ibu A bahwa pendampingan dan pemberian pemahaman secara berkelanjutan dari orang tua mampu membuat anak lebih memahami batasan ketika menggunakan *gadget*. Walaupun anak sulit untuk diatur dan menunjukkan perilaku tantrum, namun setelah diberikan penjelasan terus-menerus maka anak akan mulai menunjukkan perubahan dalam perilakunya menjadi kooperatif, menerima pembatasan waktu, serta memahami peraturan yang diberikan. Dari hal ini menunjukkan efektivitas dalam pendampingan orang tua dalam membentuk kesadaran dan kedisiplin anak terhadap penggunaan *gadget*.



Gambar 4.10

Pertemuan ketiga untuk melakukan wawancara akhir dengan ibu A

Dari hasil wawancara dengan para orang tua, dapat disimpulkan bahwa meningkatkan pemahaman orang tua mengenai dampak kecanduan *gadget* pada anak serta cara mengatasinya, sebelumnya orang tua cenderung hanya melarang, tetapi setelah itu mereka melakukan pendampingan dengan menyusun aturan penggunaan *gadget*, serta mengajak anak pada aktivitas yang lebih bermanfaat. Anak sendiri menunjukkan perubahan perilaku setelah orang tua lebih konsisten dalam



melakukan pendampingan. Hal ini menunjukkan mampu mengubah pengetahuan, sikap, hingga perilaku anak apabila digunakan dengan tepat.

### C. Hasil Pembahasan Temuan

#### 1. Dampak Kecanduan *Gadget* Terhadap Anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dengan anak-anak dan orang tua di TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso, diperoleh temuan bahwa sebagian besar anak menghabiskan waktu antara tujuh sampai sepuluh jam setiap hari untuk menggunakan *gadget*, dengan aktivitas utama bermain *game* seperti *Free Fire*, menonton *Tiktok*, dan menggunakan *Whatsapp*. Anak-anak menjadi sulit berpaling dari *gadget* nya, merasa gelisah, mudah marah, dan sedih ketika tidak diizinkan bermain *gadget*, serta cenderung lebih memilih berinteraksi melalui *gadget* dengan teman sebayanya. Di lain hal, sebagian besar orang tua belum menerapkan batasan waktu penggunaan *gadget* secara tegas dan jarang mendampingi anak secara konsisten, meskipun ada beberapa yang sudah mulai berusaha memberikan pengawasan, pemahaman, serta aturan yang lebih terarah di rumah.

Melalui perspektif teori Elizabeth B. Hurlock, masa kanak-kanak merupakan tahap pembentukan kepribadian, sosial, dan emosional anak. Jika anak lebih banyak berinteraksi dengan *gadget* dari pada lingkungan sosialnya, maka perkembangan sosial dan emosionalnya dapat terhambat.



Di TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso, ditemukan anak-anak yang sulit fokus belajar, mudah marah saat *gadget* diambil, dan kurang berinteraksi dengan teman. Hal ini sesuai dengan pandangan Hurlock bahwa kurangnya interaksi sosial menyebabkan gangguan perkembangan perilaku anak.

Hal ini selaras dengan penelitian Isma Nasikhatin Nafiah (2021) yang menekankan pentingnya peran orang tua dalam mencegah kecanduan *gadget*,<sup>79</sup> selaras dengan penelitian Titik Mukarriomah (2017) yang menekankan *gadget* menyebabkan anak menjadi individualis,<sup>80</sup> dan selaras dengan penelitian Nurshalinawati (2020) yang menyatakan intensitas *gadget* menurunkan minat belajar anak.<sup>81</sup> Maka hasil penelitian bahwa kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin disebabkan oleh kurangnya pendampingan dan pengawasan orang tua, sehingga menghambat perkembangan sosial, emosional, dan minat belajar anak sesuai dengan penjelasan dalam teori Hurlock.

Hal ini menimbulkan beberapa dampak yang signifikan, seperti penurunan kontrol emosi, anak menjadi mudah marah dan sedih, menurunnya kemampuan sosial karena kurangnya interaksi langsung dengan teman sebaya, berkurangnya konsentrasi dan minat belajar, serta

---

<sup>79</sup> Isma Nasikhatin Nafiah, dengan judul skripsi “*Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan gadget Anak Usia Dini* (Studi Kasus Peserta Didik Di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)”(2021)

<sup>80</sup> Titik Mukarromah, “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*,” 9 Mei 17, no. Dampak Gadget (2017): 65

<sup>81</sup> Nurshalinawati, “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang*,” *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah* 44, no. 8 (2022): 2022, <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.

gangguan terhadap kegiatan mengaji di TPQ. Maka hasil dari penelitian kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin terjadi karena lemahnya pengawasan dan pendampingan orang tua sebagai contoh perilaku yang baik. Jadi diperlukan peran yang aktif dari keluarga dan lembaga pendidikan dalam memberikan sebuah contoh penggunaan *gadget* yang bijak, serta penguatan kebiasaan positif menumbuhkan kesadaran dan kontrol diri pada anak dalam menggunakan teknologi secara seimbang.

a. Anak inisial I

Berdasarkan hasil penelitian kecanduan *gadget* yang dialami I dengan perilaku nya yang lebih sering menghabiskan aktivitas dengan *gadget* menunjukkan adanya dinamika ketidakseimbangan dalam hal umur nya masih dini dengan kegiatan keseharian yang dilakukannya. Dampak yang dialami I bermain *gadget* hingga melebihi 2-3 jam penggunaan yang seharusnya digunakan dalam bermain *gadget* supaya masa pertumbuhan dan perkembangan bisa berkembang di masa depan yang mencakup kesehatan, pengetahuan, dan perilaku secara optimal anak usia dini.

Pemaparan temuan diatas bahwa pada proses perkembangan anak usia dini berada pada masa keemasan, yang dimana masa semua struktur kepribadian anak berkembang pesat. Dalam masa penyesuaian diri dan lingkungan sosial, yang akan berdampak pada kehidupan anak dimasa mendatang. Maka dalam hal ini pendampingan dari orang tua

untuk penggunaan *gadget* sangat berpengaruh besar terhadap dampak kecanduan *gadget* pada anak. Orang tua sebagai contoh awal dan kehidupan sehari-hari oleh anak, orang tua harus selalu melakukan pendampingan, pengawasan, dan pengontrolan terhadap anak agar kecanduan *gadget* yang sedang dialami dapat berkurang serta teratasi.

Hal ini selaras dengan penelitian Isma Nasikhatin Nafiah pada skripsi berjudul Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan Bermain *Gadget* Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021) dalam skripsi tersebut menjelaskan bahwa peran orang tua merupakan faktor kunci dalam mengurangi dampak kecanduan *gadget* pada anak usia dini. Tanpa adanya kontrol dari orang tua anak cenderung sulit membatasi diri karena mereka belum memiliki kemampuan pengendalian diri yang matang. Oleh itu strategi pengawasan, peran, serta pendampingan yang tepat menjadi solusi utama dalam mengatasi permasalahan kecanduan *gadget* pada anak seperti yang dialami oleh I.<sup>82</sup>

b. Anak inisial R

Berdasarkan hasil penelitian kecanduan *gadget* yang dialami R menunjukkan adanya penggunaan *gadget* selama 9 jam sehari. Perilaku ini terjadi berulang kali dan berdampak sangat signifikan pada kehidupannya, hingga menyebabkan R lebih sering merasa malas untuk

---

<sup>82</sup> Isma Nasikhatin Nafiah, dengan judul skripsi “Peran Orang Tua Dalam Pencegahan Kecanduan *gadget* Anak Usia Dini (Studi Kasus Peserta Didik Di RA Tahsinul Akhlaq Tedunan Demak Tahun 2021)”(2021)

mengaji, merasa lelah, dan sering merasa marah jika di perintahkan untuk berhenti bermain *gadget*.

Pemaparan temuan diatas bahwasannya R menunjukkan kecenderungan penggunaan *gadget* yang amat tinggi, yaitu hingga mencapai penggunaan 9 jam sehari. Yang dimana durasi penggunaan itu melebihi batas wajar dengan ini menandakan adanya pola perilaku *adiktif* terhadap *gadget*. Dalam kondisi ini tampak nyata pada kehidupan R yang mulai menunjukkan adanya perubahan dalam kesehariannya yang paling utama dalam aktivitas mengaji yang seharusnya menjadi prioritas utama dalam kehidupan anak justru terabaikan akibat penggunaan *gadget*. Hal ini dapat terlihat jelas bahwa R mengalami penurunan minat dalam kegiatan mengaji, yang dimana R lebih memilih menghabiskan waktunya bersama *gadget*. Dalam jangka waktu lama penggunaan *gadget* yang R gunakan dapat berdampak pada kondisi fisik menjadi sering merasa lelah karena penggunaan *gadget* khususnya bermain *game* atau aktivitas media sosial lainnya, paparan radiasi dari *gadget* juga sangat berpengaruh, dan kurangnya waktu istirahat yang digantikan dalam penggunaan *gadget*. Dampak lain yang sangat menonjol yaitu sikap emosional ketika diminta berhenti menggunakan *gadget*, hal itu membuat R merasa akses terhadap *gadget* nya dibatasi padahal orang tua yang mengingatkan karna sudah batas waktu untuk mengaji tetapi sikap R memunculkan reaksi emosional karna kurang puas dalam bermain *gadget* nya, hal ini juga berdampak

ketika R berada pada lingkungan TPQ mudah tersulut emosi ketika bercanda dengan teman sebayanya. Dalam kontrol emosi R mengalami perubahan seringkali merasa emosional seperti marah, gelisah, dan rasa tidak nyaman. Temuan ini menunjukkan sangat pentingnya pendampingan orang tua maupun pengasuh TPQ agar dapat mengontrol, mengawasi perilaku supaya anak lebih sehat dan seimbang dalam kehidupan sehari-harinya.

