

**PENERAPAN TEKNIK *PUNISHMENT* UNTUK MENGATUR  
JADWAL *SCREEN TIME* PADA ANAK ASUH DI LKSA  
ASSOFYAN-AMBULU**

**SKRIPSI**



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

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

**PENERAPAN TEKNIK *PUNISHMENT* UNTUK MENGATUR  
JADWAL *SCREEN TIME* PADA ANAK ASUH DI LKSA  
ASSOFYAN-AMBULU**

**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 dan Konseling Islam



Oleh :

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

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**

**KIAI HAJI ACHMAD SHIDDIQ JEMBER**

**FAKULTAS DAKWAH**

**DESEMBER 2025**

**PENERAPAN TEKNIK *PUNISHMENT* UNTUK MENGATUR  
JADWAL *SCREEN TIME* PADA ANAK ASUH DI LKSA  
ASSOFYAN-AMBULU**

**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 dan Konseling Islam



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
Disetujui Pembimbing

J E M B E R



Anisah Prafitralia, M. Pd.  
NIP. 198905052018012002

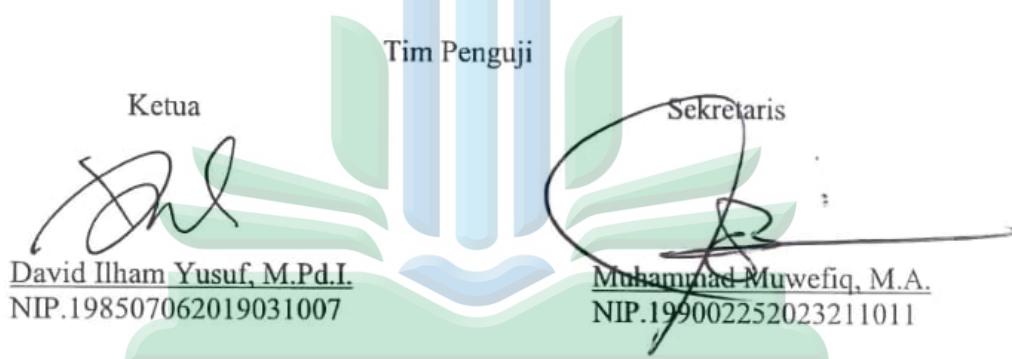
**PENERAPAN TEKNIK *PUNISHMENT* UNTUK MENGATUR  
JADWAL *SCREEN TIME* PADA ANAK ASUH DI LKSA  
ASSOFYAN-AMBULU**

**SKRIPSI**

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

Hari : Selasa

Tanggal : 16 Desember 2025



Anggota :

1. Dr. Moh. Mahfudz Faqih, S.Pd., M.Si.
2. Anisah Prafitralia, M.Pd.

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

**J E M B E R**

Menyetujui

Dekan Fakultas Dakwah



## MOTTO

“Disiplin adalah jembatan antara kebiasaan buruk dan perubahan  
yang lebih baik”<sup>1</sup>



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

---

<sup>1</sup> B. F. Skinner, *Science And Human Behavior*.

## PERSEMBAHAN

Diharapkan bahwa karya sederhana ini akan memberikan manfaat bagi mereka yang ingin meningkatkan pengetahuan. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada mereka yang selalu mendukung dan mendoakan saya agar dapat mencapai cita-cita saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Saya juga ingin menyampaikan penghargaan kepada sahabat dan teman yang selalu meluangkan waktu berharga mereka untuk memberikan motivasi setiap saat. Diantaranya yaitu kepada:

1. Kedua orang tua saya yang senantiasa selalu mendoakan dan memberikan pengorbanan yang tidak pernah putus mengiringi setiap langkah saya.
2. Adik dan kakak saya Anisah Fadliyah Akbariyah dan Goldheana Anandya Kusumawardhani yang menjadi motivasi dan sumber semangat dalam setiap proses panjang yang saya lewati.

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

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada program studi yang penulis tempuh. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, para sahabat, serta seluruh umat beliau yang istiqamah dalam mengikuti sunnahnya hingga akhir zaman.

Kesuksesan dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta do'a dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S. Ag., M.M., CPEM. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UIN KHAS) Jember
2. Bapak Prof. Dr. Fawaizul Umam, M.Ag selaku Dekan Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
3. Bapak Dr. Uun Yusufa, M. A. selaku Wakil Dekan I Fakultas Dakwah UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
4. Bapak Dr. Muhib Alwi, S.Psi., M.A. selaku Ketua Jurusan Psikologi dan Bimbingan Konseling
5. Bapak David Ilham Yusuf, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam
6. Bapak Muhammad Ardiansyah, M.Ag selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA)
7. Ibu Anisah Prafitralia, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi
8. Seluruh dosen Fakultas Dakwah khususnya yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga dapat menambah wawasan baru.
9. Teman-teman seperjuangan, Adel, Dita dan Sofia yang selalu mendukung dan membantu penulis hingga bisa sampai pada titik ini.

10. Bapak Muhammad Alwan selaku pengasuh dan pengurus juga anak asuh di LKSA Assofyah Ambulu yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis dan ikut membantu dalam proses penelitian ini.

Jember, 17 Desember 2025

Penulis



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

## ABSTRAK

Dian Izzah Abqoriyah, 2025: *Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal Screen Time Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyany Ambulu*

**Kata Kunci:** anak asuh, teknik punishment, screen time

Penggunaan gadget yang berlebihan menjadi fenomena yang umum terjadi pada anak dan berdampak pada perilaku maupun perkembangan sosial-emosional. Di LKSA Assofyany Ambulu, anak asuh menunjukkan kecenderungan *screen time* yang tidak terkontrol sehingga diperlukan strategi pendisiplinan. Teknik punishment digunakan sebagai upaya membentuk perilaku baru yang lebih disiplin melalui pemberian konsekuensi atas pelanggaran aturan *screen time*.

Fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Bagaimana penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal *screen time* anak asuh di LKSA Assofyany Ambulu. (2) Bagaimana hasil dari penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time anak asuh di LKSA Assofyany Ambulu.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Untuk mendeskripsikan penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time pada anak asuh di LKSA Assofyany Ambulu. (2) Untuk mendeskripsikan hasil dari penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time pada anak asuh di LKSA Assofyany Ambulu.

Metode penelitian yang digunakan adalah dengan metode penelitian kualitatif deskriptif. Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik punishment dilakukan dengan tiga tahapan yaitu pengenalan screen time, penerapan punishment, dan evaluasi. Penerapan teknik punishment bertujuan untuk menghilangkan penguatan positif dan memberikan stimulus yang bersifat mendidik tanpa kekerasan. Setelah observasi dilakukan, tiga anak asuh yang menjadi subjek penelitian menunjukkan perubahan positif berupa meningkatnya kedisiplinan, kepatuhan terhadap jadwal screen time, serta kemampuan mengontrol penggunaan gadget.

## DAFTAR ISI

Hal.

<b>Halaman Sampul.....</b>	<b>i</b>
<b>Persetujuan Pembimbing .....</b>	<b>ii</b>
<b>Pengesahan Tim Penguji .....</b>	<b>iii</b>
<b>Motto .....</b>	<b>iv</b>
<b>Persembahan .....</b>	<b>v</b>
<b>Kata Pengantar .....</b>	<b>vi</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>viii</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xi</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Lampiran .....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian .....	13
C. Tujuan Penelitian .....	13
D. Manfaat penelitian.....	13
1. Manfaat Teoritis .....	13
2. Manfaat Praktis.....	14
E. Definisi Istilah.....	14
F. Sistematika pembahasan .....	15
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>17</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	17
B. Kajian Teori .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>42</b>
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi Penelitian .....	43
C. Subyek Penelitian.....	44
D. Teknik Pengumpulan Data.....	45

E. Analisis Data .....	48
F. Keabsahan Data.....	49
G. Tahap Tahap Penelitian.....	50
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS .....</b>	<b>52</b>
A. Gambaran Objek Penelitian .....	52
B. Gambaran Subjek Penelitian .....	56
C. Penyajian Data dan Analisis.....	58
D. Pembahasan Temuan.....	87
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>95</b>
A. Kesimpulan .....	95
B. Saran.....	96
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>97</b>



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

## DAFTAR TABEL

<b>No Uraian</b>	<b>Hal.</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	22
4.1 Jadwal Harian.....	54
4.2 Jadwal Mingguan .....	55
4.3 Jadwal Screen Time .....	55



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

## DAFTAR GAMBAR

No Uraian	Hal.
4.1 Pengenalan peraturan .....	61
4.2 Penerapan Punishment .....	67
4.3 Tempat Penyimpanan Gadget (HP) Anak Asuh .....	70
4.4 Evaluasi bersama pengasuh dan pengurus .....	76



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

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian

Lampiran 3 Surat Keaslian Tulisan

Lampiran 4 Matriks

Lampiran 5 Jurnal Penelitian

Lampiran 6 Surat Keterangan Lulus Plagiasi

Lampiran 7 Pedoman Wawancara

Lampiran 8 Pedoman Observasi



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

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan gadget telah mengubah cara manusia berkomunikasi dan berinteraksi. Dalam era digital saat ini anak-anak tumbuh dalam lingkungan yang memberikan kemudahan akses terhadap berbagai perangkat seperti smartphone, maupun laptop dalam kehidupan sehari-hari. Gadget menyediakan akses tidak terbatas pada informasi, komunikasi, ataupun sekedar untuk hiburan<sup>2</sup>. Pada dasarnya gadget dapat memberikan dampak yang begitu besar pada kehidupan. Sehingga tidak jarang jika saat ini banyak orang yang memiliki dan menggunakan gadget untuk kegiatan sehari-hari. Gadget sudah menjadi barang yang lumrah di kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, sampai dengan orangtua memiliki gadget. Banyak alasan mengapa gadget sangat dibutuhkan seperti untuk kebutuhan pekerjaan, bisnis ataupun hanya kebutuhan pribadi.

Data Reportal pada awal tahun 2024, penggunaan digital di Indonesia mencapai 66,5 persen dengan 185,3 juta pengguna internet. Sebanyak 139,0 juta pengguna media sosial di Indonesia pada Januari 2024 yang setara dengan 49,9 persen dari total populasi. Sebanyak 353,3 juta sambungan telepon seluler aktif di Indonesia pada awal tahun 2024 atau setara dengan 126,8 persen dari total penduduk. Secara lebih luas, 75,0 persen dari

---

<sup>2</sup> “Masyarakat Minta Adanya Aturan Penggunaan Ponsel Untuk Pelajar,” Komdigi, Agustus, 26, 2020, <http://selular.id/news/2015/08/masyarakat-minta-adanya-aturan-penggunaan-ponsel-untuk-pelajar/>

total basis pengguna internet di Indonesia (tanpa memandang usia) menggunakan setidaknya satu platform media sosial pada bulan Januari 2024.

Gadget telah menjadi suatu hal yang wajib ada di setiap individu, yang menjadikan anak lebih sering bermain dengan gadget daripada untuk belajar ataupun bermain di luar rumah bersama teman-temannya. Penggunaan gadget di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang terutama perkembangan personal sosial anak.<sup>3</sup> Apabila anak terlalu banyak menggunakan gadget juga dapat mempengaruhi masalah pengelihatan jangka panjang, seperti miopi atau rabun jauh atau yang biasa disebut mata minus. Dampak lain yang akan di terima oleh anak seperti sulit berinteraksi dengan lingkungan sosial, perkembangan kognitif anak tumbuh dengan lambat, rusaknya mental anak, bahkan tidak jarang juga anak menjadi pemalas dan pembangkang kepada orangtuanya<sup>4</sup>. Beberapa penelitian menyatakan bahwa *screen time* atau lamanya melihat layar monitor serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan waktu tidur dan gangguan tidur pada anak<sup>5</sup>. Maka dari itu perlu adanya pengawasan dari orangtua untuk penggunaan gadget pada anak-anak agar diperhatikan lebih intens, karena penggunaan gadget yang berlebihan dapat memberi dampak buruk bagi pertumbuhan anak.

<sup>3</sup> Eva Manfaatin, “*Pengaruh Screen time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.*”

<sup>4</sup> Inayah Istiqomah, *Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung*, 5.

<sup>5</sup> “Masyarakat Minta Adanya Aturan Penggunaan Ponsel Untuk Pelajar,” Komdigi, Agustus, 26, 2020, <http://selular.id/news/2015/08/masyarakat-minta-adanya-aturan-penggunaan-ponsel-untuk-pelajar/>

Beberapa penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Luthfiyah dan Ulfa menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *screen time* dengan perkembangan anak usia prasekolah di Kecamatan Karangwelas.<sup>6</sup> Akan tetapi, penelitian yang dilakukan oleh Eva dan Mita menunjukkan bahwa *screen time* yang berlebihan akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan anak.<sup>7</sup> Penelitian Susi dan Hardiyanti juga menyatakan bahwa *screen time* yang tidak terkontrol dapat menyebabkan anak mengalami gangguan emosional serta menurunkan keterampilan motorik anak.<sup>8</sup>

Orangtua merupakan pusat pendidikan yang utama bagi perkembangan anak. Anak mengenal segala sesuatu dari hal-hal sederhana bahkan paling kecil sekalipun dari orangtua. Pendidikan awal dalam lingkungan keluarga adalah bekal utama anak untuk persiapan awal dalam kehidupan anak itu sendiri, karena keluarga merupakan kelompok kecil yang terdiri dari beberapa orang di dalamnya dan juga memiliki ikatan darah serta memiliki hubungan yang erat satu dengan yang lain<sup>9</sup>. Keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi anak, karena dalam keluarga anak mendapatkan asuhan, didikan dan bimbingan. Sebagian besar kehidupan anak tersebut

<sup>6</sup> Luthfiyah Hasna Afifah dan Ulfa Azizah, “*Hubungan screen time terhadap perkembangan social anak usia prasekolah di kecamatan Karanglewas*,” *Jurnal Promotif Preventif* no 6:46. <http://journal.unpacti.ac.id/index.php/JPP>

<sup>7</sup> Eva Manfaatin dan Mita Aulia, “*Pengaruh screen time terhadap perkembangan anak usia dini*,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* no 01, Tahun 2024: 28.

<sup>8</sup> Susi Roida Simanjuntak, “*Literatur Review: Pengaruh screen time terhadap masalah perilaku anak*,” *Jurnal Keperawatan* no 1, Februari 2023: 64.

<sup>9</sup> Ratna Putri Handayani, “*Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengurangi Perilaku Membolos Anak Kelas VII Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019*,” 21.

berada dalam lingkungan keluarga anak. Keluarga merupakan peletak dasar bagi anak, seperti pendidikan, akhlak, keagamaan<sup>10</sup>.

Kewajiban orang tua atas anaknya juga termuat dalam hadist riwayat Ibnu Majah:

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ: {أَكْرِمُوا أُولَادَكُمْ وَأَحْسِنُوا آدَابَهُمْ}

Artinya: Nabi SAW bersabda: “Muliakanlah anak-anak kalian dan ajarilah anak tata krama.” (H.R Ibnu Majah).

Di Indonesia pengaturan hak anak secara eksplisit termuat dalam undang-undang no 4 tahun 1979 tentang kesejahteraan anak<sup>11</sup>. Dalam undang-undang tersebut dijelaskan bahwa orang tua merupakan lingkungan pertama yang bertanggung jawab terhadap kesejahteraan anak secara jasmani, rohani dan sosial. Namun realitanya banyak keluarga (orang tua) yang tidak mampu menjalankan fungsi keluarga sebagaimana mestinya dengan berbagai faktor penyebab dan alasan, misalnya anak-anak yang lahir dalam keluarga miskin, kehadiran anak tidak dikehendaki orang tua, eksplorasi anak, pola asuh yang salah, serta keterpisahan anak dengan orang tua, merupakan persoalan-persoalan yang banyak dialami oleh sebagian anak. Dengan situasi dan kondisi demikian, maka anak akan mengalami kurang perhatian, kurang kasih sayang dan pendidikan terbengkalai. Dengan beragam latar belakang tersebut anak

<sup>10</sup> Nini Anggraini, Fachrina, Maihasni & M. Fedro Syafiola “Efektivitas Metode Sosialisasi melalui Ganjaran dan Punishment pada Perilaku Anak Asuh Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Kota Padang”

<sup>11</sup> Badan Pembinaan Hukum Nasional. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak, Pasal 4 Ayat (1).

membutuhkan keluarga pengasuhan alternatif atau dengan kata lain anak membutuhkan orang tua pengganti sebagai pengasuhnya.<sup>12</sup>

Di Indonesia undang-undang perlindungan anak no 23 tahun 2002 Bab 2 pasal 2 menyatakan bahwa, anak berhak mendapatkan kesejahteraan, asuhan, perawatan, bimbingan berdasarkan kasih sayang baik dalam keluarga ataupun asuhan khusus untuk dapat tumbuh dan berkembang<sup>13</sup>. Jika orangtua tidak ada atau tidak diketahui keberadaannya dengan kata lain tidak dapat melaksanakan kewajiban dan tanggung jawabnya sesuai dengan peraturan perundangan perlindungan anak, anak tersebut dapat beralih ke keluarga atau kerabat<sup>14</sup>. Jika keluarga atau kerabat tidak mampu menjadi pengganti untuk melaksanakan kewajiban orangtua anak, maka dapat dialihkan ke lembaga pengasuhan alternatif, yaitu bentuk pengasuhan berbasis keluarga pengganti atau yang disebut Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) yang dilakukan oleh pihak di luar keluarga inti, yang memiliki tanggung jawab untuk memenuhi kebutuhan anak-anak terlantar sesuai dengan peraturan menteri no 21 tahun 2013.

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
Hadist tentang anak-anak yatim termuat dalam buku Ilmu Hadits Praktis Mahmud Thahan, yang bunyinya:

<sup>12</sup> Khusnul Khotimah, *Peran Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Mukti Wibawa Ponorogo dalam Membentuk Life Skill Anak Asuh Melalui Pelatihan Kewirausahaan*, 2.

<sup>13</sup> Babel kemenag. Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, Bab 2 pasal 2.

<sup>14</sup> Nini Anggraini dan Maihasni, "Efektivitas Metode Sosialisasi melalui Ganjaran dan Punishment pada Perilaku Anak Asuh Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Kota Padang," 414.

وَقَالَ عَلَيْهِ الصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ: {إِنَّ فِي الْجَنَّةِ دَارًا يُقَالُ لَهَا دَارُ الْفَرْحَنِ لَا يَدْخُلُهَا إِلَّا مَنْ فََحَ يَتَامَى الْمُؤْمِنِينَ}

Artinya: Nabi SAW bersabda: “Sungguh di dalam surga ada rumah yang disebut rumah kebahagiaan yang tidak dimasuki kecuali orang yang membahagiakan anak-anak yatim yang mukmin.” (HR Imam Hamzah bin Yusuf dan Ibnu Najjar).

Hadist di atas menyebutkan bahwa Nabi Muhammad SAW mengajarkan kita untuk membahagiakan anak-anak yatim, karena tidak ada rumah kebahagiaan di dalam surga kecuali orang-orang yang membahagiakan anak yatim. Maka lakukanlah dengan cara yang paling baik bagi anak, dan apabila kita berbaur dengan anak dalam urusan sehari-hari, maka anak (anak yatim) adalah saudara seagama, dan sesama saudara harus memperhatikan kemaslahatan saudaranya.<sup>15</sup>

Didirikannya Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) atau bisa disebut panti asuhan yang merupakan salah satu lembaga perlindungan anak, berfungsi memberikan perlindungan terhadap anak-anak sebagai wakil orangtua dalam memenuhi kebutuhan mental dan sosial pada anak asuh agar anak memiliki kesempatan untuk mengembangkan diri mencapai tingkat kedewasaan yang matang serta mampu melaksanakan perannya sebagai individu dan warga negara didalam kehidupan bermasyarakat<sup>16</sup>. Salah satunya di LKSA Assofyan-Ambulu.

LKSA Assofyan-Ambulu adalah salah satu lembaga kesejahteraan sosial anak yang berada di kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. Lembaga

<sup>15</sup> Dr. Mahmud Thahan, *Ilmu Hadits Praktis*.

<sup>16</sup> Sungkono, *Peran Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Mukti Wibawa Ponorogo dalam Membentuk Life Skill Anak Asuh Melalui Pelatihan Kewirausahaan*, 2.

kesejahteraan sosial anak atau yang biasa disebut panti asuhan Assofyan-Ambulu merupakan lembaga yang mewadahi anak-anak terlantar atau yang memiliki keterbatasan biaya pada pendidikan. LKSA Assofyan memiliki anak asuh kurang lebih 25 anak dengan berbagai latar belakang yang berbeda. Perbedaan latar belakang yang berbeda itu, pengasuh tentunya memiliki kendala yang berbeda pula di setiap anak asuh, salah satunya masalah mengenai jadwal *screen time* penggunaan gadget di LKSA Assofyan-Ambulu.

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak asuh di LKSA assofyan membuat pengurus dan pengasuh tergerak untuk membuat peraturan terkait penggunaan gadget setiap harinya, yang biasa disebut dengan *screen time*. *Screen time* adalah jumlah waktu yang dihabiskan seseorang dalam menggunakan gadget seperti televisi, handphone, tablet ataupun yang lainnya. Menerapkan jadwal *screen time* pada anak sangat penting diberikan karena membantu mengontrol sifat berlebihan dalam menggunakan alat elektronik.

Pemberian jadwal *screen time* di LKSA assofyan ambulu memiliki tujuan untuk mengontrol kebiasaan menggunakan gadget yang berlebihan pada anak asuh.

## J E M B E R

Susi Roida Simanjuntak dalam jurnal keperawatannya, pada tahun 2020 WHO mengemukakan bahwa anak 0-1 tahun tidak direkomendasikan untuk memiliki *screen time*, anak dengan rentang usia 2-4 tahun durasi *screen time* tidak lebih dari 1 jam dan anak usia 5-17 tahun durasi *screen time* tidak lebih dari 2 jam. Namun pada kenyataannya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan gadget 4-5 kali lebih banyak dari jumlah *screen time*

yang dianjurkan. Peningkatan durasi *screen time* pada anak bisa menyebabkan berkurangnya interaksi antara orangtua dengan anak sehingga memungkinkan terjadinya masalah perilaku pada anak.<sup>17</sup>

Berdasarkan wawancara pra penelitian yang dilakukan peneliti, di LKSA Assofyah-Ambulu anak asuh diberi kebebasan menggunakan gadget. Seperti ketika di sekolah, anak asuh jenjang SMP dan SMA diperbolehkan membawa gadget untuk memudahkan anak mengakses internet di sekolah. Ketika sudah kembali ke panti di jam pulang sekolah, anak asuh masih diperbolehkan untuk bermain gadget hingga adzan ashar berkumandang. Ketika mulai masuk waktu ashar anak asuh diwajibkan untuk berjamaah bersama di masjid, baru setelah selesai sholat ashar akan disiarkan untuk mengumpulkan gadget di tempat yang sudah disediakan sebagai tanda waktu menggunakan gadget di LKSA Assofyah-Ambulu telah selesai. Biasanya setelah gadget dikumpulkan dan ashar telah dilaksanakan, anak asuh menjalankan jadwal harian yang sudah ada.

