

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH DAN PERILAKU
ANAK DI PERUMAHAN BOUGENVILE
LESTARI KOTA JAMBI**

SKRIPSI



**HERADIKA FIANNY OVIDYA
NIM :201190223**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PELAKSANAAN IBADAH DAN PERILAKU
ANAK DI PERUMAHAN BOUGENVILE
LESTARI KOTA JAMBI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Strata Satu (S.I) Prodi Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**HERADIKA FIANNY OVIDYA
NIM :201190223**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTHAN THAHA SAIFUDDIN
JAMBI
2023**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat: Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren
Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas

Lampiran : -

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi

Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Heradika Fianny Ovidya

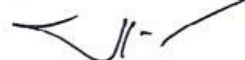
NIM : 201190223

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougennvil Lestari Kota Jambi

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dalam pendidikan agama islam.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 2023
Dosen Pembimbing I



Nasir M.Fil.I

NIP. 1970221998031002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
SULTHAN THAHA SYAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl Jambi-Ma Bulian KM 16 Simp. Sungai Duren
Kab. Muaro Jambi 36365

NOTA DINAS

Kode Dokumen	Kode Formulir	Berlaku Tgl	No Revisi	Tgl Revisi	Halaman
In.08-PS-05	In.08-FM-PS-05-01		R-0	-	1 dari 1

Hal : Nota Dinas
Lampiran : -
Kepada

Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi
Di Jambi

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Setelah membaca, meneliti memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Heradika Fianny Ovidya
NIM : 201190223
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougennvil Lestari Kota Jambi

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Syaifuddin Jambi. Program Studi Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam dalam pendidikan agama islam.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara di atas dapat segera dimunaqasahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

Jambi, 2023
Dosen Pembimbing II



Summiyani, M.Pd.I
NIDN. 2012038302

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



KEMENTERIAN AGAMA RI
UIN SULTHAN THAHA SAIFUDDIN JAMBI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN STS Jambi, Jl. Jambi-Ma-Bulian Km.16 Simp.
Sungai Duren Kab. Muaro Jambi 36363

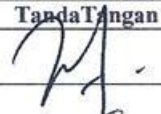

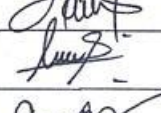

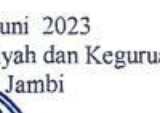

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI

Nomor : B - 599 /D-I/KP.01.2023 / 2023

Skripsi dengan judul "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Anak di Perumahan Bougenvile Lestari Kota Jambi" Yang telah dimunaqasahkan oleh sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 27 Juni 2023
Jam : 10.30 – 12.00 WIB
Tempat : Ruang Sidang Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Nama : Heradika Fianny Ovidya
NIM : 201190223
Judul : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Anak di Perumahan Bougenvile Lestari Kota Jambi

Telah diperbaiki sebagaimana hasil sidang diatas dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan pengesahan perbaikan skripsi.

PENGESAHAN PERBAIKAN SKRIPSI			
No.	Nama	TandaTangan	Tanggal
1.	Dr. Tuti Indriyani, S.Ag.,M.Pd (Ketua Sidang)		10-8-23
2.	Neni, M.Pd (Sekretaris Sidang)		
3.	Habib Muhammad M.Pd.I (Penguji I)		10-8-23
4.	M. Yahuda, M.Pd (Penguji II)		10-8-23
5.	Nasir M.Fil.I (Pembimbing I)		10-8-23
6.	Summiyani, M.Pd.I (Pembimbing II)		10-08-2023

Jambi, Juni 2023
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN S. Jambi



Dr. H. Fachrudin, M.Pd
20032004


Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS SKRIPSI

Nama : Heradika Fianny Ovidya
Nim : 201190223
Pembimbing I : Nasir M. Fil.I
Pembimbing II : Summiyani S.Pd, M.Pd.
Fakultas : Tarbiyah Dan Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougennvil Lestari Kota Jambi

Menyatakan bahwa karya ilmiah skripsi ini adalah asli bukan plagiasi serta telah diselesaikan dengan ketentuan ilmiah menurut peraturan yang berlaku. Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apa bila dikemudian hari, ternyata telah ditemukan sebuah pelanggaran plagiasi dalam karya/skripsi ini, maka saya siap diproses berdasarkan peraturan undang yang berlaku.

Jambi, Maret 2023

190CFAKX471496277 Fianny Ovidya
NIM. 201190223

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan rasa syukur kepada Allah SWT. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah SAW. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi: Ayahanda, Hermadi (Alm) dan Ibunda, Agusdianti sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga, ayah dan ibu tercinta telah memberikan dukungan, semangat, iringan do'a, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga selalu kuat, sabar dalam menjalani segala rintangan yang ada di depan. Teruntuk adik-adikku tercinta, Belvin Shidqie Herdian, Ayra Adzkya Herdian Yang telah memberikan semangat dan motivasi sehingga peneliti dapat melaksanakan perkuliahan hingga skripsi ini sampai tuntas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jamb
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jamb

MOTTO

وَإِذْ أَخَذْنَا مِيثَاقَ بَنِي إِسْرَائِيلَ لَا تَعْبُدُونَ إِلَّا اللَّهَ وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَذِي
الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَقُولُوا لِلنَّاسِ حُسْنًا وَأَقِيمُوا الصَّلَاةَ وَآتُوا الزَّكَاةَ
ثُمَّ تَوَلَّيْتُمْ إِلَّا قَلِيلًا مِّنْكُمْ وَأَنْتُمْ مُّعْرِضُونَ (سورة البقرة آية ٨٣)

Artinya:

"(Ingatlah) ketika Kami mengambil perjanjian dari Bani Israil, "Janganlah kamu menyembah selain Allah, dan berbuat baiklah kepada kedua orang tua, kerabat, anak-anak yatim, dan orang-orang miskin. Selain itu, bertutur katalah yang baik kepada manusia, laksanakanlah salat, dan tunaikanlah zakat." Akan tetapi, kamu berpaling (mengingkarinya), kecuali sebagian kecil darimu, dan kamu (masih menjadi) pembangkang.." (QS. Al - baqarah: Ayat 44)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat jasmani dan rohani serta hidayah yang sangat luar biasa kepada kita makhluk Nya, khususnya kepada peneliti, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan segala halangan dan rintangan.

Sholawat beriringkan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan alam, Nabi Muhammad SAW, sebab perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan dunia yang sarat akan manisnya ilmu pengetahuan.

Penelitian ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana strata satu (S.1) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi yang berjudul “ Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Anak di Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi” Terlepas dari kekurangan dan keterbatasan peneliti, atas izin Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini, serta dukungan, doa, dan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa saran maupun kritik, terlebih bantuan bersifat moral. Karena itu selayaknya dalam kesempatan istimewa ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat.

1. Prof. Dr. H. Suaidi MA., Ph. D, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
2. Dr. Hj. Fadilah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
3. Prof. Dr. Risnita, M. Pd, sebagai Wakil dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
4. Dr. Najmul Hayat, M.Pd, sebagai Wakil dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
5. Dr. Yusria, M.Ag, Sebagai Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.
6. Bobby Syefrinando, M. Si, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama

Islam Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi.

7. Dr. H. Salahuddin. MA, M. Si, Sebagai Sekretaris Program Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi
8. Nasir M.Fil.I selaku pembimbing I dan Summiyani S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan mencurahkan pemikirannya demi mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.
9. Seluruh keluarga saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah berjasa memberikan peran dan dukungan dalam menggantikan sedikit peran ayah
10. Samsul S.Ag selaku ketua RT.20 Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi
11. Ranti Feronika, Dinda Sagita Putri, Machruzi Zaena sahabat-sahabatku tercinta terima kasih untuk segala perjuangan, cimita suka, duka dan perhatiannya selama ini terhadap saya.
12. Tuan pemilik NIM 201190245 yang selalu bersedia berjuang bersama untuk menghadapi suka duka semester akhir dan juga kehidupan ini.

Jambi, 14 April 2023

Heradika Fianny Ovidya
Nim. 201190223

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

ABSTRAK

Nama : Heradika Fianny Ovidya
Nim : 201190223
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : **Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougennvil Lestari Kota Jambi**

Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak di Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi. Skripsi ini menggunakan Metode kualitatif dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak positif dan negative penggunaan gadget terhadap pelaksanaan sholat, kegiatan mengaji, serta perilaku pada anak. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari data primer yaitu para masyarakat (lingkungan) dan data sekunder yaitu berupa yang dilakukan dalam Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak. Dan suasana perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa di Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi banyak anak yang menggunakan *gadget* di Lingkungan RT 20 dari Usia 4-6 Tahun sudah menggunakan *gadget*. *Gadget* sangat mempengaruhi pelaksanaan sholat, kegiatan mengaji, serta perilaku pada anak. Salah satu penyebabnya juga dari kecil anak sudah diberi dan dikenalkan *gadget* oleh orangtua mereka dengan alasan agar mereka tidak rewel dan juga sebagai pengalihan agar anak tidak terlalu banyak main diluar rumah pada saat orang tua tidak dapat mengawasi mereka.

Kata Kunci : **Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sultihan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sultihan Jambi

ABSTRACT

Nim : 201190223
Study program : Pendidikan Agama Islam
Name : Heradika Fianny Ovidya
Title : *The Impact of Using Gadgets on the Implementation of Worship and Behavior in Children at Bougennvil Lestari Housing, Jambi City*

This description aims to find out how the impact of using gadgets on children in Bougenville Lestari Housing, Jambi City. This thesis uses a qualitative method with data collection methods through observation, interviews, and documentation. The purpose of this study was to determine the positive and negative impacts of using gadgets on prayer, recitation activities, and behavior in children. The source of data from this study consists of primary data, namely the community (environment) and secondary data, namely in the form of what is done in the Impact of Using Gadgets on Children. And the atmosphere of the Bougenville Lestari Housing Complex, Jambi City, based on the results of the research conducted, it can be concluded that in the Bougenville Lestari Housing Complex, Jambi City, many children use gadgets in the RT 20 environment from the age of 4-6 years already using gadgets. Gadgets greatly affect the implementation of prayers, recitation activities, and behavior in children. One of the reasons is also that small children have been given and introduced to gadgets by their parents on the grounds that they are not fussy and also as an encouragement so that children do not go outside the house too much when their parents cannot protect them.

Keywords: *Impact of Using Gadgets on Children*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sathha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sathha Jambi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS	ii
NOTA DINAS	iii
PERNYATAAN ORISINILITAS SKRIPSI	iv
PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRAC.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Rumusan Masalah.....	5
D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teoritik	7
1. Pengertian Anak	7
2. <i>Gadget</i>	9
3. Defenisi Ibadah	20
4. Perilaku	30
B. Studi Relevan	35
BAB III METODE PENELITIAN.....	37
A. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	37
B. Setting dan Subjek Penelitian.....	38
C. Jenis dan Sumber Data.....	39
D. Teknik Pengumpulan Data.....	40
E. Teknik Analisis Data.....	42
F. Uji Keterpercayaan Data.....	43
G. Jadwal Penelitian	45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suntho Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suntho Jambi

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	46
	A. Temuan Umum.....	46
	1. Sejarah Perumahan Bougenville Lestari	46
	2. Letak Geografis Perumahan Bougenville Lestari.....	47
	3. Visi dan Misi Perumahan Bougenville Lestari.....	47
	4. Struktur Organisasi Perumahan Bougenville Lestari.....	48
	5. Keadaan Penduduk	50
	6. Keadaan Ekonomi.....	50
	7. Keadaan Keagamaan.....	51
	B. Temuan Khusus	51
	1. Penggunaan <i>Gadget</i> Pada Anak Dalam Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku di RT.20 Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi	51
	2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Anak Cenderung Menggunakan <i>Gadget</i> di RT.20 Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi	56
	3. Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Dalam Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku di RT.20 Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi	61
BAB V	PENUTUP.....	66
	A. Kesimpulan.....	66
	B. Saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	68
	LAMPIRAN	70

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Jadwal Penelitian.....	46
Tabel 4.1 : Keadaan Penduduk RT.20	50
Tabel 4.2 : Keadaan Ekonomi RT.20.....	50
Tabel 4.3 : Keadaan Keagamaan RT.20	51

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Pengumpulan Data.....	70
Lampiran 2 Daftar Informan	72
Lampiran 3 Dokumentasi	73
Lampiran 4 Daftar Riwayat Hidup	76

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambi



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi sangat berpengaruh terutama bagi generasi muda sebagai tunas bangsa, dampak negatif arus globalisasi yang melanda negara datang secara bertubi-tubi dari berbagai lapisan yang jauh tidak seimbang jika dibandingkan dengan pola pendidikan yang selama ini masih belum dapat menanggulangi dampak negatif yang muncul akibat globalisasi itu sendiri.

Salah satu pengaruh dari globalisasi ialah mengenai teknologi yaitu *gadget*. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. *Gadget* adalah media yang digunakan sebagai sarana komunikasi modern. *Gadget* merupakan media seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial dengan mudah, khususnya untuk melakukan kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan lainnya, hanya dengan menggunakan *gadget* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lain.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Tentunya dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Perlu diketahui perkembangan *gadget* dari masa ke masa di mulai dari perangkat yang bernama HP (*handphone*). HP perkembangan dari pesawat elektronik *Telephone*. Bedanya, *Telephone* masih menggunakan kabel untuk berkomunikasi sementara HP tanpa perlu menggunakan kabel dan bersifat *portable* (peraktis biasa dibawa kemana-mana). (Pebriana, 2017).

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran *gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utaman baik dari anak-anak maupun orang dewasa. *Gadget* tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Di masa balita, anak banyak bergerak agar tubuh kembang optimal. Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan *gadget* nya,

kemungkinan perkembangan social anak akan kurang optimal. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Hal ini sejalan dengan Firman Allah SWT tentang perkembangan dunia, dala Q.S Al-Isra: 18:

مَنْ كَانَ يُرِيدُ الْعَاجِلَةَ عَجَلْنَا لَهُ فِيهَا مَا نَشَاءُ لِمَنْ نُرِيدُ ثُمَّ جَعَلْنَا لَهُ جَهَنَّمَ يَصْلَاهَا مَذْمُومًا مَدْحُورًا

Artinya : *“Barang siapa menghendaki kehidupan sekarang (duniawi), maka Kami segerakan baginya di (dunia) ini apa yang Kami kehendaki bagi orang yang Kami kehendaki. Kemudian Kami sediakan baginya (di akhirat) neraka Jahanam; dia akan memasukinya dalam keadaan tercela dan terusir”* (Qs. Al-Isra : 18 ; Anonim, 2014, 28)

Dalam Tafsir ayat di atas yaitu, Allah SWT memberikan pembalasan berupa ganjaran atau siksaan kepada manusia sesuai amal perbuatannya. Ayat ini menyatakan, “Barang siapa yang hanya menghendaki kehidupan sekarang, yaitu kehidupan duniawi dan ia tidak beriman kepada kehidupan akhirat, maka Kami segerakan baginya di dunia ini apa yang Kami kehendaki dari apa yang diharapkannya, seperti kedudukan sosial yang tinggi atau harta yang banyak, bagi orang yang Kami kehendaki, yaitu mereka yang berusaha meraihnya dengan memenuhi syarat dan ketentuan, bukan untuk semua orang yang menghendakinya. Kemudian Kami sediakan baginya di akhirat neraka Jahanam; ia akan memasukinya dalam keadaan tercela dan terusir dari rahmat Allah.

Dalam sebuah penelitian baru saja dikeluarkan *American Association Of Pediatrics (AAP)*. Penelitian ini mengambil tajuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



“penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Menurut AlAyouby (2017:4) media yang paling umum digunakan anak adalah *gadget*, jumlah anak-anak yang menggunakan *gadget* meningkat hampir dua kali lipat (dari 38 persen menjadi 72 persen), dan semakin banyak bayi yang berusia 1 tahun. Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua, itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Anak-anak lebih mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parah lagi jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya.

Menurut Warisyah (2015:2) perkembangan anak-anak yang semakin individualis ini menyebabkan anak-anak kurang peka terhadap lingkungan sekitarnya. Sehingga sosialisasi dimasyarakat tidak terjalin dengan baik. Padahal proses sosialisasi ini akan berkelanjutan sampai anak dewasa. Jika anak-anak masih terpaku dengan kecanggihan teknologi, maka anak akan mengalami kesulitan dalam berinteraksi dengan masyarakat sekitarnya.

Menurut Nurhaeda (2018:71) *gadget* memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Namun penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini dapat menyebabkan pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Berdasarkan observasi awal yang saya lakukan pada tanggal 19 Juni 2022 bahwa penggunaan *gadget* bagi anak-anak sangat tidak baik bagi perkembangan dan tumbuh kembang serta pola pikir anak-nak di perumahan Bougenville Lestari. Beberapa gambaran dampak dari penggunaan *Gadget* di perumahan Bougenville Lestari kota Jambi terutama pada perkembangan tingkah laku dan sikap, bisa dilihat dari cara bicara anak yang kerap digunakan dengan bahasa tidak pantas atau umpatan yang ditiru dari sosial media pada *gadget*. Selain itu juga dilihat dari pemanfaatan waktu yang tidak digunakan dengan baik, seperti pada saat jam istirahat siang hari anak seharusnya bisa untuk tidur siang, tetapi malah berkumpul untuk bermain *game online* dengan teman-temannya , bahkan di saat bermain *game online* mereka sambil berteriak dan mengumpat satu sama lain.