Hal ini selaras dengan penelitian Titik Mukarriomah pada skripsi berjudul *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak* (2017) dalam skripsi tersebut menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan *gadget* serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.<sup>83</sup>

c. Anak inisial J

Berdasarkan hasil penelitian J yang mengalami kecanduan *gadget* kurang lebih 7-10 jam perhari. Penggunaan *gadget* dihabiskan dengan bermain *game*, bertukar kabar melalui *whatsapp*, dan melukis di komputer. Dampak yang dialami dari kecanduan *gadget* oleh J ini perasaan yang sering tersulut emosi akibat kalah bermain *game*,

---

<sup>83</sup> Titik Mukarromah, "*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*," 9 Mei 17, no. Dampak Gadget (2017): 65.

bermain *gadget* lalu di ganggu oleh adiknya, serta diingatkan untuk berhenti menggunakan *gadget*, hal itu sering kali membuat perasaan J tidak stabil sering merasa sedih, marah, senang, dan gelisah.

Pemaparan temuan diatas bahwasannya kondisi itu berdampak pada ketidakstabilan emosi J. Jadi J sering merasa sedih, marah, senang, ataupun gelisah dalam waktu yang bersamaan dan singkat. Perasaan ini salah satu tanda ketidakstabilan emosi yang sering muncul pada individu dengan kecanduan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang lama berulang-kali membuat J menjadi kehilangan kendali dalam menghadapi rasa frustasi atau gangguan kecil dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan J terbiasa memberikan dirinya kesenangan melalui *gadget* seperti kesenangan dalam permainan, hiburan di media digital, dan interaksi melalui media sosial. Maka kecanduan *gadget* pada J bukan hanya sekedar persoalan lamanya waktu yang dihabiskan dengan *gadget*, tetapi juga melibatkan pada perasaan emosionalnya yang dalam. Ketidakstabilan emosi ini dapat berdampak jangka panjang apabila tidak segera mendapatkan pendampingan yang tepat. Pendampingan bisa dilakukan oleh orang tua dirumah atau pengasuh di TPQ, pendampingan yang konsisten diperlukan untuk membantu J mengelolah waktu penggunaan *gadget*, mengendalikan emosi, serta mengalihkan aktivitasnya ke yang lebih positif seperti kegiatan belajar, ibadah, bersenang-senang bersama keluarga ataupun teman.

Hal ini selaras dengan penelitian Nurshalinawati pada skripsi berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK PGRI Kulo Kab. Sidereng Rappang (2022) dalam skripsi tersebut menjelaskan bahwa memiliki dampak positif dan negatif yaitu berdampak negatif karena pada penggunaan *gadget* anak usia dini sering dipakai untuk bermain game dan menonton animasi dan pada yang berdampak positif anak lebih leluasa mengembangkan aktivitas tersebut menjadi sarana latihan berpikir kreatif bagi anak usia dini.<sup>84</sup>

## **2. Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan *Gadget* Pada Anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso**

Berdasarkan teori Elizabeth B. Hurlock (1991), masa anak-anak adalah periode penting dalam pembentukan kepribadian, moral, dan perilaku sosial. Pada masa ini, anak belajar mencontoh, menyesuaikan diri, serta membentuk kebiasaan melalui bimbingan, kasih sayang, dan pendampingan orang tua. Hurlock menekankan bahwa perkembangan anak dapat berjalan optimal apabila lingkungan, terutama dari keluarga, dapat memberikan dukungan emosional, kontrol, dan pengarahan yang positif.<sup>85</sup>

<sup>84</sup> Nurshalinawati, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK PGRI Kulo Kab. Sidenreng Rappang," *Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah* 44, no. 8 (2022): 2022, <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.

<sup>85</sup> Hurlock, Elizabeth B. "Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Terj." Isti Widiyati, Jakarta: Erlangga, 1991.



Fakta lapangan di TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso menunjukkan bahwa anak-anak yang di berikan pendampingan secara aktif oleh orang tuanya seperti di berikan batasan waktu penggunaan teknologi yang baik dapat lebih mampu mengendalikan diri dibandingkan anak yang kurang diawasi penggunaannya. Sesuai dengan teori Hurlock dan kondisi di lapangan, untuk hasil dari penelitian bahwa bagaimana pendampingan orang tua yang konsisten untuk berperan aktif dan penting dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak, karena dapat membentuk kedisiplinan, tanggung jawab, serta seimbang antara sosial dan emosional anak.

Maka pendampingan orang tua terbukti berperan sangat besar dalam mengurangi kecanduan *gadget* pada anak. Melalui contoh, pengawasan, dan pendampingan yang teratur, orang tua menjadi faktor utama dalam membantu anak mengatasi dan menumbuhkan kebiasaan penggunaan teknologi yang seimbang.

Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso. Fokus utamanya adalah bagaimana pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Dengan adanya penelitian ini menjadikan pendampingan orang tua kepada anak jauh lebih terarah. Pendampingan ini terbukti efektif dalam membantu anak-anak dalam mengatasi kecanduan *gadget* di TPQ El Malyaqin.



#### a. Pendampingan Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian orang tua berusaha supaya menjadi contoh untuk anak-anak mereka dengan meminimalkan waktu penggunaan *gadget* serta memilih mengaplikasikan *gadget (handphone)* bila terdapat hal yang penting saja, karena orang tua sadar jika anak-anak begitu mudah dalam mencontoh apa saja yang dilakukan oleh orang tua. Walaupun anak akan mengajukan permintaan untuk menggunakan *gadget* nya ketika melihat orang tua menggunakannya, jadi hal itu menunjukkan jika perilaku yang dilakukan orang tua dapat dengan mudah dicontoh oleh anak.

Bentuk-bentuk batasan yang di berikan orang tua dirumah:

- a) Orang tua memberikan batasan waktu
- b) Orang tua memberikan batasan konten
- c) Orang tua memberikan batasan aplikasi
- d) Orang tua memberikan batasan jarak penggunaan
- e) Orang tua memberikan batasan perangkat.<sup>86</sup>

Tujuan untuk mengetahui batasan-batasan yang digunakan oleh orang tua dalam mendampingi anak nya ketika menggunakan *handphone* sehingga membentuk penggunaana *handphone* yang aman, nyaman, dan sehat bagi anak. Hasil ini menunjukkan bahwa orang tua tidak memberikan kebebasan kepada anaknya dalam menggunakan gawai

---

<sup>86</sup> Novi Hidayati, Heny Djoehaeni, and Badru Zaman, "Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 1 (2023): 915–26, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3004>

melainkan orang tua memberikan sebuah batasan berupa batasan waktu, jarak, aplikasi, konten, dan perangkat yang digunakan.

Berdasarkan hasil temuan pemaparan diatas selaras dengan teori Elizabeth B. Hurlock dalam Rizki Istiqowati yang menyatakan bahwa anak cenderung meniru perilaku orang tuanya, oleh karena itu orang tua menjadi contoh positif dengan memperlihatkan aktivitas penggunaan *gadget* yang sehat, dengan cara membatasi durasi penggunaan, menggunakan aplikasi edukatif, serta menunjukkan perilaku interaksi yang baik di dunia digital (*gadget*).<sup>87</sup>

Pada kenyataannya pendampingan yang dilakukan oleh orang tua terhadap anak dalam mengatasi kecanduan *gadget* dapat dikatakan berhasil, karena anak dapat dengan mudah memahami pendampingan dari orang tua yang menerapkan arahan kepada anak dalam penggunaan *gadget* nya. Orang tua disini sudah mulai memperkuat peraturannya supaya anak lebih disiplin, terarah, dan mengurangi aktivitas dalam bermain *gadget*.

#### b. Pendampingan Awal Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, orang tua melakukan pendampingan awal. Pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan *gadget* pada anak terbukti memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan pemahaman, kesadaran anak mengenai pentingnya penggunaan *gadget* dengan secara sehat dan bisa terkontrol.