Selain di Sekolah, anak asuh juga diberi kebebasan menggunakan gadget sebagai sarana belajar, seperti pada saat KBM (kegiatan belajar mengajar) berlangsung. Diberikannya kebebasan menggunakan gadget oleh pengasuh diharapkan dapat menjadi media pendukung anak asuh dalam kegiatan belajar anak juga agar anak tidak merasa adanya perbedaan cara belajar anak dengan teman sebayanya yang lain. Bahwa anak pun memiliki

---

<sup>17</sup> Susi Roida Simanjuntak, “Literatur Review: Pengaruh *Screen time* Terhadap Masalah Perilaku Anak,” 65.

peluang yang sama untuk merasakan belajar dengan bantuan media gadget, dan memiliki peluang yang sama pula dalam mengembangkan prestasi dalam bidang akademik di sekolah. Namun realitanya, ketika di wawancara oleh peneliti, pengasuh menyatakan bahwa anak asuh di LKSA Assofyan memiliki kebiasaan buruk mengenai cara mengatur waktu penggunaan gadget (*screen time*). Masih ada anak asuh yang melanggar peraturan yang sudah dibuat. Seperti tidak mengumpulkan gadget pada waktunya, menggunakan gadget untuk mengakses media sosial alih-alih untuk sarana belajar.<sup>18</sup>

Adanya perbedaan antara tujuan awal pemberian kebebasan menggunakan gadget dengan realitas perilaku anak asuh di lapangan. Pada awalnya, kebebasan menggunakan gadget diberikan sebagai bentuk dukungan terhadap proses belajar anak asuh, baik di sekolah maupun di panti. Anak asuh diperbolehkan membawa gadget ke sekolah agar tidak tertinggal dalam pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran, serta diperbolehkan menggunakan gadget hingga waktu tertentu setelah pulang sekolah. Kebijakan ini diharapkan mampu menciptakan kesetaraan kesempatan belajar antara anak asuh dengan teman sebaya di luar panti, sekaligus meningkatkan motivasi belajar dan prestasi akademik anak.

Namun, berdasarkan hasil wawancara pra-penelitian dan observasi awal yang dilakukan peneliti, kebijakan tersebut justru memunculkan permasalahan baru. Sebagian anak asuh menunjukkan kecenderungan menggunakan gadget secara berlebihan dan tidak sesuai dengan tujuan awal

---

<sup>18</sup> Muhammad Alwan, diwawancara oleh Penulis, Jember, 23 september 2024

yang telah ditetapkan. Anak asuh tidak hanya memanfaatkan gadget untuk keperluan belajar, tetapi juga menggunakannya untuk mengakses media sosial, bermain *game*, dan aktivitas hiburan lainnya hingga melampaui batas waktu yang telah ditentukan. Fenomena ini terlihat dari adanya anak asuh yang sengaja menunda pengumpulan gadget, memberikan alasan yang tidak sesuai dengan kenyataan, bahkan secara diam-diam tetap menggunakan gadget di luar jadwal screen time yang berlaku.

Adanya ketidakseimbangan antara aturan yang telah dibuat dengan tingkat kepatuhan anak asuh terhadap aturan tersebut juga menjadi permasalahan di LKSA Assofyah Ambulu yang perlu diperhatikan. Meskipun jadwal screen time telah ditetapkan dan disosialisasikan, pelanggaran tetap terjadi secara berulang. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan aturan saja belum cukup untuk membentuk perilaku disiplin pada anak asuh. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kebutuhan akan strategi pendisiplinan yang lebih tegas dan terstruktur agar anak asuh mampu memahami konsekuensi dari perilaku yang mereka lakukan. Dari sinilah muncul urgensi penerapan teknik punishment sebagai salah satu bentuk intervensi perilaku yang dianggap relevan dengan permasalahan yang terjadi.

Berdasarkan fenomena tersebut, pengurus dan pengasuh LKSA Assofyah Ambulu kemudian menerapkan teknik punishment sebagai bagian dari upaya pendisiplinan anak asuh dalam mengatur screen time. Penerapan punishment tidak dimaksudkan sebagai bentuk hukuman yang bersifat menyakiti, melainkan sebagai sarana pembelajaran agar anak asuh menyadari

bahwa setiap pelanggaran terhadap aturan memiliki konsekuensi. Fenomena ini menarik untuk dikaji karena memperlihatkan bagaimana punishment digunakan sebagai alat pembentukan perilaku baru yang lebih positif, khususnya dalam konteks lembaga kesejahteraan sosial anak.

Selain itu, fenomena penerapan teknik punishment dalam mengatur screen time di LKSA Assofyany Ambulu juga menarik karena dilakukan secara bertahap, terstruktur, dan disesuaikan dengan tingkat pelanggaran yang dilakukan anak asuh. Proses ini mencerminkan penerapan prinsip-prinsip teori behavioristik B.F. Skinner, di mana perilaku dibentuk melalui hubungan antara stimulus, respons, pengulangan, dan konsekuensi. Pengasuh berperan sebagai pengendali lingkungan yang memberikan stimulus berupa aturan dan punishment, sedangkan anak asuh memberikan respons yang dapat diamati dalam bentuk kepatuhan atau pelanggaran.

Berdasarkan rangkaian fenomena tersebut, peneliti melihat adanya kesenjangan antara harapan ideal penggunaan gadget sebagai media pendukung pembelajaran dengan realitas perilaku anak asuh yang cenderung menyalahgunakan kebebasan tersebut. Kesenjangan inilah yang menjadi dasar ketertarikan peneliti untuk mengkaji secara lebih mendalam penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal screen time anak asuh di LKSA Assofyany Ambulu. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai proses, dinamika, serta hasil penerapan teknik punishment sebagai upaya pendisiplinan dan pembentukan perilaku positif pada anak asuh.

Penerapan teori Behavioristik oleh B.F. Skinner dalam penelitian ini digunakan untuk mendisiplinkan dan membentuk perilaku baru yang lebih positif pada anak asuh. Penelitian ini dibuat secara khusus menggunakan prinsip dari stimulus dan respon, pengulangan dan punishment. Teori belajar behavioristik yaitu adanya hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi pada individu karena adanya pengaruh lingkungan di sekitarnya. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap kebiasaan yang dilakukan seseorang, maka dari itu kebiasaan menggunakan gadget yang melebihi batas waktu harus diberikan pendisiplinan. Pengasuh memberi punishment kepada anak yang melanggar peraturan agar jera dan tidak lagi melanggar peraturan yang sudah ada di LKSA Assofyah-Ambulu. Pemberian punishment ditujukan agar anak-anak asuh jera terhadap perbuatan yang melanggar dan tidak lagi mengulaginya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengasuh di LKSA Assofyah-Ambulu menerapkan teknik punishment guna mendisiplinkan anak dalam mengatur *screen time*. Teknik ini bertujuan sebagai upaya pencegahan dalam meminimalisir dampak negatif dari penggunaan media elektronik yang berlebihan, yaitu dengan menerapkan batasan waktu (durasi) *screen time* serta pengawasan.<sup>19</sup> Berdasarkan fenomena ini, maka penelitian ini bertujuan untuk mengekplorasi lebih lanjut penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal *screen time* anak asuh di LKSA Assofyah-Ambulu. Berdasarkan fenomena yang terjadi di lapangan, maka peneliti tertarik untuk melakukan

---

<sup>19</sup> Dinar Nur Inten, Mansipal Marhun, dan Nurhamida, “Studi Deskriptif Penerapan *Screen time* Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini,” 57.

penelitian dengan judul “Penerapan Teknik *Punishment* Untuk Mengatur Jadwal *Screen time* Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyan-Ambulu”.

### **B. Fokus Penelitian**

Merujuk pada uraian konteks penelitian sebelumnya, maka fokus utama penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan teknik *punishment* untuk mengatur jadwal *screen time* pada anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu?
2. Bagaimana hasil dari menerapkan teknik *punishment* untuk mengatur jadwal *screen time* pada anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu?

### **C. Tujuan penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penerapan teknik *punishment* untuk mengatur jadwal *screen time* pada anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu
2. Untuk mendeskripsikan hasil dari penerapan teknik *punishment* untuk mengatur jadwal *screen time* pada anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu

### **D. Manfaat penelitian**

Penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi semua pihak yang terkait. Maka

manfaat penelitian ini adalah

1. Manfaat Teoritis

#### **J E M B E R**

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian keilmuan, khususnya dalam bidang bimbingan dan konseling Islam serta psikologi pendidikan, yang berkaitan dengan penerapan teknik *punishment* dalam pembentukan perilaku disiplin anak. Penelitian ini memperkaya pemahaman mengenai bagaimana teknik *punishment* dapat diterapkan secara edukatif untuk

mengatur jadwal screen time pada anak asuh di lembaga kesejahteraan sosial anak. Selain itu, penelitian ini juga memperkuat relevansi teori behavioristik, khususnya teori B.F. Skinner tentang stimulus dan respons, dalam konteks pengasuhan anak di panti asuhan. Temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi teoritis bagi penelitian selanjutnya yang membahas penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal *screen time* pada anak.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya wawasan, menambah pengetahuan, serta memberikan pengalaman langsung bagi peneliti terkait penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time pada anak asuh di LKSA Assofyah Ambulu.

### b. Bagi Mahasiswa Prodi BKI Di UIN KHAS Jember

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian, rujukan, maupun bahan evaluasi untuk penelitian selanjutnya, sekaligus menambah literatur dan memperluas pemahaman khususnya mengenai penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal *screen time* pada anak asuh.

## E. Definisi Istilah

### 1. Teknik *Punishment*

Teknik *punishment* pada penelitian ini adalah suatu strategi yang diberikan pengasuh kepada anak asuh dengan tujuan untuk mengontrol, mendisiplinkan dan menertibkan jadwal *screen time* di LKSA Assofyah-

Ambulu. Bentuk-bentuk punishment di LKSA Assofyany Ambulu antara lain:

## 2. *Screen time*

*Screen time* yang dimaksud pada penelitian ini adalah jumlah waktu yang digunakan untuk menggunakan gadget setiap harinya di LKSA Assofyany-Ambulu.

## 3. Anak asuh

Anak asuh yang dimaksud adalah anak yang berstatus tinggal di LKSA Assofyany-Ambulu.

## F. Sistematika Pembahasan

Pada penelitian ini, peneliti menyusun berdasarkan buku karya tulis ilmiah. Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan yang dimulai dari bab pendahuluan hingga penutup. Penyusunan dari sistematika pembahasan bertujuan mempermudah pembaca untuk memahami isi dari setiap pembahasan dalam penulisan. Adapun sistematika pembahasan penelitian sebagai berikut:

### UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Pendahuluan merupakan bagian pertama yang memuat pembahasan mengenai konteks masalah dalam penelitian atau latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah pada bagian judul penelitian, dan yang terakhir sistematika pembahasan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

Pada bagian ini berisi kajian kepustakaan yang di dalamnya mencakup penelitian terdahulu dan kajian teori, yang erat kaitannya dengan masalah yang akan diteliti. Fungsi dari bab II ini adalah untuk mengetahui hasil-hasil penelitian yang pernah ada di bidang sama, serta membicarakan teori yang berkaitan dengan topik penelitian ini.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas terkait pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan tahap-tahap penelitian.

## **BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

Bagian keempat merupakan memuat deskripsi objek penelitian yang dipilih, penyajian data, analisis data, dan pembahasan hasil berdasarkan hasil pengumpulan data-data yang sebelumnya telah temukan peneliti dan dilakukan oleh peneliti.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
BAB V KESIMPULAN  
KIAI HAIY ACHMAD SIDDIQ**  
Bagian terakhir merupakan bagian akhir dari skripsi memuat terdiri dari kesimpulan yang berdasarkan dari jawaban terhadap rumusan masalah di atas, dan bagian akhir memuat usulan mengenai topik penelitian.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Pada sub bab ini, peneliti akan menyajikan beberapa karya ilmiah yang berkaitan dengan tema yang akan dilakukan. Adapun judul dalam penelitian ini adalah “Penerapan Teknik *Punishment* Untuk Mengatur Jadwal *Screen time* Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyah-Ambulu”. Penyajian penelitian terdahulu ini bertujuan untuk mengetahui tingkat orisinalitas penelitian yang hendak dilakukan. Berikut penelitian-penelitian terdahulu:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Agustin et al., *Pengaruh Teknik Punishment Dengan Media Puzzle Floor Terhadap Perilaku Hiperaktif Pada Anak Down Syndrom*, 2024. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teknik punishment dengan media *puzzle floor* berpengaruh terhadap siswa *down syndrome* yang hiperaktif. Hal itu dibuktikan dengan adanya mean fase intervensi (B) dengan nilai 15 lebih tinggi jika dibandingkan dengan fase *baseline* (A) yang memperoleh nilai 6,8. Begitupun perubahan level pada analisis antar kondisinya mendapatkan nilai (+9). Pada persentase *overlap*, mendapatkan nilai 0% dimana hal tersebut menunjukkan jika intervensi yang telah diberikan kepada siswa memiliki pengaruh pada perilaku hiperaktifnya. Berdasar pada hasil dari analisis data dalam kondisi maupun antar kondisi, maka diketahui jika, penerapan teknik *punishment* dengan media *puzzle floor* berpengaruh terhadap perilaku hiperaktif pada anak *down syndrome*. Hal ini, dapat diketahui

karena perolehan hasil dari mean level fase intervensi (B) yang lebih tinggi dibandingkan dengan mean level fase *baseline* (A)<sup>20</sup>.

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Olfie et al., *Efektivitas Teknik Reward dan Punishment dalam Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Self Control dalam Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Kejuruan* 2024. Hasil penelitian menunjukkan bahwa konseling kelompok dengan *reward and punishment* efektif meningkatkan kontrol diri dalam menurunkan adiksi game online pada siswa . namun perlu dipertimbangkan waktu intervensi teknik yang lebih lama dan pemantauan secara terus-menerus setelah diberi perlakuan.<sup>21</sup>
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Nini Anggraini, Fachrina, Maihasni & M. Fedro Syafiola, jurnal yang berjudul *Efektivitas Metode Sosialisasi melalui Ganjaran dan Punishment pada Perilaku Anak Asuh Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Kota Padang, tahun 2024*. Adapun perbedaan penelitian ini terletak pada fokus permasalahan yang dikaji. Sedangkan persamaan penelitian ini terletak pada lokasi penelitian di lakukan, yaitu sama-sama berlokasi di lembaga kesejahteraan sosial anak. Hasil penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa pemberian ganjaran yang tepat dapat memperkuat perilaku positif.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Anggraini, Joko Siswanto, Sukamto, jurnal yang berjudul *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment*

<sup>20</sup> Agustin et al., “Pengaruh Teknik Punishment dengan Media Puzzle Floor Terhadap Perilaku Hiperaktif Pada Anak Down Syndrome,” *Journal of education and Instruction*. Hal 493

<sup>21</sup> Olfie et al., “Efektivitas Teknik Reward dan Punishment dalam Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Self Control dalam Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Kejuruan.” *Jurnal Bimbingan Konseling Flobamora*. 101-102

Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang, tahun 2019. Adapun perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada lokasi yang dituju dan fokus masalah yang diambil. Sedangkan persamaan terletak pada teknik yang digunakan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode observasi, wawancara, angket. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak pemberian reward and punishment bagi siswa SD Negeri Kaliwiru. Hasil penelitian menunjukkan Pemberian reward and punishment berdampak pada tingkat kedisiplinan dan motivasi belajar siswa jika dilakukan dengan baik dan sesuai. Dalam kaitannya dengan pembelajaran dan kedisiplinan guru menerapkan metode reward and punishment untuk memberikan motivasi kepada siswa agar lebih patuh dan tertib segala peraturan yang diterapkan sekolah.<sup>22</sup>

- e. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu, *Penerapan Teknik Extinction dan Punishment untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia 4-6*, Tahun 2023. Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian quasi eksperimen dengan menggunakan desain single-subject design atau single case design. Penelitian ini juga menggunakan teknik extinction dan punishment dalam intervensinya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya penurunan perilaku agresif pada anak usia 4-6 tahun setelah menjalani intervensi. Persamaan kedua penelitian ini terletak pada penggunaan teknik punishment sebagai metode utama dalam mengubah

---

<sup>22</sup> Siswanto dan Sukamto, *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang*.

perilaku anak. Perbedaan kedua penelitian ini yaitu terletak pada aspek spesifik yang diteliti.<sup>23</sup>

- f. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Manfaatin, Mita Aulia, jurnal yang berjudul *Pengaruh Screen time Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, tahun 2024*. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek yang diteliti, sedangkan persamaan terletak pada topik yang diteliti yaitu sama-sama membahas tentang *screen time*. Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi pengaruh *screen time* terhadap perkembangan anak usia dini dan bagaimana peran orang tua dalam mengatasinya. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, mengumpulkan atau mencari artikel yang relevan, menganalisis, dan menarik kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *screen time* yang berlebihan (di luar batas kewajaran) dapat berdampak negatif bagi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional.<sup>24</sup>
- g. Penelitian yang dilakukan oleh Susi Roida Simanjuntak, *Literatur Review: Pengaruh Screen time Terhadap Masalah Perilaku Anak, tahun 2023*. Perbedaan penelitian ini terletak pada jenis pembahasan yang diambil, yaitu membahas tentang review literatur dari beberapa jurnal yang membahas tentang pengaruh *screen time*. Sedangkan persamaan terletak pada topik yg diambil, yaitu sama-sama membahas tentang *screen time* dan masalah perilaku pada anak. Tujuan dari studi reviu ini adalah untuk mengetahui bagaimana hubungan dari *screen time* pada anak terhadap

<sup>23</sup> Wahyu Akbar, “Penerapan Teknik Extinction dan Punishment untuk Mengurangi Perilaku Aresif Anak Usia 4-6 tahun.” Jurnal Pendidikan Tambusi. Hal 21647

<sup>24</sup> Eva Manfaatin, “Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.”

masalah perilaku pada anak. Kesimpulan yang didapat: Studi reviu ini mengidentifikasi bahwa ada hubungan antara peningkatan *screen time* dengan peningkatan masalah perilaku pada anak.<sup>25</sup>

- h. Penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanti Pratiwi, *Screen time Dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha Pada Masa Tanggap Darurat Covid-19, tahun 2021*. Perbedaan terletak pada objek yang diteliti, dengan persamaan terletak pada topik yang dibahas yaitu sama-sama membahas tentang *screen time*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-naratif untuk menceritakan perilaku *screen time* dalam pengasuhan anak usia dini di masa tanggap darurat Covid-19. Tujuan penelitian ini untuk mengenahui peningkatan intensitas akses perangkat digital oleh anak selama WFH, bagaimana polanya, apa saja faktor yang mempengaruhinya, dan apa dampaknya terhadap aspek perkembangan anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada 6 faktor yang mempengaruhi pola, intensitas dan jangka waktu anak usia dini dalam menggunakan perangkat digital.<sup>26</sup>
- i. Penelitian yang dilakukan oleh Bakhrudin et al., *Penerapan Teknik Reinforcement Dan Punishment Di Sekolah Ramah*, 2024. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis action research. Selain itu, peneliti juga melakukan studi literatur untuk menunjang penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun teknik punishment masih

<sup>25</sup> Susi Roida Simanjuntak, *LITERATUR REVIEW: PENGARUH SCREEN TIME TERHADAP MASALAH PERILAKU ANAK*.

<sup>26</sup> Hardiyanti Pratiwi, "Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Gererasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19."

digunakan, namun dianggap kurang efektif dalam memperbaiki perilaku dan karakter siswa. Penerapan punishment cenderung membuat siswa merasa takut dan mengubah perilaku anak secara terpaksa, yang berpotensi kembali ke perilaku semula. Sebaliknya, teknik reinforcement dinilai lebih efektif karena perubahan perilaku yang terjadi berasal dari keinginan siswa sendiri, terjadi lebih cepat, dan membuat siswa merasa lebih senang serta nyaman. Guru sering memberikan penghargaan berupa barang atau pujian sebagai bentuk apresiasi kepada siswa setelah anak menunjukkan perubahan perilaku yang positif. Perbedaan dari kedua penelitian ini terletak pada penggunaan teknik punishment sebagai metode untuk mengubah perilaku anak. Keduanya bertujuan untuk mengubah perilaku anak, meskipun objek dan konteksnya berbeda. Keduanya juga menggunakan pendekatan psikologi perilaku untuk mempengaruhi perubahan perilaku anak, dengan tujuan akhirnya meningkatkan perilaku positif.<sup>27</sup>

## UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Tabel 2.1  
Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Agustin et al., 2024	<i>Pengaruh Teknik Punishment Dengan Media Puzzle Floor</i>	Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya	Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus

<sup>27</sup> Bakhrudin et al., “Penerapan Teknik Reinforcement Dan Punishment di Sekolah Ramah Anak.” Jurnal Pengabdian Sosial 2024.