Pada saat waktu-waktu sholat seperti zuhur, ashar, maghrib mereka cenderung mengabaikan karena masih asik bermain *game online*, selain dari permasalahan yang datang dari anak-anak tersebut, pengaruh *gadget* juga bersumber dari pola asuh orangtua yang telah terbiasa memberikan *gadget* pada anak ketika masih kecil. Biasanya orangtua memberi *gadget* tersebut disaat mereka sibuk dan ketika anak mereka sedang rewel. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul di atas, yaitu **“Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Anak di Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi”**

B. Fokus Penelitian

Supaya pembahasan masalah dalam penelitian ini tidak terlalu luas, maka penulis memfokuskan penelitian dampak penggunaan *gadget* terhadap permasalahan kedisiplinan keagamaan seperti, pelaksanaan shalat wajib, mengaji, serta etika ataupun perilaku pada anak usia 6-15 tahun,

berjumlah 12 orang yang ada di RT.20 Perumahan Bougenvil Lestari Kota Jambi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari judul dan latar belakang yang telah dikemukakan, maka untuk memperoleh gambaran yang lebih jelas tentang permasalahan dalam penelitian ini. Penulis perlu merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak usia 6-15 tahun di Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi
2. Apa saja faktor yang menyebabkan anak cenderung menggunakan *gadget* di Perumahan Bougenvil Lestari RT.20 Kota Jambi?
3. Bagaimana Dampak Penggunaan *Gadget* pada anak usia 6-15 tahun di Perumahan Bougenvil Lestari RT.20 Kota Jambi?

D. Tujuan Dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan yakni sebagai berikut :

- a. Untuk Mengetahui Faktor yang Menyebabkan Anak Cenderung Menggunakan *Gadget* di Perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi
- b. Untuk Mengetahui Bentuk Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 6-15 tahun di Perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi
- c. Untuk Mengetahui Dampak dari Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia 6-15 tahun di Perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi

2. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian tersebut, diharapkan penelitian ini mampu memberikan banyak kegunaan dalam penyusunan skripsi ini. Diantara kegunaanya adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat Teoritis : sebagai sumbangan teori dan pengalaman tentang hal-halw yang terkait dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

- b. Manfaat Praktis : Sebagai acuan untuk orangtua atau masyarakat mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 6-15 Tahun Di Lingkungan Perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi.

@ Hak cipta milik UIN Sutha Jambi

State Islamic University of Suthan Thaha Saifuddin Jambi



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUTHAN THAHA SAIFUDDIN
J A M B I

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB II KAJIAN TEORI

A Kajian Teoritik

1. Pengertian Anak

Anak adalah sumber kebahagiaan keluarga. Menurut J. Locke (dalam Poerbakawatja), dikutiif Tafsir, bahwa anak adalah laksana kertas putih bersih yang diatasnya boleh dilukisapaja menurut keinginan orang tua dan para pendidik atau laksana lilin lembut yang bisa dibentuk menjadi apa saja menurut keinginan para pembentuknya. Anak adalah karunia dari Allah yang diberikan kepada manusia. (Muhammad Suwaid, 2006 : 48).

Yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah anak yang berusia 6-15 tahun yang membutuhkan bimbingan dan arahan dari orangtua dalam penanaman dan penerapan nilai keagamaan di kehidupan sehari-hari. Menurut Al-Ghazali anak adalah amanah Allah SWT yang harus dijaga dan di didik untuk mencapai keutamaan dalam hidup dan mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Semua bayi yang dilahirkan kedunia ini, bagaikan sebuah mutiara yang belum diukir dan belum terbentuk tapi amat bernilai tinggi. (Nur Uhbiyati, 1998 : 91-92). Anak merupakan amanat Allah yang harus di didik, dibimbing dan dijaga pendidikan, pengalaman, dan latihan-latihan yang dilalui pada masa kecilnya akan menentukan agama anak pada dewasanya nanti.

Dalam proses perkembangan anak memiliki ciri fisik, kognitif, konsep diri, pola koping dan perilaku sosial. Ciri fisik adalah semua anak tidak mungkin pertumbuhan fisik yang sama akan tetapi mempunyai perbedaan dan pertumbuhannya.

Demikian juga halnya perkembangan kognitif juga mengalami perkembangan yang tidak sama. Adakalanya anak dengan perkembangan kognitif yang cepat dan juga adakalanya perkembangan kognitif yang

lambat. Hal tersebut juga dapat dipengaruhi oleh latar belakang anak. Perkembangan konsep diri ini sudah ada sejak bayi, akan tetapi belum terbentuk secara sempurna dan akan mengalami perkembangan seiring dengan penambahan usia pada anak. Demikian juga pola koping yang dimiliki anak hampir sama dengan konsep diri yang dimiliki anak. Bahwa pola koping pada anak juga sudah terbentuk mulai bayi. Hal ini dapat kita lihat pada saat bayi anak menangis. Salah satu pola koping yang dimiliki anak adalah menangis seperti bagaimana anak lapar, tidak sesuai dengan keinginannya, dan lain sebagainya.

Kemudian perilaku sosial pada anak juga mengalami perkembangan yang terbentuk mulai bayi. Pada masa bayi perilaku sosial pada anak sudah dapat dilihat seperti bagaimana anak mau diajak orang lain, dengan orang banyak dengan menunjukkan keceriaan. Hal tersebut sudah mulai menunjukkan terbentuknya perilaku sosial yang seiring dengan perkembangan usia. Perubahan perilaku sosial juga dapat berubah sesuai dengan lingkungan yang ada, seperti bagaimana anak sudah mau bermain dengan kelompoknya yaitu anak-anak . (Aziz, 2005).

Aspek tumbuh kembang pada anak dewasa ini adalah salah satu aspek yang diperhatikan secara serius oleh para pakar, karena hal tersebut merupakan aspek yang menjelaskan mengenai proses pembentukan seseorang. Baik secara fisik maupun psikososial. Namun, sebagian orang tua belum memahami hal ini, terutama orang tua yang mempunyai tingkat pendidikan dan sosial ekonomi yang relatif rendah. Mereka menganggap bahwa selama anak tidak sakit, berarti anak tidak mengalami masalah kesehatan termasuk pertumbuhan dan perkembangannya. Sering kali para orang tua mempunyai pemahaman bahwa pertumbuhan dan perkembangan mempunyai perkembangan yang sama. (Nursalam, 2005)

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran fisik dan struktur ukuran fisik dan struktur tubuh dalam arti sebagian atau seluruhnya karena adanya multifikasi sel-sel tubuh dan juga karenabertambah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



besarnya sel. Adanya multifikasi dan pertambahan ukuran sel berarti ada pertambahan secara kuantitatif dan hal tersebut terjadi sejak terjadinya konsepsi, yaitu bertemannya sel telur dan sperma hingga dewasa (Idai, 2000).

Jadi, pertumbuhan lebih ditekankan pada bertambahnya ukuran fisik seseorang, yaitu menjadi lebih besar atau lebih matang bentuknya, seperti bertambahnya ukuran berat badan, tinggi badan, dan lingkaran kepala.

2. *Gadget*

a. Pengertian *gadget*

Gadget adalah sebuah istilah dalam Bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi dan bahkan menjadi hiburan. (Puji Asmaul Husna, 2017 : 318)

Dewasa ini *gadget* merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. Dalam kamus oxford terdapat perbedaan antara *gadget* dengan barang elektronik yang biasa digunakan orang-orang. Perbedaan tersebut yaitu unsur kebaruannya yang terus berkembang dari hari ke hari. *Gadget* merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Gadget merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia, *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang setiap orang memiliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah telepon yang menyediakan fitur yang berada di atas dan di luar kemampuan sederhana untuk membuat panggilan telepon, *smartphone* biasanya dipahami sebagai ponsel dan bukan telepon rumah.

Menurut William dan Sawfer *smartphone* adalah telepon selular dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem bawaan. *Smartphone* merupakan ponsel multi media yang menggabungkan fungsionalitas PC dan handset sehingga menghasilkan *gadget* yang mewah, dimana terdapat pesan teks, kamera, pemutar musik, video, *game*, akses email dan lain-lain (Library Binus : 10).

Gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. *Gadget* atau *smartphone* memiliki banyak fungsi bagi penggunaannya sehingga dunia lebih memudahkan pekerjaan. *Gadget* saat ini telah memiliki beragam tujuan dan fungsi praktis untuk membantu pekerjaan manusia (Garini, 2017 : 27).

Klemens menyebutkan bahwa *smartphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *smartphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*short message service*) (Agusli, 2008 : 10). Menurut Gary B, Thomas J & Misty E *smartphone* (*gadget*) adalah telepon yang biasa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan sebagainya.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan *Gadget* pada Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* (Iswidharmanjaya, 2014), antara lain:

a. Faktor internal :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



- 1) Tingkat status ekonomi keluarga
 - 2) Tujuan penggunaan *gadget*
 - 3) Tingkat aktivitas
- b. Faktor Eksternal :
- 1) Tingkat pengaruh lingkungan
 - 2) Tingkat terpaan media (*media exposure*) massa

Lama penggunaan adalah waktu (durasi) yang digunakan dalam menggunakan suatu barang (*gadget*). Asosiasi dokter anak amerika serikat dan kanada menekankan perlunya anak usia 0-2 tahun sama sekali tidak terpapar *gadget* .sementara anak 3-6 tahun dibatasi satu jam perhari, dan dua jam untuk anak 7-18 tahun (Klemens, 2013).

Rowan (2014) dalam Ismidarmanjaya (2013:1-5) menjelaskan bahwa penentuan lama penggunaan *gadget* disesuaikan pada tahap perkembangan anak yaitu saat anak berumur 0-2 tahun merupakan tahap perkembangan otak yang cepat yang membutuhkan banyak intraksi dan stimulatif. Pada usia 3-6 tahun dibatasi 1 jam per hari (maksimal 1 jam) ini karena untuk membatasi anak terkena radiasi dari *gadget* dan mengurangi dampak yang dapat membahayakan anak.

c. Bentuk Penggunaan *Gadget* pada Anak

Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik *gadget* tersebut. Pemakaian *gadget* pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini hingga orang dewasa dan orang dewasa biasa digunakan sebagai alat komunikasi, mencari informasi atau *browsing*, *youtube*, bermain *game*, ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak usia dini biasanya terbatas dan penggunaanya hanya sebagai, media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Menurut Jati dan Herawati (2014:2) memang anak-anak masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka ”.

- a. *Browsing* adalah suatu aktivitas yang dilakukan di dalam media internet dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak yang bernama web browser atau sering disebut dengan browser saja. Jadi kita juga bias menyimpulkan bahwa *browsing* adalah mencari informasi didalam jaringan internet. Informasi-informasi tersedia begitu banyak dan dalam berbagai format seperti tulisan, gambar, video, dll.
- b. *Youtube* ialah sebuah basis data berisi konten video yang populer di media sosial serta penyediaan beragam informasi yang sangat membantu.
- c. *Game* (permainan) secara umum adalah sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang atau berolahraga ringan. permainan dilakukan biasanya sendiri atau bersama-sama.

Penggunaan *gadget* sendiri pada orang dewasa biasa memakai 1-4 jam dalam sekali penggunaa serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak usia dini, karena memiliki batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian *gadget* yang berbeda dengan orang dewasa. Bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan *gadget* akan cepat dirasakan karena penggunaan yang secara terus- menerus. Pembatasan tersebut perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian *gadget* pada anak usia dini yaitu berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.

Ada beberapa macam jenis *gadget*, yaitu *smarthphone*, *tablet*, *e-reader*, *laptop* dan *playstation (PS)* semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan media yang moder dan praktis. Misalnya *gadget* dalam bentuk *handphone* saat ini memiliki berbagai variasi OS (*Operating System*), seperti *android*, *windows phone* dan *blackbarry*. Tren *gadget* terus berkembang di Indonesia,



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

kecanggihan teknologi *gadget* sangat berkembang pesat. Jadi penggunaan media teknologi seperti *gadget* perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada saat anak menggunakan *gadget* dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini hanya untuk bermain *game*, dan menonton *youtube*, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan *gadget*nya untuk *browsing*, *chatting*, sosial media, dll. Penggunaan *gadget* pada anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalkan pulang sekolah, pada saat makan, dan saat akan tidur.

d. Dampak Penggunaan *Gadget*

Dalam teori kehadiran sosial yang di kembangkan oleh Jhon Short, Williams, Brunch Christi komunikasi akan afektif bila memiliki media komunikasi yang sesuai dengan kehadiran sosial yang dibutuhkan untuk tingkat keterlibatan interpersonal yang diperlukan. Media tatap muka dianggap memiliki kehadiran sosial yang sangat berarti sedangkan yang di tulis teks adalah yang paling rendah. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidak pedulian seseorang akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan seseorang dijauhi bahkan terasingkan dilingkungannya.

Menurut Hidayah (2013) Perilaku anak dalam menggunakan *gadget* memiliki dampak positif dan negative antara lain:

1. Dampak positif *gadget*

Memudahkan komunikasi menjadi lebih praktis, Anak yang bergaul dengan dunia *Gadget* cenderung lebih kreatif, serta memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak.

Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, anak-anak juga akan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Dan anak menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan *Gadget (Smartphone)* yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.

Teknologi *gadget* yang memiliki beragam manfaat dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negative bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan gadget yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi anak yaitu anak menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman di bandingkan dengan orang dewasa. Anak akan lebih kreatif dalam memanfaatkan gadget yang mereka miliki apabila dalam pengawasan orang tua. Berikut dampak positif penggunaan *gadget*:

- a. Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan kreativitas (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai dengan yang ada di pikirannya atau melatih daya pikir tanpa di batasi kenyataan).
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan memotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan menimbulkan sifat dalam rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak-anak akan muncul ketuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).
- e. Mempermudah komunikasi (membuat seseorang bertemu meskipun berbeda tempat, melalui fitur *video call* dan berbagai aplikasi yang ada saat ini



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

2. Dampak Negatif *Gadget*

a. Segi Kesehatan

Segi kesehatan dampak buruk penggunaan gadget diantaranya, peningkatan resiko kanker akibat radiasi, ketulian, mata perih, atau bahkan rabun karena pencerahan maksimal secara berkala pada *gadget, tablet, atau computer*.

b. Segi Budaya

Segi budaya dampak buruk penggunaan *Gadget (Smartphone)* diantaranya, luntur adat atau kebiasaan yang berlaku, masuknya budaya barat secara perlahan, hilangnya rasa nasionalisme dan lebih cinta kepada produk asing

c. Segi Sosial

Segi sosial dampak buruk penggunaan *Gadget (Smartphone)* diantaranya cenderung autis atau asyik dengan gadgetnya sendiri, tidak bisa mengontrol diri sendiri akibat sosialisasi kurang, cepat bosan ketika ada yang menasehati, banyak mengeluh, egois tidak terkendali, hidup menjadi tidak teratur akibat kecanduan *Gadget (Smartphone)*.

Gadget juga berdampak negative yang cukup besar bagi anak. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih untuk duduk diam di depan *gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *gadget* tersebut. Mereka lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan maupun perkembangan tumbuh anak. Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu didepan layar *gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan.

Dampak positif *gadget* bagi tumbuh kembang anak Menurut Hidayati (2013) dampak positif sosial bagi tumbuh kembang anak sebagai berikut :

- a. Untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak.
- b. Adanya beragam aplikasi digital seperti mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberika dampak positif bagi perkembangan otak anak. Mereka tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas, cukup menggunakan tablet sebagai sarana belajar yang tergolong lebih menyenangkan.
- c. Anak-anak menjadi lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan animasi yang menarik, warna yang cerah, serta lagu-lagu yang ceria.
- d. Kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah karena permainan yang mereka gunakan bervariasi dan memiliki jalan cerita yang beragam berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- e. Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- f. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- g. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Dampak negatif sosial media bagi tumbuh kembang anak

- a. Dari segi fisik komputer dapat menimbulkan rasa nyeri kronik pada tangan, pergelangan tangan, punggung dan bahu jika berlangsung lama. dapat mengakibatkan ketegangan pada otot mata karena monitor komputer memancarkan radiasi berbagai sinar seperti infra merah, ultraviolet dan elektromagnetik pemicu penyakit kanker.
 - b. Dari segi psikologis pengaruh komputer, internet, video games akan mengikis waktu dan komunikasi dalam keluarga. Anak-anak menjadi lebih tertarik pada dunia interaktif dibanding dengan mengerjakan hal-hal yang biasa mereka kerjakan.
 - c. Ketagihan terhadap komputer juga akan mengurangi waktu bermain dengan teman-teman sebaya dan teman sekelas, sehingga anak akan tumbuh dengan kondisi kekurangan sosialisasi.
 - d. Anak usia dini adalah peniru ulung, maka dengan seringnya bermain *video games* yang biasanya para jagoan menyelesaikan masalah dengan cara memukul atau menembaki. Hal ini secara tidak langsung mengajarkan perilaku kekerasan pada anak.
 - e. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *youtube*
- e. Peran Keluarga Terhadap Pemanfaatan Gadget**

Dalam menggunakan *gadget*, anak seharusnya didampingi oleh orang tua, karena anak terkadang salah dalam menggunakan teknologi yang dipakai. Selain itu orang tua dan guru berperan untuk membatasi penggunaan *gadget*, karena radiasi gelombang elektromagnetik dari *gadget* dapat mengganggu penglihatan anak. Serta orang tua melakukan seleksi terhadap aplikasi yang terdapat dalam *gadget* untuk mencegah adanya informasi yang negative dari aplikasi tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



(Mubasiroh, 2013) dalam sebuah jurnal yang ditulis oleh Ahmad Sudi dan Sumantri untuk mengatasi adiksi *gadget* dan upaya pencegahan, yaitu dengan cara sebagai berikut :

1. GMM (gerakan, maghrib, mengaji)
2. Pengkondisian klasik, yaitu membentuk sikap baik dalam individu anak, mengatur lingkungan yang nyaman bagi anak, membiasakan perilaku baik secara kontinu.
3. Membuat perjanjian orang tua dan anak.
4. Memantau aktivitas anak saat menggunakan *gadget*
5. Menggunakan fitur Screen time, yaitu sebuah fitur yang dapat merekam aktivitas pada *gadget* selama satu minggu yang akan di tampilkan di menu utama.