---

<sup>87</sup> Rizki Istiqowati, "Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini," *Bimbingan Dan Konseling Islam* 21, no. 1 (2020): 1-118, <https://www.golder.com/insights/block-caving-a-viable-alternative/>

Berdasarkan hasil temuan pemaparan diatas selaras dengan teori Arsyad dalam jurnal Hery Setiawan yang menyatakan bukan hanya orang tua yang dapat termotivasi tapi anak juga.<sup>88</sup>

c. Perubahan Perilaku Anak serta Orang Tua

Berdasarkan hasil penelitian dilakukan dalam pendampingan orang tua mengatasi kecanduan *gadget* pada anak. Dapat dikatakan adanya perubahan yang cukup signifikan pada perilaku anak maupun orang tua dalam penggunaan *gadget*. Perubahan ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan mampu memberikan dampak positif, baik dalam aspek kontrol diri anak serta kesadaran orang tua yang lebih berperan penting dalam pendampingan anak dalam hal dunia digital.

Beberapa perubahan pada anak:

- a) Mengontrol waktu: anak sudah mulai dapat mengurangi kegiatan penggunaan *gadget*, ketika dulu bisa menggunakan berjam-jam setiap hari kini menjadi lebih terkontrol sesuai dengan aturan yang telah di sepakati dengan orang tua.
- b) Meningkatkan kedisiplinan: anak jauh lebih disiplin dari sebelum nya, yang dimana anak lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan TPQ, shalat ataupun mengaji tanpa harus selalu diingatkan. Media poster yang telah di kerjakan menjadikan anak jauh lebih ingat akan tugas seusianya sehingga hal ini membantu menjadi pengingat kembali dalam peraturan.

---

<sup>88</sup> Hery Setiawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>.

- c) Perubahan sikap emosional: anak jauh lebih sabar dan tidak mudah tersulut amarahnya ketika diminta untuk berhenti menggunakan *gadget*, karena anak sudah dapat lebih memahami dampak negatif yang di edukasikan sebelumnya.

Beberapa perubahan pada orang tua:

- 1) Meningkatkan kesadaran peran: orang tua jauh lebih memahami bahwa mereka merupakan contoh utama dalam keluarga, sehingga orang tua jauh lebih aktif dalam mengarahkan anak dalam penggunaan *gadget*.
- 2) Konsisten dalam membuat peraturan: orang tua jauh lebih konsisten dalam menetapkan jadwal penggunaan *gadget* dan mencontohkan aturan dengan cara yang lebih mudah efektif untuk anak.
- 3) Peningkatan komunikasi: orang tua lebih sering mengajak anak berdialog tentang sekolah, membicarakan manfaat dan bahaya penggunaan *gadget*. Komunikasi yang hangat dapat membuat anak jauh lebih nyaman dengan orang tua dan membentuk perilaku baru yang jauh lebih baik terhadap anak.
- 4) Keteladanan penggunaan *gadget*: orang tua sudah mulai menjadi contoh dengan membatasi penggunaan *gadget* di hadapan anak. Hal ini bertujuan supaya anak tidak merasa tidak adil, kesal, dan marah ketika tidak diperbolehkan dalam bermain *gadget*.

Pendapat bersama ibu-ibu diwilayah Bumi jaya Indah, mereka rata-rata sudah pada mengerti akan kegunaan dan fungsi dari alat yang terbilang cukup kecil, mungil dan pintar (*gadget*). Namun tidak jarang juga orang tua dapat salah dalam memberikan fasilitas *gadget* itu kepada anak nya. Mereka cenderung berpikiran bahwa yang penting anak dapat happy dan tidak rewel, padahal tanpa orang tua sadari hal itu termasuk salah, karena mengingat bahaya yang dapat ditimbulkan dari *gadget*. Bahkan dapat muncul resiko fisik dan psikis yang bisa kita rasakan, seperti gangguan pada penglihatan, terganggunya pola tidur, cenderung tertutup, menjadi malas dan juga bisa merubah kebiasaan perilaku atau akhlak anak.<sup>89</sup> Maka pembentukan perilaku anak dipengaruhi oleh lingkungan keluarga dan pola pembiasaan. Perubahan perilaku anak setelah mendapatkan pendampingan merupakan hasil kebiasaan baru yang terkontrol dan dipantau oleh orang tua.

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

---

<sup>89</sup> Sari Fatimah and Muhamad Ridwan Effendi, “Pendampingan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Siswa DTA Al-Barokah Di Perum Bumi Jaya Indah Purwakarta,” *Satwika : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2022): 06–13, <https://doi.org/10.21009/satwika.020102>

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* pada anak-anak TPQ El Malyaqin Bondowoso berdampak signifikan terhadap perilaku, emosi, dan aktivitas belajar anak. Anak-anak yang mengalami kecanduan menunjukkan penurunan konsentrasi, gangguan interaksi sosial, perubahan emosi seperti mudah marah, serta pengabaian terhadap kewajiban sehari-hari seperti belajar, ibadah, dan kegiatan rumah. Bahkan pada beberapa kasus, penggunaan *gadget* yang tidak terkendali turut memicu perilaku beresiko yang berdampak pada moral dan perkembangan sosial anak.

Pendampingan orang tua terbukti menjadi faktor kunci dalam kecanduan *gadget*. Bentuk pendampingan dilakukan melalui pengawasan penggunaan *gadget*, durasi, pemilihan konten yang sesuai usia, peningkatan komunikasi antara orang tua dan anak, serta pemberian aktivitas alternatif yang lebih sehat dan edukatif. Selain itu, keteladanan orang tua dalam penggunaan *gadget* menjadi salah satu aspek penting yang membantu anak membangun kebiasaan digital yang lebih bertanggung jawab. Pendampingan yang konsisten dan berkesinambungan memberikan perubahan positif terhadap perilaku anak, ditandai dengan berkurangnya intensitas bermain *gadget* dan meningkatnya kemampuan anak dalam mengatur waktu serta aktivitas sosial.

## B. Saran

Adapun saran-saran yang peneliti berikan pada penelitian ini ialah:

### 1. Bagi anak-anak TPQ El Malyaqin

Diharapkan jauh lebih aktif dalam mengikuti kegiatan mengaji, kegiatan seni keagamaan lainnya, bermain bersama teman sebaya, dan jauh lebih mengisi waktu luang dengan kegiatan yang positif tanpa *gadget*. *Gadget* bukan sarana utama untuk kebutuhan sehingga dapat di ganti dengan memanfaatkan aktivitas lain yang jauh lebih bermanfaat serta menambah pengalaman untuk anak-anak seusia kalian.

### 2. Bagi orang tua

Diharapkan untuk tetap menerapkan pendampingan yang telah dilakukan, lebih meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab dalam membimbing anak agar tidak menjadi ketergantungan dengan *gadget*. Orang tua diharapkan menjadi teladan yang bijak dalam penggunaan *gadget* sehingga anak tidak gampang mencontoh.

### 3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat memperluas cakupan penelitian, baik dengan jumlah responden yang lebih banyak ataupun menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur secara lebih detail dampak kecanduan *gadget* dan efektivitas pendampingan orang tua. Peneliti berikutnya dapat menggunakan media atau metode lain selain poster, seperti modul pembelajaran, konseling keluarga, ataupun aplikasi edukatif, sehingga dapat diperbandingkan efektivitasnya.



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Ahmad, (2020). *Media Sosial Dan Tantangan Masa Depan Generasi Milenial. Avant Garde*, 8(2), 134. <https://doi.org/10.36080/Ag.V8i2.1158>.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).
- Eka Anggraini, "*Mengatasi Kecanduan gadget Pada Anak*", Serayu Publishing, 2019
- Elfiadi, "*Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*," Itqan, Vol. 9, No.2, Pp. 97–110, 2018, <https://doi.org/10.59141/Japendi.V3i09.155>.
- F. S. Soliha, (2015). Tingkat Ketergantungan Pengguna Media Sosial Dan Kecemasan Sosial [*Level Of Dependence On Users Of Social Media And Social Anxiety*]. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 4(1), 1–10. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/9730/7798>
- Fatimah, Sari, And Muhamad Ridwan Effendi. "*Pendampingan Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Terhadap Siswa Dta Al-Barokah Di Perum Bumi Jaya Indah Purwakarta*." *Satwika : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, No. 1 (2022): 06–13. <https://doi.org/10.21009/Satwika.020102>.
- Hasil Kouensioner Yang Dilakukan Peneliti Kepada Anak-Anak Di TPQ El-Malyaqi 2024.
- Hidayati, Novi, Heny Djoehaeni, And Badru Zaman. "*Pendampingan Orang Tua Dalam Membatasi Penggunaan Gawai Pada Anak Usia Dini*." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, No. 1 (2023): 915–26. <https://doi.org/10.21009/Satwika.020102>.
- Hurlock, Elizabeth B. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Matthew Miles B, Michael Huberman, and Johnny Saldana, *Qualitative Data Analysis (Arizona, America: The United States of Amerika*, 2014): 77
- Iin Wijayanti. "*Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Kecamatan Bandar Sribhawono Oleh : Iin Wijayanti Program Studi Pendidikan Islam Anak*



Usia Dini Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri ( Iain ) Metro 1446 H / 2025 M,” 2025

Ilise, Riski Nugrahani, Novi Suma Setyawati, And Novi Nurdian. “*Digital Parenting: Pola Asuh Orang Tua Mendidik Anak Usia Dini Di Era Digital.*” *Primearly : Jurnal Kajian Pendidikan Dasar Dan Anak Usia Dini* 7, No. 2 (2024). <https://doi.org/10.37567/Primearly.V7i2.3120>.