		<i>Terhadap Perilaku Hiperaktif Pada Anak Down Syndrom</i>	terletak pada penggunaan teknik punishment. Keduanya menerapkan pendekatan psikologi.	permasalahan, objek penelitian, dan lingkungannya memiliki perbedaan yang signifikan.
2.	Olfi et al., 2024	<i>Efektivitas Teknik Reward dan Punishment dalam Konseling Kelompok Untuk Meningkatkan Self Control dalam Mengurangi Kecanduan Game Online pada Siswa Sekolah Kejuruan</i>	Persamaan antara kedua penelitian terletak pada penggunaan teknik punishment sebagai metode untuk mengubah perilaku serta tujuan utama dalam membantu individu mengendalikan penggunaan teknologi.	Terdapat beberapa perbedaan mendasar, terutama dalam subjek dan pendekatan yang digunakan.
3.	Nini Anggraini, Fachrina, Maihasni & M. Fedro Syafiola (2024)	Efektivitas Metode Sosialisasi melalui Ganjaran dan Punishment pada Perilaku Anak Asuh	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah sama sama meneliti Lembaga	Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu membahas tentang efektivitas

		Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Kota Padang.	Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA)	metode sosialisasi melalui ganjaran dan punishment ( <i>reward and punishment</i> ) pada perilaku anak asuh sedangkan peneliti membahas tentang penerapan teknik punishment untuk mengatasi jadwal <i>screen time</i> anak asuh.
4.	Silvia Anggraini, Joko Siswanto, Sukamto (2019)	Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang.	Persamaan penelitian ini adalah sama sama menggunakan punishment sebagai salah satu teknik dalam penelitian ini.	Perbedaan penelitian ini yaitu penelitian terdahulu membahas tentang analisis dampak pemberian reward and punishment sedangkan peneliti membahas lebih

				mendalam tentang penerapan teknik punishment.
5.	Wahyu 2023	<i>Penerapan Teknik Extinction dan Punishment untuk Mengurangi Perilaku Agresif Anak Usia 4-6</i>	Persamaan kedua penelitian ini terletak pada penggunaan teknik punishment sebagai metode utama dalam mengubah perilaku anak.	Perbedaan kedua penelitian ini yaitu terletak pada aspek spesifik yang diteliti.
6.	Eva Manfaatin, Mita Aulia (20204)	<i>Pengaruh Screen time Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini</i>	Persamaan penelitian yaitu sama membahas tentang <i>screen time</i> .	Perbedaan penelitian ini yaitu terletak pada subjek yg diambil.
7.	Susi Roida Simanjuntak (2023)	Literatur Review: <i>Pengaruh Screen time Terhadap Masalah Perilaku Anak.</i>	Persamaan penelitian ini yaitu terletak pada topik yg diteliti yaitu <i>screen time</i> dan masalah perilaku pada anak.	Perbedaan terletak pada pendekatan yang diambil dan objek yang diteliti.
8.	Hardiyanti Pratiwi (2021)	<i>Screen time</i> Dalam Perilaku	Persamaan penelitian terletak pada	Perbedaan terletak pada

		Pengasuhan Generasi Alpha Pada Masa Tanggap Darurat Covid-19	pada <i>screen time</i> dan pengaruhnya terhadap anak, tetapi berbeda dalam konteks dan pendekatannya.	subjek dan fokus yang diteliti. Pada penelitian terdahulu mengaitkan penelitian dengan situasi khusus yaitu pada masa covid-19. Sedangkan pada penelitian ini berfokus pada penerapan teknik punishment dalam pengelolaan <i>screen time</i> .
9.	Bakhrudin et al., 2024.	<i>Penerapan Teknik Reinforcement Dan Punishment Di Sekolah Ramah</i>	Persamaan penelitian terletak pada topik pembahasan yang diteliti yaitu pengaruh gadget dan <i>screen time</i> terhadap anak.	Perbedaan terletak pada lokasi yang diteliti dan subjek yang diteliti. Juga pendekatan yang digunakan.

Sumber diolah pada tahun 2025

Dari berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknik punishment dalam konteks pendidikan dan pengasuhan

memiliki dampak signifikan terhadap pembentukan kedisiplinan. Namun, penelitian ini lebih spesifik dalam melihat penerapan teknik punishment untuk mengatur *screen time* pada anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu.

## B. Kajian Teori

### 1. Teknik *Punishment*

#### a) Pengertian *Punishment*

Dalam islam, konsep punishment dikenal sebagai ta'zir. Ta'zir adalah bentuk punishment yang diberikan untuk mengontrol perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Ta'zir diberikan dengan tujuan untuk mendidik dan membimbing individu agar menyadari kesalahan yang dilakukan dan mengasah pola berpikir serta bertindak untuk melakukan perubahan yang positif.<sup>28</sup> Dalam konteks pendidikan islam, punishment dipandang sebagai bentuk edukasi yang bertujuan untuk memberikan perbaikan dan arahan yang lebih baik. Pemberian punishment dalam pendidikan islam berfokus pada aspek pencegahan, pengajaran dan pendidikan.<sup>29</sup>

Punishment menurut pandangan Karman dalam perspektif pendidikan islam dilaksanakan karena dua hal, yaitu:

- 1) Hukuman dilakukan karena adanya kesalahan dan pelanggaran yang dibuat
- 2) Hukuman bertujuan agar tidak terjadi kesalahan yang berulang

<sup>28</sup> Muhammad Syaifullah, "Reward And Punishment Dalam perspektif Pendidikan Islam."

<sup>29</sup> Muhammad Syaifullah, "Reward And Punishment Dalam perspektif Pendidikan Islam," 333.

Dalam ilmu psikologi punishment berarti sebuah tindakan yang tidak menyenangkan yang dilakukan secara sengaja dalam waktu tertentu dengan tujuan memberikan efek jera kepada seseorang. Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa punishment adalah: “*punishment means to impose a penalty on a person for a fault offense or violation or retaliation*”. Punishment diberikan kepada orang lain sebagai bentuk balasan atas pelanggaran yang dilakukan terhadap sebuah peraturan.<sup>30</sup>

Punishment atau hukuman diberikan kepada anak sebagai langkah terakhir setelah anak melakukan suatu pelanggaran. Tindakan ini diterapkan apabila sebelumnya anak sudah diberikan teguran tetapi tidak menunjukkan adanya perubahan perilaku. Pemberian punishment dimaksudkan agar anak memahami dan menyadari kesalahan yang telah diperbuat.<sup>31</sup>

Punishment menurut M. Ngalim Purwanto merupakan penderitaan yang sengaja diberikan oleh seseorang baik guru, orang tua, pengurus ataupun yang lainnya yang disebabkan oleh pelanggaran yang dilakukan seseorang<sup>32</sup>. Menurut Premack dalam buku Behavior Analysis and learning karya David dan Carl menyatakan bahwa reinforcement itu bersifat relatif bukan mutlak.<sup>33</sup> Punishment merupakan bentuk *reinforcement* yang mengarah pada hal negatif,

<sup>30</sup> Wahyudi Setiawan, *Reward And Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, 192.

<sup>31</sup> Wahyudi Setiawan, *Reward And Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, 189.

<sup>32</sup> Azwardi, *Penerapan Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan*, 263.

<sup>33</sup> W. David Pierce dan Carl D. Cheney, *BEHAVIOR ANALYSIS AND LEARNING*, 155.

akan tetapi apabila punishment diberikan dengan cara yang bijak dan tepat maka bisa menjadi alat motivasi anak agar senantiasa disiplin pada tata tertib yang ada<sup>34</sup>. Punishment bisa dianggap sebagai hukuman yang tidak menyenangkan, tetapi dapat berfungsi sebagai bentuk penguatan dalam kondisi tertentu.<sup>35</sup>

Sesuai dengan salah satu teori psikologi yaitu teori behavioristik, bahwa ada hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi pada individu karena adanya pengaruh lingkungan di sekitarnya. Teori behavioristik adalah aliran dalam psikologi yang memandang bahwa belajar terjadi melalui perubahan perilaku yang dapat diamati, sebagai hasil dari interaksi antara individu dengan lingkungan. Fokus utama teori ini berada pada rangsangan eksternal (stimulus) dan respon (tanggapan) yang muncul.

Dalam pandangan teori behavioristik, belajar diartikan sebagai perubahan tingkah laku yang terjadi akibat adanya interaksi stimulus dan respon. Dengan kata lain seseorang dianggap telah belajar apabila ia bisa menunjukkan adanya perubahan atau suatu hal yang baru dalam tingkah lakunya. Demikian pula sebaliknya, seseorang belum bisa dikategorikan telah belajar apabila belum menunjukkan adanya perubahan pada perilakunya.<sup>36</sup> Dalam pandangan pengamat

<sup>34</sup> Siswanto dan Sukamto, *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang*, 222.

<sup>35</sup> W. David Pierce dan Carl D. Cheney, *BEHAVIOR ANALYSIS AND LEARNING*.

<sup>36</sup> Dr. Namora Lumongga Lubis, M.Sc., *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori Dan Praktik*, 258.

behaviorisme, punishment dianggap efektif untuk menurunkan perilaku yang tidak sesuai dan menjadi sangat bermanfaat terutama ketika individu memiliki tingkat motivasi yang rendah untuk melakukan perubahan perilaku. Teori behavioristik berfokus pada perubahan perilaku yang dapat diamati, bukan pada aspek mental atau emosional yang tidak terlihat. Dengan kata lain teori behavioristik percaya bahwa perilaku manusia dapat dibentuk, dikendalikan, dan dimodifikasi melalui pengalaman belajar<sup>37</sup>.

### b) Tujuan Dan Fungsi Punishment

Tujuan dari pemberian punishment adalah untuk menghentikan tingkah laku yang negatif atau tidak benar ke arah yang lebih positif. Punishment sangat diperlukan apabila tindakan yang tidak benar sering dilakukan dan bisa berakibat buruk atau membawa dampak yang negatif bagi diri sendiri dan sekitarnya. Bagi seseorang yang mempunyai sifat selalu menentang, diperlukan usaha lebih ekstra dalam menerapkan peraturan yang berlaku, punishment yang diberikan juga harus sebanding antara kesalahan yang dibuat tetapi juga tidak membebani mental seseorang.

Berdasarkan fungsinya, punishment menurut Purwanto dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

- 1) Punishment Preventif, yaitu punishment yang dilakukan dengan maksud agar tidak sampai terjadi pelanggaran. Punishment ini

---

<sup>37</sup> Dr. Namora Lumongga Lubis, M.Sc., *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori Dan Praktik*, 258.

bermaksud mencegah terjadinya pelanggaran, sehingga punishment ini diterapkan sebelum pelanggaran itu terjadi.

- 2) Punishment Represif, artinya bentuk punishment yang diterapkan akibat adanya pelanggaran, jadi punishment ini diterapkan setelah terjadi pelanggaran.

**c) Bentuk Punishment**

Berdasarkan tingkat perkembangan anak, Tafsir membagi punishment menjadi beberapa bentuk:<sup>38</sup>

- 1) Punishment Asosiatif, secara umum artinya menghubungkan antara punishment dengan pelanggaran, antara konsekuensi punishment yang diberikan ketikan melanggar dengan pelanggaran yang telah dilakukan. Untuk menghindari punishment tersebut, seseorang cenderung menjauhi perbuatan yang dilarang.
- 2) Punishment Logis, punishment ini diterapkan pada anak-anak yang sudah cukup besar. Melalui punishment ini, anak akan mengetahui bahwa punishment yang diberikan adalah akibat yang logis dari perbuatannya melanggar aturan.
- 3) Punishment Normatif, bentuk punishment ini memiliki maksud untuk memperbaiki moral anak. Punishment ini berkaitan dengan pembentukan karakter anak. Jadi punishment normatif sangat erat hubungannya dengan pembentukan watak anak. Dengan hubungan ini seseorang berusaha mempengaruhi kata hati anak, memberikan

---

<sup>38</sup> Azwardi, *Penerapan Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan*, 265.

afirmasi positif dan memperkuat kemauannya untuk selalu berbuat baik dan menghindari kejahatan.<sup>39</sup>

#### d) Syarat Pemberian Punishment

Terdapat beberapa syarat dalam pengambilan tindakan untuk memberikan sanksi atau punishment kepada anak yang melanggar aturan dan tata tertib. Menurut Amier Daien Indrakusuma, terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam memberikan punishment:<sup>40</sup>

- 1) Pemberian punishment harus senantiasa terjalin dengan rasa cinta kasih sayang, bukan karena rasa balas dendam yang menyakiti anak.
- 2) Pemberian punishment harus berdasarkan alasan logis sebagai salah satu media edukasi dalam dunia pendidikan.
- 3) Pemberian punishment mampu memberikan efek jera di hati anak.
- 4) Pemberian punishment harus memberikan rasa penyesalah di hati anak, agar kesalahan tidak dilakukan kembali.

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAIYACHMAD SIDDIO  
J E M B E R**  
Berdasarkan penjelasan diatas, maka sudah seharusnya sebagai pendidik dalam memberikan punishment harus berpedoman pada syarat-syarat tersebut. Dalam pemberian punishment harus disesuaikan dengan tingkat kesalahan anak dan tidak boleh didasari dengan dendam pribadi.

<sup>39</sup> Dr. Budi Harjo, M. Pd., *The Civilized School Pengembangan dan implementasi Kurikulum Sekolah Beradab*, 80.

<sup>40</sup> Kajian pustaka.com, *punishment atau punishment (pengertian, tujuan, bentuk, dan prinsip)*, accessed 19/1/2025. <https://www.kajianpustaka.com/2020/04/punishment-atau-punishment-pengertian-tujuan-bentuk-dan-prinsip.html>

### e) Manfaat Pemberian Punishment

Terdapat efek positif dan negatif dalam pemberian punishment.

Armai Arief mengatakan dampak positif dari pemberian punishment:

- 1) Menjadikan perbaikan-perbaikan terhadap kesalahan anak
- 2) Anak tidak melakukan kesalahan yang sama lagi.
- 3) Efek jera membuat anak merasakan akibat dari perbuatannya, sehingga lebih berhati-hati lagi dalam berperilaku.

Ada tiga dampak negatif dari punishment menurut M. Ngalim Purwanto, yaitu:

- 1) Menimbulkan perasaan dendam bagi yang dihukum.
- 2) Anak menjadi lebih pandai menutupi pelanggaran yang dilakukan.
- 3) Pelanggar kehilangan rasa bersalah karena merasa telah membayar pelanggaran dengan punishment yang diterimanya.<sup>41</sup>

Dari beberapa dampak positif dan negatif dari diberikannya punishment pada anak, sebaiknya pemberian punishment harus diberikan secara tepat, bijaksana, dan berhati-hati agar tidak terjadi hal-hal negatif yang tidak diinginkan.

## 2. Screen Time J E M B E R

### a) Pengertian Screen Time

*Screen time* merupakan waktu yang dihabiskan seseorang dalam menggunakan alat elektronik seperti handphone, laptop, tablet, televisi dan lain-lain. Menurut american academy of pediatrics, *screen time*

---

<sup>41</sup> Susmita Suharjo, et al, "Berbagai Dampak Punishment (Punishment) dalam Pendidikan Terhadap Anak," (2021), 127.

merupakan istilah yang digunakan untuk seberapa banyak waktu yang dihabiskan untuk menatap layar elektronik, seperti gadget, komputer, televisi, hingga permainan video.<sup>42</sup> Khusus untuk anak-anak, American Academy Of Pediatric Society dan Canadian Pediatric Society sudah memberikan pedoman waktu *screen time*.<sup>43</sup>

1) Di bawah usia 2 tahun

Anak tidak boleh dibiarkan bermain gadget sendiri. Anak diperbolehkan memanfaatkan *screen time* untuk program edukasi bersama orangtua dengan durasi kurang dari 1 jam per hari.

2) Usia 2-4 tahun

*Screen time* anak usia 2-4 tahun dibatasi 1 jam hingga 2 jam setiap harinya. Orangtua harus memastikan program yang dilihat anak berkualitas.

3) Usia 5 tahun keatas

Waktu *screen time* anak usia 5 tahun keatas sebaiknya tidak lebih dari 2 jam untuk kegiatan bermain, di luar kegiatan belajar secara daring.

**b) Dampak Screen Time**

Dalam memberikan *screen time* pada anak tentunya ada dampak positif dan negatifnya, dampak positif dari diberikannya *screen time* yaitu:

1) Sebagai sarana belajar

<sup>42</sup> Nurhamida, masnipal marhun, dinar nur inten, “Studi Deskriptif Penerapan *Screen time* Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini”, unisba, (2023).

<sup>43</sup> Agus Sudibyo, *Bernalar Sebelum Klik: Panduan Literasi Digital*, 24.

Menggunakan gadget dapat membantu anak memiliki akses ke berbagai sumber belajar seperti video edukatif, aplikasi pembelajaran, dan e-book. Dengan begitu anak dapat belajar dengan lebih variatif, lebih menyenangkan dan tidak mudah bosan.

## 2) Mengembangkan Keterampilan Digital

Memberikan *screen time* pada anak membuat anak melek teknologi dan meningkatkan keingintahuan terhadap pengembangan kemampuan alat elektronik dan teknologi lainnya. Anak yang mendapatkan kesempatan menggunakan gadget akan lebih terbiasa dengan teknologi modern. Hal ini membantu mereka untuk lebih memahami cara kerja perangkat digital, menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap teknologi baru, mempersiapkan diri menghapi dunia yang semakin berbasis digital.

## 3) Meningkatkan Konektivitas Sosial

Dengan adanya *screen time*, anak lebih mudah mengakses media sosial yang membuat anak terhubung dengan kerabat jauh atau dapat menemukan komunitas dengan minat yang sama<sup>44</sup>. Selama diawasi dengan baik, hal ini bisa memperluas wawasan dan keterampilan sosial anak.

## 4) Kesehatan Mental

Dalam beberapa situasi, *screen time* juga dapat membantu anak meredakan stres setelah belajar atau beraktivitas sehari-hari seperti

---

<sup>44</sup> Rita Rena Pudyastuti, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, 6.

menonton video lucu, bermain game ringan atau mendengarkan musik. Asalkan dilakukan secukupnya dan dalam batas wajar, penggunaan gadget bisa menjadi alternatif yang membantu anak untuk melakukan kegiatan sehari-hari.

Semua manfaat ini bisa didapatkan jika konten yang dikonsumsi anak-anak juga berkualitas. Tidak hanya dampak positif, *screen time* juga memiliki dampak negatif untuk anak:

- 1) Gangguan Tidur

Paparan *blue light* dari layar dapat mengganggu produksi melatonin dalam tubuh yang mengatur tidur seseorang. Anak yang menghabiskan banyak waktu di depan layar cenderung mengalami kesulitan tidur.<sup>45</sup>

- 2) Gangguan Pengelihatan

Terlalu lama menatap layar dapat membuat kesehatan mata terganggu, seperti ketegangan mata, iritasi mata hingga miopi atau mata minus.<sup>46</sup>

- 3) Gangguan Perkembangan Sosial Dan Emosional

Anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu menggunakan gadget dapat mengalami keterlambatan dalam perkembangan sosial dan emosional<sup>47</sup>. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung menarik diri dari lingkungan, susah berinteraksi dengan

---

<sup>45</sup> Atikah, *Kunci Sukses Mendidik Anak Di Era Digital*, 53.

<sup>46</sup> Rita Rena Pudyastuti, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, 7.

<sup>47</sup> Rita Rena Pudyastuti, *Penggunaan Gadget Bagi Anak*, 13.

lingkungan sekitar, lebih cepat marah dan kesulitan mengontrol emosi.<sup>48</sup>

#### 4) Ketergantungan Pada Gadget

Penggunaan gadget yang berlebihan dapat membuat anak kecanduan dan sulit melepaskan diri dari gadget yang akhirnya menimbulkan kehilangan minat pada aktivitas yang lain.<sup>49</sup>

*Screen time* dapat memberikan manfaat yang positif apabila digunakan secara terkendali, edukatif dan dalam pengawasan. Tetapi jika digunakan secara berlebihan tanpa adanya batas waktu, *screen time* berpotensi menimbulkan berbagai masalah baik secara fisik, sosial, emosional, bahkan hingga kognitif anak. Maka dari itu keseimbangan antara penggunaan gadget dan aktivitas nyata di lingkungan sekitar menjadi kunci penting dalam mendukung tumbuh kembang anak secara optimal.<sup>50</sup>

## UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

### 3. Anak Asuh

#### a) Pengertian Anak Asuh

Anak asuh dalam hukum islam disebut *ihtidhan* adalah seseorang yang bukan anak sendiri yang bertujuan untuk di didik, di asuh, dan

<sup>48</sup> Shapiro, Jordan, *The New Childhood: Raising Kids to Thrive in a Connected World* (Boston: Little, Brown and Company, 2018), hlm. 102.

<sup>49</sup> Carr, Nicholas G., *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains* (New York: W.W. Norton & Company, 2010), hlm. 45.

<sup>50</sup> Nightingale, Avery, *Screen time and Children: Guidelines for Parents and Educators* (London: Creative Quill Press, 2024), hlm. 20

diperlakukan dengan baik. Sesuai dengan undang-undang no. 23 tahun 2002, Anak asuh adalah anak yang diasuh oleh seseorang atau lembaga, untuk diberikan bimbingan, pemeliharaan, perawatan, pendidikan, dan kesehatan, karena orangtua tidak mampu menjamin tumbuh kembang anak secara wajar.<sup>51</sup> Dalam UU perlindungan Anak nomor 35 tahun 2014 menjelaskan bahwa anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas) tahun, termasuk anak yang masih ada dalam kandungan.

Dalam UU nomor 35 tahun 2014 tentang Perlindungan Anak pasal 1 ayat 10, anak asuh adalah anak yang tidak terpenuhi kebutuhannya secara wajar, baik fisik, mental, maupun sosial. Setiap anak berhak untuk tumbuh dan berkembang tanpa diskriminasi untuk kepentingan yang terbaik bagi anak serta terfasilitasi partisipasinya dalam merencanakan dan memutuskan kehidupan masa depan. Setiap anak berhak untuk memperoleh identitas dan kewarganegaraan, memperoleh pendidikan dan kesehatan yang layak, memperoleh kesempatan rekreasi dan waktu luang, diasuh dan berada dalam lingkungan keluarga, mengetahui kedua orang tua dan memperoleh pengasuhan pengganti, dilindungi dari tindak kekerasan, eksploitasi, perdagangan manusia.<sup>52</sup>

Qudwah mendefinisikan bahwa anak asuh merupakan anak yang mendapat pengasuhan oleh individu atau lembaga yang memberikan perawatan, bimbingan, pengasuhan, pengarahan, kesehatan, dan

<sup>51</sup> Badan Pembinaan Hukum Nasional. Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1979 Tentang Kesejahteraan Anak, Pasal 4 Ayat (1).

<sup>52</sup> Nur, *Peranan Panti Asuhan Dalam Melaksanakan Fungsi Pengganti Keluarga Anak Asuh Di UPTD Panti Sosial Asuhan Anak Harapan*.

pendidikan karena orangtua kandung maupun keluarga tidak dapat memastikan pertumbuhan dan perkembangan anak dapat direalisasikan. Tujuan utama pengasuhan anak asuh adalah menjamin pemenuhan hak-hak anak sehingga anak dapat hidup, tumbuh, dan berkembang secara optimal dalam lingkungan yang penuh kasih sayang dan rasa aman.<sup>53</sup>

### b) Hak-Hak Anak Asuh

Secara Etimologis, hak adalah sesuatu yang harus dimiliki setiap orang sejak lahir dan bahkan sebelum kelahiran. Menurut Srijanti, hak adalah unsur normatif yang berfungsi sebagai pedoman perilaku, menjaga kebebasan dan kekebalan tubuh, serta memastikan kemampuan masyarakat untuk menjaga martabat. Hak anak merupakan kekhususan bagian untuk anak dan segala sesuatu yang terkandung dalam syari'at islam berupa kebutuhan-kebutuhan pokok yang menjamin persamaan hak asasnya dan kebahagiaan hidup dalam kedamaian masyarakat islam lainnya.<sup>54</sup> Anak asuh juga memiliki hak yang sama seperti anak-anak sebayanya yang lain, diantaranya:<sup>55</sup>

#### 1) Hak Atas Pendidikan

Anak asuh berhak mendapatkan pendidikan yang layak sesuai dengan usia dan kemampuannya<sup>56</sup>. Pendidikan tidak hanya

<sup>53</sup> Kementerian Sosial RI, *Pedoman Pengasuhan Anak dalam Keluarga dan Lembaga*, 2015

<sup>54</sup> *Konsep Dasar Pemenuhan Hak Anak Dalam Perspektif Psikologis Dan Sosiologis*.