(Elizabeth T Santosa, 2015) orang tua harus memiliki kedekatan dengan anak agar terjalin hubungan baik diantaranya. Untuk meningkatkan hubungan tersebut dapat di lakukan dengan cara sebagai berikut :

- a. Orang tua perlu memiliki kontak dan komunikasi setiap saat dengan anaknya.
- b. Menghabiskan waktu bersama.
- c. Menjadi orang tua yang bijaksana.
- d. Menempati janji
- e. Peduli terhadap anak.
- f. Mendukung anak.
- g. Tidak becanda berlebihan.

Melihat untung ruginya mengenalkan *gadget* pada akhirnya memang tergantung kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Karena itu, pemanfaat *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget*. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan

menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget* tidak akan berfokus pada apa yang di ajarkan orang tua. Biasanya justru akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan.

Pertama, berikan kesempatan pada anak untuk belajar menggunakan *gadget* untuk belajar dan berinteraksi sejak dini. Karena penggunaan *gadget* pada saat ini dan pada masa yang akan datang. Kemudian sudah jelas manfaat dan tujuan *gadget* yaitu memberikan arahan kepada anak bagaimana menggunakan *gadget* dengan benar. Entah posisi duduk dengan cara memperhatikan letak dan cahaya jarak pandang mata dengan *gadget*. Karena jarak pandang yang terlalu dekat akan berpengaruh kepada penglihatan anak.

Kedua, pilihlah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan anak-anak. Sesuaikan dengan usia kemamouan anak. Semua permainan, sosial emosional media, *video* itu semua harus melewati fase pengawasan orang tua. Sebab unsur kekerasan dan pornografi rentan terjadi atau mudah di dapatkan konten-konten di atas. Kemudian berikan penjelasan secara bijak setiap fungsi konten yang ada pada *gadget*. Anak-anak akan bisa menerima penjelasan sebelum mereka asik dengan *gadget*nya. Anak-anak mampu memahami bahwa dengan *gadget* kita bisa berinteraksi seperlunya baik dengan sesama anggota keluarga maupun dengan warga sekitar lingkungan. Semua komunikasi tersebut bisa menggunakan sosial media yang selama ini digunakan. Orang tua harus memberikan secara jelas dan rinci tentang penggunaan setiap software orang tua harus lebih tau tentang konten yang ada pada *gadget* anaknya.

Ketiga, tempatkan *gadget* di ruang tamu. Kadang orang tua merasa bangga dengan dapat meletakkan *gadget* dalam kamar anak mereka. Hal ini sebenarnya membahayakan karena orang tua susah memantau kegiatan anaknya dalam menggunakan *gadget*. Pilihlah kusri atau meja yang nyaman untuk bermain *gadget*. Karena kebiasaan bermain *gadget* dengan posisi tidur tidak baik untuk kesehatan mata.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Keempat, mengatur posisi penggunaan *gadget*. Jangan biarkan anak-anak asik dengan *gadget*. Semua sarana ini memang mengasikan hingga anak-anak lupa waktu. Untuk itu orang tua harus bisa menegaskan pembatasan waktu bermain *gadget* kepada anak. Kemudian orang tua harus selalu membangun interaksi yang baik dengan anaknya. Kelima, bantu agar anak-anak dapat membuat keputusan sendiri. Kadang anak ingin menciptakan suasana yang baru tetapi tidak berani komunikasi dengan orang tua. Di sini orang tua harus selalu mengajak diskusi bahkan mengajak bercerita supaya anak bisa menampilkan atau berkreasi dengan ide-ide yang ada di pikirannya. Tanamkan pula rasa takut terhadap Tuhan sehingga jika tidak dilakukan. Hal ini ini bisa membuat anak mengambil keputusan tanpa berfikir.

3. Definisi Ibadah

a. Pengertian Ibadah

Kata ibadah menunjukkan pada dua hal yakni *ta'abud* (pengabdian) dan *muta'abbad* (media pengabdian). Pengabdian di sini didefinisikan sebagai mengabdikan diri kepada Allah dengan melaksanakan segala perintah-Nya dan meninggalkan segala larangan-Nya sebagai tanda cinta makhluk-Nya pada sang pencipta. Sedangkan media pengabdian sendiri merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk mengabdikan. Media tersebut seperti berdzikir, shalat, berdoa dan lain sebagainya sebagaimana yang telah ditentukan oleh Allah Swt (Syaikh Muhammad, 2013:73). Ibadah secara etimologi berarti merendahkan diri serta tunduk.

Di dalam *syara'*, ibadah mempunyai banyak definisi, tetapi makna dan maksudnya satu. Definisi itu antara lain adalah :

- 1) Ibadah ialah taat kepada Allah dengan melaksanakan perintahnya melalui lisan para rasulnya.

- 2) Ibadah adalah merendahkan diri kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yaitu tingkatan tunduk yang paling tinggi disertai dengan rasa *mahabbah* (kecintaan) yang paling tinggi.
- 3) Ibadah ialah sebutan yang mencakup seluruh apa yang di cintai dan di ridhai Allah Subhanahu Wa Ta'ala, baik berupa ucapan atau perbuatan, yang zhahir maupun yang batin. Ini adalah definisi ibadah yang paling lengkap. Ibadah terbagi menjadi ibadah hati, lisan, dan anggota badan. Rasa *khauf* (takut), raja' (mengharap), mahabbah (cinta), tawakal (ketergantungan), *raghbah* (senang) dan rahbah (takut) adalah ibadah *qalbiyah* (yang berkaitan dengan hati). Sedangkan shalat, zakat, haji dan jihad adalah ibadah badaniyah qalbiyah (fisik dan hati). Serta masih banyak lagi macam-macam ibadah yang berkaitan dengan hati, lisan dan badan. Ibadah inilah yang menjadi tujuan penciptaan manusia.

Secara umum ibadah memiliki arti segala sesuatu yang dilakukan sebagai bentuk patuh terhadap penciptanya dalam usaha mendekatkan diri pada-Nya. Sedangkan menurut bahasa, ibadah berasal dari kata ta'abbud berarti menundukan dan mematuhi. Menurut pendapat para ulama' fikih itu sendiri, ibadah adalah segala kepatuhan yang dilakukan guna mencapai ridhaNya dan mengharapkan pahala dari sisi-Nya. Menurut jumhur ulama, ibadah didefinisikan sebagai nama yang mencakup segala sesuatu yang di sukai dan di ridhai Allah, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik secara diam-diam atau terang-terangan (H. Saleh, 2008 : 3-5).

Secara harfiah ibadah berarti bakti manusia kepada Allah swt. Majelis Tarjih Muhammadiyah dengan lengkap mendefinisikan ibadah upaya mendekatkan diri kepada Allah dengan mentaati segala perintah-nya, menjauhi segala larangan-nya, dan mengamalkan segala yang diizinkan. (Nata, Abuddin, 2013:83) .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Kemudian penjelasan tentang ibadah sebagaimana yang dijabarkan oleh Hasbi Ash Shiddiqi dengan mengutip pendapat beberapa ahli diantaranya:

Pertama, menurut ahli tauhid dan hadist bahwa ibadah ialah mengesakan dan mengagungkan Allah sepenuhnya serta menghinakan diri dan menundukkan jiwa kepada-Nya. Kedua, menurut ahli akhlak bahwa ibadah mengerjakan segala bentuk ketaatan badaniyah dan menyelenggarakan segala perintah syariat (hukum). Ketiga, menurut ahli tasawuf bahwa ibadah mempunyai tiga aspek yakni ibadah kepada Allah Swt karena sangat mengharapkan pahala-Nya atau karena takut siksa-Nya. Ibadah kepada-Nya karena memandang bahwa ibadah itu perbuatan (amal) yang mulia, dilakukan oleh orang yang mulia jiwanya. Dan terakhir, ibadah kepada-Nya karena memandang bahwa Allah Swt berhak disembah, dengan tidak memperhatikan apa yang akan diterima (pahala-surga) atau diperoleh dari pada-Nya. Artinya benar-benar ikhlas mengharap ridha-Nya. Keempat, menurut ahli fikih bahwa ibadah adalah segala bentuk ketaatan yang engkau kerjakan untuk menggapai keridaan Allah wt dan mengharapkan pahala-Nya di akhirat.

Dari semua pengertian yang dipaparkan oleh ahli di atas Hasbi ash Shiddiqy berusaha menyimpulkan pengertian ibadah secara umum sebagaimana rumusan berikut: "Ibadah itu nama yang mencakup segala perbuatan yang disukai dan diridai oleh Allah Swt, baik berupa perkataan maupun perbuatan, baik secara terang-terangan maupun secara sembunyi dalam rangka mengagungkan Allah Swt dan mengharap pahala-Nya. (Abitolkha, Amir Maliki, 2020:51)

Dengan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ibadah disamping merupakan sikap diri yang pada mulanya hanya ada dalam hati juga diwujudkan dalam bentuk ucapan dan perbuatan, sekaligus cermin ketaatan kepada Allah.

Ibadah merupakan perkara yang sakral. Artinya tidak ada suatu bentuk ibadah pun yang disyariatkan kecuali berdasarkan al- Qur'an dan sunnah. Semua bentuk ibadah harus memiliki dasar apabila ingin melaksanakannya karena apa yang tidak disyariatkan berarti bid'ah, sebagaimana yang telah diketahui bahwa setiap bid'ah adalah sesat sehingga mana mungkin kita melaksanakan ibadah apabila tidak ada pedoma-Nya, ibadah tersebut akan ditolak karena tidak sesuai dengan tuntunan dari Allah maupun Rasul-Nya.

Menurut Syaikh Dr. shalih bin Fauzan bin Abdulah, “amalnya ditolak dan tidak diterima, bahkan ia berdosa karenanya, sebab amal tersebut adalah maksiat, bukan taat”. Agar bisa diterima, ibadah disyaratkan harus benar. Dan ibadah itu tidak benar terkecuali dengan ada syarat: (Shalih bin Fauzan bin Abdullah, 2013:81)

- 1) Ikhlas karena Allah semata, bebas dari syirik besar dan kecil.
- 2) Sesuai dengan tuntunan Rasul.

Selain itu dalam buku lain masih terdapat beberapa syarat yang harus di miliki oleh seorang abduh dijelaskan pula supaya ibadah kita diterima Allah maka kita harus memiliki sifat berikut.

- 1) Ikhlas, artinya hendaklah ibadah yang kita kerjakan itu bukan mengharap pemberian dari Allah, tetapi semata-mata karena perintah dan ridha-Nya. Juga bukan karena mengharapkan surga bukan pula takut kepada neraka karena surga dan neraka itu tidak dapat menyenangkan atau menyiksa tanpa seizin Allah.
- 2) Meninggalkan riya', artinya beribadah bukan karena malu kepada manusia atau supaya dilihat orang lain.
- 3) Bermuraqabah, artinya yakin bahwa Tuhan itu selalu melihat dan ada disamping kita sehingga kita bersikap sopan kepada-Nya.
- 4) Jangan keluar dari waktunya, artinya mengerjakan ibadah dalam waktu tertentu, sedapat mungkin dikerjakan di awal waktu.

b. Macam-macam Ibadah

Pembidangan ilmu fiqh pada dasarnya terbagi menjadi dua bidang besar, yaitu bidang ibadah dan muamalah. Para ulama masa dahulu telah mencoba mengadakan pembidangan ilmu fiqh ini ada yang membaginya kedalam tiga bidang, yaitu ibadah, muamalah (perdata Islam) dan uqubah (pidana Islam), ada pula yang membaginya menjadi empat bidang, yaitu ibadah, muamalah, munakahat dan uqubah (Syahrul anwar, 2010:60).

Manusia dalam hidupnya mengemban amanat ibadah baik dalam hubungan kepada Allah, maupun hubungan sesama manusia, dalam hubungan dengan lingkungan dan hubungan dengan alam. Pengaturan hubungan manusia dengan Allah telah diatur dengan secukupnya terutama dalam sunah Nabi, sehingga tidak mungkin berubah sepanjang masa. Hubungan manusia dengan Allah swt. merupakan ibadah yang langsung dan sering disebut dengan ibadah mahdah, sedangkan bidang muamalah disebut dengan ibadah ghoer mahdhar. Bidang ibadah dalam Islam mencakup lisan, hati, pemikiran/akal dan anggota tubuh lainnya, ibadah adalah hubungan yang langsung dengan Allah swt. dan sudah dicontohkan oleh Rasulullah saw. yaitu sebagai berikut:

1) Syahadataen

Syahadat adalah persaksian jiwa atas keberadaan Allah swt. dan kerasulan Muhammad saw. Syahadat ibadah yang diitiqadkan dalam hati manusia.

2) Thaharah

Thaharah terbagi pada dua bagian, yaitu pertama, thaharah dari hadas (yaitu bersuci dari kotoran yang bersifat rohani dan ta'abud), kedua thaharah dari najis (yaitu bersuci dari kotoran yang bersifat jasmaniyah).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



3) Shalat

Shalat adalah wujud ibadah yang pokok bagi seorang muslim, sehingga shalat menjadi barometer atas ibadah-ibadah lainnya. Jika shalatnya baik, maka amalan ibadah lain pun akan baik. Nilai dan kualitas ibadah sholat seseorang tergantung pada kekhusyuannya. Semakin tinggi tingkat kekhusyuan seseorang, maka semakin besar kemungkinan diterima oleh Allah swt. khusyu merupakan tolak ukur kualitas ibadah sholat, jadi orang yang menunaikan sholat haruslah memahami khusyu dan segala permasalahannya. (Abdullah Gymnastiar dkk, 2001:203)

Ibadah sholat yang dilakukan hanya sebagai rutinitas dan formalitas belaka, tidak akan melahirkan kenikmatan emosi dan ruhani yang dibutuhkan jiwa, malah kegersanganlah yang didapatnya. Maka untuk meraih sholat yang khusyu, seseorang yang sholat harus mempersiapkan yang harus ditempuhnya sedini mungkin, mulai dari persiapan umum sampai persiapan khusus.

4) Zakat

Zakat adalah ibadah yang berkaitan dengan harta benda, zakat terbagi menjadi dua jenis. Pertama zakat fitrah yaitu harta yang dikeluarkan atas jiwa dan badan setiap muslim yang telah mengalami masa Ramadhan dan masa syawal, dikeluarkan sebelum khatib naik mimbar dihari raya idul fitri. Kedua zakat maal zakat harta yang dikeluarkan berdasarkan perniagaan, pertanian, dan investasi dikeluarkan berdasarkan haul dan nishab.

5) Puasa

Puasa adalah ibadah badaniyah yang dilakukan dengan cara menahan lapar dan haus, serta berhubungan suami istri, yang dilakukan sejak fajar sampai terbenam matahari pada bulan ramadhan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



6) Haji

Haji adalah ibadah yang dilakukan dengan cara pergi ke Baitullah untuk melakukan ihram, wukuf, thawaf, sa'i dan tahalul yang dilakukan pada tanggal 8, 9, 10 dan 11 dzulhijjah.

Sedangkan menurut Ika Rochdjatun Sastrahidayat, dalam bukunya yang berjudul Membangun Etos Kerja & Logika Berpikir Islam, secara garis besar ibadah dibagi menjadi dua macam:

- 1) Ibadah khasah (khusus) atau ibadah mahdah (ibadah yang ketentuannya pasti), yang telah ditentukan pelaksanaannya, seperti ibadah shalat, puasa, zakat dan haji.
- 2) Ibadah amah (umum), yakni semua perbuatan yang mendatangkan kebaikan dan dilaksanakan dengan niat yang ikhlas karena Allah swt, seperti makan, minum, bekerja, menikah dan sebagainya (Ika Rochdjatun Sastrahidayat, 2009: 27).