J., Xu, & Lu, W. (2022). *Developing A Human-Organization-Technology Fit Model For Information Technology Adoption In Organizations. Technology In Society*, 70, 102010. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2022.102010>.

Jurka And Pija Samec. 2012. *Advantages And Disadvantages Of Informationcommunication Technology Usage For Four-Year-Old Children, And The Concequences Of Its Usage For The Children Develompent. International Journal Of Humanities And Social Sciences* Vol 2 No 3.

K., L, Alexander, & Hamzah, H. (2018). *Exploratory Analysis Of Pilot Data: Trends Of Gadget Use And Psychosocial Adjustment In Pre-Schoolers. Southeast Asia Early Childhood Journal*, 7(Mcmc), 14–23. <https://doi.org/10.37134/SaecJ.Vol7.2.2018>.

Kassim, R., & Samah, S. A. A. (2021). *Pre-Schoolers’ Parental Concern On Educational Effect Of Information And Communication Technology On Children’ S Learning Rafiah Kassim Siti Akmar Abu Samah. Mediterranean Journal Of Sosial Sciences*, 2117, 27–37.

Khairi, H. (2018). *Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini Dari 0-6 Tahun. Jurnal Warna*, 2(2), 15–28. [Ejournal.laiig.ac.id › Index.php › Warna › Article › Download](http://ejournal.laiig.ac.id/index.php/Warna/Article/Download)

Lyons, G., Mokhtarian, P., Dijst, M., & Böcker, L. (2018). *The Dynamics Of Urban Metabolism In The Face Of Digitalization And Changing Lifestyles: Understanding And Influencing Our Cities. Resources, Conservation And Recycling*, 132 (July), 246–257. <https://doi.org/10.1016/j.resconrec.2017.07.032>.

- Monita Rini, N., Pratiwi, I. A., & Ahsin, M. N. (2021). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Educatio Fkip Unma, 7(3), 1236–1241. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V7i3.1379>.
- Muharudin, E., Badarudin, And Eko Sri Israhayu, “*Kesantunan Berbahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Daring (Online) Di Masa Pandemi Covid19*,” Bahtsra Indones. J. Penelit. Bhs. Dan Sastra Indones., Vol. 7, No. 1, Pp. 230–243, Mar. 2022, <https://doi.org/10.31943/Bi.V7i1.210>.
- Mukarromah, Titik. “*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*.” 9 Mei 17, No. Dampak Gadget (2017): 65.
- Nurshalinawati. “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Tk Pgri Kulo Kab. Sidenreng Rappang*.” Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah 44, No. 8 (2022): 2022. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>.
- Puspaningtyas, C. (2018). *Efektivitas Parent-Child Games Untuk Mengurangi Smartphone Addiction Pada Anak*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Malang, Malang.
- Pusparisa, Y. (2020). *Penggunaan Smartphone Diperkirakan Mencapai 89% Populasi Pada 2025*. Kata data. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/09/15/>
- Rizki Istiqowati. “*Upaya Orang Tua Dalam Mengatasi Problematika Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*.” Bimbingan Dan Konseling Islam 21, No. 1 (2020) <https://www.golder.com/insight/block-caving-a-viable-alternative/>.
- S., Oktaviani, Nisa, J., & Baroroh, U. (2019). *Hubungan Antara Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Balita*. Indonesia Jurnal Kebidanan, 3(2), 44. <https://doi.org/10.26751/Ijb.V3i2.738>.

- Setianingsih, S. (2018). *The Relationship Between Use Of Gadget And Risk Of Attention Hyperactivity Disorders Of Preschool Children In Tk Aba Iii Gunungan, Bareng, Lor. Gaster*, 16(2), 191.
- Setiyawan, Hery. “Pemanfaatan Media Audio Visual Dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V.” *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, No. 2 (2021). <https://doi.org/10.24176/Jpp.V3i2.5874>.
- Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997),
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Cv. Alfabeta 2022).
- Suhana, M. “Influence Of Gadget Usage On Children’s Social-Emotional Development,” *In Proceedings Of The International Conference Of Early Childhood Education* (Icece 2017), 2018, Vol. 169, No. Icece 2017, Pp. 224–227. <https://doi.org/10.2991/Icece-17.2018.58>.
- Sukardi, Dewa Ketut, 2008. *Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumarni, S. Et Al., “Literasi Media Digital Dalam Keluarga Di Masa Pandemi Corona Virus Disease 2019,” *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, Vol. 9, No. 1, Pp. 384–404, Jun. 2022, <https://doi.org/10.35968/Jsi.V9i1.839>.
- Tim penyusun. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Jember: UIN Kiai Achmad Siddiq Jember, 2021).
- V. Yumarni, (2022). *Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini*. *Jurnal Literasiologi*, 8(2), 110-111.

### MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Metode Penelitian	Sumber Data	Faktor Penelitian
Pendampingan Orang Tua dalam Mengatasi kecanduan <i>gadget</i> pada Anak-Anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso	1. Pendampingan orang tua 2. Kecanduan <i>gadget</i>	1. Bentuk pendampingan orang tua 2. Strategi pengawasan dan pembatasan penggunaan <i>gadget</i> 3. Perubahan perilaku anak terhadap <i>gadget</i>	1. Memberikan bimbingan dan nasihat penggunaan <i>gadget</i> 2. Memberikan aturan dan batas waktu penggunaan 3. Memberikan contoh perilaku positif dalam penggunaan <i>gadget</i> 4. Menyediakan kegiatan alternatif selain <i>gadget</i> (membaca, mengaji, bermain bersama) 5. Menanamkan nilai religius dan disiplin waktu 6. Mengontrol emosi anak saat <i>gadget</i> dibatasi 7. Terjalannya komunikasi positif antara anak dan orang tua	1. Pendekatan: Kualitatif 2. Jenis penelitian: Deskriptif 3. Teknik pengumpulan data: a. Wawancara b. Observasi c. Dokumentasi 4. Analisis data: (reduksi data, penyajian data, verifikasi) 5. Keabsahan data: Triangulasi sumber dan teknik	1. Orang tua anak TPQ El Malyaqin 2. Anak-anak TPQ El Malyaqin 3. Dokumen kegiatan	1. Bagaimana bentuk pendampingan orang tua dalam mengatasi kecanduan <i>gadget</i> pada anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso? 2. Bagaimana strategi yang dilakukan orang tua agar anak dapat mengurangi ketergantungan pada <i>gadget</i> ?

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Yang bertanggung jawab dibawah ini:

Nama : Dwi Wahyu Ningsih  
Nim : 211103030011  
Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam  
Fakultas : Dakwah  
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur 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 kutipan dan daftar pustaka.

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

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

Jember, 28 Oktober 2025

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

Yang menandatangani  
METERAI  
TEMPEL  
Dwi wahyu Ningsih  
NIM.211103030011

## PEDOMAN WAWANCARA

Wawancara kepada orang tua anak-anak kecanduan *gadget*

### Wawancara ke 1

1. Apa yang Anda pahami tentang istilah kecanduan *gadget* pada anak?
2. Menurut Anda, apa saja tanda-tanda anak mengalami kecanduan *gadget*?
3. Bagaimana pendapat Anda mengenai dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* bagi anak-anak?
4. Berapa lama anak Anda menggunakan *gadget* dalam sehari?
5. Kapan waktu yang biasa digunakan anak untuk bermain *gadget* (pagi, siang, sore, malam)?
6. Jenis kegiatan apa yang paling sering dilakukan anak dengan *gadget* (belajar, bermain *game*, menonton video, media sosial, dll)?
7. Apakah Anda menerapkan batasan waktu penggunaan *gadget* bagi anak?
8. Apakah Anda mendampingi anak saat menggunakan *gadget*? Jika iya, bagaimana caranya?
9. Apa metode atau cara yang Anda gunakan untuk mengontrol penggunaan *gadget* anak (misalnya jadwal, pengawasan, diskusi, dll)?
10. Apakah Anda memberikan pemahaman atau nasehat khusus kepada anak tentang dampak *gadget*?
11. Bagaimana Anda menjalin interaksi yang baik dengan anak agar tidak terlalu bergantung pada *gadget*?

### Wawancara ke 2

1. Apa saja kendala yang Anda hadapi dalam mendampingi anak menggunakan *gadget*?
2. Bagaimana sikap anak ketika diberi batasan waktu atau aturan penggunaan *gadget*?
3. Apakah Anda menemukan kesulitan dalam konsistensi penerapan aturan tersebut?



4. Bentuk teguran atau sanksi apa yang biasa Anda berikan jika anak melanggar aturan penggunaan *gadget*?
5. Setelah Anda melakukan pendampingan, apakah Anda melihat perubahan pada perilaku anak?
6. Seperti apa perubahan tersebut (misalnya: mulai patuh, berkurang intensitas penggunaan, lebih bijak menggunakan *gadget*)?
7. Apa dampak positif yang Anda rasakan dari pendampingan terhadap perkembangan anak (belajar, sosial, ibadah, atau emosional)?