<sup>55</sup> Prihati Yuniarlin dkk., *Peran Panti Asuhan Muhammadiyah Dalam Pemenuhan Hak-Hak Anak Dalam Rangka Perlindungan Anak Di DIY*.

<sup>56</sup> Imam Setiawan, SPd. dkk., *Bunga Rampai “Analisis Kebijakan hukum Dan Perlindungan Anak, ”* 273.

mencakup sekolah formal, tetapi juga pendidikan moral, agama, dan keterampilan (life skill)<sup>57</sup>.

### 2) Hak atas kasih sayang dan perlindungan

Anak asuh berhak mendapatkan asuhan dan perlakuan penuh kasih sayang dari pengasuh, dan juga berhak mendapat perlindungan dari kekerasan, eksplorasi dan diskriminasi<sup>58</sup>. Menurut Bowlby, hubungan pengasuhan yang penuh kasih sayang dan aman (*secure attachment*) berperan penting dalam perkembangan emosional anak<sup>59</sup>. Pengasuhan yang penuh kasih sayang akan membentuk rasa aman dan menumbuhkan kepercayaan diri anak.

### 3) Hak atas sandang, pangan, dan papan<sup>60</sup>

Anak asuh berhak mendapatkan kebutuhan dasar berupa pakaian, makanan bergizi, dan tempat tidur yang layak, yang menunjang kesehatan fisik dan kenyamanan hidupnya. Menurut Maslow, pemenuhan kebutuhan dasar seperti makan, tempat tinggal, dan rasa aman merupakan pondasi penting sebelum seseorang dapat berkembang secara sosial dan psikologis.<sup>61</sup>

### 4) Hak untuk bermain dan berkembang

Anak asuh berhak memperoleh waktu luang untuk bermain, dan bersosialisasi. Melalui bermain, anak belajar mengenal diri,

<sup>57</sup> Hurlock, *Child Development*, 6th Edition.

<sup>58</sup> Eva Rianty Lubis, *Pesan Dari Nabi Tentang Anak*.

<sup>59</sup> Bowlby, John, *A Secure Base: Parent-Child Attachment and Healthy Human Development* (New York: Basic Books, 1988), hlm. 67

<sup>60</sup> D.C Tyas, *Hak dan Kewajiban Anak*, 4.

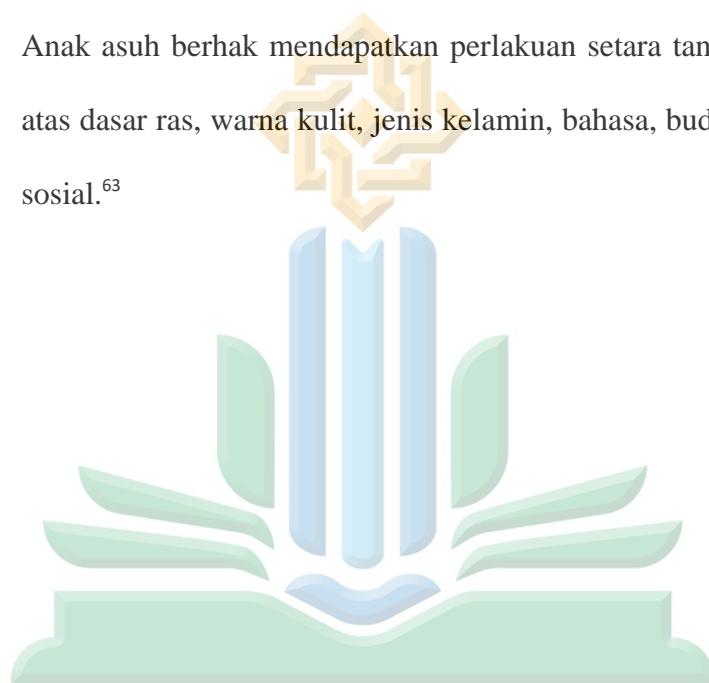
<sup>61</sup> Maslow, Abraham H., *A Theory of Human Motivation* (Psychological Review, 1943), hlm. 372.

mengembangkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan sosial.

Jean piaget menjelaskan bahwa bermain merupakan bagian penting dari perkembangan kognitif anak, karena membantu anak memahami dunia di sekitarnya melalui pengalaman langsung.<sup>62</sup>

#### 5) Hak mendapat perlakuan yang sama

Anak asuh berhak mendapatkan perlakuan setara tanpa diskriminasi atas dasar ras, warna kulit, jenis kelamin, bahasa, budaya, atau status sosial.<sup>63</sup>



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

---

<sup>62</sup> Piaget, Jean, *Play, Dreams, and Imitation in Childhood* (New York: Norton, 1962), hlm. 50.

<sup>63</sup> D.C Tyas, *Hak dan Kewajiban Anak*.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan Dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan secara rinci atau membuat rangkuman dari berbagai situasi, kondisi, atau fenomena yang menjadi pokok penelitian. Peneliti memilih pendekatan kualitatif deskriptif karena dapat memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi, menjelaskan, dan mendeskripsikan penerapan teknik punishment di LKSA Assofyan-Ambulu, serta mendeskripsikan atau menjelaskan hasil penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal *screen time* anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu.

Menurut Nazir, penelitian deskriptif adalah penelitian yang mempelajari kedudukan kelompok manusia, objek, kondisi, sistem pemikiran atau peristiwa sekarang dengan tujuan membuat deskriptif secara sistematis, faktual, dan akurat terhadap fakta yang diteliti<sup>64</sup>. Penelitian deskriptif ini bertujuan untuk mengeksplor lebih dalam tentang penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal *screen time* anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu. Hal tersebut dituangkan dalam bentuk kata-kata sehingga dapat memberikan gambaran pada penelitian yang dilakukan.

---

<sup>64</sup> Ni'mah Annisa Nur Rahmah, "Peran Pengasuh Dalam Menumbuhkan Sikap Percaya Diri Anak Yatim Di Panti Asuhan Putri Muhammadiyah Purwokerto, Fakultas Dakwah, Uin Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2023."

## B. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat yang akan dijadikan sebagai lapangan penelitian. Lokasi yang digunakan peneliti untuk melakukan penelitian ini bertempat di LKSA Assofyan. Berada di pinggir jalan utama sehingga akses menuju Panti Asuhan cukup mudah dilalui kendaraan bermotor atau transportasi umum. Lksa Assofyan terletak di Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Lokasi Panti Asuhan dapat ditemukan dengan bantuan aplikasi navigasi seperti Google Mpas, sehingga mempermudah mencapai lokasi penelitian. Adapun alasan pemilihan lokasi penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. LKSA Assofyan Ambulu terletak di wilayah pinggir jalan kecamatan yang cukup strategis tetapi sumber daya pendukung masih terbatas bagi anak asuh.
2. Peneliti telah mendapat izin resmi dari pihak LKSA untuk melaksanakan penelitian, sehingga mempermudah pelaksanaan observasi, wawancara, dan dokumentasi.
3. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan fenomena menarik terkait perilaku penggunaan *screen time* pada anak asuh yang menunjukkan kecenderungan berlebihan dan tidak terkontrol yang memerlukan perhatian khusus.
4. Belum banyak penelitian sebelumnya yang secara khusus mengangkat tema penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time pada anak asuh di Panti Asuhan ini.

Dengan pertimbangan tersebut, LKSA Assofyany Ambulu dipandang tepat untuk dijadikan lopkasi dalam penelitian ini.

### C. Subyek Penelitian

#### 1. Subyek Penelitian

Pada bagian ini dilaporkan jenis data dan sumber data, meliputi data apa saja yang ingin diperoleh, siapa yang hendak dijadikan informan atau subjek penelitian, dan bagaimana data akan dipilah sehingga kebenarannya dapat dijamin.<sup>65</sup> Dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik pengambilan informan dengan pertimbangan tertentu. Ada beberapa kriteria subjek penelitian:

- a) Terlibat langsung dalam penerapan aturan *screen time*.
- b) Yang bermukin di LKSA Assofyany-Ambulu.
- c) Bersedia menjadi narasumber dalam penelitian.

Dan informan berdasarkan kriteria subjek penelitian meliputi:

- 1) Pengasuh LKSA Assofyany-Ambulu yang berjumlah satu orang yaitu Muhammad Alwan
- 2) Pengurus LKSA Assofyany-Ambulu yang berjumlah satu orang
- 3) Anak asuh LKSA Assofyany Ambulu yang berjumlah tiga orang yaitu Lilis Setyowati, dan Nur Amalia Putri

---

<sup>65</sup> Tim Penyusun, Pedoman Penulisan Karya Ilmiah (Jember: UIN KHAS Jember Press, 2024), 47.

## D. Teknik Pengumpulan data

### 1. Observasi

Observasi yaitu teknik pengumpulan data melalui pencatatan fenomena dengan meninjau secara cermat atau langsung, yang berhubungan dengan tempat, ruang, kegiatan, waktu, peristiwa, dan juga tujuan di dalamnya.<sup>66</sup>

Disini peneliti akan mengobservasi lebih jauh tentang penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal *screen time* anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu. Observasi dilakukan terhadap beberapa aspek berikut:

- a. Subyek yang diobservasi
- b. Anak Asuh Putri di LKSA Assofyan-Ambulu
- c. Pengasuh dan pengurus di LKSA Assofyan-Ambulu

Informasi yang ingin diperoleh:

- a. Anak asuh mematuhi jadwal *screen time* yang telah ditetapkan
- b. Bagaimana penerapan teknik punishment oleh pengasuh dan pengurus LKSA Assofyan-Ambulu
- c. Jenis punishment yang digunakan serta dampaknya terhadap anak asuh
- d. Perubahan perilaku anak asuh sebelum dan setelah punishment diterapkan
- e. Kendala atau tantangan dalam menerapkan punishment kepada anak asuh

---

<sup>66</sup> Ni'mah Annisa Nur Rahmah, "Peran Pengasuh Dalam Menumbuhkan Sikap Percaya Diri Anak Yatim Di Panti Asuhan Putri Muhammadiyah Purwokerto, Fakultas Dakwah, Uin Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2023." Hal. 42

Dengan observasi ini, penelitian dapat memberikan gambaran nyata tentang penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal *screen time* anak asuh serta dampaknya terhadap perilaku anak.

## 2. Wawancara

Wawancara yaitu pengumpulan data atau informasi yang diperoleh secara langsung dengan cara menyampaikan daftar pertanyaan melalui sesi tanya jawab secara lisan kepada narasumber (informan)<sup>67</sup>. Wawancara dilakukan untuk menggali informasi lebih dalam mengenai penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal *screen time* anak asuh di LKSA Assofyah-Ambulu.

### a. Subjek Wawancara

- 1) Pengasuh LKSA Assofyah-Ambulu. Karena pengasuh adalah pihak yang menerapkan aturan *screen time* dan punishment.

Informasi yang ingin diperoleh:

- a) Aturan *screen time* yang berlaku di LKSA Assofyah-Ambulu
- b) Bentuk punishment yang diberikan kepada anak asuh
- c) Respon anak terhadap punishment

- 2) Pengurus LKSA Assofyah-Ambulu. Pengurus bertanggung jawab atas kebijakan dan tata tertib di LKSA Assofyah-Ambulu.

Informasi yang ingin diperoleh:

- a) Kebijakan khusus terkait *screen time* di LKSA Assofyah-Ambulu.

---

<sup>67</sup> Rahmadi, *Pengantar metodologi penelitian*, (Banjarmasin: Antasari Press, Tahun 2011), Hal. 75.

b) Peran pengurus dalam mendukung penerapan punishment di LKSA Assofyan-Ambulu.

c) Evaluasi pengurus terhadap penerapan punishment dalam mengontrol *screen time* anak asuh di LKSA Assofyan-Ambulu.

3) Anak Asuh di LKSA Assofyan-Ambulu (usia 14-18 tahun). Anak asuh adalah pihak yang mengalami secara langsung penerapan aturan *screen time* dan punishment di LKSA Assofyan-Ambulu. Informasi yang ingin diperoleh:

a) Bagaimana kebiasaan penggunaan gadget sebelum dan sesudah aturan *screen time* diterapkan

b) Apa pendapat anak asuh tentang punishment yang diberikan

c) Apakah punishment memberikan efek jera atau justru menimbulkan perlawanan.

d) Apakah anak asuh merasa *screen time* yang diterapkan cukup adil bagi anak.

e) Bagaimana perubahan perilaku anak asuh setelah punishment diterapkan.

### 3. Dokumentasi J E M B E R

Dokumentasi adalah teknik yang dilakukan yang bertujuan untuk memperoleh data yang relevan, bisa berupa foto, laporan, rekaman ataupun catatan terdahulu. Adapun data yang diperlukan peneliti:

a. Profil LKSA Assofyan-Ambulu

b. Gambaran lokasi penelitian

- c. Hasil wawancara dengan subjek yang diteliti
- d. Dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian

## **E. Analisis data**

Analisis data melibatkan pengorganisasian data, bahan observasi dan wawancara secara sistematis, menafsirkannya dan menghasilkan pemikiran, teori, dan gagasan baru. Tujuan analisis data ini untuk merangkum data agar mudah dipahami dan diinterpretasikan, sehingga hubungan antar permasalahan penelitian dapat dengan mudah diteliti dan diuji. Peneliti menggunakan teknik analisis miles dan huberman yang mencakup tiga tahap yang dilakukan secara bersamaan, yaitu kondensasi data (*data condensation*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion*).

### 1. Kondensasi data

Kondensasi data merupakan proses memilih, menyederhanakan, mengabstrakkan, atau mentransformasikan data yang mendekati keseluruhan bagian dari catatan lapangan secara tertulis. Perbedaan reduksi data dengan kondensasi data terletak pada cara penyederhanaan data. Reduksi data cenderung memilih data sedangkan kondensasi menyesuaikan seluruh data yang dijaring tanpa harus memilih (mengurangi) data.

### 2. Penyajian Data

Penyajian data adalah salah satu dari teknik analisis data kualitatif. Penyajian data adalah sekumpulan informasi yang disusun sehingga memungkinkan ditariknya kesimpulan tentang data penelitian. Penyajian data dapat berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik,

jaringan atau bagan. Dengan adanya penyajian data mempermudah memahami dan merencanakan langkah selanjutnya.

### 3. Penarikan kesimpulan

Langkah ketiga adalah menarik kesimpulan dan melakukan verifikasi.

Kesimpulan awal masih bersifat sementara dan dapat berubah jika ditemukan bukti kuat yang mendukung mengumpulkan data tahap selanjutnya. Kesimpulan hanya dapat ditarik setelah pengumpulan data selesai, tergantung sejauh mana pengumpulan catatan lapangan. Sehingga menghasilkan kesimpulan akhir yang lebih kuat dan meyakinkan.

## F. Keabsahan Data

Untuk memperoleh hasil yang valid, perlu dilakukan pengecekan reliabilitas dengan menggunakan triangulasi keabsahan data. Triangulasi adalah suatu teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data menggunakan tambahan-tambahan lain untuk perbandingan terhadap data yang dikumpulkan. Triangulasi yang dilakukan pada penelitian ini yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik :

### 1. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber bertujuan untuk menguji kredibilitas data, memverifikasi data dari berbagai sumber yang diperoleh selama penelitian, antara lain catatan lapangan, wawancara, arsip dan dokumen. Sehingga data yang dianalisis dapat ditarik kesimpulan.

## 2. Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik bertujuan untuk menguji kredibilitas data, dengan cara memverifikasi data yang diperoleh dari sumber yang sama tetapi menggunakan teknik yang berbeda. Gambaran dari triangulasi teknik adalah data penelitian diambil dari observasi berupa catatan kemudian diverifikasi dengan hasil teknik pengumpulan data berupa wawancara dan menyatukan beberapa data yang diperoleh dari subjek penelitian.

## G. Tahap Penelitian

Tahap penelitian adalah kegiatan yang harus dilakukan selama proses penelitian. Ada beberapa langkah yang harus dilakukan untuk melakukan penelitian:

### 1. Tahap Pra-lapangan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti harus membuat rancangan lapangan untuk mengidentifikasi masalah atau fokus penelitian. Beberapa hal yang harus disiapkan pada tahap pra lapangan:

### UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

- a. Menyusun rancangan penelitian
- b. Memilih lapangan penelitian

- c. Membuat surat perizinan

- d. Memilih dan memanfaatkan informasi

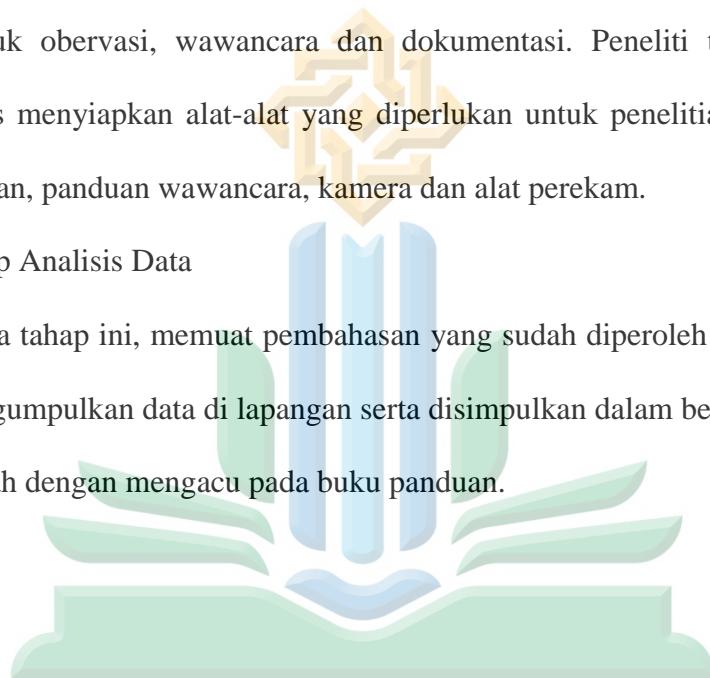
- e. Menyiapkan perlengkapan penelitian, berupa berkas-berkas, dokumen, foto.

## 2. Tahap Pelaksanaan Di Lapangan

Setelah peneliti membuat rancangan pra lapangan dan mengidentifikasi fokus masalah yang akan diambil, langkah selanjutnya yaitu implementasi lapangan. Pengumpulan data dilakukan berdasarkan fokus masalah dan tujuan penelitian. Pengumpulan data dilakukan dalam bentuk obervasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti terlebih dahulu harus menyiapkan alat-alat yang diperlukan untuk penelitian seperti buku catatan, panduan wawancara, kamera dan alat perekam.

## 3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, memuat pembahasan yang sudah diperoleh peneliti selama mengumpulkan data di lapangan serta disimpulkan dalam bentuk karya tulis ilmiah dengan mengacu pada buku panduan.



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

## **BAB IV**

### **PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS**

#### **A. Gambaran Objek Penelitian**

##### **1. Sejarah berdirinya LKSA Assofyan Ambulu**

LKSA/Panti asuhan Muhammadiyah Assofyan Cabang Watukebo berdiri pada 10 Oktober 2013. Sebelum Panti Asuhan Assofyan didirikan, dilingkungan Muhammadiyah Cabang Watukebo, sebagian anak yatim piatu dan dhuafa selalu kami kirim ke Panti Asuhan Muhammadiyah Panarukan - Situbondo dan Panti Asuhan Muhammadiyah Al-Iman Wuluhan. Atas inisiatif beberapa tokoh beliau Bapak H. Sayuti Wardani, Bapak H. Abdul Hamid, Bapak Muhammad Ilyas dan Bapak Sukinal Khoir pada bulan Agustus 2013, beliau mengadakan silahturohmi dengan anak yatim piatu dan dhuafa di lingkungan Muhammadiyah Cabang Watukebo. Setelah beliau berkoordinasi dengan Pimpinan Cabang Muhammadiyah Watukebo maka pada tanggal 10 Oktober 2013 diresmikannya Panti Asuhan Muhammadiyah Assofyan oleh Ketua Pimpinan Cabang Muhammadiyah, beliau Bapak H. Zento BA. Awal mula dari itu kami bersinergi dengan Pimpinan Muhammadiyah ranting se-Cabang untuk mengembangkan Panti Asuhan, dalam kurun waktu yang singkat kami mendapat wakaf dari Bapak H. Sayuti Wardani untuk meringankan beban kami dalam membeli tanah dan rumah yang kami tempati seharga Rp. 225 juta. Kepercayaan masyarakat terhadap kami semakin besar, sehingga tidak hanya anak yatim, piatu dan dhuafa

dilingkungan Cabang Watukebo yang menempati dipanti kami, tetapi anak yatim, piatu dan dhuafa dari daerah lain sudah bisa kami terima.

## 2. Visi dan misi LKSA Assofyan Ambulu

Dalam mencapai tujuannya sebagai lembaga, LKSA Assofyan Ambulu memiliki visi dan misi yang dipaparkan sebagai berikut :

- a) Visi : Terwujudnya Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak berbasis Pesantren yang mencetak generasi Muslim dan kader Muhammadiyah yang berkemajuan
- b) Misi :
  - 1) Menyelenggarakan panti asuhan Muhammadiyah berbasis pesantren.
  - 2) Membentuk anak asuh yang beriman, bertaqwa dan memiliki rasa syukur yang tinggi.
  - 3) Membentuk anak asuh yang beradab dan berakhlaqul karimah.
  - 4) Mengoptimalkan ketrampilan, bakat dan potensi anak asuh.
  - 5) Meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.
  - 6) Membentuk anak asuh menjadi kader unggul persyarikatan, agama dan bangsa.

## 3. Struktur Kepengurusan LKSA Assofyan Ambulu

Ketua : Dr. H. Dimyati, M.Pd.

Wakil ketua : Nur Kholis

Sekretaris 1 : Yusma Hardika Putra, S.Pd.