Dalam Tafsir ayat di atas yaitu, Allah SWT memberikan pembalasan berupa ganjaran atau siksaan kepada manusia sesuai amal perbuatannya. Ayat ini menyatakan, “Barang siapa yang hanya menghendaki kehidupan sekarang, yaitu kehidupan duniawi dan ia tidak beriman kepada kehidupan akhirat, maka Kami segerakan baginya di dunia ini apa yang Kami kehendaki dari apa yang diharapkannya, seperti kedudukan sosial yang tinggi atau harta yang banyak, bagi orang yang Kami kehendaki, yaitu mereka yang berusaha meraihnya dengan memenuhi syarat dan ketentuan, bukan untuk semua orang yang menghendakinya. Kemudian Kami sediakan baginya di akhirat neraka Jahanam; ia akan memasukinya dalam keadaan tercela dan terusir dari rahmat Allah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

c. Bentuk-bentuk ibadah

1) Shalat

Shalat menurut bahasa berasal dari bahasa arab yaitu As-sholah, yang berarti doa (Abdul Aziz, 2013:145). Sedangkan menurut istilah, para ahli fiqh mendefinisikan shalat adalah serangkaian ucapan dan kegiatan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam dengan ketentuan dan syarat-syarat tertentu (Rasjid, 1989:53).

Sebagaimana yang terdapat dalam surah al-Ankabut ayat 45, yang menjelaskan tentang perintah shalat dapat dilihat pada ayat berikut:

اِنَّلُ مَا اُوْحِيَ اِلَيْكَ مِنَ الْكِتَابِ وَاَقِمِ الصَّلَاةَ ۗ اِنَّ الصَّلَاةَ تَنْهٰى عَنِ الْفَحْشَاۗءِ وَالْمُنْكَرِ ۗ وَلَذِكْرُ اللّٰهِ اَكْبَرُ ۗ وَاللّٰهُ يَعْلَمُ مَا تَصْنَعُوْنَ ۙ

Artinya: *Bacalah Kitab (Al-Qur'an) yang telah diwahyukan kepadamu (Muhammad) dan laksanakanlah salat. Sesungguhnya salat itu mencegah dari (perbuatan) keji dan mungkar. Dan (ketahuilah) mengingat Allah (salat) itu lebih besar (keutamaannya dari ibadah yang lain). Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.* (Qs. Al-ankabut : 45; Anonim, 2014, 28)

Dari pemaparan di atas dapat di simpulkan bahwa shalat adalah salah satu bentuk ibadah yang berupa ritual baik ucapan atau perbuatan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri salam dengan memiliki ketentuan dan syara' tertentu yang harus dipenuhi sebagai bentuk pengabdian manusia pada sang Maha Pencipta.

2) Puasa

Puasa menurut bahasa arab adalah menahan dari segala sesuatu, seperti makan, minum, nafsu, menahan bicara yang tidak bermanfaat dan sebagainya. Menurut istilah yaitu “menahan diri dari segala sesuatu yang membatalkannya, dari terbit fajar sampai terbenam matahari dengan niat dan beberapa syarat (Rasjid, 2012 :

220). Dasar yang mewajibkan berpuasa telah dijelaskan dalam al-Quran, yaitu surat al-Baqarah, ayat 183:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُتِبَ عَلَيْكُمُ الصِّيَامُ كَمَا كُتِبَ عَلَى الَّذِينَ مِن قَبْلِكُمْ لَعَلَّكُمْ تَتَّقُونَ

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman! Diwajibkan atas kamu berpuasa sebagaimana diwajibkan atas orang sebelum kamu agar kamu bertakwa. (Qs. Al-baqarah: 183; Anonim, 2014, 28)

Syarat-syarat sahnya puasa terdapat empat perkara yaitu beragama Islam, berakal, suci dari haid dan nifas, serta waktu diperbolehkannya puasa. Dalam berpuasa juga terdapat rukun yang harus dijalankan dan tidak boleh ditinggalkan, rukun puasa itu sendiri meliputi niat dan menahan diri dari segala sesuatu yang membatalkan puasa, baik berupa syahwat perut dan kemaluan dari terbit fajar hingga terbenamnya matahari (Az-Zuhaili, 2011).

Berdasarkan hukumnya puasa dibagi menjadi 4, yaitu:

- (a) Puasa wajib meliputi, puasa di bulan Ramadhan, puasa kafarat, dan puasa nadzar.
- (b) Puasa sunah, antara lain: puasa senin dan kamis, enam hari pada bulan Syawal, 10 Muharram dan tiap tanggal tiga belas, empat belas dan limabelas Qomariah.
- (c) Puasa makruh, yaitu puasa dalam keadaan sakit dan puasa sunnat pada hari Jum'at atau hari Sabtu saja.
- (d) Puasa haram, puasa yang dilakukan terus-menerus, puasa hari tasyrik dan puasanya wanita yang sedang haid dan nifas. (Az-Zulaihi, 2011).

Dilihat dari segi penampilan, maka puasa merupakan amalan batin yang membutuhkan kesabaran dan keikhlasan semata, apabila dilaksanakan dengan sepenuhnya tentu akan membentuk kepribadian seseorang lebih sempurna di samping

akan mendapat ridha dari Allah, sebab puasa melatih jiwa agar bersih dari perbuatan dosa dan untuk melaksanakan perintah Allah.

Menurut Sudarsono (1994 : 96) yang di kutip oleh Katolani dalam buku ibadah ritual dalam menanamkan akhlak remaja, hikmah menjalankan ibadah puasa meliputi:

- (a) Menahan sifat sabar, karena orang yang berpuasa terdidiklah menahan kelaparan, kahausan dan keinginan, tentulah akan berhati sabar menahan segala kesukaran.
- (b) Timbul suatu sifat atau perasaan ingin membantu fakir miskin
- (c) Mendidik bersifat amanah, karena dengan puasa orang dapat melatih dirinya agar menjadi kepercayaan orang.
- (d) Mendidik dari sifat shiddiq, karena dengan puasa orang dapat menghindarkan dirinya dari sifat pendusta (pembongong).
- (e) Menjaga kesehatan badan serta dapat merasakan kenikmatan yang sebenarnya atas pemberian Allah (Katolani, 2016:132).

3) Tadarus al-Quran

Tadarus menurut kamus bahasa Arab adalah bentuk masdar dari kata darosa yang artinya belajar.

Tadarus berdasarkan wazan tafa'ala menjadi tadarrosa. Kata kerja (fi'il) yang mengikuti wazan ini diantaranya mempunyai makna lilmusyarakah (saling), dimana subyek (fa'il) dan obyek (maf'ul) secara aktif melakukan perbuatan secara bersamaan, sehingga maknanya adalah saling mempelajari atau belajar bersama. Istilah ini biasa diartikan dan digunakan dengan pengertian khusus, yaitu membaca al-Qur'an semata-mata untuk ibadah kepada Allah dan memperdalam pemahaman terhadap ajaran al-Qur'an (W. al-Hafidz:2008).

4. Perilaku

a. Pengertian Perilaku

Perilaku dalam bahasa Inggris disebut dengan behavior yang artinya kelakuan, tindak-tanduk jalan. Perilaku juga terdiri dari dua kata peri dan laku. Peri yang artinya sekeliling, dekat melingkupi dan laku berarti tingkah laku, perbuatan dan tindak tanduk. Dalam pengertian umum perilaku adalah tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya (Notoadmodjo, 2003:05).

Dari sudut biologis perilaku adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan, yang dapat diamati secara langsung maupun tidak langsung. Perilaku manusia merupakan suatu aktivitas manusia itu sendiri (Notoadmodjo, 2003:07).

Dalam wikipedia disebutkan perilaku adalah sekumpulan perilaku yang dimiliki oleh manusia dan dipengaruhi oleh adat, sikap, emosi, nilai, etika, kekuasaan, persual atau genetika. Perilaku seseorang dikelompokkan ke dalam perilaku wajar, perilaku dapat diterima, perilaku aneh dan perilaku menyimpang. Dalam sosiologi, perilaku dianggap sebagai sesuatu yang tidak ditujukan kepada orang lain dan oleh karenanya merupakan suatu tindakan sosial manusia yang sangat mendasar (Soekidjo, 2010:21).

Dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku manusia adalah semua kegiatan atau aktivitas manusia, baik yang diamati langsung, maupun yang tidak dapat diamati oleh pihak luar. Sebagaimana diketahui perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Namun demikian sebagian besar dari perilaku organisme itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal. Ada ahli yang memandang bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya dan individu atau organisme seakan-akan tidak mempunyai kemampuan untuk menentukan perilakunya, hubungan stimulus dan respon seakan-akan bersifat mekanistik. Pandangan semacam ini pada umumnya merupakan pandangan yang bersifat *behavioristis* (Bimo Walgito, 2003:15).

b. Teori Perilaku

Perilaku manusia tidak dapat lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada, perilaku manusia itu didorong oleh motif tertentu sehingga manusia itu berperilaku. Dalam hal ini ada beberapa teori perilaku, yaitu:

1) Teori insting

Teori ini dikemukakan oleh McDougal sebagai pelopor dari psikologi sosial. Menurut McDougal perilaku itu disebabkan karena insting dan McDougal mengajukan suatu daftar insting. Insting merupakan perilaku yang *innate* (halus), perilaku yang bawaan dan insting akan mengalami perubahan karena pengalaman.

2) Teori dorongan

Teori ini bertitik tolak pada pandangan bahwa organisme itu mempunyai dorongan-dorongan atau *drive* tertentu. Dorongan-dorongan ini berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan organisme yang mendorong organisme berperilaku. Bila organisme itu mempunyai kebutuhan, dan organisme ingin memenuhi kebutuhannya maka akan terjadi ketegangan dalam diri organisme itu. Bila organisme berperilaku dan dapat memenuhi kebutuhannya, maka akan terjadi pengurangan atau reduksi dari dorongan-dorongan tersebut.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

3) Teori insentif

Teori ini bertitik tolak pada pendapat bahwa perilaku organisme itu disebabkan karena adanya insentif. Dengan insentif akan mendorong organisme berbuat atau berperilaku. Insentif disebut juga *reinforcement* (penguatan) ada yang positif dan ada yang negatif. *Reinforcement* yang positif adalah berkaitan dengan hadiah, sedangkan *reinforcement* yang negatif berkaitan dengan hukuman. *Reinforcement* yang positif akan mendorong organisme dalam berbuat, sedangkan *reinforcement* yang negatif akan menghambat organisme berperilaku. Ini berarti bahwa perilaku timbul karena adanya insentif atau *reinforcement*.

4) Teori atribusi

Teori ini menjelaskan tentang sebab-sebab perilaku orang. Apakah perilaku ini disebabkan oleh disposisi internal (motif dan sikap) atau keadaan eksternal. Teori ini dikemukakan oleh Fritz Heider yang menyangkut lapangan psikologi sosial. Pada dasarnya perilaku manusia itu dapat atribusi internal, tetapi juga dapat atribusi eksternal.

5) Teori kognitif

Apabila seseorang harus memilih perilaku mana yang mesti dilakukan, maka yang bersangkutan akan memilih alternatif perilaku yang akan membawa manfaat yang sebesar-besarnya bagi yang bersangkutan. Ini yang disebut dengan model *subjective expected utility* (SEU) Dengan kemampuan memilih ini berarti faktor berpikir berperan dalam menentukan pemilihannya. Dengan kemampuan berpikir seseorang akan dapat melihat apa yang telah terjadi sebagai bahan pertimbangannya disamping melihat apa yang dihadapi pada waktu sekarang dan juga dapat melihat kedepan apa yang akan terjadi dalam seseorang bertindak. Dalam model

SEU kepentingan pribadi yang menonjol. Tetapi dalam seseorang berperilaku kadang-kadang kepentingan pribadi dapat disingkirkan. (Bimo Walgito, 2003:21)

c. Pembentukan Perilaku

Perilaku manusia sebagian besar ialah berupa perilaku yang dibentuk dan di pelajari. Berkaitan dengan hal tersebut maka pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan tiga hal , yaitu:

1) Pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan

Salah

satu cara pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan kondisioning atau kebiasaan. Dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang diharapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Misal dibiasakan bangun pagi atau gosok gigi sebelum tidur dan mengucapkan terimakasih bila diberi sesuatu oleh orang lain. Cara ini didasarkan atas teori belajar kondisioning baik yang dikemukakan oleh Pavlov, Thorndike dan Skinner.

2) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)

Disamping pembentuka perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan, pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau insting. Misal datang kuliah jangan sampai terlambat, karena hal tersebut dapat mengganggu teman-teman yang lain. Bila naik motor harus pakai helm, karena helm untuk keamanan diri. Cara ini berdasarkan atas teori belajar kognitif, yaitu belajar dengan disertai adanya pengertian. Bila dalam eksperimen Thorndike dalam belajar yang dipentingkan adalah soal latihan, maka dalam eksperimen Kohler dalam belajar yang penting adalah pengertian atau insting.

3) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan menggunakan model atau contoh. Kalau orang bicara bahwa orang tua

sebagai contoh anak-anaknya, pemimpin sebagai panutan yang dipimpinya, hal tersebut menunjukkan pembentukan perilaku dengan menggunakan model. Cara ini didasarkan atas teori belajar sosial (*social learning theory*) atau (*observational learning theory*) yang dikemukakan oleh Bandura (Bimo, 2003:19).

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku

- 1) Faktor intern Faktor interen yaitu pengaruh yang timbul dari dalam diri seseorang seperti emosi (perasaan), emosi memiliki peranan yang cukup besar dalam pembentukan perilaku. Hal ini dikatakan oleh Zakiah Daradjat yang menyatakan sesungguhnya emosi memang peran penting dalam sikap sikap dan tindakan agama, tidak ada satu sikap atau tindakan agama seseorang yang dapat dipahami, tanpa mengindahkan emosinya, lebih ditegaskan lagi bahwa pengaruh perasaan (emosi) jauh lebih besar daripada rasio atau logika (Zakiah, 2005:91).
- 2) Faktor ekstern
 - a) Lingkungan keluarga Lingkungan keluarga merupakan pendidikan utama dan pertama bagi anggotanya. Situasi pendidikan dalam keluarga akan terwujud dengan baik berkat adanya pergaulan dan hubungan saling mempengaruhi cara timbalbalik antara orang tua dengan anak. Suasana keluarga yang terbiasa melakukan perbuatan terpuji dan meninggalkan yang tercela, akan menyebabkan anggotanya tumbuh dengan wajar dan akan tercipta keserasian dalam keluarga. Sehingga pengaruh keluarga akan menjadikan pribadi yang baik.
 - b) Lingkungan sekolah Pendidikan bukan hanya sebatas tempat menuntut ilmu, melainkan sebagai upaya membimbing peserta didik untuk mencapai perkembangan,

baik secara jasmani dan rohani kearah kedewasaan. Secara lebih luas, pendidikan juga mencakup usaha-usaha untuk membangun watak, sikap, kepribadian peserta didik agar menjadi manusia sempurna (insan kamil).

- c) Lingkungan masyarakat Lingkungan masyarakat berperan penting dalam menentukan kepribadian diri, karena dalam masyarakat berkembang berbagai organisasi, baik sosial, ekonomi, budaya, dan juga agama yang menentukan sikap dan tingkah laku manusia.

B. Study Relevan

1. Eli Suryani (2021) dalam skripsinya yang berjudul “ Dampak Penggunaan *Gadget* Bagi Anak Usia Dini di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat” Dari hasil penelitian ini adalah berpengaruh terhadap perkembangan emosional anak usia dini. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ialah : sama-sama meneliti mengenai dampak penggunaan *gadget*. Perbedaannya : dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ialah anak usia dini yang berumur 2-4 tahun, sedangkan penulis meneliti anak usia 6-15 tahun. Selain itu juga penulis lebih memfokuskan penelitian ini terhadap pelaksanaan ibadah dan perilaku anak.
2. Durrotul Yatima (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kedisiplinan Sholat Fardhu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 1 Semarang Tahun Ajaran 2016-2017” Dari hasil penelitian ini adalah mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan sholat fardhu siswa kelas VII yang ada di SMP Muhammadiyah 1 Semarang. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis ialah sama-sama masih membahas mengenai pengaruh ataupun dampak dari *gadget* . perbedaannya adalah peneliti ini hanya berfokus pada sholat fardhu saja, yang diteliti adalah siswa. Sedangkan penulis, tidak hanya

sholat fardu, tetapi juga pelaksanaan ibadah yang lainnya seperti pelaksanaan ngaji dan juga melihat perilaku anak.

3. Aryani tentang (2016) dalam skripsinya yang berjudul “Dampak Smartphone Terhadap Perilaku Remaja Di Desa Penyengat”. Hasil penelitian ini adalah lebih ditekankan pada perilaku remaja yang menggunakan *smartphone* terhadap masyarakat di Desa Penyengat Olak Kecamatan Jambi Luar Kota Kabupaten Muaro Jambi. Persamaan : sama sama membahas mengenai dampak gadget dan sama sama berlatar belakang penelitian di lingkungan masyarakat. Perbedaan : Subjek penelitian yang berbeda dari subjek penulis yang dimana penulis menjadikan anak usia 6-15 tahun dan juga orangtua. Sedangkan penelitian ini hanya terhadap remaja di Desa Penyengat saja. Selain itu juga, penelitian ini hanya membahas mengenai dampak *gadget* terhadap perilaku, sedangkan penulis juga membahas dampak *gadget* terhadap pelaksanaan ibadah.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:8-9) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif dan hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Metode penelitian kualitatif sering juga disebut metode penelitian naturalistic karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (natural setting).