### **Wawancara ke 3**

1. Apa orang tua memberikan pemahaman yang benar kepada anak?
2. Metode apa yang dilakukan orang tua untuk mengurangi kecanduan *gadget* pada anak?
3. Apa dampak dari pendampingan yang dilakukan?
4. Apa orang tua menemukan tantangan ketika menghadapi anak?
5. Apa harapan Anda terhadap anak dalam penggunaan *gadget* ke depannya?
6. Menurut Anda, apa peran yang sebaiknya dijalankan oleh orang tua untuk membantu anak mengatasi kecanduan *gadget*?

### **Wawancara kepada anak kecanduan *gadget***

1. Sejak kapan kamu mulai menggunakan *gadget*?
2. Berapa lama waktu yang kamu habiskan setiap hari untuk bermain *gadget*?
3. Aplikasi atau permainan apa yang paling sering kamu gunakan?
4. Biasanya kamu menggunakan *gadget* untuk apa saja (belajar, bermain, menonton video, dll)?
5. Kapan waktu yang paling sering kamu gunakan untuk bermain *gadget*?
6. Apakah kamu merasa sulit berhenti bermain *gadget*?
7. Bagaimana perasaanmu ketika tidak diperbolehkan menggunakan *gadget*?

8. Apakah kamu pernah marah, menangis, atau rewel saat *gadget* mu diambil?
9. Apakah kamu pernah berbohong untuk bisa tetap bermain *gadget*?
10. Apakah kamu lebih sering bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman?



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



## PEDOMAN OBSERVASI

### A. Pedoman Observasi

Nama :  
 Kelas :  
 TTL :  
 Hari/Tanggal : Jumat, 09 Mei 2025

### B. Petunjuk Pengerjaan :

Berikan jawaban hasil YA/TIDAK pada kolom penilaian sesuai dengan penilaianmu untuk setiap pertanyaan berikut :

#### 1. Perilaku Anak Terkait Kecanduan Gadget

No	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Menggunakan gadget > 1 jam	✓		4-6 jam / perhari
2	Anak tampak gelisah ketika gadget diambil / dilarang	✓		Menangis / marah
3	Anak mudah marah ketika diminta berhenti menggunakan gadget	✓		Melampar barang
4	Anak lebih memilih gadget dari pada bermain dengan teman	✓		Merasa tdk ingin untuk bermain
5	Konsentrasi belajar terganggu karena gadget	✓		Sulit fokus untuk belajar
6	Anak menunjukkan perilaku meniru konten dari gadget	✓		Meniru perilaku kasar dari permainan
7	Interaksi sosial anak berkurang	✓		Enggan bersosialisasi
8	Gangguan tidur sering tidur larut karena gadget	✓		Tidur anak karena bermain game / t.

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

## 2. Bentuk Pendampingan Orang Tua

No	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Orang tua membatasi durasi penggunaan gadget		✓	Orang tua kurang membatasi pemakaian gadget anak
2	Orang tua mendampingi saat anak menggunakan gadget	✓		Anak suka bermain sendiri
3	Orang tua memberikan alternatif aktivitas (bermain, belajar, ibadah)	✓		Mengarahkan anak untuk membantu membersihkan rumah
4	Orang tua memberi contoh penggunaan gadget	✓		Orang tua juga sering menggunakan handphone
5	Orang tua menjelaskan dampak buruk gadget	✓		Kurang memberikan pemahaman dampak buruk bermain gadget
6	Orang tua menyediakan aturan atau jadwal penggunaan gadget	✓		Tidak ada jadwal khusus.
7	Orang tua memantau konten yang diakses anak	✓		Anak bebas memilih konten jika tidak ada orang tua yg memantau
8	Orang tua berkomunikasi aktif tentang perasaan dan kebiasaan anak	✓		Mengevaluasi perilaku anak tersebut karena disuruh bermain gadget.

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

## A. Pedoman Observasi

Nama : R  
 Kelas : 5  
 TTL :  
 Hari/Tanggal : Jumat, 05 Mei 2025

Petunjuk Pengerjaan :

Berikan jawaban hasil YA/TIDAK pada kolom penilaian sesuai dengan penilaianmu untuk setiap pertanyaan berikut :

## B. Hasil Observasi Perilaku Anak

## 1. Perilaku Terkait Kecanduan Gadget

No	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Menggunakan gadget > 1 jam	✓		kurang lebih 7 jam
2	Anak tampak gelisah ketika gadget diambil / dilarang	✓		ingin menangis. baru sedang asik bermain gadget
3	Anak marah ketika diminta berhenti menggunakan gadget	✓		kaget, selisih, marah
4	Anak lebih memilih gadget daripada bermain dengan teman	✓		umumnya bermain gadget
5	Konsentrasi belajar terganggu karena gadget	✓		Sering mengantuk ketika belajar
6	Anak menunjukkan perilaku meniru konten dari gadget	✓		Sering menirukan adegan dalam video / konten.
7	Interaksi sosial anak berkurang	✓		jarang bersosial.
8	Gangguan tidur sering tidur larut karena gadget	✓		Sering tidur tengah malam

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

## 2. Bentuk Pendampingan Orang Tua

No	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Orang tua membatasi durasi penggunaan <i>gadget</i>		✓	Anak tidak terpantau
2	Orang tua mendampingi saat anak menggunakan <i>gadget</i>		✓	Orang tua melepas anak
3	Orang tua memberikan alternative aktivitas (bermain, belajar, ibadah)	✓		Sesekali menyuruh anak untuk membelikan bahan keperluan untuk berjualan
4	Orang tua memberi contoh penggunaan <i>gadget</i>	✓		Orang tua jarang berasin <i>gadget</i> sibuk berdagang
5	Orang tua menjelaskan dampak buruk <i>gadget</i>	✓		Sudah, tapi anak kurang patuh
6	Orang tua menyediakan aturan atau jadwal penggunaan <i>gadget</i>		✓	tidak ada jadwal untuk penggunaan <i>gadget</i>
7	Orang tua memantau konten yang diakses anak		✓	tidak mengetahui anak menonton 18+
8	Orang tua berkomunikasi aktif tenang perasaan dan kebiasaan anak	✓		Terkadang kalau orang tua tidak-capek.

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

## A. Pedoman Observasi

Nama : J  
 Kelas : 2  
 TTL :  
 Hari/Tanggal : Jumat, 05 Mei 2025

Petunjuk Pengerjaan :

Berikan jawaban hasil YA/TIDAK pada kolom penilaian sesuai dengan penilaianmu untuk setiap pertanyaan berikut :

## B. Hasil Observasi Perilaku Anak

## 1. Perilaku Terkait Kecanduan Gadget

No	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Menggunakan gadget > 1 jam	✓		kurang lebih 2-4 jam
2	Anak tampak gelisah ketika gadget diambil / dilarang	✓		terlihat sedih, tidak marah
3	Anak mudah marah ketika diminta berhenti menggunakan gadget	✓		lebih banyak diam / menarik diri
4	Anak lebih memilih gadget daripada bermain dengan teman	✓		lebih sering bermain di rumah
5	Konsentrasi belajar terganggu karena gadget	✓		terkadang mudah teralihkan fokusnya
6	Anak menunjukkan perilaku meniru konten dari gadget	✓		meniru gaya bicara di yt / menirukan menggambar yg ada di youtube
7	Interaksi sosial anak berkurang	✓		cenderung introvert
8	Gangguan tidur / sering tidur larut karena gadget		✓	tidur cukup baik.