Sekretaris 2 : Sugeng Pramuji

Bendahara 1 : Ahmad Zunaidi

Bendahara 2 : Siti Juwariyah

4. Kegiatan sehari-hari di LKSA Assofyan Ambulu

- a) Kegiatan yang bersifat formal yaitu belajar di sekolah sesuai dengan jenjangnya baik SD, SMP, atau SMA
- b) Kegiatan yang bersifat non formal yaitu belajar di panti asuhan seperti kegiatan mengaji, belajar kelompok, dll

**Tabel 4.1**

**JADWAL HARIAN**

No.	Waktu	Kegiatan	Tempat	Keterangan
1.	04.00-04.30	Bangun tidur, sholat subuh berjamaah	Panti asuhan	Semua anak asuh
2.	04.30-05.15	Ngaji bersama dan setor hafalan	Masjid panti	Semua anak asuh
3.	05.15-06.15	Persiapan sekolah	Kamar masing-masing	Semua anak asuh
4.	06.15-14.00	Sekolah	Di masing-masing sekolah anak asuh	Seluruh anak asuh
5.	14.00-15.00	Ishoma	Kamar masing-masing	Seluruh anak asuh
6.	15.00	Pengumpulan hp	Kantor pengasuh	Semua anak asuh
7.	15.00-16.00	Piket bersama	Seluruh area panti	Semua anak asuh
8.	16.00-17.00	Bersih-bersih, mandi		Semua anak asuh
9.	17.00-17.30	Dars		Seluruh anak

				asuh
10.	17.30-18.00	Sholat maghrib berjamaah dan makan bersama		Seluruh anak asuh
11.	18.00-18.30	Dars 2		Seluruh anak asuh
12.	18.30-19.00	Sholat isya' berjamaah	Masjid	Seluruh anak asuh
13.	19.00-21.00	Belajar bersama	Aula Panti	Seluruh anak asuh
14.	21.00-22.00	free		Seluruh anak asuh
15.	22.00-04.00	Tidur		Seluruh anak asuh

Sumber: Dokumen 2025

**Tabel 4.2**  
**JADWAL MINGGUAN**

Hari	Waktu	Kegiatan	Tempat	Keterangan
Selasa	15.00-16.30	Ekstrakulikuler Tapak Suci	Halaman panti asuhan	Semua anak asuh
Minggu	19.00-Selesai	Kajian Nasiyatul Aisyiyah	Masjid Assufyan	Semua anak asuh
Minggu	19.00-Selesai	Kajian Kalamu	Menyesuaikan	Semua anak asuh

**Tabel 4.3**

**JADWAL SCREEN TIME**

Hari	Waktu
Senin-Minggu	06.30-15.00

## B. Gambaran Subjek Penelitian

### 1. Profil pengasuh dan anak asuh LKSA Assofyan Ambulu:

Nama	: Muhammad Alwan
Tempat tanggal lahir	: Jember, 17 Juli 1958
Alamat	: Watukebo-Andongsari, Ambulu, Jember
Jabatan	: Pengasuh LKSA Assofyan Ambulu
Nama Anak Asuh	: Lilis Stiawati
Tempat tanggal lahir	: Jember, 22 November 2008
Alamat Domisili	: Karang templek-Ambul
Status	: Anak Asuh Assofyan Ambulu
Nama Anak Asuh	: Nur Amalia Putri
Tempat tanggal lahir	: Jember. 3 Mei 2009
Alamat Domisili	: Karang Tengah-Ambulu
Status	: Anak Asuh LKSA Assofyan Ambulu

### 2. Gambaran Subjek Penelitian

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**

#### a) Anak Asuh Lilis

#### J E M B E R

Lilis adalah salah satu anak asuh di LKSA Assofyan Ambulu

yang sekarang menduduki kelas 10 atau satu SMA. Lilis anak yang suka menyendiri dan sulit berbaur dengan teman-temannya, maka dari itu di panti asuhan lilis banyak menghabiskan waktu untuk bermain gadget daripada bermain dengan teman-temannya. Karena terbiasa

sendiri dan menghabiskan waktu dengan gadget Lilis menjadi kecanduan gadget. Ada saja alasan ketika gadget harus dikumpulkan.

Di LKSA Assofyan anak-anak diperbolehkan menggunakan hp ketika jam belajar apabila ada PR, hal ini jadi kesempatan untuk Lilis beralasan ada PR padahal hanya ingin bermain gadget lebih lama dari biasanya. Ketika pengasuh bertanya apakah ia benar-benar sedang mengerjakan PR, Lilis sering memberikan alasan bahwa tugasnya belum selesai, padahal ia hanya ingin bermain gadget lebih lama dari biasanya. Pengasuh sempat beberapa kali menangkap Lilis sedang membuka media sosial atau bermain gim meski ia mengaku sedang mengerjakan tugas sekolah.

Perilaku Lilis semakin menjadi kekhawatiran pengasuh karena selain tidak mematuhi aturan penggunaan gadget, ia juga semakin menarik diri dari interaksi sosial. Ketika anak-anak lain mengajak bermain atau sekadar berbincang, Lilis menolak dengan alasan lelah atau tidak ingin diganggu. Kesukaannya menyendiri dan kecanduan gadget akhirnya membuat dirinya tidak berkembang secara sosial, emosional, maupun akademik. Pengasuh merasa bahwa kebiasaan ini perlu segera ditangani melalui pendekatan yang sesuai, agar penggunaan gadget tidak semakin menguasai kehidupan sehari-harinya.

b) Anak Asuh Putri

Putri adalah anak asuh di LKSA Assofyan Ambulu yang duduk di kelas 10. Putri termasuk salah satu anak yang pendiam di panti asuhan, biasanya putri menghabiskan waktu dengan berkutit pada buku untuk menulis cerita atau menggambar sebagai pengisi waktu luang. Permasalahan yang dialami oleh putri adalah membawa gadget diam-diam tanpa sepengetahuan pihak panti asuhan. Perilaku Putri yang membawa gadget diam-diam menghawatirkan pengasuh dan pengurus karena jika tidak segera mendapat penanganan yang tepat maka anak asuh lain bisa mengikuti Putri dalam melanggar aturan screen time di LKSA Assofyan Ambulu yaitu membawa gadget diam-diam. Pelanggaran yang dilakukan oleh putri dikategorikan sebagai pelanggaran yang berat dan membutuhkan perhatian khusus. Pemberian punishment yang tepat juga sangat penting agar Putri bisa menyadari kesalahannya tanpa menimbulkan trauma psikologis dan kembali mematuhi aturan yang berlaku di LKSA Assofyan Ambulu.

### C. Penyajian Data Dan Analisis Data

J E M B E R

Pada bagian ini akan dipaparkan terkait data yang telah diperoleh oleh peneliti setelah melaksanakan proses penelitian. Pengumpulan data pada penelitian ini melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang diperoleh di lapangan akan dianalisis secara berlanjut guna memperoleh data yang lebih akurat mengenai penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal *screen time* anak asuh di LKSA Assofyan Ambulu.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di LKSA Assofyany Ambulu, diperoleh data-data sebagai berikut:

### 1. Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal *Screen time*

#### Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyany Ambulu

*Screen time* pada anak asuh merupakan upaya dari panti asuhan untuk mendisiplinkan penggunaan gadget. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penerapan teknik punishment dilakukan oleh pengasuh atau pengurus untuk mendisiplinkan anak asuh melalui *screen time* atau memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget.

Penerapan teknik punishment diberikan bertujuan untuk membantu anak asuh mendisiplinkan diri dengan aturan yang berlaku di LKSA Assofyany Ambulu terutama segala hal yang berkaitan dengan *screen time* penggunaan gadget. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pengasuh dengan seluruh pengurus LKSA Assofyany Ambulu memberikan batasan penggunaan gadget di area panti untuk membiasakan anak asuh disiplin akan peraturan yang ada di panti asuhan.

Seperi yang dijelaskan oleh pengasuh:

“Anak-anak panti disini diperbolehkan membawa hp mbak, tapi memang kami batasi penggunaannya. Karena diperbolehkan membawa dan mengakses hp di sekolah, kami memberi batas penggunaan hp agar anak-anak tetap kondusif dan mengikuti kegiatan dan peraturan di panti. Selain itu kami sendiri sudah berkoordinasi dengan pihak sekolah supaya anak-anak panti lebih diperhatikan penggunaan hpnya selama di sekolah mbak, untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan seperti bermain hp ketika jam pelajaran atau lainnya.”<sup>68</sup>

---

<sup>68</sup> Muhammad Alwan, wawancara pribadi, Jember, 3 April 2025

Dari hasil wawancara peneliti kepada pengasuh terdapat tiga tahapan yang dilakukan LKSA Assofyany dalam menerapkan teknik punishment kepada anak asuh yang melanggar peraturan *screen time*. Tiga tahapan tersebut yaitu:

a) Pengenalan peraturan screen time

Langkah awal yang dilakukan oleh pengasuh dan pengurus sebelum memberikan punishment kepada anak-anak asuh adalah memberikan pengenalan dan pemahaman terkait peraturan yang berlaku di LKSA Assofyany Ambulu terutama *screen time* dalam penggunaan gadget. Pengasuh dan pengurus juga memberikan edukasi tentang dampak positif dan dampak negatif menggunakan gadget yang berlebihan karena bisa berdampak buruk bagi kesehatan dan perkembangan sosial anak asuh. Pengasuh mengatakan:

“ Di panti ada batasan waktu penggunaan hp yaitu anak-anak diperbolehkan membawa hp ke sekolah khusus yang SMP dan SMA. Jadi sekitar jam 06.30 ketika anak-anak mau berangkat mereka mengambil hp masing-masing di tempat penyimpanan hp. Sekitar pukul 14.00 anak-anak pulang sekolah, mereka masih diperbolehkan mengoperasikan hp hingga pukul 15.00. Selama 1 jam itu anak asuh diberi waktu untuk ishoma, kadang waktu itu digunakan anak-anak untuk ngobrol atau bermain game. Tapi setelah adzan ashar dan berjamaah sholat ashar bersama, selalu ada pemberitahuan mengenai pengumpulan hp melalui kantor panti mbak.”<sup>69</sup>

Anak asuh Putri membenarkan pernyataan dari pengasuh:

“Iya mbak benar sekali yang dibilang pak e, kalau disini memang anak-anak diperbolehkan membawa gadget tapi ada batas waktunya”.<sup>70</sup>

<sup>69</sup> Muhammad Alwan, wawancara pribadi, Jember, 3 April 2025

<sup>70</sup> Putri, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

Lilis juga membenarkan pernyataan oleh putri dan pengasuh tentang aturan menggunakan gadget di LKSA Assofyan Ambulu:

“Benar mbak apa yang dibilang oleh pengasuh dan Putri, disini memang diperbolehkan mengakses gadget tapi sesuai dengan jadwal yang sudah ada, karena kan kita masih ada kegiatan yang lain di panti”.<sup>71</sup>

Dari hasil wawancara yang dilakukan, anak asuh putri membenarkan bahwa sebelum adanya punishment di LKSA Assofyan sudah memberikan pengenalan peraturan screen time yang berlaku.

Anak asuh putri mengatakan:

“Benar mbak di sini memang sudah diberikan pemahaman tentang aturan screen time yang berlaku sebelum diterapkan punishment atau hukuman kepada anak yang melanggar.”<sup>72</sup>

Anak asuh lilis juga membenarkan dalam wawancara yang telah peneliti lakukan:

“Iya benar mbak kalau disini memang sebelumnya sudah ada edukasi tentang aturan screen time setiap harinya, sudah diberikan contoh-contoh perilaku yang benar dan yang salah juga mbak”.<sup>73</sup>



Gambar 4.1

Pengenalan Peraturan Screen time

<sup>71</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

<sup>72</sup> Putri, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

<sup>73</sup> Lilis, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, penerapan aturan *screen time* diawali dengan pemberian pemahaman awal kepada anak asuh mengenai pentingnya *screen time* dalam menggunakan gadget, bahwa edukasi awal memang diberikan kepada anak asuh agar dapat memahami alasan dibalik adanya aturan *screen time*, bukan sekedar mentaati aturan karena takut terhadap punishment yang diberikan. Pengasuh secara jelas menjelaskan aturan *screen time* beserta konsekuensi atau punishment yang berlaku apabila anak asuh melanggar aturan *screen time*.

Pengasuh memberikan edukasi terkait jenis punishment yang akan diterapkan dan memberikan contoh perilaku yang sesuai dan yang tidak sesuai dengan aturan *screen time*. Pengasuh juga membuat kesepakatan aturan kepada anak-anak agar muncul tanggung jawab dalam diri mereka terkait aturan *screen time* yang berlaku. Dari hasil observasi mengenai pengenalan aturan *screen time* di LKSA Assofyah Ambulu, pemberian punishment diterapkan secara bertahap dan disesuaikan dengan jenis pelanggaran yang dilakukan. Dalam konteks ini, punishment digunakan untuk menurunkan *screen time* penggunaan gadget yang berlebihan, sehingga anak asuh dapat belajar mengaitkan pelanggaran dengan konsekuensi yang diterima.

Pengasuh melibatkan anak asuh dalam pembuatan kesepakatan aturan *screen time*. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti bersama anak asuh menunjukkan bahwa kesepakatan tersebut membuat mereka merasa memiliki tanggung jawab untuk mematuhi aturan yang telah disetujui

bersama. Anak asuh juga menyatakan dalam wawancara yang telah dilakukan bahwa pemberian edukasi dengan pemberian contoh perilaku yang sesuai dan yang tidak sesuai membuat anak asuh lebih memahami batasan screen time dalam menggunakan gadget. Sejalan dengan teori behavioristik bahwa pemberian contoh konkret memperjelas hubungan antara perilaku yang dilakukan dengan konsekuensi yang didapatkan, sehingga proses belajar berlangsung melalui pengalaman yang nyata. Hal ini membuat anak asuh tidak hanya mengetahui mengetahui aturan secara teoritis, tetapi juga memahami konsekuensi dari perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan Panti asuhan.

Anak asuh Lilis mengatakan:

“Karena adanya edukasi ini saya sedikit demi sedikit jadi lebih paham batasan dalam menggunakan gadget setiap harinya”.<sup>74</sup>

Pengasuh memperkuat pernyataan dari anak asuh Lilis bahwa:

“Benar sekali mbak, dengan diberikannya edukasi tentang pengenalan aturan screen time, anak-anak menjadi lebih ada gambaran terkait batasan-batasan dan contoh perilaku yang boleh dilakukan dengan yang tidak boleh. Ini menjadi langkah awal yang bagus untuk memperbaiki kebiasaan screen time yang berlebihan dalam menggunakan gadget”.<sup>75</sup>

B.F. Skinner menyatakan dalam pandangannya bahwa lingkungan memberi pengaruh besar dalam pembentukan perilaku seseorang. Lingkungan yang terstruktur dengan aturan dan konsekuensi yang konsisten akan lebih efektif dalam membentuk perilaku baru seseorang. Kesepakatan yang dibuat oleh pengasuh dengan anak asuh memperkuat

<sup>74</sup> Lilis, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

<sup>75</sup> Muhammad Alwan, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

kontrol lingkungan terhadap perilaku anak asuh sendiri, sekaligus dapat menurunkan adanya pelanggaran terhadap aturan screen time karena aturan dan konsekuensi yang akan didapat telah dipahami sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, anak asuh terlihat menyimak dengan baik edukasi yang diberikan oleh pengasuh terkait aturan screen time dalam menggunakan gadget di LKSA Assofyany Ambulu. Temuan observasi ini sejalan dengan hasil wawancara yang menunjukkan bahwa anak asuh menjadi lebih sadar adanya perubahan dalam kebiasaan menggunakan gadget setelah aturan screen time dan punishment diterapkan. Dalam perspektif teori behavioristik, perubahan perilaku merupakan hasil dari proses belajar melalui stimulus dan konsekuensi yang diberikan secara konsisten.

Pernyataan dari pengasuh tentang respon anak asuh terhadap edukasi yang diberikan:

“Anak-anak terlihat menyimak dengan baik edukasi yang diberikan pengasuh terkait aturan screen time ini. Dengan adanya edukasi ini saya berharap anak-anak mau mengikuti peraturan yang kami buat dengan baik sehingga setiap kegiatan yang ada di LKSA Assofyany Ambulu dapat berjalan dengan tertib sesuai jadwal yang sudah dibuat”.

Respon positif yang terlihat pada anak-anak ketika diberikan edukasi menjadi sebuah harapan dan semangat bagi pengasuh dan pengurus di LKSA Assofyany Ambulu. pengasuh berharap dengan respon awal yang positif ini bisa menyadarkan anak asuh terkait pentingnya menggunakan gadget sesuai dengan screen time yang sudah diberikan.

b) Penerapan punishment

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di LKSA Assofyani Ambulu, tahap kedua yaitu penerapan punishment. Penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal screen time pada anak asuh dilakukan secara sistematis dan bertahap. Punishment tidak diterapkan secara langsung dalam hukuman berat, melainkan diawali dengan upaya pengawasan dan pengendalian perilaku anak asuh melalui pengecekan rutin. Pengasuh dan pengurus melakukan pemantauan kepatuhan anak asuh terhadap aturan screen time penggunaan gadget dengan memanfaatkan CCTV serta laporan dari pihak sekolah dan lingkungan sekitar.

Pengasuh mengatakan:

“Kami melakukan pengecekan secara rutin mbak, biasanya kami melakukan pengecekan melalui cctv, atau terkadang juga ada saja yang melapor kepada kami terkait anak asuh yang tidak patuh”<sup>76</sup>

Anak asuh lili membenarkan pernyataan dari pengasuh:

“Iya mbak disini memang ada CCTV yang menyambung ke kantor pengasuh, jadi emmang bisa terlihat keseharian anak-anak terutama yang melanggar aturan screen time”<sup>77</sup>

Anak asuh putri juga membenarkan adanya cctv di area panti asuhan:

“Benar mbak yang dikatakan pengasuh dan Lili, disini memang ada CCTV yang gunanya untuk mengawasi kita terutama anak-anak yang melanggar peraturan.”<sup>78</sup>

Pola pengawasan yang diterapkan menunjukkan bahwa lingkungan LKSA Assofyani Ambulu adalah lingkungan yang terkontrol, sehingga perilaku anak asuh dapat diamati secara nyata dan berkelanjutan.

<sup>76</sup> Muhammad Alwan, diwawancara oleh Penulis, Jember, 3 April 2025

<sup>77</sup> Lili, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

<sup>78</sup> Putri, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, ketika ditemukan pelanggaran terhadap aturan screen time, pengasuh dan pengurus memberikan teguran sebagai bentuk punishment awal. Teguran ini berfungsi sebagai peringatan agar anak asuh menyadari kesalahan yang dilakukan dan memahami bahwa setiap perilaku memiliki konsekuensi.

Seperti yang dikatakan oleh pengurus:

“beberapa anak terkadang sengaja tidak mengumpulkan hp dengan alasan ketiduran atau sengaja telat mengumpulkan hp di tempat penyimpanan, biasanya kami menegur terlebih dahulu. Kami mengamati keseharian anak-anak melalui cctv dan laporan dari guru di sekolah. Ketika ada anak-anak yang melakukan pelanggaran seperti pamit berangkat sekolah tetapi malah membolos untuk warnetan atau lainnya dan ada laporan dari guru mengenai hal itu, maka kami memberikan tindakan atau hukuman yang sesuai.”<sup>79</sup>

Apabila anak asuh tetap mengulangi pelanggaran setelah diberikan teguran, maka pengasuh dan pengurus menerapkan punishment lanjutan yang disesuaikan dengan tingkat kesalahan yang dilakukan. Seperti dikatakan oleh pengasuh:

“Kalau melakukan pelanggaran ringan biasanya anak-anak diberi punishment ringan seperti membersihkan halaman. Tetapi apabila ketika mengerjakan PR menggunakan gadget dan ketahuan digunakan untuk yang lain seperti selfie, main tiktok atau chatting dengan lawan jenis maka akan diberi punishment berupa hp ditahan selama beberapa hari. Jika sampai melakukan pelanggaran berat maka anak yang melanggar diberi punishment tidak diberikan hp selama satu minggu bahkan hingga 2 minggu kedepan”.<sup>80</sup>

Tahapan punishment yang diberikan sesuai dengan pelanggaran yang dilakukan:

<sup>79</sup> Pengurus, diwawancara oleh Penulis, Jember, 25 April 2025

<sup>80</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

1. Teguran: Anak asuh akan ditegur terlebih dahulu ketika melakukan pelanggaran ringan seperti telat berjamaah karena ketiduran.
2. Menghafal Al-Qur'an: Punishment diberikan kepada anak asuh jika melakukan pelanggaran sedang seperti sengaja tidak ikut kegiatan belajar bersama, sering telat mengumpulkan hp dengan berbagai alasan.
3. Hp disita selama sehari: Punishment diberikan kepada anak asuh jika melakukan pelanggaran seperti membolos sekolah
4. Hp disita selama satu-dua minggu: Punishment diberikan jika anak asuh melakukan pelanggaran berat seperti janjian bertemu dengan lawan jenis, keluar berdua dengan lawan jenis.



Gambar 4.2  
Pemberian punishment berupa setoran hafalan karena melakukan pelanggaran ringan

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan, pemberian punishment diterapkan secara bertahap, mulai dari teguran, setoran hafalan, hingga penyitaan gadget dalam jangka waktu tertentu. Dalam gambar yang tertera diatas terlihat bahwa anak asuh Lilis dan Putri

mendapatkan punishment berupa setoran hafalan karena melakukan pelanggaran screen time. Pemberian punishment secara bertahap ini menunjukkan bahwa penerapan teknik punishment tidak bersifat represif, melainkan bersifat edukatif dan dilakukan dengan proporsional. Dalam perspektif behavioristik punishment yang diberikan secara bertahap memungkinkan anak asuh memahami tingkat keseriusan pelanggaran serta konsekuensi yang harus diterima.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, penyitaan gadget menjadi bentuk punishment yang paling signifikan dapat mengatur screen time penggunaan gadget anak asuh. Gadget sebagai stimulus yang menyenangkan sengaja ditiadakan untuk memberi efek jera dan menurunkan frekuensi perilaku menyimpang. Penyitaan gadget tidak dapat dipaparkan dalam hasil observasi ini karena kebijakan dari LKSA Assofyah yang tidak memperbolehkan penyitaan gadget didokumentasikan. Tetapi dalam hasil observasi ini dapat diperkuat dengan paparan dari pengasuh yang mengatakan bahwa:

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAIYACHMAD SIDDIQ**

“Hukuman yang paling berpengaruh dari semua hukuman disini itu dicabut hak screen time nya mbak, jadi anak yang melanggar gadget nya ditahan selama sehari, seminggu, atau bahkan dua minggu sesuai dengan tingkat kesalahan yang dilakukan. Pencabutan hak screen time sangat berpengaruh karena langsung merujuk pada perilaku yang hendak diubah dan diperbaiki”<sup>81</sup>

Pernyataan dari pengasuh diperkuat oleh pengurus:

“Benar sekali mbak, memang pencabutan hak screen time dengan menahan gadget anak lebih mampu bahkan langsung menyadarkan anak tersebut dari kesalahan yang dilakukan. Biasanya

---

<sup>81</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

setelah itu anak tersebut jera dan tidak mau mengulang kesalahan yang sama lagi”.<sup>82</sup>

Pernyataan dari pengasuh dan pengurus diperkuat oleh anak asuh putri:

“benar mbak penahanan hp memang sangat berpengaruh karena saya pernah merasakan. Saya pernah membawa hp diam-diam di panti asuhan dan ketahuan. Saya diberi punishment penahanan gadget kurang lebih dua minggu. Disitu saya bener-bener menyesal dan tidak mau melakukan kesalahan yang sama lagi”.<sup>83</sup>

Selain pemberian punishment, pengasuh dan pengurus juga menerapkan inspeksi mendadak atau sidak sebagai upaya pencegahan pelanggaran berulang. Sidak berfungsi sebagai kontrol lingkungan yang memperkuat penerapan aturan *screen time*. Dengan adanya kemungkinan pemeriksaan secara tiba-tiba, anak asuh menjadi lebih berhati-hati dalam menggunakan gadget dan cenderung mematuhi aturan yang berlaku. Dalam konteks behavioristik, sidak menjadi stimulus penguat yang menjaga konsistensi perilaku disiplin anak asuh.