Penelitian pada dasarnya bertujuan untuk mengetahui tentang faktor dan dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini. Dengan pendekatan fenomenologi oleh Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial (yang berorientasi pada perilaku orang pada masa lalu, sekarang dan akan datang). Dengan kata lain, mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna dan kesadaran. Dimana manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Sehingga ada penerimaan timbal balik, pemahaman atas dasar pengalaman bersama. Jadi hasil penelitian ini bukanlah berupa sebuah angka-angka melainkan hasil dari pengukuran, akan tetapi berupa informasi.

Menurut Creswell (2016), penelitian kualitatif adalah metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang oleh sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Proses penelitian kualitatif ini melibatkan upaya-upaya penting, seperti mengajukan pertanyaan, prosedur-prosedur, mengumpulkan data, menganalisis data, dan menafsirkan data. Berdasarkan pendapat diatas, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena lebih cocok untuk

menggali informasi dan membahas permasalahan ataupun hal-hal yang berkaitan dengan dampak penggunaan *gadget* pada anak. Dalam proses pengumpulan data dapat digunakan seperti, observasi, wawancara, dan dokumentasi.

B. Setting dan Subjek Penelitian

1. Setting Penelitian

Lokasi penelitian ini di RT 20 Perumahan Bougenvil Lestari Kota Jambi, karena permasalahan yang diajukan dalam latar belakang masalah relevan dengan keadaan di lapangan. Alasannya agar dalam penelitian serta hasil pengamat ini sesuai dengan keadaan dan kondisi sebenarnya. Waktu pelaksanaan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023.

2. Subjek Penelitian

Subjek yang diteliti adalah orang tua, anak dan pemuka masyarakat. Teknik dalam penelitian ini adalah teknik *Purposive sampling*, yaitu: “metodologi pengambilan sampel secara acak dimana kelompok sampel ditargetkan memiliki atribut-atribut tertentu (Sugiyono, 2008). Metode ini dapat digunakan pada banyak populasi, tetapi lebih efektif dengan ukuran sampel yang lebih kecil dan populasi yang lebih homogen.” Pengambilan sampel bermanfaat karena peneliti dapat meneliti semua data. Maka selanjutnya ditetapkan informan kunci orang tua di RT 20 yang memiliki anak antara umur 6-15 tahun, sedangkan responden adalah tokoh adat 1 orang, tokoh agama 2 orang, tokoh masyarakat 4 orang. Subjek dalam penelitian ini sebagian didatangi dan diwawancarai, dan sebagian yang lain didatangi untuk diamati secara langsung. Hal ini dilakukan untuk penyesuaian informasi atau data yang diperoleh melalui wawancara dengan data yang diperoleh melalui observasi melalui teknik *tringulasi*, sehingga data atau informasi sampai pada titik jenuh.

C. Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

a) Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Data tersebut menjadi data sekunder kalau di pergunkana orang yang tidak berhubungan langsung dengan peneletian yang bersangkutan. (Mukhtar, 2013: 87).

Data ini diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara kepada para responden yaitu para orang tua yang memiliki anak berusia 6-15 tahun dan berbagai pihak yang telah di pilih menjadi sampel atau responden di Rukun Tetangga 20 Perumahan Bougenvil Lestari Kota Jambi.

b) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh peneliti misalnya dari dokumentasi atau publikasi lainnya. (Mukhtar, 2014:90). Data sekunder yang penulis maksudkan dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh dari data yang sudah terdokumentasi di RT.20 Perumahan Bougenvil Lestari Kota Jambi. Adapun data sekunder tersebut adalah antara lain:

- (1) Historis dan Geografis
- (2) Struktur Pemerintahan
- (3) Keadaan Penduduk dan Ekonomi
- (4) Keadaan Agama dan Pendidikan

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini orang dan materi yang terdapat di lingkungan RT.20 Perumahan Bougenvil Lestari Kota Jambi yang meliputi : Orang tua yang memiliki anak usia 6-15 tahun, anak usia 6-15 tahun , ketua RT.20 Perumahan Bougenvil Lestari, arsip, dan peristiwa/kejadian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses yang krusial dalam suatu penelitian, dikarenakan ini adalah proses yang menentukan data-data apa saja yang nantinya akan dibahas pada bagian pembahasan penelitian. Hal ini juga dikarenakan bahwa tujuan utama penelitian hanya akan dapat dicapai apabila data yang diinginkan telah didapatkan. Oleh karena itu, mengetahui teknik pengumpulan data apa yang akan dilakukan dalam hal ini adalah hal yang penting untuk dilakukan (Sigit Hermawan & Amirullah, 2021).

1. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu objek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati. Pengamatan langsung yang di maksud disini dapat berupa kegiatan melihat, mendengar, atau kegiatan dengan alat indra dan lainnya.

Teknik pengamatan ini didasarkan atas pengamatan secara langsung, (Lexy J Moleong, 2017: 125) Metode ini dilakukan dengan jalan terjun langsung kedalam lingkungan dimana penelitian itu dilakukan disertai dengan pencatatan terhadap hal-hal yang muncul terkait dengan informasi data yang dibutuhkan. Penulis menggunakan metode ini untuk mengamati secara langsung data yang ada di lapangan, terutama tentang data yang ada di RT.20 Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi.

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Observasi digunakan untuk mengetahui secara langsung terhadap gejala-gejala yang ada pada objek penelitian, yaitu pada

lingkungan masyarakat yang mempunyai anak berusia (6-15 tahun) dalam keluarga muslim.

2. Wawancara

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Proses wawancara ini terjadi dengan adanya komunikasi bolak balik antara pewawancara dengan Wawancara mendalam adalah sebuah dialog yang dilaksanakan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari terwawancara.

Wawancara dilakukan terhadap subjek penelitian, yaitu ketua RT, orangtua, dan anak yang digunakan untuk pengumpulan data yang relevan atau sesuai dengan permasalahan peneliti dan memperoleh data yang komplit tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku pada Anak di Perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi. Adapun datanya meliputi :

- a. Bentuk Penggunaan *gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku pada anak Perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi
- b. Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku pada anak di Perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi
- c. Dampak penggunaan *gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku pada anak perumahan Bougenvile Lestari RT.20 Kota Jambi

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, rapat, agenda, dan sebagainya. (Arikunto, 2006: 231)

Metode ini “merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan. Metode ini hanya mengambil data yang sudah ada seperti jumlah anak, pendapatan, luas tanah, jumlah penduduk, dan sebagainya” (Basrowi, 2008:158).

Dengan menggunakan metode dokumentasi ini mempermudah dalam pengamatan dan mewawancarai serta memperkuat penulis terhadap kebenaran data yang akan dianalisis. Metode ini peneliti gunakan untuk memperoleh data sebagai berikut :

1. Historis dan Geografis
2. Struktur Pemerintahan
3. Keadaan Penduduk dan Ekonomi
4. Keadaan Agama dan Pendidikan

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperlukan dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabar kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan di pelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di pahami oleh diri sendiri dan orang lain.

1. Reduksi data

Reduksi data di artikan sebagai proses pemilihan, pemusatan, perhatian, pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data-data kasar yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. (Huberman, Athew, 2007: 16). Masalah mengenai gambaran umum yaitu mengenai gambaran umum tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougenvil Lestari

Kota Jambi, yang diambil melalui wawancara dan observasi kemudian dianalisis dengan menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasikan data tersebut sehingga bisa disajikan.

2. Penyajian data

Penyajian data sebagai sekumpulan data/informasi tersusun yang member kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. (Huberman, Athew, 2007 : 17). Penyajian data mengenai Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougenvil Lestari Kota Jambi, yang telah direduksi melalui bab-bab yang sudah tersedia.

3. Verifikasi/ penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan sebagian dan suatu kegiatan dari konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian dalam pikiran penganalisis dengan menulis suatu tinjauan ulang pada catatan. (Huberman, Athew, 2007 : 19). Hasil penyajian data bisa diambil kesimpulan tentang temuan lapangan mengenai Dampak *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougenvil Lestari Kota Jambi.

F. Uji Keterpercayaan Data (Trustworthines)

Untuk menetapkan keterpercayaan data, maka diperlukan tehnik pemeriksaan. Pelaksanaan pemeriksaan didasarkan atas sejumlah kriteria tertentu, ada beberapa tehnik yang digunakan dalam pengecekan keabsahan temuan, diantaranya :

1. Perpanjang keikutsertaan

Perpanjang keikutsertaan dalam artian memperpanjang waktu di lapangan sehingga kejenuhan pengumpulan data tercapai. Jika hal ini dilakukan maka membatasi membatasi gangguan dari dampak peneliti pada konteks, membatasi kekeliruan peneliti, dan mengkompensasikan

pengaruh dari kejadian atau peristiwa yang memiliki pengaruh sesaat. Perpanjangan waktu di lapangan akan memungkinkan penungkatan derajat kepercayaan data yang dikumpul. (Abdussamad, 2022: 219)

2. Ketekunan Pengamatan

Ketekunan dalam pengamatan berarti menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri terhadap hal-hal tersebut secara rinci berkesinambungan terhadap faktor-faktor yang menonjol. Hal ini diharapkan dapat mengurangi distorsi data yang timbul akibat peneliti terburu-buru dalam menilai suatu persoalan, ataupun kesalahan responden yang tidak benar dalam memberikan informasi (Fitri & Haryanti, 2020).

3. Triangulasi

Trianggulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu diluar data pokok. Untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu, terdapat empat macam teknik pemeriksaan menggunakan sumber, metode, penyidik, dan teori. (Lexy J Moleong, 2017: 330)

G. Jadwal Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan selama 5 (lima) bulan, mulai dari september 2022 sampai Januari 2023, dengan langkah-langkah sebagai berikut :

No	Kegiatan	Bulan/Tahun																															
		Okt 2022				Nov 2022				Des 2022				Januari 2023				Februari 2023				Maret 2023				Mei 2023				Juni 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan judul dan pengesahan judul	X																															
2	Pembuatan proposal		X	X	X																												
3	Pengajuan proposal dan penunjukan dosen Pembimbing					X	X	X	X																								
4	Bimbingan dan perbaikan proposal								X	X	X	X																					
5	Seminar proposal													X																			
6	Perbaikan seminar proposal														X																		
7	Pengesahan judul dan izin riset															X																	
8	Plaksanaan riset																X																
9	Penulisan skripsi																X	X	X	X													
10	Bimbingan dan perbaikan Skripsi																				X	X	X	X									
11	Acc skripsi dan sidang munaqasah																								X								

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumber aslinya.
 a. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak melupakan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Temuan Umum

1. Sejarah Perumahan Bougenville Lestari

Tanah bougenville yang ada di Jl. Thaib Fachruddin telah berdiri sejak tahun 1995. Pada awalnya tanah tanpa bangunan ini hak milik dari Bapak H. Bujang, lalu pada tahun 1996 tanah tersebut di pindah tangankan atau dibeli oleh Devloper yaitu Bapak Sandi Hasan. Kemudian pada tahun 1996 Bapak Sandi memiliki ide usaha dengan memulai membangun sebuah melalui PT.Cakra Ananta Griya perumahan diatas tanahnya yang telah dibeli tadi. Perumahan tersebut diberi nama perumahan Bougenville Lestari. Asal muasal nama perumahan bougenville ini diambil dari tanaman yang tumbuh diatas tanah tersebut. Mulai dari awal selesainya bangunan perumahan tersebut di tahun 1997, mulai saat itu satu persatu bangunan yang sudah jadi selalu banjir peminat dikarenakan perumahan tersebut memiliki lokasi yang sangat strategis.

Diwilyah simpang rimbo sendiri, perumahan ini termasuk perumahan dengan peminat tertinggi. Perumahan ini sendiri memiliki 13 RT dan terdiri dari banyak blok. Di setiap bloknya memiliki bentuk yang berbeda sesuai dengan type nya. Tetapi, dengan type yang berbeda-beda bahan dasar pembuatan perumahan ini sendiri tetap sama seperti terdiri dari batako dengan tanah sebesar 150m² dengan masing-masing luas type rumah sebesar 36.

Dibalik banyaknya peminat, ditahun 1996 perumahan ini juga memiliki kekurangannya. Beberapa diantaranya masih belum berdiri tempat ibadah seperti musholla, masjid dan lain-lain. Jalanan pun masih jalanan yang berbatuan, dengan tanah merahnya sehingga warga yang tinggal di area perumahan tersebut masih kesulitan untuk beribadah di tempat umum. Jalan satu-satunya untuk beribadah di tempat umum,

mereka tersebut harus keluar perumahan untuk mencari musholla atau masjid di luar area pemukiman.

Dengan seiring berjalannya waktu dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, perumahan tersebut telah berdiri beberapa musholla dan masjid dengan jalanan yang kondisinya jauh lebih baik dari sebelumnya. Dan sekarang, jalanan perumahan bougenville lestari menjadi jalan utama untuk keluar masuknya kendaraan. Mulai dari kendaraan roda dua hingga roda empat. Jalanan ini, bisa jadi penghubung ke jalan lintas maupun ke jalan nes. Hingga saat sekarang ini perumahan bougenville dapat dikategorikan sebagai perumahan yang padat penduduknya dengan aktivitas masyarakat yang tinggi. Pada tahun 2008 perumahan Bougenville Lestari ini di jalankan air PDAM yang hidup 1 kali sehari.

2. Letak Geografis Perumahan Bougenville Lestari

Secara geografis tempat ini yang mana di RT. 20 Perumahan Bougenville Lestari, Kelurahan Kenali Besar, Kecamatan Alam Barajo, Kota Jambi.

- Sebelah Utara berbatasan dengan Terminal Alam Barajo
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Perumahan Mendalo Park
- Sebelah Timur berbatasan dengan Kampoeng Radja
- Sebelah Barat berbatasan dengan Puskesmas Kenali Besar

3. Visi dan Misi Perumahan Bougenville Lestari

Visi Perumahan Bougenville Lestari

- Meningkatkan kualitas kehidupan beragama dalam mewujudkan masyarakat yang beriman dan bertaqwa
- Meningkatkan sistem keamanan dalam upaya terciptanya rasa aman di masyarakat perumahan bougenville

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



- Mewujudkan keharmonisan dari RT ke RT sehingga menciptakan kedamaian dan ketentraman antar sesama masyarakat

Misi Perumahan Bougenville Lestari

- Meningkatkan kualitas kehidupan beragama dalam mewujudkan masyarakat beriman dan bertaqwa
- Meningkatkan kualitas pendidikan yang merata dan terjangkau
- Meningkatkan keamanan sehingga masyarakat lebih merasa nyaman dan tentram.

4. Struktur Organisasi Perumahan Bougenville Lestari

Organisasi yang baik dapat menunjukkan kegiatan yang baik dan juga merupakan pendukung dalam pelaksanaan segala program kerja organisasi tersebut, begitupun di RT.20 Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi. Secara operasional struktur organisasi ini sudah mempunyai tugas dan waktunya masing-masing dan menjalankan tugas sehari-hari. Berikut struktur organisasi perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi.