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

## 2. Bentuk Pendampingan Orang Tua

No	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
1	Orang tua membatasi durasi penggunaan <i>gadget</i>	✓		maksimal 2 jam tapi kadang lupa dilanggar
2	Orang tua mendampingi saat anak menggunakan <i>gadget</i>	✓		Ibu sering menemani ketika anak menggambar
3	Orang tua memberikan alternatif aktivitas (bermain, belajar, ibadah)	✓		mengajak menggambar dan bermain
4	Orang tua memberi contoh penggunaan <i>gadget</i>	✓		Orang tua jarang bermain <i>gadget</i>
5	Orang tua menjelaskan dampak buruk <i>gadget</i>	✓		Sering memberikan nasihat
6	Orang tua menyediakan aturan atau jadwal penggunaan <i>gadget</i>	✓		waktu khusus sore hari
7	Orang tua memantau konten yang diakses anak	✓		game / pun kartun edukatif
8	Orang tua berkomunikasi aktif tentang perasaan dan kebiasaan anak	✓		Ibu dekat dengan anak



## TRANSKIP WAWANCARA

### Pertemuan Awal

**Subyek pertama ibu W:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang Anda pahami tentang “kecanduan <i>gadget</i> ” pada anak?	Menurut saya kecanduan itu kalau anak susah lepas dari <i>handphone</i> , sampai lupa makan, malas belajar, dan marah kalau disuruh berhenti. Saya lihat itu di anak saya, jadi saya mulai khawatir.
2	Berapa jam orang tua memberikan waktu bagi anak untuk menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	Tidak ada waktu pembatasan
3	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> anak dalam sehari-hari (durasi, waktu penggunaan, jenis konten)?	Anak saya menggunakan <i>gadget</i> ketika dia bangun tidur, pulang sekolah, sore hari, malam hari, kira-kira bisa sampai 7 jam dalam sehari. Yang saya liat keseringan bermain <i>game</i>
4	Apakah orang tua selalu mendampingi anak dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Tidak
5	Menurut Anda, apa penyebab utama anak menjadi kecanduan <i>gadget</i> ?	Menurut saya, anak jadi kecanduan <i>gadget</i> karena terlalu sering dibiarkan main tanpa batas waktu. Awalnya mungkin cuma nonton atau main <i>game</i> sebentar, tapi lama-lama jadi kebiasaan.
6	Apakah orang tua membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Tidak selalu
7	Apakah orang tua memahami dampak positif dan negatif	Iya

	memberikan <i>gadget</i> pada anak?	
8	Apakah Anda melihat penggunaan <i>gadget</i> sebagai hal yang negatif, positif, atau netral? Mengapa?	Penggunaan <i>gadget</i> itu netral. Bisa jadi positif atau negatif, tergantung bagaimana cara kita menggunakannya. Kalau dipakai untuk belajar atau hal yang bermanfaat, ya bagus. Tapi kalau berlebihan dan cuma main <i>game</i> terus, itu bisa jadi buruk buat anak.
9	Seberapa besar peran orang tua dalam mencegah atau mengatasi kecanduan <i>gadget</i> menurut Anda?	Peran orang tua sangat besar. Karena orang tua yang paling sering bersama anak di rumah. Kalau orang tua mau peduli, mengawasi, dan kasih aturan yang jelas, anak bisa dibimbing supaya nggak kecanduan. Orang tua juga harus kasih contoh, jangan sering main <i>handphone</i> di depan anak
10	Bagaimana Anda menilai kesiapan diri Anda sebagai orang tua dalam menghadapi tantangan ini?	Jujur saja, saya masih belajar. Kadang saya juga bingung dan belum selalu tegas. Tapi saya sadar ini penting, jadi saya berusaha lebih siap, cari informasi, dan mulai terapkan aturan sedikit demi sedikit di rumah. Yang penting niatnya ada dulu, sambil jalan pelan-pelan
11	Bentuk teguran atau sanksi apa yang diberikan orang tua apabila melihat anak menggunakan <i>smartphone</i> yang terlalu lama	Orang tua sering memarahi anak



**Subyek kedua ibu D:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang Anda pahami tentang “kecanduan <i>gadget</i> ” pada anak?	Menurut saya, kecanduan <i>gadget</i> itu saat anak terlalu sering main <i>handphone</i> sampai lupa waktu. Mereka jadi lebih pilih main <i>gadget</i> daripada ngobrol, belajar. Kadang juga susah fokus dan cepat emosi kalau <i>gadget</i> nya diambil
2	Berapa jam orang tua memberikan waktu bagi anak untuk menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	Tidak ada ketentuan yang di pastikan
3	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> anak dalam sehari-hari (durasi, waktu penggunaan, jenis konten)?	Sore dan malam hari anak lebih sering menggunakan <i>gadget</i> , 5 – 7 jam, <i>game</i> , melihat <i>tiktok</i> , kirim pesan melalui <i>whatsapp</i>
4	Apakah orang tua selalu mendampingi anak dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Tidak selalu, karena kesibukan orang tua dan kegiatan anak yang kurang terkontrol
5	Menurut Anda, apa penyebab utama anak menjadi kecanduan <i>gadget</i> ?	Menurut saya, anak jadi kecanduan <i>gadget</i> karena terlalu sering dikasih <i>handphone</i> sejak kecil. Lama-lama mereka terbiasa dan susah lepas. Kadang juga karena nggak ada teman main atau kegiatan lain yang menarik di rumah.
6	Apakah orang tua membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Tidak ada pembatasan waktu
7	Apakah orang tua memahami	Menurut saya sih nggak semua orang

	dampak positif dan negatif memberikan <i>gadget</i> pada anak?	tua ngerti ya
8	Apakah Anda melihat penggunaan <i>gadget</i> sebagai hal yang negatif, positif, atau netral? Mengapa?	Kalau saya liat, <i>gadget</i> tuh sebenarnya bagus-bagus aja, asal jangan kebablasan. Soalnya sekarang banyak juga aplikasi yang bisa bantu anak belajar. Tapi ya harus tetep diawasin, soalnya kalo nggak, bisa kebanyakan main dan lupa hal lain.
9	Seberapa besar peran orang tua dalam mencegah atau mengatasi kecanduan <i>gadget</i> menurut Anda?	Kalau menurut saya, orang tua tuh perannya gede banget, soalnya siapa lagi yang bisa ngatur anak kalo bukan kita. Kalo kita cuma kasih <i>gadget</i> terus tanpa pantau, ya anak bisa ketagihan. Jadi orang tua harus pinter-pinter ngasih aturan dan nemenin anak supaya gak kecanduan
10	Bagaimana Anda menilai kesiapan diri Anda sebagai orang tua dalam menghadapi tantangan ini?	Kadang masih bingung gimana cara ngatur anak soal <i>gadget</i> . Tapi saya pengen banget bisa ngasih batas yang pas dan nemenin anak supaya nggak kecanduan <i>gadget</i>
11	Bentuk teguran atau sanksi apa yang diberikan orang tua apabila melihat anak menggunakan <i>smartphone</i> yang terlalu lama	Orang tua memberikan teguran dan sering juga memarahi anak

**Subyek ketiga ibu A:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa yang Anda pahami tentang “kecanduan <i>gadget</i> ” pada anak?	Kecanduan <i>gadget</i> itu kayak anak susah banget buat berhenti main <i>handphone</i>

		atau tablet. Udah kaya kebiasaan yang susah dilepas, sampe lupa waktu dan kadang jadi rewel kalo <i>gadget</i> nya diambil
2	Berapa jam orang tua memberikan waktu bagi anak untuk menggunakan <i>gadget</i> dalam sehari?	Tidak ada waktu yang spesifik
3	Bagaimana penggunaan <i>gadget</i> anak dalam sehari-hari (durasi, waktu penggunaan, jenis konten)?	Anak biasanya main <i>gadget</i> sekitar 3-4 jam sehari, kebanyakan pas sore sampai malam. Kadang dipake buat nonton video <i>YouTube</i> atau main <i>game</i> yang dia suka. Kadang juga buat belajar, tapi lebih sering mainnya sih
4	Apakah orang tua selalu mendampingi anak dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Tidak selalu, karena orang tua bisanya ada tapi lebih sering di luar rumah
5	Menurut Anda, apa penyebab utama anak menjadi Kecanduan <i>gadget</i> ?	Anak cepat merasa nyaman dan seru ketika menggunakan <i>gadget</i> , apalagi kalo nggak ada yang ngingetin. Kadang juga karena orang tua yang jarang mengontrol anak, jadi anak dibiarkan main <i>handphone</i> terus. Lama-lama jadi kebiasaan deh
6	Apakah orang tua membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Tidak selalu
7	Apakah orang tua memahami dampak positif dan negatif memberikan <i>gadget</i> pada anak?	Iya
8	Apakah Anda melihat	Penggunaan <i>gadget</i> itu netral. Bisa jadi

	<p>penggunaan <i>gadget</i> sebagai hal yang negatif, positif, atau netral? Mengapa?</p>	<p>positif atau negatif, tergantung bagaimana cara kita menggunakannya. Kalau dipakai untuk belajar atau hal yang bermanfaat, ya bagus. Tapi kalau berlebihan dan cuma main game terus, itu bisa jadi buruk buat anak.</p>
9	<p>Seberapa besar peran orang tua dalam mencegah atau mengatasi kecanduan <i>gadget</i> menurut Anda?</p>	<p>Peran orang tua itu Penting ya, karna kalau bukan kita yang mulai mencegah anak supaya tidak kecanduan <i>gadget</i>, siapa lagi, apa lagi zaman sekarang buat anak-anak cepat memahami apa yang ada di <i>gadget</i></p>
10	<p>Bagaimana Anda menilai kesiapan diri Anda sebagai orang tua dalam menghadapi tantangan ini?</p>	<p>Saya sebagai orang tua harus siap supaya tidak merugikan anak, jika digunakan sebagai hal yang positif pasti saya tidak terlalu khawatir namun tetap saya akan batasi penggunaannya.</p>
11	<p>Bentuk teguran atau sanksi apa yang diberikan orang tua apabila melihat anak menggunakan <i>smartphone</i> yang terlalu lama</p>	<p>Orang tua sering memarahi anak</p>