Penerapan teknik punishment ini didukung oleh adanya batasan screen time penggunaan gadget yang jelas dan konsisten. Anak asuh hanya diperbolehkan menggunakan gadget pada jam-jam tertentu, sedangkan di luar waktu tersebut gadget dikumpulkan di tempat penyimpanan khusus.

Pada konteks ini peneliti melakukan wawancara dengan pengurus dan anak asuh yang dipilih. Pengurus mengatakan:

“Kami memberikan jadwal mengoperasikan gadget kepada anak asuh dengan tujuan untuk membiasakan anak-anak tidak berfokus pada gadget dan belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Kami

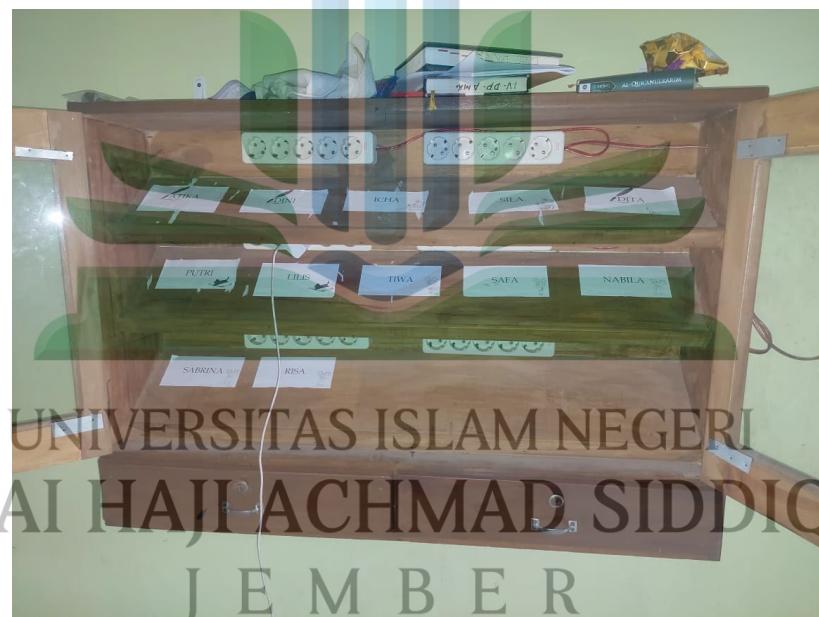
<sup>82</sup> Pengurus, wawancara pribadi, Jember, 25 April 2025

<sup>83</sup> Putri, wawancara pribadi, Jember, 25 April 2025

menetapkan jadwal mengoperasikan gadget dari pukul 06.30-15.00 agar ketika anak-anak di sekolah tidak minder dan kecil hati terhadap anak-anak luar yang memiliki hp. Apalagi jika ada tugas yang memang mewajibkan mereka menggunakan gadget di sekolah, maka dari itu kami memberi izin untuk membawa hp ke sekolah. Tetapi jika sudah pulang dari sekolah dan sudah waktunya mengumpulkan hp, anak-anak kembali fokus dengan aktivitas di panti tanpa hp”.<sup>84</sup>

Anak asuh Lilis memperkuat pernyataan tersebut:

“iya mbak, disini memang ada batasan waktu penggunaan hp setiap harinya. Mulai dari saya berangkat sekolah itu hpnya boleh dibawa karena biasanya ada tugas dari guru yang membutuhkan hp sebagai media belajar tapi nanti setelah pulang sekolah dan selesai sholat ashar berjamaah hpnya dikumpulin lagi. Ada tempat penyimpanan khususnya mbak, ada nama-nama kami semua. Jadi pasti ketahuan nanti siapa yang sengaja belum ngumpulin hpnya.”<sup>85</sup>



Gambar 4.3

Tempat penyimpanan gadget (HP) anak asuh

Gambar diatas adalah tempat penyimpanan gadget anak asuh putri di LKSA Assofyah Ambulu. Setiap anak sudah diberikan tempat untuk gadgetnya sesuai dengan nama mereka masing-masing. setelah jadwal

<sup>84</sup> Pengurus, wawancara pribadi, Jember 25 April 2025

<sup>85</sup> Lilis, wawancara pribadi, Jember, 25 April 2025

screen time harian telah habis, tempat penyimpanan khusus gadget ini dikunci dan kuncinya disimpan oleh pengasuh, dan akan dibuka kembali esok hari ketika jadwal screen time sudah dimulai kembali. Konsistensi penerapan aturan screen time dan pemberian punishment ini berperan penting dalam membentuk kebiasaan baru yang baik pada anak asuh. Menurut teori behavioristik, perilaku baru akan terbentuk apabila stimulus dan konsekuensi diberikan secara berulang dan konsisten dalam lingkungan yang sama.

Meskipun demikian, berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan, penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal screen time anak asuh tidak terlepas dari berbagai kendala. Sebagian anak asuh masih menunjukkan pelanggaran terhadap aturan karena kebiasaan menggunakan gadget sebelum tinggal di panti asuhan. Namun pengasuh dan pengurus tetap menerapkan punishment secara konsisten agar perilaku menyimpang tidak menjadi kebiasaan yang ditiru oleh anak asuh lainnya. Seperti yang diujarkan oleh pengurus:

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIO**

“Pasti dalam proses penerapan aturan ini ada rintangannya mbak, karena mungkin memang banyak yang patuh dan ikut peraturan yang ada tapi tidak sedikit juga anak-anak melanggar peraturan ini. Makanya kami beri sanksi hukuman kepada anak-anak yang tidak mau patuh.”<sup>86</sup>

Pernyataan dari pengurus diperkuat kembali oleh pengasuh:

“Sanksi yang kami berikan bervariasi mbak, tergantung seberapa berat tingkat pelanggaran mereka. Karena kalo tidak diberi hukuman nanti anak-anak menyepelekan dan akhirnya banyak ditiru anak-anak yang lain”.<sup>87</sup>

<sup>86</sup> Pengurus, wawancara pribadi, Jember, 25 April 2025

<sup>87</sup> Muhammad Alwan, wawancara pribadi, Jember, 15 April 2025

Salah satu kendala utama dalam penerapan aturan *screen time* di LKSA Assofyany Ambulu adalah rendahnya kesadaran anak terhadap aturan dan disiplin waktu. Pengasuh mengatakan:

“Ada beberapa anak asuh yang setelah diberi hukuman besoknya dia belajar dari kesalahan yang diperbuat, tetapi ada juga anak yang masih mengulang kesalahan. Anak yang masih melanggar itu kami beri sanksi mbak. Disini ada tiga tahap sanksi, jika sampai tahap ketiga tetapi anak tersebut tetap melanggar, dari pihak panti sendiri bisa angkat tangan dan anak tersebut dikembalikan ke keluarganya.”<sup>88</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan serta hasil wawancara dengan pengurus dan pengasuh, penerapan teknik punishment di LKSA Assofyany Ambulu pada dasarnya bertujuan untuk mendidik dan mendisiplinkan anak asuh agar mampu mematuhi dan menjalankan tata tertib yang telah ditetapkan khususnya tentang jadwal screen time yang sudah berlaku. Punishment tidak dimaksudkan sebagai bentuk penolakan terhadap anak asuh, melainkan sebagai upaya mendidik perilaku melalui pemberian konsekuensi yang tegas dan terukur. Namun demikian, apabila anak asuh secara berulang melakukan pelanggaran dan menunjukkan sikap tidak patuh terhadap aturan meskipun telah melalui beberapa tahapan punishment, pihak panti dapat mengambil langkah terakhir berupa pengembalian anak asuh kepada keluarganya. Kebijakan ini menunjukkan bahwa penerapan teknik punishment memiliki batasan tertentu dan bertujuan untuk menjaga keberlangsungan sistem pembinaan serta kedisiplinan lingkungan LKSA Assofyany Ambulu.

---

<sup>88</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 25 April 2025

dalam perspektif teori behavioristik menurut B.F. Skinner, lingkungan memiliki peran utama dalam membentuk perilaku, sehingga ketika seseorang tidak mampu menyesuaikan diri dengan sistem yang berlaku, perubahan lingkungan menjadi alternatif terakhir untuk mencegah perilaku menyimpang berulang serta melindungi anak asuh lain dari pengaruh negatif.

c) Evaluasi

Setelah tahap pemberian pemahaman awal dan tahap penerapan punishment dilaksanakan, tahap ketiga dalam penerapan teknik punishment di LKSA Assofyah Ambulu adalah tahap evaluasi. Evaluasi merupakan proses sistematis yang dilakukan untuk menilai sejauh mana anak asuh mampu mematuhi peraturan yang telah ditetapkan, khususnya terkait pengaturan jadwal screen time, serta untuk melihat dampak dari pemberian punishment yang telah diberikan terhadap perubahan perilaku pada anak asuh. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, evaluasi dilaksanakan melalui pengamatan perilaku sehari-hari anak asuh, laporan dari pihak sekolah, hasil pemantauan CCTV, serta catatan pelanggaran yang pernah dilakukan anak asuh.

Tahap evaluasi ini menjadi bagian penting karena berfungsi sebagai alat kontrol untuk menilai efektivitas dua tahap sebelumnya, yaitu tahap pemahaman aturan screen time dan tahap penerapan punishment. Evaluasi tidak hanya menilai ada atau tidaknya

pelanggaran, tetapi juga memperhatikan sikap anak asuh setelah menerima punishment, seperti adanya penyesalan, perubahan perilaku, dan kepatuhan terhadap aturan screen time. Dalam konteks behavioristik, evaluasi berfungsi untuk melihat apakah stimulus berupa punishment yang diberikan telah menghasilkan respon yang diharapkan, yaitu penurunan frekuensi perilaku menyimpang dan munculnya perilaku disiplin anak asuh.<sup>89</sup>

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, apabila dalam proses evaluasi ditemukan anak asuh yang masih melakukan pelanggaran berat secara berulang meskipun telah diberikan punishment, maka pihak panti dapat mengambil keputusan untuk menghentikan proses punishment dan mengembalikan anak asuh tersebut kepada keluarganya. Seperti yang diujarkan oleh pengurus:

“Disini kami berniat untuk mendidik anak yang mau dididik dan mau patuh terhadap peraturan di panti ini, kalaupun ada anak asuh yang terus-menerus melakukan pelanggaran berat berulang. Kami dari pihak panti memilih untuk lepas tangan dan mengembalikan anak tersebut ke keluarganya.”

Pernyataan pengurus diperkuat oleh pengasuh yang menyatakan bahwa:

J E M B E R

“Benar mbak, kalau ada anak asuh yang tidak mau patuh dan terus melanggar pelanggaran berat disini, kami memilih untuk mengembalikan anak tersebut ke keluarganya. Karena kalau anak tersebut tetap kami pertahankan, ditakutkan akan membawa dampak yang tidak baik untuk anak asuh lainnya disini”.

Pernyataan pengasuh dan pengurus menunjukkan bahwa keputusan ini diambil setelah berbagai upaya pemberian punishment

<sup>89</sup> B.F. Skinner, *Science and Human Behavior*, New York: Macmillan, 1953

dilakukan tetapi tidak menunjukkan adanya efek jera. Keputusan pihak panti untuk mengembalikan anak asuh kepada keluarganya dalam tahap evaluasi ini bukan dimaknai sebagai bentuk hukuman tertinggi, melainkan sebagai langkah protektif. Berdasarkan hasil wawancara pengurus menyatakan bahwa mempertahankan anak asuh yang terus melakukan pelanggaran berat berpotensi menimbulkan dampak negatif bagi anak asuh lainnya. Dalam perspektif behavioristik, lingkungan memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan perilaku.<sup>90</sup> Anak asuh yang terus menunjukkan perilaku menyimpang dikhawatirkan menjadi model perilaku negatif yang dapat ditiru oleh anak lain, sehingga mengganggu proses pembinaan secara keseluruhan.

Selain itu, tahap evaluasi juga berfungsi sebagai refleksi bagi lembaga dalam menerapkan teknik punishment secara proporsional dan etis. Penerapan teknik punishment di LKSA Assofyan Ambulu tidak bertujuan untuk menyakiti anak asuh, melainkan untuk mendidik dan menumbuhkan kesadaran moral serta disiplin. Hal ini sejalan dengan pandangan Skinner yang menyatakan bahwa punishment sebaiknya digunakan secara hati-hati dan dikombinasikan dengan kontrol lingkungan yang konsisten agar tidak menimbulkan dampak psikologis negatif. Dengan adanya evaluasi, pengasuh dapat

---

<sup>90</sup> John B. Watson, *Behaviorism*, New York: W.W. Norton & Company, 1930

memastikan bahwa punishment yang diberikan tetap berada dalam koridor pembinaan dan tidak melampaui tujuan untuk mendidik.

Dengan demikian, tahap evaluasi dalam penerapan teknik punishment di LKSA Assofyany Ambulu memiliki peran dalam menilai efektivitas pemberian stimulus, emnjaga ketertiban lingkungan panti, serta melindungi anak asuh dari perilaku menyimpang. Evaluasi juga menjadi bukti bahwa penerapan teknik punishment di LKSA Assofyany Ambulu dilakukan secara terencana, bertanggung jawab, dan berorientasi pada pembentukan perilaku positif.



Gambar 4.4  
Evaluasi bersama pengasuh dan pengurus

## 2. Hasil penerapan teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal *Screen time* Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyany Ambulu

Bagian ini menyajikan hasil penelitian yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi di LKSA Assofyany Ambulu,

Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember. Data yang dikumpulkan dianalisis untuk mengetahui bagaimana penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time pada anak asuh, serta hasil dari penerapan yang dilakukan.

### 1) Subjek A (Lilis)

Perubahan perilaku yang ditunjukkan oleh Lilis setelah penerapan teknik punishment dapat dianalisis lebih mendalam menggunakan pendekatan teori behavioristik, khususnya teori operant conditioning yang dikemukakan oleh B.F. Skinner. Teori behavioristik memandang bahwa perilaku manusia merupakan hasil dari proses belajar yang terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungannya, di mana perilaku dapat dibentuk, diarahkan, dan dimodifikasi melalui pemberian stimulus dan konsekuensi tertentu<sup>91</sup>. Dalam konteks ini, lingkungan LKSA Assofyah Ambulu berperan sebagai pengontrol stimulus, sedangkan Lilis sebagai individu memberikan respons yang dapat diamati secara langsung melalui perubahan perilaku sehari-hari.

Menurut B.F. Skinner, perilaku yang diikuti oleh konsekuensi tidak menyenangkan (punishment) cenderung mengalami penurunan frekuensi kemunculannya. Punishment diberikan bukan untuk menyakiti individu, melainkan untuk menekan perilaku yang tidak diinginkan agar tidak terulang kembali. Dalam kasus Lilis, perilaku yang tidak diinginkan berupa penggunaan gadget melebihi batas screen time dan ketidakpatuhan terhadap aturan panti. Perilaku tersebut kemudian

---

<sup>91</sup> W. David Pierce dan Carl D. Cheney, *BEHAVIOR ANALYSIS AND LEARNING*.

diikuti oleh punishment berupa pembatasan screen time dan penahanan gadget selama beberapa hari. Konsekuensi ini berfungsi sebagai stimulus tidak menyenangkan yang secara langsung memengaruhi perilaku Lilis.

Pada minggu pertama setelah Lilis menerima punishment berupa pembatasan screen time dan penahanan gadget selama beberapa hari akibat pelanggaran yang dilakukan, Lilis mulai menunjukkan sikap yang lebih patuh terhadap peraturan yang berlaku di panti. Lilis tampak lebih berhati-hati dalam menggunakan gadget dan tidak lagi menggunakan alasan tugas sekolah untuk mengakses gadget melebihi waktu yang telah ditentukan. Perubahan awal ini menunjukkan adanya kesadaran bahwa setiap tindakan yang dilakukan memiliki konsekuensi yang harus diterima. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan pengasuh yang menyatakan bahwa setelah punishment diberikan, Lilis mulai memahami kesalahannya dan berusaha menyesuaikan diri dengan aturan screen time yang berlaku di panti:

**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIO**

“Setelah Lilis diberikan punishment karena kesalahannya, saya perhatikan Lilis menunjukkan adanya peningkatan kesadaran diri, Lilis jadi mau mengikuti aturan screen time yang berlaku, tidak lagi menggunakan alasan tugas untuk mengakses gadget lebih lama”<sup>92</sup>

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa punishment yang diberikan berfungsi sebagai stimulus yang mampu memunculkan respons berupa perubahan perilaku pada diri Lilis. Dalam konteks ini,

---

<sup>92</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

punishment tidak hanya berperan sebagai hukuman, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran perilaku yang membantu Lilis memahami batasan dan tanggung jawabnya dalam menggunakan gadget. Respons positif yang ditunjukkan Lilis pada minggu pertama ini menjadi indikator awal bahwa teknik punishment yang diterapkan mulai memberikan dampak terhadap pola perilaku anak asuh.

Selain pengasuh, pengurus panti juga membenarkan adanya perubahan sikap yang ditunjukkan oleh Lilis setelah diberikan punishment. Pengurus menyatakan bahwa selama masa observasi minggu pertama, Lilis terlihat lebih tertib dalam mengikuti kegiatan panti dan tidak lagi menunjukkan perilaku melanggar aturan terkait penggunaan gadget. Hal ini menunjukkan adanya konsistensi perubahan perilaku yang dapat diamati oleh lebih dari satu informan, sehingga data yang diperoleh menjadi lebih valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

Pengurus menyampaikan:

“Benar sekali, setelah diterapkan punishment pada Lilis, Lilis bisa lebih paham secara langsung terkait kesalahannya dan konsekuensi yang dia dapat. Saya lihat seminggu ini Lilis sudah mau mengikuti kegiatan dengan baik tanpa adanya pelanggaran.”<sup>93</sup>

Perubahan perilaku yang terjadi pada minggu pertama ini menunjukkan bahwa punishment yang diberikan mampu memberikan efek jera serta meningkatkan kesadaran diri Lilis terhadap aturan yang berlaku. Efek jera tersebut terlihat dari sikap Lilis yang mulai menahan diri untuk tidak mengulangi pelanggaran yang sama, serta kesediaannya

<sup>93</sup> Pengurus, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

untuk mematuhi aturan tanpa banyak protes. Hal ini sejalan dengan tujuan utama penerapan teknik punishment, yaitu mengurangi perilaku yang tidak diinginkan dan mendorong munculnya perilaku baru yang lebih sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.

Di minggu kedua perubahan perilaku Lilis semakin konsisten dan stabil. Lilis tidak lagi menunggu teguran atau pengawasan dari pengasuh untuk mengumpulkan gadget, tetapi secara mandiri menyerahkan gadget ketika waktu screen time hampir habis. Hal ini menunjukkan bahwa hubungan antara perilaku dan konsekuensi tidak lagi bersifat eksternal semata, melainkan mulai dipahami dan dijalankan oleh Lilis. Pengasuh mengungkapkan pengamatannya terhadap perubahan ini:

“Di dua minggu evaluasi ini terlihat Lilis ada banyak peningkatan, selain sudah tertib mengumpulkan gadget tepat waktu, Lilis juga belajar berbaur dengan teman-teman panti untuk mengisi waktu luangnya. Saya senang karena adanya punishment ini Lilis bisa mengubah perilakunya menjadi lebih baik”.<sup>94</sup>

Dalam teori B.F. Skinner, penghilangan penguatan positif merupakan salah satu bentuk punishment yang efektif. Gadget yang sebelumnya menjadi sumber kesenangan bagi Lilis berperan sebagai penguat positif. Ketika penguat tersebut dicabut, Lilis mengalami kehilangan kenyamanan, sehingga muncul dorongan untuk menyesuaikan perilaku agar tidak kehilangan kembali hak tersebut. Seiring berjalannya waktu, Lilis belajar bahwa mematuhi aturan screen

---

<sup>94</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

time memberikan kondisi yang lebih aman dan nyaman dibandingkan melanggar aturan.

Perubahan perilaku Lilis juga terlihat dari aspek sosialnya. Setelah screen time berakhir, Lilis tidak lagi mencari cara untuk menggunakan gadget secara sembunyi-sembunyi, tetapi memilih untuk berinteraksi dan berbaur dengan teman-temannya di panti. Hal ini menunjukkan bahwa pengurangan screen time melalui punishment memberikan ruang bagi berkembangnya perilaku sosial yang lebih sehat. Pengurus panti turut menguatkan temuan tersebut.

“Benar sekali mbak, dari evaluasi yang saya lihat di minggu kedua ini Lilis terlihat jauh lebih baik peningkatannya, Lilis jadi lebih bisa bergaul dan berbaur dengan teman-teman di Panti jika screen time sudah habis. Saya sangat senang dengan perubahan positif Lilis.”<sup>95</sup>

Dalam perspektif behavioristik, konsistensi perubahan perilaku Lilis menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berjalan dengan baik. Skinner menekankan bahwa pengulangan stimulus dan konsistensi konsekuensi sangat penting dalam membentuk perilaku baru. Dalam hal ini, konsistensi pengasuh dan pengurus dalam menerapkan aturan dan punishment berperan besar dalam memperkuat perilaku patuh yang ditunjukkan oleh Lilis.

Secara keseluruhan, perubahan perilaku Lilis dapat dipahami sebagai hasil dari proses operant conditioning, di mana perilaku melanggar aturan screen time ditekan melalui punishment, sementara perilaku patuh diperkuat melalui kondisi lingkungan yang lebih

---

<sup>95</sup> Pengurus, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

kondusif. Dialog pengasuh dan pengurus menunjukkan bahwa punishment yang diterapkan tidak hanya memberikan efek jera, tetapi juga membantu Lilis memahami hubungan antara tindakan dan konsekuensinya secara lebih mendalam. Dengan demikian, penerapan teknik punishment yang didasarkan pada teori behavioristik B.F. Skinner terbukti relevan dan efektif dalam membentuk kedisiplinan serta kesadaran Lilis dalam mengatur *screen time* di LKSA Assofyan Ambulu.