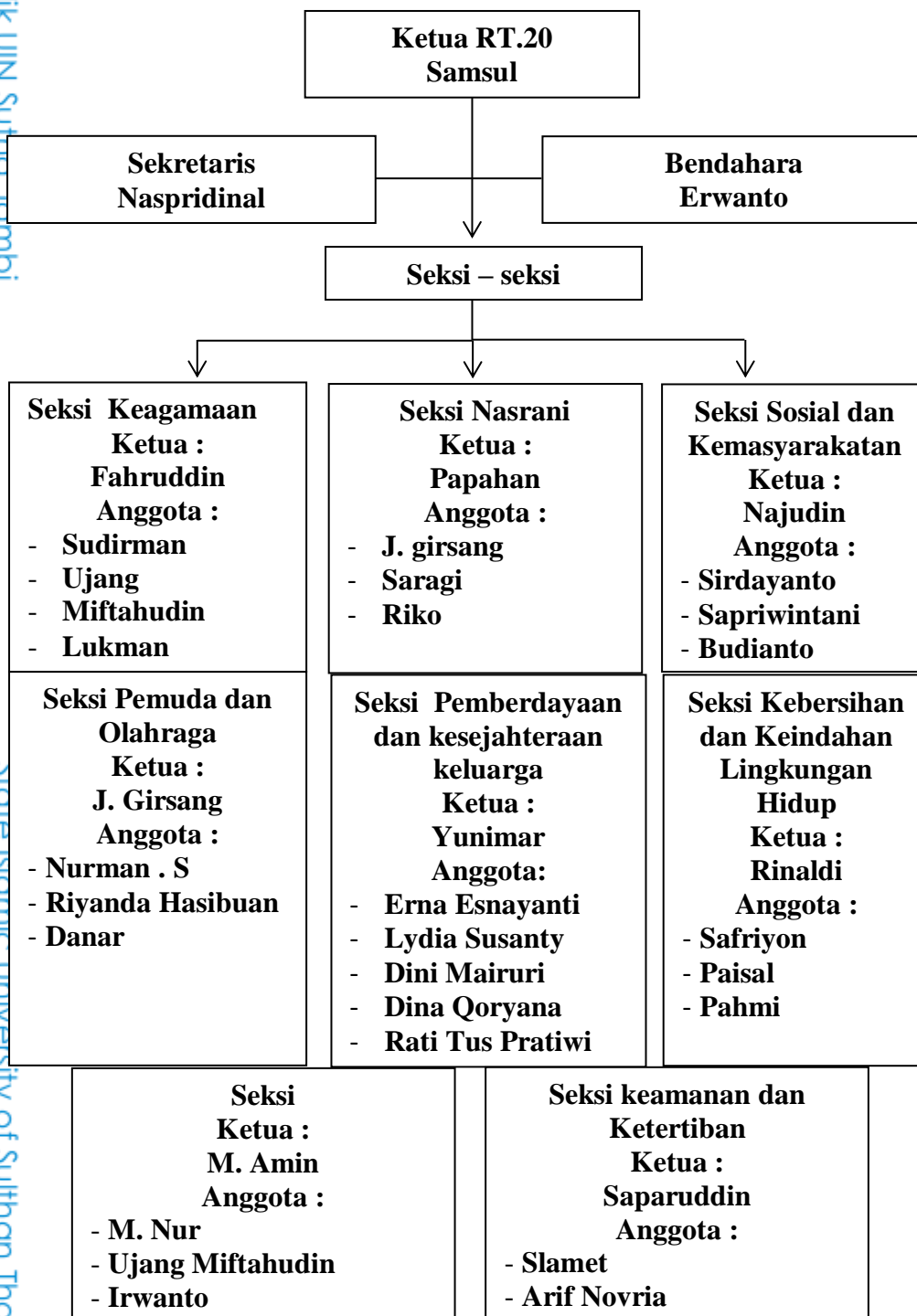
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Struktur Organisasi RT.20 Perumahan Bougenville Lestari 2023

Gambar 4.1



Sumber : Dokumentasi RT.20 2023



5. Keadaan Penduduk

Penduduk ialah masyarakat yang secara hokum berhak tinggal di daerah tersebut. Dengan kata lain ialah yang mempunyai surat resmi untuk tinggal di situ. Sama hal nya penduduk yang ada di RT.20, yang dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.1 Keadaan Penduduk RT.20

NO	Keterangan	Jumlah
1	Laki-laki	29
2	Perempuan	25
3	Anak-anak	21

Sumber : Dokumentasi RT.20 2023

6. Keadaan Ekonomi

Keadaan ekonomi ini merupaka suatu keadaan secara rasional dan menetapkan seseorang dalam posisi tertentu dalam masyarakat. Sama hal nya dengan keadaan ekonomi yang ada di RT.20, yang dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 4.2 Keadaan Ekonomi RT.20

No	Jenis Pekerjaan	Jumlah
1	PNS	4
2	Buruh/serabutan	8
3	Swasta	7
4	Pedagang	12

Sumber : Dokumentasi RT.20 2023

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunthra Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthra Jambi



7. Keadaan Keagamaan

Berbicara keagamaan tak lain hal nya ialah mengenai suatu kepercayaan yang di anut oleh masyarakat. Sama hal nya keadaan keagamaan yang ada di RT.20, yang dapat dilihat pada table berikut :

Tabel 3.4 Keadaan Keagamaan RT.20

No	Agama	Jumlah
1	Islam	57
2	Kristen	18

Sumber : Dokumentasi RT.20 2023

B. Temuan Khusus

1. Penggunaan *Gadget* Pada Anak di RT.20 Perumahan Bouegnville Lestari Kota Jambi

Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Bahkan kemajuan *gadget* bukan hanya melanda masyarakat kota, namun juga dapat dinikmati oleh masyarakat pelosok-pelosok desa. Akibatnya segala informasi baik yang bernilai positif maupun negatif dapat dengan mudahnya di akses oleh siapapun, termasuk anak dan remaja. Ketergantungan anak dan remaja dalam menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi sifat dan perilaku dalam kehidupannya. Pengaruh-pengaruh buruk penggunaan *gadget* dapat merusak kepribadian anak khususnya pengetahuan serta pelaksanaan ibadah sholat wajib lima waktu. Ibadah sholat wajib lima waktu yang semestinya merupakan kewajiban bagi umat muslim didunia kini ternyata sangat minim/lalai untuk dilakukan. Penggunaan *gadget* dapat menimbulkan rasa malas sehingga meninggalkan ibadah yang semestinya dikerjakan.

Menurut keterangan yang peneliti dapat dari beberapa narasumber, anak di perumahan Bouegnville Lestari sebagian besar sudah mempunyai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

gadget sendiri. Mereka di beri *gadget* bekas pemakaian orangtua mereka sendiri , namun ada beberapa anak juga yang tidak mempunyai *gadget* tetapi memainkan milik orang tua nya (observasi, 10 Maret 2023)

a. Pemahaman Orang tua mengenai *gadget*

Pemahaman tentang *gadget* ini juga dapat dilihat dari latar belakang pekerjaan orang tua pada anak di perumahan Bougenville lestari. Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa orang tua di Perumahan Bougenville Lestari mengenai apa itu *gadget* .

Menurut ibu Dina ibu dari Dandi (11 tahun) beliau merupakan ibu rumah tangga yang juga bekerja sebagai seorang guru, beliau sangat tau apa itu istilah *gadget*, dengan latar belakang sebagai seorang guru yang juga banyak menggunakan *gadget* untuk kegiatan mengajar apa lagi waktu saat pandemi kemarin. Beliau mengatakan :

“*Gadget* mengacu pada perangkat elektronik yang dirancang untuk memberikan fungsi khusus. *Gadget* sering kali digunakan dalam kehidupan sehari-hari untuk keperluan komunikasi, hiburan, atau produktivitas. *Gadget* itu ada beberapa seperti laptop ataupun tablet, tetapi yang lebih saya pahami *gadget* itu menurut saya *handphone*. Fungsi dari *handphone* ini sungguh beragam apa lagi untuk saya yang berprofesi sebagai tenaga pendidik yang banyak memerlukan *handphone* sebagai sumber mencari materi ataupun keperluan dalam mengajar lainnya”. (Wawancara, 10 Maret 2023).

Hasil dari Observasi yang peneliti lihat Salah satu faktor dalam pemahaman istilah *gadget* dan pemanfaatannya juga terdapat pada latar belakang ataupun profesi seseorang. Dengan latar belakang yang kerap berkaitan dengan teknologi tentu saja berpengaruh terhadap banyaknya pemahaman mengenai istilah-istilah baru ataupun ikut andil dalam kemajuan teknologi. (Observasi, 10 Maret 2023)

Hal ini juga dapat diperjelas kembali dengan hasil wawancara penulis dengan Ibu Mulyana, ibu dari Zikri (11 tahun) beliau juga merupakan guru PAI di salah satu STM yang ada di kota Jambi. beliau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

juga mengetahui apa itu *gadget* dan banyak hal positif yang mampu diambil dari *gadget*, beliau menyatakan :

“saya tau apa itu *gadget* jika berbicara sudut pandang sebagai seorang guru, saya mengartikan *gadget* ini dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. *Gadget* modern, seperti *smartphone*, *tablet*, laptop, memeberikan akses ke sumber daya pendidikan yang luas. Begitupun saya sebagai seorang ibu, saya melihat ada manfaat dan juga tantangan dalam penggunaan *gadget* oleh anak-anak. Secara positif *gadget* dapat memberikan akses ke informasi dan sumber daya pendidikan yang luas. (wawancara, 10 Maret 2023).

Pemahaman *gadget* di kalangan ibu rumah tangga ataupun yang tidak berlatar belakang bekerja dan mempunyai profesi, *gadget* hanya di artikan sebagai *handphone*.

Hal ini dapat dilihat dari hasil wawancara penulis dan ibu Tika ibu dari Dirly (13 tahun) beliau merupakan seorang ibu rumah tangga. Beliau menyatakan :

“saya pernah mendengar istilah *gadget*, namun menurut pemahaman saya *gadget* itu adalah *handphone*, *handphone* yang memiliki dampak negatif dan juga positif. Tergantung cara pemakainnya, jika dampak positif tentunya akan mempermudah banyak hal untuk diakses, dampak negatifnya jika kecanduan dalam pemakaian terlebih lagi jika hanya digunakan untuk bermain *game online* saja”. (Wawancara, 10 Maret 2023)

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan diatas dapat lihat bahwa memang benar kebanyakan orangtua atau ibu rumah tangga lebih memahami istilah *gadget* hanyalah sebuah alat elektronik yang berbentuk *handphone* yang sering sekali kita gunakan sehari-hari. *Handphone* yang dapat mudah kita gunakan untuk mengakses hal-hal yang ingin kita cari, *handphone* yang memudahkan dalam mendekati yang jauh untuk berkomunikasi. Di kalangan ibu rumah tangga, faktor mereka menganggap *gadget* itu hanyalah *handphone* karena mereka tidak bisa menggunakan atau mengakses *gadget* lainnya, seperti laptop, *tablet* dsb. Sehingga, timbul dalam pemikiran mereka ketika ditanya apa itu *gadget* mereka hanya tau *gadget* itu sebagai *handphone*.



b. Pengawasan orangtua

Pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* terhadap anak sangat penting untuk memastikan penggunaan yang sehat dan bertanggung jawab. Begitupun dalam pengawasan penggunaan *gadget* terhadap pelaksanaan ibadah dan perilaku pada anak di perumahan bougenville lestari. Beberapa anak masih tetap dalam pengawasan orangtua, dan beberapa lainnya cenderung masih ada yang kurang di awasi oleh orangtuanya. Meski respon anak berbeda-beda dalam menyikapi pengawasan orangtua tersebut. Masih ada anak yang mudah untuk dinasehati, seperti Dandi (11 Tahun) anak dari Ibu Dina yang telah di wawancarai penulis, beliau mengatakan :

“Setiap kali anak saya menggunakan *gadget* terlalu lama saya selalu menegurnya dengan memberikan arahan dan nasehat kepada anak saya. Apalagi jika sudah memasuki waktu-waktu sholat ataupun jika telah tiba jadwal mengaji anak saya masih mau mendengarkan saya dan langsung berhenti untuk bermain *gadget*. Anak saya masih terbilang anak yang manut-manut saja dan tidak susah untuk diatur. Mengenai ngajinya juga dia sudah hafal *Juz* 30 dan sekarang lagi proses penghafalan *Juz* 29. ”(wawancara, 10 Maret 2023).

Hal ini kemudian juga didukung dengan hasil wawancara penulis dengan Pendapat dari ibu Desi, ibu dari Husni (13 tahun) dan Najwan (11 tahun). Mengenai pengawasannya terhadap anak, beliau mengatakan benar-benar sangat memberi batasan dalam menggunakan *gadget*.

“Husni walaupun sudah menginjak masa MTS tetapi tetap masih menggunakan Hp bersama. Yang dimana aplikasi seperti whatsapp nya masih dapat saya awasi. Husni belum di bebaskan untuk punya Hp sendiri. Dia bahkan tidak memiliki sosial media apapun. Yang dapat diakses nya untuk saat ini hanya untuk keperluan sekolah saja. Begitupun dengan Najwan yang boleh menggunakan *gadget* pada saat waktu tertentu saja. Memang yang diakses nya *game online*, tetapi ketika dia sedang bermain selalu masih dalam pantauan beliau. Dan untuk pelaksanaan sholat Husni merupakan anak yang termaksud taat dalam pelaksanaan ibadah nya. Kalau mengaji kadang-kadang. Berbeda hal nya dengan Husni, Najwan agak susah untuk disuruh sholat, walaupun pergi sholat ke Musholla dia bertingkah seperti anak pada umumnya yang masih main-main”. (wawancara 10 Maret 2023)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai bahan dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Selain bentuk pengawasan di atas ada beberapa anak yang peneliti lihat masih ada yang tidak di pantau oleh orangtuanya disaat adzan zuhur berkumandang dia masih sibuk memainkan *gadget* nya (observasi, 10 Maret 2023).

Hal ini kemudian juga didukung dengan hasil wawancara penulis dengan ibu Mulyana, ibu dari Zikri (11 tahun). Mengenai pengawasannya terhadap anak, beliau menyatakan:

“saya sibuk kerja jadi saya kurang mengontrol pemakaian *gadget* kepada anak saya. Yang saya tau anak saya yang paling banyak di aksesnya ialah bermain *game online*. Dan untuk perihal pelaksanaan sholat tentu saja terkadang masih sering di lalaikan, ketika disuruh kadang-kadang nurut dan kadang-kadang tidak. Kalau ngaji nya, dia ngaji dirumah sama saya setiap ba'da maghrib.”(wawancara, 10 Maret 2023)

Hal ini kemudian juga didukung dengan hasil wawancara penulis dengan Ibu Dini ibu dari Diwa (8 Tahun) yang mengatakan sebagai berikut:

“Ketika saya sedang tidak dirumah dan sedang bekerja, saya tidak bisa memantau kegiatan anak saya saat menggunakan *gadget* saya hanya memberikan nasihat dan arahan dengan pelan agar dapat dipahami oleh anak. Tetapi yang namanya anak tetap saja kadang tidak mendengarkan apa yang kita katakana kepada mereka. Mengenai pelaksanaan sholat, anak saya baru mulai untuk belajar sholat terlebih lagi dia sekolah di SDIT yang menerapkan nilai keagamaan. Namun, belum sepenuhnya menjalankan sholat. Tetapi untuk pelaksanaan mengaji anak saya selalu pergi mengaji disaat ba'da maghrib dan juga siang hari ada guru ngaji yang datang kerumah.”. (wawancara, 10 Maret 2023)

Hasil dari observasi dan wawancara peneliti menunjukkan bahwa peran orang tua dalam mengontrol atau mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia yakni dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, selektif dalam memilihkan aplikasi *gadget* pada anak, memperhatikan jadwal waktu ibadah anak. Dampak positif penggunaan *gadget* yakni dapat menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, dan

mempermudah komunikasi, sedangkan dampak negatif penggunaan *gadget* mengabaikan perintah orang tua, kecanduan, serta konsentrasi belajar yang menurun. Hendaknya orang tua lebih mengawasi anak dalam penggunaan *gadget* dengan memberikan aturan atau batasan waktu.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi anak cenderung menggunakan *gadget* di Perumahan Bougenville lestari Kota Jambi

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Dengan semakin banyaknya *Gadget* dan pengaruh aplikasi yang ditawarkan, akan menimbulkan sebuah daya tarik bagi umat manusia khususnya pada anak-anak. Hal tersebut akan memberikan keinginan pada anak untuk menggunakan *Gadget* baik untuk sebuah hiburan baik berupa menonton youtube atau main game.

Adapun faktor-faktor yang membuat anak cenderung menggunakan *Gadget* antara lain:

a. Orang tua yang memfasilitasi *gadget*

Penggunaan *gadget* terhadap anak merupakan suatu yang mempunyai dampak terhadap penggunanya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan *gadget* pada anak harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan orang tua.

Faktor orang tua yang memfasilitasi *gadget* ini di simpulkan dari beberapa wawancara yang dilakukan peneliti bersama ibu-ibu di Perumahan Bougenville Lestari. Sebagaimana hasil wawancara ibu Tika menyatakan :

“saya membolehkan anak untuk bermain *gadget* dan bahkan saya memfasilitasi dengan *gadget*. Saya lebih senang kalau anak saya diam dirumah dari pada anak saya main keluar rumah soalnya kalau main diluar anak akan sulit dipantau jadi saya memberikan kebebasan kepada anak saya untuk menggunakan *gadget*. (Wawancara 18 Maret 2023)

Hal ini kemudian juga sesuai dengan hasil Observasi (18 Maret 2023) yang penulis lakukan dimana pada saat itu penulis melihat dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





mendengarkan ibu Tika memberitahukan kepada anaknya agar tetap dirumah saja .

Selanjutnya hal serupa juga peneliti dapatkan dari wawancara bersama ibu Dina beliau menyatakan :

“Saya memiliki dua anak, untuk anak saya yang pertama itu sudah sekolah SD dan bisa mengoperasikan *gadget* karena hal ini lah adiknya yang berusia 6 tahun menjadi tau tentang *gadget* sehingga terkadang ketika kakaknya menggunakan *gadget* adiknya pun ingin melakukan hal yang sama bila tidak dituruti dia akan menangis dengan begitu saya memberikan dia *gadget* agar tidak menangis lagi”. (wawancara, 18 Maret 2023)

Hal ini disampaikan pula oleh ibu Desi :

“Anak saya sering melihat saya menggunakan *gadget* jadi terkadang ketika saya lengah anak saya menggunakan *gadget* tanpa sepengetahuan saya tau-tau nanti dibagian notif *gadget* anak saya bisa mengaplikasikan *gadget* dengan membuka *youtube*”.(wawancara, 18 Maret 2023)

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti ditemui bahwa rata-rata orang tua yang memberikan fasilitas *gadget* kepada anak mereka dengan berbagai alasan. Mulai dari alasan kesibukan dimana orangtua tidak dapat mengawasi anak mereka hingga alasan *gadget* sebagai pengalihan agar anak tidak bermain keluar rumah. Anak- anak di perumahan Bougenville Lestari yang dari usia 4-6 tahun sudah pandai memainkan *gadget*. (Observasi, 18-19 Maret 2023)

Tidak dapat dipungkiri untuk zaman sekarang anak erat berkaitan dengan *gadget*. Orang tua memiliki peranan penting dalam hal ini karena orang tua merupakan orang yang paling dekat dengan anak. Anak pada masa pra sekolah 80% lebih cepat menangkap apa yang dia lihat berbeda dengan orang dewasa. Oleh karena itu orang tua disini berperan penting dalam tumbuh kembang anak.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagai bagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis bersama beberapa narasumber diatas dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi anak adalah lingkungan keluarga khususnya orang tua.