## **Pertemuan ke 2**

**Subyek pertama ibu W:**

<b>No</b>	<b>Pertanyaan</b>	<b>Jawaban</b>
1	Apakah orang tua selalu update terhadap perkembangan teknologi sehingga mengetahui perkembangan teknologi terkini beserta dampak yang ditimbulkannya?	Tidak selalu
2	Apakah orang tua melakukan pengecekan <i>gadget</i> anak secara berkala untuk memastikan mereka pemanfaatan teknologi dengan baik dan benar?	Tidak
3	Bagaimana orang tua menjalin interaksi yang baik kepada anak?	Selalu menjaga kedekatan dengan anak
4	Apa permasalahan yang sering dialami oleh anak ketika menggunakan <i>gadget</i> ?	Anak-anak sering mencontoh tontonan yang ada di dalam <i>gadget</i>
5	Adakah jam-jam tertentu yang diterapkan orang tua untuk membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Ketika akan berangkat TPQ serta malam ketika magrib
6	Seberapa sering anak menggunakan <i>gadget</i> mereka di sekolah maupun di rumah?	Sering
7	Apakah anak menggunakan <i>gadget</i> mereka untuk kegiatan belajar?	Iya

**Subyek kedua ibu D:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah orang tua selalu update terhadap perkembangan teknologi sehingga mengetahui perkembangan teknologi terkini beserta dampak yang ditimbulkannya?	Tidak selalu update tetapi mengetahuinya
2	Apakah orang tua melakukan pengecekan <i>gadget</i> anak secara berkala untuk memastikan mereka pemanfaatan teknologi dengan baik dan benar?	Tidak
3	Bagaimana orang tua menjalin interaksi yang baik kepada anak?	Orang tua selalu mendampingi dan menasihati
4	Apa permasalahan yang sering dialami oleh anak ketika menggunakan <i>gadget</i> ?	Anak sering susah diatur kalau sudah memegang <i>gadget</i>
5	Adakah jam-jam tertentu yang diterapkan orang tua untuk membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Tidak ada
6	Seberapa sering anak menggunakan <i>gadget</i> mereka di sekolah maupun di rumah?	Sering
7	Apakah anak menggunakan <i>gadget</i> mereka untuk kegiatan belajar?	Iya

**Subyek ketiga ibu A:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah orang tua selalu update terhadap perkembangan teknologi sehingga mengetahui perkembangan teknologi terkini beserta dampak yang ditimbulkannya?	Iya selalu update
2	Apakah orang tua melakukan pengecekan <i>gadget</i> anak secara berkala untuk memastikan mereka pemanfaatan teknologi dengan baik dan benar?	Tidak ada
3	Bagaimana orang tua menjalin interaksi yang baik kepada anak?	Orang tua sering menasehati
4	Apa permasalahan yang sering dialami oleh anak ketika menggunakan <i>gadget</i> ?	Anak sering lupa waktu ketika sudah ada di depan <i>smartphone</i>
5	Adakah jam-jam tertentu yang diterapkan orang tua untuk membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Tidak ada, tapi anak-anak biasanya tidak menggunakan <i>gadget</i> ketika sudah menjelang TPQ
6	Seberapa sering anak menggunakan <i>gadget</i> mereka di sekolah maupun di rumah?	Tidak terlalu Sering, hanya dirumah saja terkadang yang sering menggunakan <i>gadget</i>
7	Apakah anak menggunakan <i>gadget</i> mereka untuk kegiatan belajar?	Iya

### **Pertemuan 3**

**Subyek pertama ibu W:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah orang tua memberikan pemahaman yang benar kepada anak tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> ?	Tidak secara spesifik, namun sebisa mungkin orang tua mengawasi perilaku dari anak
2	Adakah metode yang digunakan orang tua ketika mendampingi anak menggunakan <i>gadget</i> ?	Saya mulai dengan bikin jadwal. Misalnya boleh pakai <i>handphone</i> setelah belajar dan hanya dua jam per hari. Saya juga ajak dia lebih sering ngobrol dan libatkan dalam kegiatan rumah, seperti masak atau berkebun bareng. Kami juga coba bikin kebiasaan malam tanpa <i>gadget</i> , jadi sebelum tidur kami baca buku atau cerita bareng.
3	Apa dampak dari pendampingan orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Anak lebih dapat menjaga diri dari menggunakan <i>smartphone</i>
4	Apakah orang tua menemukan tantangan dalam menerapkan pendampingan tersebut?	Banyak tantangannya. Anak kadang marah kalau waktunya dibatasi. Kadang juga saya sendiri lelah dan lengah, akhirnya jadwal nggak konsisten. Belum lagi kalau teman-temannya bebas pegang <i>handphone</i> , dia suka protes karena merasa dibatasi sendiri.
5	Apakah orang tua merasa perubahan setelah melakukan	Alhamdulillah, pelan-pelan mulai ada perubahan. Dia jadi lebih terbuka dan



	pendampingan?	sekarang bisa mengikuti aturan waktu.
6	Apa harapan orang tua ke depan untuk anak dan penggunaan <i>gadget</i> nya?	Saya harap anak saya bisa tumbuh seimbang, tahu kapan waktunya bermain <i>gadget</i> dan kapan harus belajar atau bersosialisasi. Saya juga ingin dia lebih aktif di luar rumah.

**Subyek kedua ibu D:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah orang tua memberikan pemahaman yang benar kepada anak tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> ?	Tidak secara spesifik, namun sebisa mungkin orang tua mengawasi perilaku dari anak
2	Adakah metode yang digunakan orang tua ketika mendampingi anak menggunakan <i>gadget</i> ?	Saya mulai dengan bikin jadwal. Misalnya boleh pakai <i>handphone</i> setelah belajar dan hanya dua jam per hari. Saya juga ajak dia lebih sering ngobrol dan libatkan dalam kegiatan rumah, seperti masak atau berkebun bareng. Kami juga coba bikin kebiasaan malam tanpa <i>gadget</i> , jadi sebelum tidur kami baca buku atau cerita bareng.
3	Apa dampak dari pendampingan orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Kegiatan belajar dan ibadah anak tidak terganggu dengan adanya <i>gadget</i>
4	Apakah orang tua menemukan tantangan dalam menerapkan pendampingan tersebut?	Kalau dibatasi, dia marah atau sembunyi-sembunyi tetap pakai <i>handphone</i> . Kadang saya juga lengah, ketika tiba-tiba dia membawa

		<i>handphone</i> nya untuk di mainkan di luar rumah
5	Apakah orang tua merasa perubahan setelah melakukan pendampingan?	Sedikit demi sedikit ada perubahan. Sekarang dia lebih sadar waktu, dan kalau saya minta berhenti, dia sudah lebih menurut meskipun masih perlu diingatkan
6	Apa harapan orang tua ke depan untuk anak dan penggunaan <i>gadget</i> nya?	Saya harap dia bisa lebih bijak menggunakan <i>gadget</i> . Saya tidak ingin melarang sepenuhnya, karena zaman sekarang memang butuh teknologi. Tapi saya ingin dia tahu batas dan punya minat lain selain bermain <i>gadget</i>

**Subyek ketiga ibu A:**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah orang tua memberikan pemahaman yang benar kepada anak tentang dampak penggunaan <i>gadget</i> ?	Tidak ada, hanya saja orang tua selalu mengarahkan yang benar kepada anak
2	Adakah metode yang digunakan orang tua ketika mendampingi anak menggunakan <i>gadget</i> ?	Cuma bentuk pengawasan saja
3	Apa dampak dari pendampingan orang tua terhadap penggunaan <i>gadget</i> pada anak?	Anak tahu dengan bijak menggunakan <i>gadget</i>
4	Apakah orang tua menemukan tantangan dalam menerapkan pendampingan tersebut?	Iya, tantangannya pasti ada. Kadang anak susah nurut, apalagi kalo udah keenakan main. Terus kita juga kadang

		capek atau sibuk, jadi nggak selalu bisa ngawasin. Tapi ya harus tetap usaha
5	Apakah orang tua merasa perubahan setelah melakukan pendampingan?	Iya, ada kok. Anak jadi lebih ngerti waktu dikasih aturan. Dulu kalo disuruh berhenti main <i>handphone</i> suka marah, sekarang udah mulai nurut walau kadang masih ngambek. Tapi setidaknya udah ada kemajuan lah.
6	Apa harapan orang tua ke depan untuk anak dan penggunaan <i>gadget</i> nya?	Saya ingin anak saya bisa bijak pakai <i>gadget</i> . Bukan sepenuhnya dilarang, tapi tahu waktu dan tujuan penggunaannya. Saya juga ingin dia aktif secara sosial, bukan hanya lewat layar