## 2) Subjek B (Putri)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti serta wawancara dengan pengasuh, pengurus, dan anak asuh Putri, penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal screen time menunjukkan adanya perubahan perilaku yang cukup signifikan pada diri Putri. Perubahan tersebut terlihat secara bertahap sejak minggu pertama hingga minggu kedua masa evaluasi, baik dari segi kepatuhan terhadap aturan penggunaan gadget maupun dari aspek kesadaran diri dan tanggung jawab pribadi. Proses perubahan perilaku Putri tidak terjadi secara instan, melainkan melalui tahapan refleksi, penyesalan, dan pembiasaan perilaku baru yang lebih disiplin.

Pada minggu pertama setelah Putri menerima punishment berupa larangan mengakses gadget selama dua minggu akibat membawa gadget secara diam-diam di area panti, Putri mulai menunjukkan perubahan sikap yang lebih positif dibandingkan sebelumnya. Putri yang pada

awalnya cenderung melanggar aturan dan kurang terbuka terhadap arahan pengasuh, mulai menunjukkan sikap lebih patuh dan mau menerima bimbingan. Putri juga mengakui kesalahannya secara terbuka dan menyatakan kesediaannya untuk mematuhi aturan yang berlaku di LKSA Assofyah Ambulu. Sikap ini menjadi indikator awal munculnya kesadaran bahwa tindakan yang dilakukan memiliki konsekuensi yang harus diterima.

Pengasuh menyampaikan:

“Seminggu ini saya perhatikan Putri jauh lebih baik dari sebelumnya. Karena kesalahannya Putri tidak boleh mengakses gadget dua minggu ke depan, hal ini membuat Putri terlihat merenungkan kesalahannya.”<sup>96</sup>

Pernyataan pengasuh tersebut menunjukkan bahwa punishment yang diberikan tidak hanya berdampak pada perilaku lahiriah Putri, tetapi juga memengaruhi kondisi psikologisnya. Putri terlihat lebih banyak diam, berpikir, dan mengurangi perilaku impulsif yang sebelumnya sering muncul. Masa tanpa gadget ini menjadi ruang refleksi bagi Putri untuk memahami kesalahan yang telah dilakukan dan dampaknya terhadap dirinya sendiri.

Pengurus panti juga menguatkan pengamatan tersebut dengan menyatakan bahwa Putri mulai mengisi waktu luangnya dengan kegiatan yang lebih positif dan tidak bergantung pada gadget. Perubahan ini menunjukkan adanya pergeseran pola kebiasaan Putri,

---

<sup>96</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

dari yang semula berfokus pada gadget menjadi lebih produktif dan kreatif.

Pengurus menyatakan:

“Putri terlihat merenungkan kesalahannya mbak. Putri mengisi waktu dengan membaca novel atau membuat cerita pendek di bukunya.”<sup>97</sup>

Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa meskipun punishment berupa pencabutan hak screen time bersifat tidak menyenangkan, namun justru membuka peluang bagi Putri untuk mengembangkan minat dan potensi lain di luar penggunaan gadget. Hal ini menandakan bahwa punishment yang diterapkan bersifat edukatif dan tidak sekadar menekan perilaku, tetapi juga mendorong munculnya alternatif perilaku yang lebih positif.

Memasuki minggu kedua masa evaluasi, perubahan perilaku Putri semakin terlihat jelas dan konsisten. Putri tidak lagi menunjukkan upaya untuk membawa gadget secara sembunyi-sembunyi dan mulai menunjukkan sikap jera terhadap pelanggaran yang pernah dilakukan. Putri tampak lebih aktif berinteraksi dengan teman-teman panti, baik melalui permainan sederhana maupun percakapan ringan. Perubahan ini menunjukkan bahwa Putri mulai mampu mengelola dorongan untuk menggunakan gadget dan menggantinya dengan aktivitas sosial yang lebih sehat.

Pengasuh mengungkapkan:

---

<sup>97</sup> Pengurus, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

“Di minggu kedua ini saya perhatikan Putri benar-benar terlihat menyesali perbuatannya. Karena masih belum boleh akses gadget, Putri mengisi waktunya dengan bermain bersama teman atau ngobrol ringan dengan teman-teman panti.”<sup>98</sup>

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa Putri tidak hanya patuh secara formal terhadap aturan, tetapi juga menunjukkan perubahan sikap yang lebih mendalam. Penyesalan yang ditunjukkan Putri menjadi faktor penting dalam proses pembentukan perilaku baru, karena menunjukkan adanya kesadaran internal, bukan sekadar kepatuhan akibat tekanan eksternal.

Perubahan sikap Putri juga diperkuat oleh pengakuan langsung dari Putri sebagai anak asuh. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti, Putri mengungkapkan rasa penyesalan atas pelanggaran yang telah dilakukan dan menyatakan komitmennya untuk tidak mengulangi kesalahan yang sama di kemudian hari.

Putri menyatakan:

“Saya benar-benar menyesal mbak sudah melanggar aturan dengan membawa gadget diam-diam. Saya tidak mau mengulanginya lagi, nanti saya tidak boleh pegang gadget selama dua minggu lagi.”<sup>99</sup>

Pernyataan Putri tersebut menunjukkan bahwa punishment yang diterapkan berhasil memunculkan kesadaran akan konsekuensi dari perilaku yang dilakukan. Putri tidak hanya mengingat hukuman yang diterima, tetapi juga memahami hubungan sebab-akibat antara perilaku melanggar dan konsekuensi yang harus ditanggung. Kesadaran ini

<sup>98</sup> Pengasuh, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

<sup>99</sup> Putri, wawancara pribadi, Jember, 10 Mei 2025

menjadi landasan penting dalam pembentukan perilaku disiplin yang lebih berkelanjutan.

Setelah masa punishment berakhir dan Putri kembali diperbolehkan menggunakan gadget, Putri menunjukkan sikap yang jauh lebih tertib dalam mematuhi aturan screen time di panti. Putri mengumpulkan gadget tepat waktu sesuai jadwal yang telah ditentukan dan tidak lagi mencoba melanggar aturan. Perilaku ini menunjukkan bahwa punishment tidak hanya memberikan efek jera sementara, tetapi juga membantu membentuk kebiasaan baru yang lebih disiplin dan bertanggung jawab.

Dalam perspektif teori behavioristik, khususnya menurut B.F. Skinner, perubahan perilaku Putri dapat dipahami sebagai hasil dari proses operant conditioning. Punishment berupa pencabutan hak *screen time* berfungsi sebagai stimulus tidak menyenangkan yang menurunkan frekuensi perilaku membawa gadget secara diam-diam. Respon yang muncul berupa kepatuhan, penyesalan, dan upaya untuk memperbaiki perilaku. Selain itu, hilangnya penguatan positif berupa penggunaan gadget mendorong Putri untuk mencari alternatif perilaku lain yang lebih adaptif, seperti membaca, menulis, dan berinteraksi sosial.

Skinner menegaskan bahwa perilaku yang diikuti oleh konsekuensi tidak menyenangkan cenderung tidak diulang kembali<sup>100</sup>. Hal ini terbukti dalam kasus Putri, di mana pengalaman menerima punishment

---

<sup>100</sup> Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*.

menjadi pembelajaran bermakna yang memengaruhi perilaku Putri di masa selanjutnya. Perubahan perilaku Putri juga menunjukkan bahwa lingkungan panti berperan penting sebagai pengendali stimulus yang konsisten, sehingga proses pembelajaran perilaku dapat berlangsung secara efektif.

Dengan demikian, perubahan perilaku Putri menunjukkan bahwa penerapan teknik punishment yang dilakukan secara proporsional, konsisten, dan disertai dengan pengawasan serta evaluasi mampu membentuk perilaku yang lebih disiplin dan bertanggung jawab. Punishment tidak hanya berfungsi sebagai alat penekan perilaku negatif, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang membantu anak asuh memahami konsekuensi dari setiap tindakan yang dilakukan. Temuan ini memperkuat relevansi teori behavioristik B.F. Skinner dalam konteks penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time pada anak asuh di LKSA Assofyah Ambulu.

#### **D. Pembahasan Temuan**

##### **1. Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal Screen Time Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyah Ambulu**

Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menggali data mengenai penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal screen time pada anak asuh. Data yang telah disajikan pada bagian sebelumnya dianalisis dan dibandingkan dengan teori-teori yang relevan dalam kajian teori untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai efektivitas metode ini.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan peneliti di LKSA Assofyah Ambulu, penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal screen time anak asuh dilaksanakan secara sistematis dan bertahap. Teknik punishment tidak diterapkan secara langsung dalam bentuk hukuman, melainkan diawali dengan pemberian pemahaman awal mengenai pentingnya pengaturan penggunaan gadget. Tahap ini bertujuan untuk membangun kesadaran anak asuh mengenai dampak penggunaan gadget yang berlebihan serta urgensi mematuhi aturan screen time yang berlaku di panti.

Dalam perspektif teori behavioristik, tahapan pemberian pemahaman awal ini merupakan bentuk stimulus awal yang diberikan oleh lingkungan kepada individu. Lingkungan, dalam hal ini pengasuh dan lembaga, berperan sebagai pengendali perilaku dengan menciptakan kondisi yang mendorong munculnya respons tertentu dari anak asuh<sup>101</sup>.

Skinner menegaskan bahwa perilaku manusia tidak muncul secara spontan, melainkan dibentuk melalui interaksi individu dengan lingkungannya secara terus-menerus<sup>2</sup>. Oleh karena itu, pemberian pemahaman awal menjadi fondasi penting sebelum punishment diterapkan.<sup>102</sup>

Selanjutnya, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, pengasuh menjelaskan secara rinci aturan penggunaan gadget, termasuk batasan waktu screen time, situasi yang diperbolehkan dan tidak

<sup>101</sup> John B. Watson, *Behaviorism*, (New York: W.W. Norton, 1930)

<sup>102</sup> B.F. Skinner, *Science and Human Behavior* (New York: The Free Press, 1953), 35.

diperbolehkan menggunakan gadget, serta konsekuensi yang akan diterima apabila anak asuh melanggar aturan tersebut. Penjelasan ini dilakukan secara terbuka dan disertai contoh konkret perilaku yang sesuai dan tidak sesuai. Langkah ini memperjelas ekspektasi perilaku yang diharapkan dari anak asuh dan meminimalisasi kesalahpahaman terhadap aturan.

Dalam teori behavioristik, kejelasan stimulus sangat menentukan efektivitas respons yang muncul.<sup>103</sup> Anak asuh yang mengetahui secara jelas bentuk pelanggaran dan konsekuensinya akan lebih mudah mengaitkan perilaku dengan akibat yang ditimbulkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Elizabeth B. Hurlock yang menyatakan bahwa punishment merupakan konsekuensi atas pelanggaran aturan yang bertujuan untuk mengarahkan perilaku ke arah yang lebih sesuai dengan norma yang berlaku<sup>104</sup>.

Penerapan punishment di LKSA Assofyah Ambulu dilakukan secara bertahap sesuai dengan tingkat pelanggaran yang dilakukan anak asuh. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, bentuk punishment yang diberikan meliputi teguran lisan, pemberian tugas kebersihan, setoran hafalan, hingga pencabutan hak screen time dan penyitaan gadget dalam jangka waktu tertentu. Punishment ini bersifat non-fisik dan dirancang agar tetap mengandung nilai edukatif<sup>105</sup>.

<sup>103</sup> B.F. Skinner, *About Behaviorism*, (New York: Vintage Books, 1974)

<sup>104</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Child Development*, (New York: McGraw-Hill, 1978)

<sup>105</sup> Azwardi, *Penerapan Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan*.

Dalam perspektif operant conditioning B.F. Skinner, bentuk punishment yang diterapkan termasuk dalam kategori punishment negatif, yaitu dengan menghilangkan stimulus yang menyenangkan (gadget) untuk menurunkan kemungkinan terulangnya perilaku yang tidak diinginkan<sup>106</sup>. Skinner menekankan bahwa punishment akan efektif apabila diberikan secara konsisten dan proporsional, serta tidak disertai kekerasan fisik maupun emosional yang berlebihan. Selain itu, pengasuh juga melibatkan anak asuh dalam pembuatan kesepakatan aturan screen time. Kesepakatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab anak asuh terhadap aturan yang telah ditetapkan bersama. Berdasarkan hasil observasi, anak asuh menunjukkan sikap kooperatif dan menyimak dengan baik penjelasan pengasuh. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan punishment tidak bersifat otoriter, melainkan mengedepankan pendekatan partisipatif.

Teknik punishment sebagai salah satu pendekatan dalam pembelajaran berbasis observasi yang memiliki peran penting dalam pembentukan perilaku baru pada individu. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah punishment, yaitu tindakan tidak menyenangkan yang sengaja dilakukan untuk memberikan efek jera kepada seseorang. Elizabeth B. Hurlock menjelaskan bahwa punishment adalah: “*punishment means to impose a penalty on a person for a fault offense or violation or retaliation*”. Punishment diberikan kepada orang lain sebagai

<sup>106</sup> Siswanto dan Sukamto, *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang*.

bentuk balasan atas pelanggaran yang dilakukan terhadap sebuah peraturan.<sup>107</sup> Hal ini sangat sesuai diterapkan pada anak asuh yang melanggar peraturan dan membutuhkan stimulus untuk memunculkan sikap baru yang lebih baik dan positif.

Dalam pelaksanaannya di LKSA Assofyah Ambulu, pengasuh dan pengurus menerapkan tahapan teknik punishment yaitu pengenalan peraturan, pemberian punishment (stimulus) kepada anak asuh yang melanggar, memunculkan perilaku (respon) baru yang lebih baik. Sebagaimana yang dijelaskan oleh B.F. Skinner yaitu dengan menghilangkan penguatan positif seperti mencabut hak *screen time* harian dan memberikan stimulus yang tidak menyenangkan seperti memberikan tugas hafalan yang bertujuan untuk mengurangi kemungkinan perilaku tersebut terulang.<sup>108</sup> Temuan ini selaras dengan penelitian terdahulu oleh Nini Anggraini dkk. yang menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam proses penyusunan aturan dapat meningkatkan kepatuhan terhadap peraturan yang berlaku, karena anak merasa memiliki tanggung jawab moral terhadap aturan tersebut<sup>109</sup>. Dengan demikian, penerapan punishment di LKSA Assofyah Ambulu menunjukkan keselarasan antara praktik lapangan dengan temuan penelitian sebelumnya.

<sup>107</sup> Wahyudi Setiawan, *Reward And Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam*, 192.

<sup>108</sup> Gerald Corey, *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*.

<sup>109</sup> Nini Anggraini dan Maihasni, *Efektivitas Metode Sosialisasi melalui Ganjaran dan Hukuman pada Perilaku Anak Asuh Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Kota Padang*.

## **2. Hasil Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal Screen Time Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyany Ambulu**

Hasil penerapan teknik punishment dalam mengatur jadwal screen time pada anak asuh di LKSA Assofyany Ambulu menunjukkan adanya perubahan perilaku, meskipun dengan tingkat perubahan yang berbeda pada masing-masing anak asuh. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, anak asuh mulai menunjukkan peningkatan kepatuhan terhadap aturan screen time, lebih berhati-hati dalam menggunakan gadget, serta memiliki kesadaran bahwa setiap pelanggaran akan menimbulkan konsekuensi.

Pada subjek Lilis, perubahan perilaku ditunjukkan melalui meningkatnya kepatuhan terhadap jadwal pengumpulan gadget dan berkurangnya penggunaan gadget di luar waktu yang ditentukan. Meskipun perubahan tersebut belum sepenuhnya optimal, Lilis mulai mampu mengontrol diri dan menunjukkan kehati-hatian dalam menggunakan gadget. Dalam perspektif behavioristik, perubahan ini menunjukkan bahwa punishment telah berfungsi sebagai stimulus yang menurunkan frekuensi perilaku menyimpang secara bertahap<sup>7</sup>.

Subjek Putri menunjukkan perubahan yang lebih menonjol, terutama dalam aspek kesadaran moral dan kontrol diri. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Putri mulai memahami bahwa membawa gadget diam-diam merupakan pelanggaran berat yang tidak dapat ditoleransi di lingkungan panti. Meskipun Putri belum sepenuhnya bebas

dari pelanggaran, munculnya penyesalan dan kesadaran diri menunjukkan bahwa punishment telah memicu proses refleksi perilaku.

Dalam teori behavioristik, meskipun fokus utama terletak pada perubahan perilaku yang dapat diamati, respons kognitif seperti penyesalan dapat menjadi indikator awal munculnya perilaku baru yang lebih adaptif. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa punishment tidak hanya berdampak pada perilaku lahiriah, tetapi juga dapat memengaruhi kesadaran individu apabila diterapkan secara konsisten dan disertai evaluasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Agustin dkk. yang menyatakan bahwa punishment efektif dalam membentuk perilaku disiplin apabila diberikan secara konsisten dan disesuaikan dengan tingkat pelanggaran. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa punishment yang bersifat edukatif mampu menurunkan perilaku menyimpang tanpa menimbulkan resistensi berlebihan dari subjek<sup>110</sup>. Temuan ini sejalan pula dengan pandangan behavioristik yang menyatakan bahwa teori behavioristik percaya bahwa perilaku manusia dapat dibentuk, dikendalikan, dan dimodifikasi melalui pengalaman belajar<sup>111</sup>. Anak asuh tidak hanya menerima hukuman, tetapi belajar untuk mengerti konsekuensi dari perbuatan yang mereka lakukan.

<sup>110</sup> Agustin Siti Yulia Ekawati, *Pengaruh Teknik Punishment dengan Media Puzzle Floor terhadap Perilaku Hiperaktif pada Anak Down Syndrome*.

<sup>111</sup> Dr. Namora Lumongga Lubis, M.Sc., *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori Dan Praktik*, 258.

Namun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa punishment tidak selalu menghasilkan perubahan perilaku secara instan dan permanen. Beberapa anak asuh masih memerlukan pengawasan dan penguatan lanjutan agar perilaku disiplin dapat bertahan dalam jangka panjang. Hal ini sejalan dengan pandangan Skinner yang menyatakan bahwa perubahan perilaku memerlukan pengulangan stimulus dan konsistensi lingkungan<sup>11</sup>.

Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu oleh Bakhrudin dkk., yang menekankan pentingnya kombinasi antara punishment dan reinforcement positif, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa LKSA Assofyany Ambulu telah menerapkan punishment secara hati-hati dan menjadikannya sebagai upaya terakhir setelah pendekatan persuasif dilakukan<sup>112</sup>. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan punishment di panti tidak bersifat represif, melainkan berorientasi pada pembinaan.

Secara keseluruhan, hasil penerapan teknik punishment di LKSA Assofyany Ambulu menunjukkan keselarasan yang kuat dengan teori behavioristik dan temuan penelitian terdahulu. Punishment terbukti mampu membantu anak asuh memahami konsekuensi dari perilaku mereka, menurunkan frekuensi pelanggaran, serta membentuk perilaku baru yang lebih disiplin dalam mengatur jadwal *screen time*.

---

<sup>112</sup> Bakhrudin dkk., *Penerapan Teknik Reinforcement Dan Punishment Di Sekolah Ramah Anak*.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penerapan teknik punishment untuk mengurangi jadwal *screen time* pada anak asuh di LKSA Assofyani Ambulu dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu:
  - a) Pengenalan aturan *screen time*, dimana anak asuh diberi pemahaman mengenai batasan waktu penggunaan gadget dan konsekuensi jika melanggar
  - b) Pemberian punishment berupa pengurangan atau mencabut sementara hak *screen time*, serta pemberian tugas tertentu sebagai bentuk stimulus untuk menurunkan perilaku melanggar
  - c) Evaluasi, yaitu memantau perubahan perilaku anak setelah punishment diberikan.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik punishment memberikan dampak positif bagi perubahan perilaku anak asuh, antara lain:
  - a) Muncul rasa penyesalan terhadap pelanggaran yang dilakukan
  - b) Peningkatan kedisiplinan dalam mengikuti aturan screen time
  - c) Pemahaman tentang konsekuensi sehingga mampu mengontrol diri agar tidak mengulang kesalahan

- d) Perubahan perilaku pada setiap subjek penelitian, menjadi lebih mampu mengatur *screen time* penggunaan gadget.

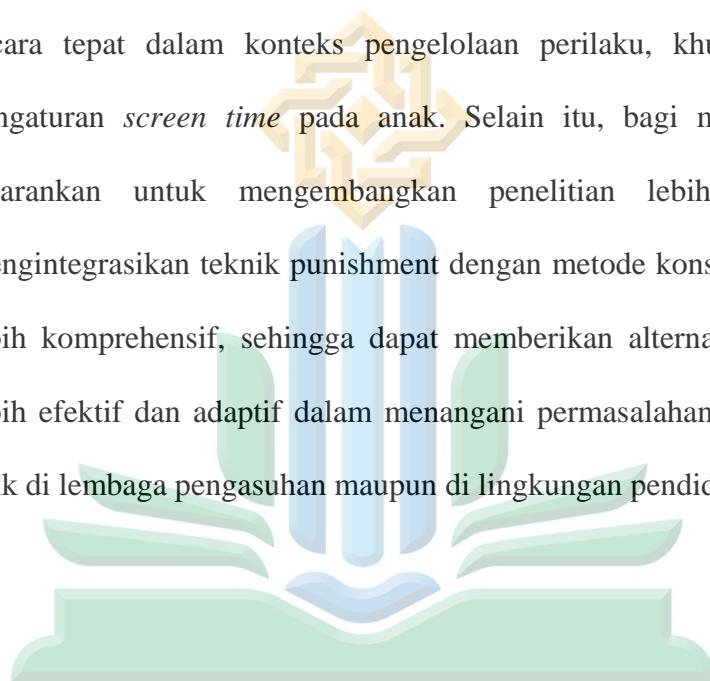
## B. Saran

Berdasarkan hasil temuan dalam hasil penelitian di atas, maka peneliti dapat memberikan usulan atau saran guna untuk memberikan manfaat pada pihak-pihak yang memiliki kepentingan yang sesuai dengan hasil penelitian. Adapun saran-saran yang dapat diberikan oleh peneliti bagi peneliti selanjutnya sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dengan adanya skripsi ini mampu menambah wawasan ataupun pandangan untuk melanjutkan kembali permasalahan yang lebih unik, pandangan yang berbeda dan lebih bermanfaat, dan dengan pembahasan pada pelaksanaan bimbingan yang lebih luas di bagian-bagian tertentu yang nantinya dapat menciptakan sebuah ilmu pengetahuan yang lebih komprehensif bagi pembaca dan untuk peneliti selanjutnya.
2. Bagi LKSA Assofyah Ambulu, diharapkan untuk tidak hanya menerapkan punishment dalam mengatur jadwal *screen time* anak asuh tetapi juga memberikan *reward* (*reinforcement* positif) berupa pujian, penghargaan, atau hadiah kecil sebagai bentuk apresiasi kepada anak asuh sehingga dapat memotivasi anak-anak yang lain untuk bisa mematuhi aturan yang berlaku. Dengan mengombinasikan *reward* dan punishment, mengatur jadwal *screen time* anak asuh menjadi lebih efektif karena perilaku akan lebih mudah terbentuk dan dipertahankan apabila

diberi penguatan yang tepat. Oleh karena itu, penerapan aturan *screen time* di LKSA diharapkan dapat berjalan lebih optimal dengan memadukan kedua pendekatan tersebut.