Orang tua yang memberikan keluwesan dan izin kepada anak untuk menggunakan *gadget* dan ketika orang tua terlalu sering menggunakan *gadget* di depan anak sehingga anak akan menjadi lebih mudah terpengaruh dan ingin memainkan *gadget*. orang tua memiliki alasan masing-masing mengapa anak bisa cenderung menggunakan *gadget* antara lain, orang tua tidak mau anaknya gagal teknologi, orang tua dengan pola asuh otoriter lebih suka anaknya diam dirumah, meniru kegiatan yang dilakukan oleh orang sekitar, anak cenderung meniru apa yang dilakukan oleh orang tuanya.

b. Kesibukan orangtua

Selanjutnya juga karena pekerjaan orangtua, berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti memang ditemui bahwa ada beberapa dari orang tua anak-anak itu bekerja di sekolah dan kantor, kurangnya waktu orang tua bersama anak dirumah karena sibuk bekerja. (Observasi, 20- 22 Maret 2023)

Kemudian hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Ibu Dini yang dimana beliau merupakan seorang ibu rumah tangga yang juga bekerja di salah satu perusahaan di kota Jambi, beliau menyatakan :

“Saya pribadi sebenarnya keberatan untuk memberikan anak fasilitas untuk menggunakan *gadget* tetapi kerana saya dan suami sibuk kerja jadi salah satu cara agar anak saya tidak rewel ketika saya bekerja jadi saya memberikan anak saya fasilitas untuk bermain *gadget*, anak saya tinggal dirumah di asuh oleh neneknya, maka saya berikan hp untuk hiburan anak”.(wawancara, 20 Maret 2023)

Kemudian berdasarkan Observasi (20 Maret 2023) dimana penulis melihat bahwa Diwa sedang bermain *gadget* pada siang hari yang harusnya bisa di manfaatkan untuk tidur siang tetapi malah asik menonton

vidio yang ada pada aplikasi *youtube* di *handphone* nya. Yang dimana pada saat itu posisi Ibu Dini sedang tidak di rumah karena bekerja, anak beliau di titipkan pada orangtua nya. (Observasi, 21 Maret 2023).

Kemudian hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Ibu Desi yang memberika *gadget* kepada anak agar anak tidak mengganggu ketika beliau sedang bekerja ataupun melakukan pekerjaan rumah, yang mana beliau mengatakan sebagai berikut:

“saya kan kerja dek, pada saat saya kerja, jadi jarang dengan anak saya, maka untuk hiburan anak itu ketika saya tidak ada maka *gadget* saya kasih ke dia supaya dia tidak keluyuran main keluar rumah. Dan juga pada saat saya lagi mengerjakan pekerjaan rumah, saya memberikan hp kepada dia supaya anak tidak merengek dan mengganggu saya”. (wawancara, 20 Maret 2023)

Dari uraian wawancara dan observasi yang penulis lakukan diatas dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa Orangtua sering kali khawatir bahkan jengkel dengan dampak negatif *gadget* bagi anak mereka. Namun tanpa disadari mereka justru yang memberikan dan mengajarkan *gadget* pada anak mereka, dengan berbagai macam alasan salah satunya ialah faktor kesibukan mereka.

c. Kurangnya pencegahan orang tua

Kurangnya pencegahan orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anakpun juga menjadi faktor yang meyebabkan anak cenderung menggunakan *gadget* hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti memang ditemui bahwa ada beberapa anak yang menggunakan *gadget* tanpa sepengetahuan orang tua. Kurangya perhatian orangtua (observasi, 20 Maret 2023)

Ibu Tika menanyakan:

“saya pribadi tau mengenai dampak penggunaan pada *gadget*, tetapi karna saya sebagai orang tua kurang terlalu paham tentang *gadget* maka dari itu saya membiarkan anak saya memainkan *gadget*” (wawancara, 20 Maret 2023).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Berdasarkan pengamatan penulis terhadap faktor yang mempengaruhi anak cenderung menggunakan gadget di perumahan Boougenville lestari salah satunya adalah faktor yang di timbulkan dari orangtua, yaitu seperti kesibukan orang tua dan juga kurangnya pencegahan orang tua.

d. Faktor Teknologi

Mungkin banyak yang tidak sadar bahwa *design* dan pengembangan teknologi *gadget* sekarang ini memang diciptakan untuk membuat orang merasa kecanduan terhadap penggunaan *gadget* tersebut. Beberapa bentuk design teknologi yang dapat menjadi faktor yang mempengaruhi anak kecanduan *gadget* tersebut seperti pilihan warna pada setiap aplikasi dan video pada *gadget* yang sangat cerah karena memang warna yang cerah tersebut lebih menarik bagi anak untuk dieksplorasi. Selain warna, teknologi *autoplay* yang memudahkan penggunaan, faktor kejut dan pembaruan, serta adanya notifikasi menjadikan anak juga akan mudah mengalami kecanduan *gadget* tersebut.

Seperti pengamatan penulis terhadap aplikasi-aplikasi yang di pergunakan anak yaitu aplikasi-aplikasi yang menghasilkan video yang menarik, berwarna seperti *youtube* dan *game online*. Selain dua aplikasi tersebut juga ada aplikasi social media yang mampu mempermudah kegiatan seperti *whatsapp*, *instagram*, dan *tiktok*. (observasi, 22 Maret 2023).

Hal tersebut juga dapat di perjelas pada wawancara berikut dengan beberapa anak di RT.20 Perumahan Bougenville Lestari.

Dirly (13 Tahun) menyatakan :

“Yang lebih sering saya buka di hp ialah *game online*, *game free fire*, *mobile legends*. Dua *game* itu seru. Walaupun kalau lagi kalah saya kesal dan emosi. *Game* nya bagus, kalau di *Mobile Legends* hero yang sering saya gunakan Johnson karena bisa merubah karakter menjadi sebuah mobil” (wawancara, 23 Maret 2023).

Hal ini kemudian didukung dengan hasil wawancara penulis dengan juga sesuai dengan Andin (13 Tahun) yang menyatakan :

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

“Dari aplikasi *whatsapp* saya bisa mudah untuk chattingan sama teman, untuk bertanya tentang tugas ataupun sekedar ngobrol-ngobrol seru di *whatsapp*, bias juga dengan cara mengirim VN(Voice Note) walaupun sedang berjauhan” (wawancara, 23 Maret 2023).

Kemudian hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara penulis dengan Yusi (14 Tahun), yang mana ia mengatakan sebagai berikut :

“Saya lebih banyak buka *whatsapp* untuk melihat grup mengenai informasi dari sekolah dan juga untuk chatting sama teman-teman kalau lagi gabut. Di *whatsapp* bisa menggunakan fitur *Video Call*, kadang-kadang juga lewat *Voice Note*, selain aplikasi *whatsapp*, aplikasi *Intagram* juga saya suka untuk *selfie* dan mempercantik wajah saya. Selanjutnya aplikasi *tiktok* aplikasi palin *update* untuk melihat yang sedang trand disana pasti lengkap” (wawancara, 23 Maret 2023).

Dari wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh teknologi yang canggih, khususnya pada teknologi yang terdapat di aplikasi sangat berpengaruh terhadap ketertarikan anak untuk menggunakan *gadget*.

e. Faktor Pergaulan

Pergaulan ataupun lingkungan bermain pada anak menjadi salah satu faktor terhadap pengaruh penggunaan *gadget*. Sebab dari hasil observasi yang penulis lihat, anak cenderung berkumpul dengan teman-temannya sekedar untuk bermain *game online* bersama yang terdapat pada *gadget* nya. Bukan lagi untuk memainkan permainan-permainan tradisional seperti halnya bermain kelereng, layangan, ataupun permainan interaksi langsung tanpa *gadget*. Bahkan anak yang semula ikut berkumpul tidak membawa *gadget* lalu melihat temannya berkumpul untuk memainkan *gadget* dan dia langsung bergegas pulang untuk mengambil *gadget* nya di rumah. (Observasi, 21-23Maret 2023).

3. Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Dalam Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku di RT.20 Perumahan Bouegnville Lestari Kota Jambi

a. Dampak Negatif *gadget* terhadap pelaksanaan ibadah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Berdasarkan hasil observasi pada beberapa anak di Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi penulis menemukan dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget*, terlihat bahwa anak di RT tersebut banyak yang melalaikan ibadah sholat wajib lima waktu. Saat adzan berkumandang kebanyakan anak berdiam diri dikamar sambil bermain *gadget*. Dan juga ada yang berkumpul di teras rumah bersama teman-temannya sedang bermain *game*. Ketika di ingatkan untuk melaksanakan ibadah kebanyakan dari anak tidak menghiraukan orang tuanya, dan bahkan hanya sekedar menjawab iya saja tetapi tidak dilakukannya. (observasi, 20 Maret 2023).

Selanjutnya dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak yaitu dalam hal melalaikan sholat, seperti dilihat dari kebiasaan anak pada saat sholat subuh. Kebanyakan dari mereka harus berkali-kali dibangunkan terlebih dahulu untuk sholat, dikarenakan mereka tidur larut malam memainkan *gadget*, smsan/*chattingan*, teleponan, bermain *game*, nonton *Youtube* hingga larut malam. Sholat Isya juga sering diabaikan akibat menunda-nunda waktu sholat karena keasyikan bermain *gadget*.

Hal ini di dukung oleh hasil wawancara penulis dengan ibu Tika , yang mana beliau mengatakan :

”Banyak sekali dampak buruk dari *gadget*, ketika memanggil anak saya, sering kali tidak dijawab karena sedang asyik dengan *gadget* . Apalagi ketika waktu sholat tiba, sudah disuruh berkali-kali untuk sholat tetapi tetap tidak mengindahkan panggilan saya. Setiap sholat Subuh harus di bangunkan terlebih dahulu, kalau tidak dibangunkan sampai siangpun mereka tidak akan bangun, walaupun sudah memasang alarm, alarm berbunyi di matikan dan mereka tidur lagi.” (wawancara, 20 Maret 2023)

Selanjutnya wawancara dengan ibu Mulyana orangtua dari Zikri (11 Tahun) yang dimana beliau mengungkapkan keresahan terhadap penggunaan *gadget* anaknya yang berdampak kelalaian, beliau mengatakan:

“Dia (Zikri) kalau udah main *Handhphone* mandi pun bisa lupa, kalau udah main *game online* itu kalau kita suruh dia langsung

kesal. Selanjutnya dia ketika sedang asyik bermain game sering kali lupa waktu dan kadang-kadang sampai terlewatkan waktu sholat . (wawancara, 21 Maret 2023)

Selain itu juga terlihat jelas kondisi jama'ah di musholla Asmaul Husna pada saat waktu ibadah sholat maghrib sangat sedikit sekali anak yang mau melaksanakan sholat berjama'ah di masjid. Bukan hanya pada saat waktu sholat maghrib saja akan tetapi pada saat waktu sholat yang lain pun demikian. Berdasarkan hasil observasi peneliti, bukan hanya dikalangan anak/remaja saja yang kurang antusias dalam kegiatan keagamaan tetapi dikalangan orang tua khususnya para ibu rumah tangga pun demikian. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya perhatian dari para orang tua terhadap anak mengenai keagamaannya terkhusus terhadap pelaksanaan ibadah sholat lima waktu (observasi, 22 Maret 2023).

Gadget juga dapat mengganggu konsentrasi terhadap pelaksanaan sholat. Saat seseorang menggunakan *gadget*, seperti ponsel atau tablet, kemungkinan besar mereka akan terus-menerus terganggu oleh notifikasi, pesan, atau media sosial. Hal ini dapat mengakibatkan kurangnya fokus saat melaksanakan sholat dan bahkan mengganggu khusu' dalam berdo'a kepada Allah.

Hal ini di dukung oleh hasil wawancara penulis dengan ibu Tika , yang mana beliau mengatakan :

“akibat penggunaan *gadget* pada sholat saya pernah mengalami sendiri dan juga melihat orang lain terganggu oleh gadget di masjid. Beberapa anak-anak tidak mematikan ponsel mereka sebelum memasuki masjid, dan tiba tiba poselnya berbunyi atau bergetar selama sholat. Ini tentu saja mengganggu konsentrasi orang yang sedang sholat dan juga orang lain di sekitarnya.” (wawancara, 22 Maret 2023)

Selain itu, ada juga yang menggunakan waktu sebelum atau sesudah sholat untuk berselfie dan mengupload nya di sosial media hal ini umumnya dilakukan remaja-remaja putri yang sibuk dengan gadget nya. Sedangkan putra sibuk bermain *game online* di teras masjid padahal saat itu sedang berlangsung ceramah dan juga sedang sholat teraweh pada

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai bagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



bulan suci ramadhan. Mereka lebih memilih datang ke masjid untuk berkumpul dan malah bermain game online. Selanjut pada saat tadarus al-qur'an juga begitu, alih-alih menyimak teman yang sedang mengaji mereka malah memainkan ponselnya sambil menunggu giliran. Hal ini peneliti lihat saat sedang melaksanakan taraweh di bulan ramadhan tahun 2023. (observasi, 2 April 2023)

b. Dampak Positif *gadget* terhadap pelaksanaan ibadah

Selain berdampak negatif tidak dipungkiri bahwa *gadget* juga memiliki dampak positif terhadap pelaksanaan ibadah. Seperti hasil wawancara peneliti dengan beberapa narasumber di RT.20 Perumahan Bougenville Lestari. Seperti halnya wawancara peneliti dengan Yusi, ia menyatakan :

“Dengan adanya *gadget* yang salah satunya handphone memudahkan saya dalam belajar, karena dapat mengakses tugas-tugas sekolah saya, selain itu juga dari *gadget* ada aplikasi *whatsapp* yang mempermudah komunikasi dengan teman teman melalui grup untuk bertanya soal PR atau tugas lainnya kak. Lalu mengenai dampak positifnya dalam pelaksanaan ibadah, *gadget* ini bisa juga di download aplikasi sebagai pengingat sholat. Disitu ada fitur adzan dan juga arah kiblat” (Wawancara, 23 Maret 2023)

Hal ini juga di dukung oleh hasil wawancara peneliti dengan ibu Dini beliau mengatakan :

“Dampak positif dari *gadget* ini, sebelum saya menggunakan aplikasi adzan, saya seringkali melewatkan waktu sholat atau terlambat karena lupa. Dengan aplikasi ini, saya selalu mendapatkan peringatan tepat waktu, sehingga dapat lebih fokus dan khusyuk dalam melaksanakan sholat. Selain itu memiliki Al-Qur'an digital di *gadget* saya memudahkan saya untuk membaca ayat-ayat Al-Qur'an setiap saat, bahkan ketika saya sedang berada diluar rumah atau berpergian”. (wawancara, 23 Maret 2023)

Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi penulis yang melihat langsung bahwa beberapa anak memiliki aplikasi pengingat sholat ataupun penunjuk arah kiblat yang dimana disitupun ada Al-qur'an juga. Aplikasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

bernama muslim pro dan Al-Qur'an Indonesia. (Observasi, 23 Maret 2023).

Kemudian hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan Andin salah satu anak yang merupakan seorang siswa yang pastinya banyak juga memerlukan *gadget* dalam hal pelajaran, dia mengatakan :

Dalam menggunakan *gadget* sangat bermanfaat untuk keperluan mencari jawaban tugas yang di berikan oleh guru. Tak lain juga dalam pelajaran agama yang sering banyak tugas, saya mencari jawaban dari handphone. Terkadang ada mata pelajaran tertentu yang juga di haruskan membawa handphone ke sekolah . Seperti pelajaran seni budaya, karena gurunya menyuruh untuk melihat referensi gambar untuk di gambar kembali di buku gambar. (wawancara, 23 Maret 2023).

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan peneliti dapat kita ketahui bahwa dampak dari penggunaan *gadget* tak hanya menimbulkan dampak negatif saja, tetapi juga ada dampak positifnya dalam pelaksanaan ibadah maupun dampak positif dalam hal lainnya, tetapi tetap saja gadget ini hanya harus menjadi alat bantu bukan sebagai alat pengganti.

c. Dampak Negatif *Gadget* Terhadap Perilaku Anak

Dari hasil obsrvasi yang peneliti temukan banyak sekali anak yang menggunakan bahasa tidak pantas ataupun umpatan dan juga carutan yang di dapatnya dari social media yang ada pada *gadget*. Serta juga peilaku yang ditirunya dari bermain sosial media. Terkdang ada juga beberapa hal yang sebenarnya tidak layak untuk dilihat tetapi mereka dapat mengakses dengan mudah dari internet ataupun sosial media. (observasi, 25 Maret 2023).