#### Wawancara dengan subyek I

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa perkiraan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan <i>gadget</i> ?	Dari pulang sekolah jam 12.00 sampai 13.30 lanjut lagi setelah selesai mengaji di TPQ El-Malyaqi jam 15.30, setelah sholat isyak lanjut untuk bermain <i>gadget</i> sampai malam ketika sudah disuruh untuk tidur jam 10.00
2	Apakah kamu pernah berbohong untuk mencuri waktu dalam bermain <i>gadget</i> ?	Iya
3	Apakah kamu lebih banyak menggunakan <i>gadget</i> dari pada	Iya

	bermain bersama teman-teman?	
4	Apakah kamu pernah marah, menangis, rewel, dan tantrum saat tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	Iya
5	Apakah kamu mengalami kesulitan untuk membatasi dan mengontrol penggunaan <i>gadget</i> ?	Iya
6	Apakah ada aturan dari orang tua untuk mengontrol waktu dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Ada
7	Aplikasi / aktivitas apa saja yang paling sering digunakan ketika bermain <i>gadget</i> ?	Marab <i>free fire</i> , liat <i>tiktok</i> , dan <i>whatsapp</i>
8	Bagaimana perasaanmu ketika tidak menggunakan <i>gadget</i> ?	Gelisah, bingung, sedih
9	Apakah kamu merasa sulit ketika berhenti bermain <i>gadget</i> ketika waktu yang ditentukan sudah habis?	Iya
10	Apakah yang kamu rasakan ketika tidak boleh bermain <i>gadget</i> ?	Marah, kesal, dan malas

#### Wawancara dengan subyek R

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa perkiraan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan <i>gadget</i> ?	Sekitar 7 sampai 10 jam
2	Apakah kamu pernah berbohong untuk mencuri waktu dalam bermain <i>gadget</i> ?	Iya

3	Apakah kamu lebih banyak menggunakan <i>gadget</i> dari pada bermain bersama teman-teman?	Iya
4	Apakah kamu pernah marah, menangis, rewel, dan tantrum saat tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	Iya
5	Apakah kamu mengalami kesulitan untuk membatasi dan mengontrol penggunaan <i>gadget</i> ?	Iya
6	Apakah ada aturan dari orang tua untuk mengontrol waktu dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Ada
7	Aplikasi / aktivitas apa saja yang paling sering digunakan ketika bermain <i>gadget</i> ?	Mabar <i>free fire</i> , liat <i>tiktok</i>
8	Bagaimana perasaanmu ketika tidak menggunakan <i>gadget</i> ?	Sedih, bingung harus melakukan apa
9	Apakah kamu merasa sulit ketika berhenti bermain <i>gadget</i> ketika waktu yang ditentukan sudah habis?	Iya
10	Apakah yang kamu rasakan ketika tidak boleh bermain <i>gadget</i> ?	Marah, dan menangis

#### Wawancara dengan subyek J

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapa perkiraan waktu yang dihabiskan untuk menggunakan <i>gadget</i> ?	Sekitar 9 jam sehari
2	Apakah kamu pernah berbohong untuk mencuri waktu dalam bermain	Iya

	<i>gadget?</i>	
3	Apakah kamu lebih banyak menggunakan <i>gadget</i> dari pada bermain bersama teman-teman?	Iya
4	Apakah kamu pernah marah, menangis, rewel, dan tantrum saat tidak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> ?	Iya
5	Apakah kamu mengalami kesulitan untuk membatasi dan mengontrol penggunaan <i>gadget</i> ?	Iya
6	Apakah ada aturan dari orang tua untuk mengontrol waktu dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	Ada
7	Aplikasi / aktivitas apa saja yang paling sering digunakan ketika bermain <i>gadget</i> ?	Bermain <i>game</i> , <i>instagram</i> , liat <i>tiktok</i> , dan <i>whatsapp</i>
8	Bagaimana perasaanmu ketika tidak menggunakan <i>gadget</i> ?	Merasa bingung, ingin bermain bersama teman, saya menjadi mengantuk saat dirumah ketika tidak ada kegiatan
9	Apakah kamu merasa sulit ketika berhenti bermain <i>gadget</i> ketika waktu yang ditentukan sudah habis?	Iya
10	Apakah yang kamu rasakan ketika tidak boleh bermain <i>gadget</i> ?	Kesal, capek, dan sedih



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
**FAKULTAS DAKWAH**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
 Jl. Mataram No. 1 Mangli Kaliwates Jember, Kode Pos 68136  
 email: [fasuliusdakwah@uinkhas.ac.id](mailto:fasuliusdakwah@uinkhas.ac.id) website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>



Nomor : B.2732/Un.22/D.3.WD.1/PP.00.9/ 6 /2025 4 Juni 2025  
 Lampiran : -  
 Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Lembaga TPQ El Malyaqin Bondowoso

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Dwi Wahyu Ningsih  
 NIM : 211103030011  
 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 Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget (Monophobia) Pada Anak-anak Di Taman Pendidikan Al-Qur'an El Malyaqin Bondowoso "

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

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

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

Uun Yusufa



 **TAMAN PENDIDIKAN AL- QUR'AN EL MALYAQIN**  
 Alamat Jl. Utara Lapangan Victory Gang Melati RT 05 / RW Desa Pongogati Kec.  
 Curahdami Kabupaten Bondowoso  
 Telp. 085235424656. Kec. Curahdami Kabupaten Bondowoso

---

**SURAT KETERANGAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini Pengasuh TPQ EL MALYAQIN menerangkan bahwa:

Nama : Dwi Wahyu Ningsih  
 Nim : 211103030011  
 Fakultas : Bimbingan dan Konseling Islam  
 Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Mahasiswa tersebut benar-benar telah mengadakan penelitian di TPQ EL MALYAQIN Bondowoso dengan judul **"UPAYA PENDAMPINGAN ORANG TUA DALAM MENGATASI KECANDUAN GADGET (MONOPHOBIA) PADA ANAK-ANAK DI TAMAN PENDIDIKAN AL QUR'AN EL MALYAQIN BONDOWOSO"** dari tanggal 09 Mei 2025 s.d 09 Juni 2025.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

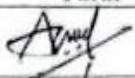
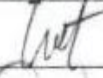
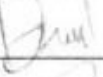
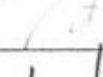
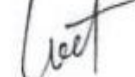
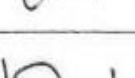
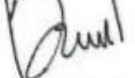

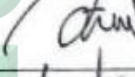
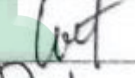
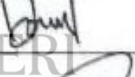
Bondowoso, 09 Juni 2025  
 Pengasuh TPQ EL MALYAQIN

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

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

**Judul** : Pendampingan Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget (Monophobia) Pada Anak-anak TPQ El Malyaqin Kabupaten Bondowoso

**Lokasi** : Desa Poncogati, kecamatan Curahdami Bondowoso

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1	09 Mei 2025	Observasi awal bersama anak-anak TPQ dan melakukan wawancara	
2	09 Mei 2025	Observasi awal bersama ibu Weni dan melakukan wawancara	
3	09 Mei 2025	Observasi awal bersama ibu Devi dan melakukan wawancara	
4	09 Mei 2025	Observasi Awal bersama ibu Anisa dan melakukan wawancara	
5	20 Mei 2025	Pengecekan setengah hasil dari pengerjaan media poster tantangan 30 hari dan melakukan wawancara kepada ibu Weni	
6	20 Mei 2025	Pengecekan setengah hasil dari pengerjaan media poster tantangan 30 hari dan melakukan wawancara kepada ibu Devi	
-	20 Mei 2025	Pengecekan setengah hasil dari pengerjaan media poster tantangan 30 hari dan melakukan wawancara kepada ibu Anisa	
8	9 Juni 2025	Analisis akhir dan wawancara kepada ibu Weni	
9	9 Juni 2025	Analisis akhir dan wawancara kepada ibu Devi	
10	9 Juni 2025	Analisis akhir dan wawancara kepada ibu Anisa	
11	9 Juni 2025	Meminta surat keterangan selesai penelitian	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAL HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## DOKUMENTASI



Melakukan observasi awal dan wawancara dengan anak-anak TPQ El Malyaqin Bondowoso



Melakukan observasi dan wawancara kepada anak-anak TPQ El Malyaqin Bondowoso



Memberikan hiburan kepada anak-anak tpq El Malyaqin Bondowoso dengan membuat gelang dari manik-manik



Melakukan observasi akhir kepada subyek I, R, dan J di TPQ El Malyaqin Bondowoso



Melakukan wawancara dengan ibu W selaku orang tua subyek I



Melakukan wawancara dengan ibu D selaku orang tua subyek R



Melakuakn wawancara dengan ibu A selaku orang tua subyek

## BIODATA



### A. Biodata Diri

1. Nama Lengkap : Dwi Wahyu Ningsih
2. NIM : 211103030011
3. Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 14 Oktober 2002
4. Alamat : Jl. Gajah Mada 28, No 81.
5. Program Studi : Bimbingan dan Konseling Islam
6. Fakultas : Dakwah
7. Email : [dwiwahyuni98589@gmail.com](mailto:dwiwahyuni98589@gmail.com)

### B. Riwayat Pendidikan

1. 2009 – 2015 : SDN Kaliwates 01 Jember
2. 2015 – 2018 : SMP 01 Islam Jember
3. 2018 – 2021 : SMK Al Qodiri Jember
4. 2021 – 2025 : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### C. Riwayat Organisasi

5. UKOR (Unit Kegiatan Olahraga)