3. Bagi mahasiswa prodi BKI, diharapkan dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai rujukan dalam memahami penerapan teknik punishment secara tepat dalam konteks pengelolaan perilaku, khususnya terkait pengaturan *screen time* pada anak. Selain itu, bagi mahasiswa BKI disarankan untuk mengembangkan penelitian lebih lanjut yang mengintegrasikan teknik punishment dengan metode konseling lain yang lebih komprehensif, sehingga dapat memberikan alternatif solusi yang lebih efektif dan adaptif dalam menangani permasalahan perilaku anak, baik di lembaga pengasuhan maupun di lingkungan pendidikan lainnya.



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, Arijalu Khowamu Salisa. *Implementasi Punishment di MAN 3 Magetan dan Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Muhammadiyah Balegondo Magetan dalam membentuk kedisiplinan*, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Ponorogo, 2023. t.t.
- Anggraini, Nini, Fachrina, dan M. Fedro Syafiola Maihasni. *Efektivitas Metode Sosialisasi melalui Ganjaran dan Hukuman pada Perilaku Anak Asuh Remaja di Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak Kota Padang*. t.t. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v13i2.11072>.
- Arsyadana Aulia'u Rahma, Bakhrudin, Azrina Khalwa Hanani, Faradita Ayu Anggraini, Sayyidah Zakiyah Zulfah. *Penerapan Teknik Reinforcement Dan Punishment Di Sekolah Ramah Anak*. 1 (t.t.). <https://doi.org/10.59837/xqae3k16>.
- Atikah. *Kunci Sukses Mendidik Anak Di Era Digital*. Guepedia, 2020. [https://www.google.co.id/books/edition/KUNCI\\_SUKSES\\_MENDIDIK\\_ANAK\\_DIERA\\_DIGITAL/It5KEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=screen+time+anak&pg=PA53&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/KUNCI_SUKSES_MENDIDIK_ANAK_DIERA_DIGITAL/It5KEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=screen+time+anak&pg=PA53&printsec=frontcover).
- Aulia, Mita, Eva Manfaatin. "Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini." *14 Februari* 2024 01, no. 01 (2024): 18–31.
- Azwardi. *Penerapan Reward And Punishment Dalam Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Tembilahan*. 10, no. 2 (2021) (t.t.): 261–74. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v10i2.8497>.
- Cheney, W. David Pierce, dan Carl D. *BEHAVIOR ANALYSIS AND LEARNING*. 3 ed. t.t.
- Corey Gerald. *Teori dan Praktek Konseling dan Psikoterapi*. 7. PT Refika Aditama, t.t.
- Ekawati, Agustin Siti Yulia. *Pengaruh Teknik Punishment dengan Media Puzzle Floor terhadap Perilaku Hiperaktif pada Anak Down Syndrome*. 7 (t.t.). <https://doi.org/10.31539/joeai.v7i2.12450>.
- Elan, Gilar Gandana, Egia Juliatul Paidah, Indi Nurisma, dan Gina Khaerunnisa. *Konsep Dasar Pemenuhan Hak Anak Dalam Perspektif Psikologis Dan Sosiologis*. Ksatria Siliwangi, t.t.
- [https://www.google.co.id/books/edition/Konsep\\_Dasar\\_Pemenuhan\\_Hak\\_Anak\\_Dalam\\_Pe/vSO3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hak+hak+anak+menurut+konvensi+hak+anak&pg=PT6&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Konsep_Dasar_Pemenuhan_Hak_Anak_Dalam_Pe/vSO3EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hak+hak+anak+menurut+konvensi+hak+anak&pg=PT6&printsec=frontcover).

- Handayani, Ratna Putri. *Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengurangi Perilaku Membolos Peserta Didik Kelas VII Mts Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019.* t.t. Diakses 9 September 2024. <http://repository.radenintan.ac.id/7654/1/SKRIPSI.pdf>.
- Harjo, Budi, *The Civilized School Pengembangan dan implementasi Kurikulum Sekolah Beradab.* t.t.
- Hurlock, Elizabeth B. *Child Development, 6th Edition.* 6. t.t.
- Istiqomah, Inayah *Peran Orangtua Dalam Menanggulangi Kecanduan Gadget Pada Anak Di Kelurahan Gotong Royong Tanjung Karang Bandar Lampung.* t.t.
- Khotimah, Khusnul, Sungkono. *Peran Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Mukti Wibawa Ponorogo dalam Membentuk Life Skill Anak Asuh Melalui Pelatihan Kewirausahaan.* t.t.
- Lubis, Namora Lumongga, *Memahami Dasar-Dasar Konseling Dalam Teori Dan Praktik.* Pertama. Kencana, t.t. [https://www.google.co.id/books/edition/Memahami\\_Dasar\\_dasar\\_Konseling\\_dalam\\_Teo/XdxDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=punishment+dalam+konseling&pg=PA258&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Memahami_Dasar_dasar_Konseling_dalam_Teo/XdxDDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=punishment+dalam+konseling&pg=PA258&printsec=frontcover).
- Nur, Qomarina. *Peranan Panti Asuhan Dalam Melaksanakan Fungsi Pengganti Keluarga Anak Asuh Di UPTD Panti Sosial Asuhan Anak Harapan.* 5 (t.t.).
- Nurhamida, Dinar Nur Inten, Mansipal Marhun, dan. "Studi Deskriptif Penerapan Screen Time Terhadap Aspek Perkembangan Anak Usia Dini." 14/7/2023 3 (t.t.): 55–62. <https://doi.org/10.29313/jrpgp.v3i1.2031>.
- Pratiwi, Hardiyanti. "Screen Time dalam Perilaku Pengasuhan Generasi Alpha pada Masa Tanggap Darurat Covid-19." 7 June 2020, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, vol. 5, no. 1 (2021) (t.t.): 265–80. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.544>.
- Prihati Yuniarlin, Endang Heryani, dan Mujiyana. *Peran Panti Asuhan Muhammadiyah Dalam Pemenuhan Hak-Hak Anak Dalam Rangka Perlindungan Anak Di DIY.* t.t.
- Pudyastuti, Rita Rena, Kariyadi. *Penggunaan Gadget Bagi Anak.* Pertama. Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia, 2023. [https://www.google.co.id/books/edition/Penggunaan\\_Gadget\\_Bagi\\_Anak/uBCmEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kontrol+penggunaan+gadget&pg=PA4&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Penggunaan_Gadget_Bagi_Anak/uBCmEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=kontrol+penggunaan+gadget&pg=PA4&printsec=frontcover).

Rianty, Eva. *Pesan Dari Nabi Tentang Anak*. PT Elex Media Komputindo, t.t. [https://www.google.co.id/books/edition/Pesan\\_dari\\_Nabi\\_tentang\\_Anak/fJhaDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tentang+anak&pg=PA163&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pesan_dari_Nabi_tentang_Anak/fJhaDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=tentang+anak&pg=PA163&printsec=frontcover).

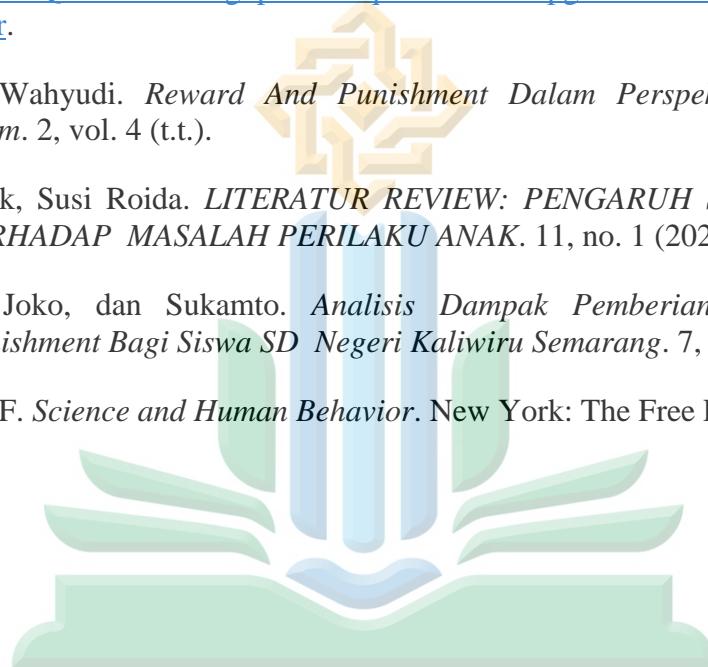
Setiawan Imam, Dr. Hamid Pattilima, Kristiani, Nanik Tri W, dan Debora Rannu. *Bunga Rampai “Analisis Kebijakan hukum Dan Perlindungan Anak.”* Pertama. CV Jejak, t.t. Diakses 24 Februari 2025. [https://www.google.co.id/books/edition/Aku\\_Masih\\_Ada\\_bagian\\_2/CPqcEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hak+anak&pg=PA277&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Aku_Masih_Ada_bagian_2/CPqcEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=hak+anak&pg=PA277&printsec=frontcover).

Setiawan, Wahyudi. *Reward And Punishment Dalam Perspektif Pendidikan Islam*. 2, vol. 4 (t.t.).

Simanjuntak, Susi Roida. *LITERATUR REVIEW: PENGARUH SCREEN TIME TERHADAP MASALAH PERILAKU ANAK*. 11, no. 1 (2023): 64–80.

Siswanto, Joko, dan Sukamto. *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Siswa SD Negeri Kaliwiru Semarang*. 7, no. 3 (2019).

Skinner, B.F. *Science and Human Behavior*. New York: The Free Press, 1953.



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

*Lampiran:*

**SURAT PERMOHONAN PENELITIAN**



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 :  
[fakultasdakwah@uinkhas.ac.id](mailto:fakultasdakwah@uinkhas.ac.id) website: <http://fdakwah.uinkhas.ac.id/>



Nomor : B. 1406/Un.22/D.3.WD.1/PP.00.9/ 3 /2025

12 Maret 2025

Lampiran : -

Hal : Permohonan Tempat Penelitian Skripsi

Yth.

Yth. Pegasuh LKSA Assofyan-Ambulu

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Dengan ini kami memohon dengan hormat agar mahasiswa berikut :

Nama : Dian Izzah Abqoriyah

NIM : 204103030053

Fakultas : Dakwah

Program Studi : Bimbingan Konseling Islam

Semester : X (sepuluh)

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

Penelitian yang akan dilakukan berjudul "Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal Screen Time Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyan-Ambulu"

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

**Wassalamu'alaikum Wr.Wb.**

a.n. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelempagaan,



## SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN



**MUHAMMADIYAH CHILDREN CENTER  
(LEMBAGA KESEJAHTERAAN SOSIAL ANAK)  
ASSOFTYAN**

Jl. Kotta Blater Km 2 Krajan, Andongsari, Ambulu, Kabupaten Jember 68172  
Telepon : 0812-5904-6732. E-mail : lksaassofyan@gmail.com

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor: 072/KET/IV.7.AU/F/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. H. Dimyati, M.Pd.  
 Jabatan : Ketua LKSA Muhammadiyah Assofyan  
 Nama Lembaga : Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak (LKSA) Muhammadiyah  
 Assofyan  
 Alamat Lembaga : Jl. Kotta Blater KM.2 Krajan, Desa Andongsari,  
 Kecamatan Ambulu, Kabupaten Jember

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Dian Izzah Abqoriyah  
 NIM : 204103030053  
 Program Studi : Bimbingan Konseling Islam  
 Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah menyelesaikan kegiatan penelitian dengan judul :

“Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal Screen Time Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyan-Ambulu”

Selama pelaksanaan penelitian, yang bersangkutan menunjukkan dedikasi dan tanggung jawab tinggi serta telah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan dengan baik.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan selama 30 hari sejak tanggal 12 Maret 2025 sampai dengan 12 Mei 2025 di lingkungan LKSA Muhammadiyah Assofyan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Ambulu, 12 Mei 2025

Ketua LKSA Muhammadiyah Assofyan,

Dr. H. Dimyati, M.Pd.

NBM : 771007



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Nama : Dian Izzah Abqoriyah

Nim : 204103030053

Program Studi : Bimbingan Dan Konseling Islam

Fakultas : Dakwah

Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur plagiasi karya penelitian atau karya ilmiah orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur plagiasi, 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, 24 November 2025



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

### MATRIKS PENELITIAN

Judul	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Fokus penelitian
Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengurangi Jadwal <i>Screen time</i> Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyah Ambulu	1. Teknik Punishment 2. <i>Screen time</i> 3. Anak Asuh	1. Definisi Teknik Punishment 2. Tujuan Dan Fungsi Punishment 3. Bentuk Punishment 4. Syarat pemberian punishment 5. Manfaat pemberian punishment 6. Definisi <i>screen time</i> 7. Dampak <i>screen time</i> 8. Definisi anak asuh 9. Hak-hak anak asuh	1. Subjek penelitian: 3 anak asuh LKSA Assofyah Ambulu 2. Informan: Pengasuh dan pengurus	1. Pendekatan Penelitian Kualitatif 2. Jenis Penelitian Deskriptif 3. Lokasi Penelitian 4. Teknik Pengumpulan Data: a. Observasi b. Wawancara c. Dokumentasi 5. Analisis Data: a. Reduksi Data b. Penyajian Data c. Penarikan Kesimpuan 6. Keabsahan Data a. Triangulasi Sumber b. Triangulasi Teknik 7. Tahap-Tahap Penelitian a. Tahapan Perencanaan b. Tahapan Pelaksanaan c. Tahapan Analisis Data Tahapan Laporan	1. Bagaimana penerapan teknik punishment untuk mengatur jadwal <i>screen time</i> pada anak asuh di LKSA Assofyah Ambulu? 2. Bagaimana hasil dari menerapkan teknik punishment untuk mengatur jadwal <i>screen time</i> pada anak asuh di LKSA Assofyah Ambulu?

## JURNAL PENELITIAN

### JURNAL PENELITIAN

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf
1.	15 April 2025	Menyerahkan surat izin penelitian	
2.	15 April 2025	Wawancara dengan pengasuh (Bapak Alwan)	
3.	25 April 2025	Wawancara dengan pengurus (Mas Arif)	
4.	25 April 2025	Wawancara dengan anak asuh Lili	
5.	25 April 2025	Wawancara dengan anak asuh Putri	
6.	25 April 2025	Wawancara dengan anak asuh Riza	
7.	12 Mei 2025	Minta surat selesai penelitian	



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

## SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS DAKWAH**  
**Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember, Kode Pos 68136 Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005**  
**e-mail: fakultasdakwah@uinjhas.ac.id Website: www.uinjhas.ac.id**



### SURAT KETERANGAN LULUS PLAGIASI

Nama Penulis	: Dian Izzah Abqoriyah
Program Studi	: Bimbingan Dan Konseling Islam
Nama Pembimbing	: Anisah Prafitralia, M. Pd.
Batas Maksimum Similarity	: 20%
Judul Penelitian	: Penerapan Teknik Punishment Untuk Mengatur Jadwal
	Screen Time Pada Anak Asuh Di LKSA Assofyah
Nilai Similarity	: 18%
Total Halaman	: 88
Tanggal Pengecekan	: 25 November 2025
Tempat Pengecekan	: Perpustakaan UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Mengetahui,

Tandatangan Mahasiswa

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ**  
*(Signature of Dian Izzah Abqoriyah)*  
**J E M B E R**

Dian Izzah Abqoriyah

Koordinator Cek Plagiasi

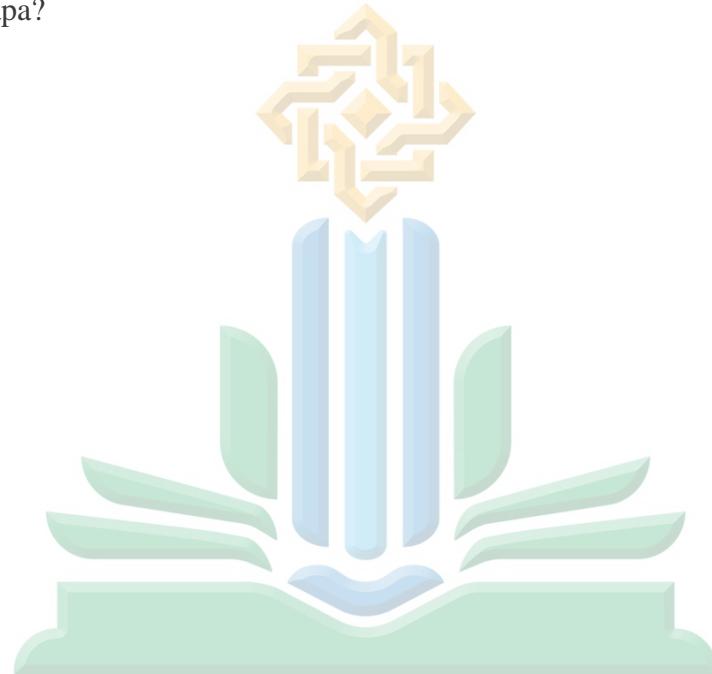


Zayyinah Haririn, S.Sos.I., M.Pd.I

## PEDOMAN WAWANCARA

- a. Wawancara kepada pengasuh di LKSA Assofyany-Ambulu
  - 1) Bisa bapak ceritakan sedikit tentang pengalaman bapak sebagai pengasuh disini?
  - 2) Berapa rata-rata usia anak asuh di LKSA Assofyany-Ambulu?
  - 3) Bagaimana kondisi penggunaan gadget pada anak-anak di sini?
  - 4) Apakah anak asuh sudah memiliki jadwal *screen time* yang sudah ditetapkan?
  - 5) Teknik apa yang biasanya bapak gunakan untuk mengontrol *screen time* pada anak asuh?
  - 6) Bagaimana bapak memastikan anak asuh mengikuti aturan yang sudah ditetapkan?
  - 7) Hukuman apa saja yang bapak berikan ketikan anak asuh melanggar peraturan?
  - 8) Bagaimana reaksi anak-anak terhadap hukuman yang diberikan? Apakah anak menjadi lebih patuh atau justru menoilak aturan tersebut?
  - 9) Apakah ada tantangan atau kesulitan dalam menerapkan punishment terkait *screen time* ini?
  - 10) Menurut bapak apakah pemberian *screen time* pada anak asuh sangat penting?
- b. Wawancara kepada pengurus di LKSA Assofyany-Ambulu
  - 1) Bisa bapak jelaskan peran dan tanggung jawab anda selaku pengurus di LKSA Assofyany-Ambulu?
  - 2) Bagaimana kebijakan umum penggunaan gadget bagi anak asuh di LKSA Assofyany-Ambulu?
  - 3) Berapa lama *screen time* yang diperbolehkan bagi anak asuh dalam satu hari?
  - 4) Teknik punishment apa yang paling sering digunakan dalam mengontrol *screen time* anak asuh?
  - 5) Apakah metode punishment ini berhasil dalam mengurangi *screen time* anak asuh?
- c. Wawancara kepada anak asuh di LKSA Assofyany-Ambulu
  - 1) Berapa lama kamu diperbolehkan menggunakan gadget dalam sehari?
  - 2) Apakah ada aturan khusus tentang penggunaan gadget di panti? Bisa diceritakan?
  - 3) Apa yang terjadi jika kamu menggunakan gadget lebih lama dari aturan yang ditentukan?
  - 4) Pernahkan kamu dihukum karena melanggar peraturan di panti? Bisa ceritakan pengalamannya?
  - 5) Bagaimana perasaanmu saat mendapat hukuman?

- 6) Apakah setelah dihukum kamu menjadi lebih patuh terhadap aturan yang telah dibuat?
- 7) Apakah menurutmu adanya hukuman tentang *screen time* sudah adil? Mengapa?
- 8) Apakah adanya aturan ini kamu menjadi lebih disiplin?
- 9) Bagaimana cara pengasuh dan pengurus menjelaskan akasan dibalik diterapkannya aturan ini?
- 10) Apakah aturan tentang batasan penggunaan gadget di panti ini bermanfaat? Mengapa?



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

### PEDOMAN OBSERVASI

Nama siswa :  
 Hari/Tanggal :  
 Lokasi :  
 Waktu :

No	Aspek Yang Diamati	Indikator Observasi	Keterangan
1.	Penerapan aturan screen time	Adanya jadwal screen time yang jelas dan disosialisasikan kepada anak asuh	
2.	Kepatuhan anak asuh	Anak mengumpulkan gadget sesuai jadwal screen time yang telah ditentukan	
3.	Bentuk punishment	Jenis punishment yang diberikan saat terjadi pelanggaran	
4.	Proses pemberian punishment	Punishment diberikan secara tegas, sesuai aturan, mendidik, dan tanpa kekerasan	
5.	Respon anak asuh	Reaksi anak asuh saat menerima punishment	
6.	Perubahan perilaku	Penurunan pelanggaran screen time setelah punishment diterapkan	
7.	Peran pengasuh	Konsistensi pengasuh dalam menerapkan aturan screen time dan dalam pemberian punishment	
8.	Kendala saat penerapan punishment	Hambatan yang terjadi dalam penerapan punishment	

## DOKUMENTASI

### Wawancara dengan pengasuh



### Wawancara dengan Anak asuh





**Kegiatan Rutinan di LKSA Assofyan Ambulu**



**Ngaji kitab Bersama**



## BIODATA PENULIS



### Biodata Diri

Nama lengkap : Dian Izzah Abqoriyah  
 Nim : 204103030053  
 Tempat/tanggal lahir : Surabaya, 08 Maret 2001  
 Alamat : Graha Mutiara B1/2 RT-41 RW-09 Desa Kebonagung, Kecamatan Sukodono, Kabupaten Sidoarjo  
 Program Studi : Bimbingan Dan Konseling Islam  
 Fakultas : Dakwah  
 No Telepon : 081937527347  
 Email : [d.izzah08@gmail.com](mailto:d.izzah08@gmail.com)

### Riwayat Pendidikan

2007-2011 : SDN Ketapang  
 2011-2013 : SDN Anggaswangi II  
 2013-2016 : SMPN 1 Sukodono  
 2016-2019 : MA Nurul Jadid Paiton-Probolinggo  
 2020-2025 : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

### Pengalaman Organisasi

1. Anggota aktif Koperasi Mahasiswa (Kopma)
3. Anggota Divisi Keagamaan HMPS (Periode 2022-2023)
2. Bendahara II IKMAPEDA UIN KHAS Jember