Hal ini juga diperkuat oleh hasil wawancar penulis dengan ibu Mulyana, beliau mengatakan :

“saya dengar kadang tiba tiba anak saya reflek mengucapkan kalimat carutan saat sedang main *game* bersama temannya, yang main bisa sambil mengeluarkan suara itu di hp” (wawancara, 25 Maret 2023).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Selain dari umpatan tersebut dampak negatif lainnya yang di timbulkan *gadget* juga terdapat pada sosial media yang kerap di gunakan. Seperti pada aplikasi tiktok anak kerap meniru hal hal buruk ataupun suatu trand yang sebenarnya itu tidak baik untuk usia mereka. (Observasi, 27 Maret 2023).

Hal ini juga di dukung oleh hasil wawancara peneliti dengan ibu Desi, beliau mengatakan :

“Anak saya sering sekali kadang meniru hal hal yang dia dapatkan di tiktok itu, ntah kadang joget-joget atau hal lain yang menurut saya itu adalah kegiatan yang tidak jelas. Saya juga kadang kalau lihat tiktok disitu terdapat vidio yang seharusnya tidak ditayangkan untuk anak-anak. Apa lagi berita viral contohnya kayak kasus perselingkuhan dan lainnya. (Wawancara, 27 Maret 2023)

Kemudian hal tersebut juga di perkuat oleh hasil wawancara peneliti dengan ibu Dina, beliau mengatakan :

“Anak saya dari sosmed itu tau istilah istilah seperti ucapan “anjayy,anjir” dan lainnya yang padahal itu pelesetan dari carutan. Ketika saya perhatika itu timbul dari pergaulan dan juga di dapat dari sosial media”

Dari hasil observasi dan juga wawancara di atas peneliti bisa menyimpulkan bahwa dampak-dampak negatif *gadget* terhadap perilaku anak ialah kebanyakan disebabkan oleh apa yang mereka lihat atau dengar dari sosial media. Bahasa bahasa baru yang sebelumnya mereka tidak tau akhirnya tau dan itu sebenarnya sangat tidak baik. Menonton hal yang tidak sesuai dengan umur juga sangat tidak baik. Orangtua hendaknya lebih mengawasi anak mereka. Dampak negatif lainnya yang juga di timbulkan dari penggunaan *gadget* ialah anak terkadang lebih cenderung banyak menggunakan waktunya hanya untuk bermain *gadget* hingga menurun sikap sosialnya.

d. Dampak Positif Terhadap Perilaku Anak



Berbicara mengenai dampak negatif tidak dapat di pungkuri pasti tetap ada dampak positif dari penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan ibu Dina mengenai dampak positif *gadget* terhadap perilaku anak beliau, mengatakan :

“Salah satu positif nya ialah dalam kreatifitas anak ada aplikasi Permainan memori untuk anak-anak yang ingin meningkatkan daya ingat mereka, permainan perhatian untuk anak-anak yang ingin meningkatkan perhatian mereka, permainan matematika untuk anak-anak yang ingin meningkatkan kemampuan matematika mereka” (wawancara, 27 Maret 2023)

Hasil observasi peneliti menemukan bahwa dampak positif *gadget* terhadap perilaku ialah anak mudah untuk belajar hal baru, mengakses informasi yang bermanfaat juga. Anak-anak dapat belajar bahasa asing dalam waktu singkat dengan menggunakan alat online, permainan menyenangkan, dan latihan tanpa bosan. (Observasi, 27 Maret 2023)

Hal ini juga di kuatkan oleh hasil wawancara peneliti dengan ibu Mulyana, beliau mengatakan :

“Mudah nya mengakses informasi dari *gadget* mempermudah saya dalam mengajar dia ketika sedang dirumah, mencari jawaban untuk menyelesaikan PR dan belajar materi baru semisalnya dia masih kurang paham di sekolah dia juga bersemangat untuk belajar”

Meskipun dampak positif dari *gadget* terhadap perilaku ini tidak begitu banyak bahkan bias dikatakan sangat sedikit tetapi untuk mencari informasi, belajar yang bermanfaat tentu banyak sekali keunggulannya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagai dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Penggunaan *Gadget* Pada Anak Di Perumahan Bougenville Lestari Kota Jambi. Mengenai pemahaman orangtua tentang apa itu *gadget*, tergantung dari sudut pandang latar belakang profesi seperti halnya orangtua yang bekerja lebih paham akan apa itu *gadget* seperti pemahaman *gadget* pada umumnya. *Gadget* yang merupakan alat elektronik canggih yang dapat memudahkan aktivitas seperti halnya *smartphone*, *laptop*, *tablet* dan lain sebagainya. Berbanding terbalik dengan pemahaman orangtua yang tidak bekerja atau ibu rumah tangga, mereka lebih mengartikan *gadget* itu ialah *handphone* dan tidak tau bahwa *gadget* sebenarnya bukan hanya *handphone*. Dalam penggunaan *gadget* atau lebih banyaknya *handphone*, orang tua di perumahan bougenville lestari ini tetap memberikan perhatian dan pengawasan terhadap anak mereka. Khususnya juga pada pelaksanaan ibadah dan perilaku pada anak.
2. Faktor-faktor penyebab anak cenderung menggunakan *gadget* yaitu : pertama orang tua sendiri yang telah memfasilitasi *gadget* kepada anak mereka, kedua kesibukan orangtua karena pekerjaan, ketiga kurangnya penecegahan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget*. Keempat faktor teknologi yang dimana sangat mempengaruhi ketertarikan anak dalam menggunakan *gadget*, kelima faktor lingkungan bermain anak yang juga mempengaruhi. Yang awal nya mungkin anak sedang tidak ingin memainkan *gadget* nya, tetapi setelah melihat teman-temannya sedang bermain dia pun juga ikut memainkan *gadget* nya.
3. Dampak Penggunaan *Gadget* begitu berpengaruh Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Anak Di Perumahan Bouegenville Lestari Kota Jambi. Anak mendapatkan hal positif dan juga negatif dari *gadget*. Dampak positif nya terhadap ibadah yaitu dari aplikasi yang ada pada *gadget* kita bisa mengakses untuk kegunaan belajar, khususnya belajar

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

agama, kita dapat mengakses jadwal sholat dan arah kiblat. Namun berbicara dampak positif, justru lebih banyak mengarah ke dampak negatifnya. Seperti kelalaian dalam pelaksanaan ibadah, perilaku/bahasa tidak pantas yang digunakan anak, malas belajar, bahkan dari segi kesehatan ada yang matanya sudah minus karena terlalu sering menggunakan *gadget* padahal masih kecil.

B. Saran

1. Perlu adanya kesadaran dari orang tua mengenai dampakdampak yang di akibatkan oleh penggunaan gadget terhadap pelaksanaan ibadah dan perilaku ataupun dampak buruk lainnya yang dapat terjadi.
2. Komunikasi antara anak dan orangtua harus di perbaiki, agar anak merasa nyaman dengan orangtuanya, jika anak sudah nyaman maka akan sangat mudah diarahkan kearah yang lebih baik.
3. Untuk mengatasi problema anak mengenai kelalaian dalam melaksanakan ibadah sholat, perubahan akhlak yang tidak baik dan kebiasaan menyia-nyiakan waktu, maka peran orangtua, tokoh masyarakat, tokoh agama agar dapat menciptakan lingkungan keluarga serta lingkungan masyarakat yang agamis supaya dapat menciptakan remajaremaja yang berakhlak baik dan bemanfaat dimasa yang akan datang. Jika orangtua tidak bisa mencontohkan perilaku baik terhadap anak-anaknya, maka sangat mustahil jika anak-anaknya mau diarahkan, mau diingatkan karena mereka membutuhkan tauladan yang baik dan nasehat yang bijak dari orangtuanya terlebih dahulu.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi



DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. *Al-Qur'an dan Terjemah*. (2015). Jakarta: Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Abitolkha, Amir Maliki dan Muhammad Basyrul Muvid. (2020). *Islam Sufistik Membumikan Ajaran Tasawuf Yang Humanis, Spiritualis Dan Etis*. Purwokerto : CV. Pena Persada.
- Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif*.
- Abuddin Nata. (2013). *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta : Prendo Media Group.
- Al-Ayouby, M. H. (2017). Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK.Handayani Bandar Lampung). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung Bandar Lampung
- Al-Fauzan, Syaikh Shaleh bin Fauzan. (2013). *Al-Mukhlas al-Fiqhi Jilid 2, terjemahan Sufyan bin Fuad Baswedan*. Jakarta: Pustaka Ibnu Kasir.
- Al-Hafidz, Drs. Ahsin W. (2008). *Bimbingan Praktis Menghafal Al- Qur'an*. Jakarta: Amzah
- Anwar, Syahrul. (2010). *Ilmu Fiqh & Ushul Fiqh*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Az-Zuhaili, Wahbah. (2011). *Fiqih Islam wa Adillatuhu*, Jakarta : Gema Insani
- Creswell, J.W. (2016). *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitaif, dan Campuran. 4th ed*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Fauziddin, (2016). Penerapan Belajar Melalui Bermain Balok Unit Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Curricula, 1 (3)*, 1-11
- Fitri, A. Z., & Haryanti, N. (2020). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN: Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Method, dan Research and Development*.
- Fitriyani, N. R. (2016). Teknik stimulasi kemampuan literasi awal anak prasekolah oleh ibu di rumah. Skripsi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Gani, L. (2013). *Windows bussiness group head microsoft indonesia*. Kompas.com.
- Gymnastiar Abdullah, et.al. (2001). *Shalat Dalam Perspektif Sufi*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Herdiansyah, H. (2015). *Metodologi penelitian kualitatif untuk ilmu psikologi*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunthajambi

Jakarta: Salemba Humanika.

H. E Hassan Saleh. (2018). *Kajian Figh Nabawi & Figh Kontemporer*, Jakarta :

PT Raja Grafindo Persada, hal 3-5

Jati dan Herawati. (2014). *Segmentasi Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi UAJY dalam Menggunakan Gadget*.

Katolani. (2016). Ibadah Ritual dalam Menanamkan Akhlak Remaja”, *Inject, Interdisciplinary Journal of Communication, Vol. 1, No. 2*

Karim, M. B. & Wifroh, S. H., (2014). Meningkatkan perkembangan kognitif pada anak usia dini melalui alat permainan edukatif. *Jurnal PG PAUD Trunojovo, I (2)*, 103-113.

Maulida, Hidayahiti. (2013). *Menelisik pengaruh penggunaan aplikasi gadget terhadap perkembangan psikologis anak usia dini. Jurnal Teknologi Pendidikan 2013*. Semarang: FKIP Universitas Negeri Semarang

Mukhtar. (2013). *Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif*. Jakarta: GP Press Group.

Mustafa, (2008). *Dari literasi dini ke literasi teknologi*. Jakarta: Yayasan CREST.

Notoatmodjo, S. (2003). *Ilmu Kesehatan Masyarakat Prinsip-Prinsip Dasar*.

Jakarta : Rineka Cipta.

Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi, 1(1)*, 1-11.

Rahim, F. (2007). *Pengajaran membaca di sekolah dasar edisi kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.

Rasjid, H. Sulaiman. (1989). *Fiqh Islam, Bandung : Sinar Baru, Cet 22*.

Santosa, Elizabeth T. (2015). *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Sigit Hermawan, S. E., & Amirullah, S. E. (2021). Metode penelitian bisnis: Pendekatan Kuantitatif & Kualitatif. *Media Nusa Creative (MNC Publishing)*.

Steve Greenberg, 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-Ilmu Sosial* Jakarta: Salemba Humanika.

Sugiono *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif dan D&D* .

Bandung: Alfabeta, 2010

Warisyah, Yusmi. (2015). Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal FKIP Universitas Muhammadiyah Ponorogo*.

Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2010

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sulthan Jember
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sulthan Jember

Lampiran 1

INSTRUMEN PENGUMPULAN DATA

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Pelaksanaan Ibadah dan Perilaku Pada Anak di Perumahan Bougennvil Lestari Kota Jambi

A. Observasi

Observasi dilakukan untuk memperoleh data sebagai berikut :

- Mengamati situasi dan kondisi di RT.20
- Mengamati seberapa sering anak menggunakan gadget
- Mengamati cara orangtua dalam pengawasan penggunaan *gadget* terhadap anak
- Mengamati cara bergaul anak dan penggunaan *gadget* dengan lingkungannya

B. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan Dampak Penggunaan *Gadget* di perumahan Bougenvile Lestari Kota Jambi

Orang tua

1. Apakah Ibu/Bapak tau apa itu *gadget*?
2. Mengapa Ibu/Bapak memberikan anak *gadget*?
3. Sejak usia berapa Ibu/Bapak memberikan anak *gadget*?
4. Bagaimana pelaksanaan ibadah dan perilaku anak setelah di berikan *gadget*?
5. Jika Ibu/Bapak melakukan pengawasan, sebutkan dan jelaskan hal apa saja yang Ibu/Bapak lakukan?
6. Apa hal positif yang Ibu/Bapak lihat terhadap pelaksanaan ibadah dan perilaku pada anak setelah menggunakan *gadget*?
7. Apa hal negative yang Ibu/Bapak lihat terhadap pelaksanaan ibadah dan perilaku pada anak setelah menggunakan *gadget*?
8. Apakah anak Ibu/Bapak sudah termasuk kedalam kategori kecanduan *gadget*?

9. Apakah penggunaan *gadget* pada anak mempengaruhi kemampuan interaksi sosial anak?

Anak

1. Apa yang paling menarik yang kamu lihat di hp mu?
2. Apakah kamu punya game di hp mu?
3. Apakah kamu mempunyai akun-akun social media di hp mu?
4. Apakah kamu menggunakan *gadget* untuk belajar atau main game?
5. Berapa lama kamu bermain *gadget* dalam satu hari?
6. Apakah kamu pernah melalaikan tugas/kegiatan mengaji dan juga sholat karena keasyikan bermain *gadget*?
7. Apakah kamu lebih senang bermain *gadget* atau bermain dengan teman sebaya?
8. Apakah kamu pernah di marahi karena terlalu asik bermain *gadget*?
9. Hal apa yang pernah merugikanmu karena bermain *gadget* ?

C. Dokumentasi

Data yang akan di ambil dengan dokumentasi adalah sebagai berikut :

1. Historis dan Geografis Perumahan Bougenvil Lestari
2. Struktur organisasi RT.20 Perumahan Bougenvil lestari
3. Keadaan lingkungan RT.20 Perumahan Bougenvil lestari
4. Keadaan anak usia 6-15 tahun dan orang tua di RT.20 Perumahan Bougenvil lestari
5. Sarana dan Prasarana RT.20 Perumahan Bougenvil lestari

Jambi, 11 Maret 2023

Validator

Mahasiswa

Husarida, S.Pd., M.Sc.Ed

Heradika Fianny Ovidya

Lampiran 2

DAFTAR INFORMAN

NO	Nama	Keterangan
1	Tika	Orang tua
2	Dina	Orang tua
3	Dini	Orang tua
4	Desi	Orang tua
5	Mulyana	Orang tua
6	Dandi	Anak
7	Dirly	Anak
8	Diwa	Anak
9	Husni	Anak
10	Najwan	Anak
11	Zikri	Anak
12	Andin	Anak
13.	Yusi	Anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Lampiran 3

DOKUMENTASI



Gambar 1 : wawancara dengan Ibu Dini (ibu dari Diwa)



Gambar 2 : wawancara dengan Ibu Dina dan Dandi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sutha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sutha Jambi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunan Jambai
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunan Jambai



Gambar 3 : Wawancara dengan Dirly



Gambar 4 : Wawancara dengan Ibu Tika (ibu dari Dirly)



Gambar 5 : wawancara dengan Husni dan Najwan



Gambar 6 : wawancara dengan Ibu Desi (orangtua dari Husni dan Najwan)

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan da menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi



Gambar 7 : anak berkumpul sedang bermain *game online* bersama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:

1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunha Jambi
2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunha Jambi

Lampiran 4

DAFTAR RIWAYAT HIDUP (CURRICULUM VITAE)

Nama : Heradika Fianny Ovidya
 Tempat / Tanggal Lahir : Sungai Penuh, 19 Juni 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 No Kontak : 082180077037
 E-mail : fiannyheradika@gmail.com
 Alamat sekarang : Perum. Bougenville Lestari Blok. JM 11
 Kecamatan Alam Barajo Kota Jambi
 Nama Ayah : Hermadi (Alm)
 Nama Ibu : Agusdianti
 Pendidikan Formal :

1. SD N 035 Kota Pekanbaru (2007-2012)
2. SD N 219/IV Kota Jambi (2012-2013)
3. SMP N 17 Kota Jambi (2013-2016)
4. SMA N 11 Kota Jambi (2016-2019)
5. UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi (2019 – Sekarang)

Pengalaman Organisasi

1. Anggota BPH PAI (2021-2022)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang:
 1. Dilarang mengutip sebagian dan atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber asli:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Sunna Jambi
 2. Dilarang memperbanyak sebagian dan atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Sunna Jambi