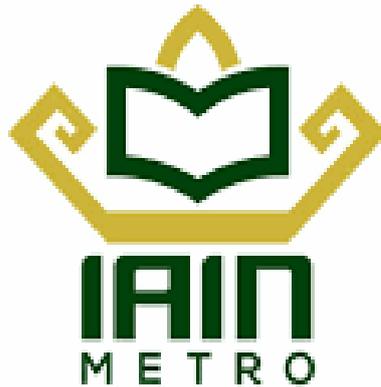


**SKRIPSI**

**DAMPAK PENGGUNAAN GEDGET PADA AKHLAK  
ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA**

**Oleh :**

**EUIS KOMALAWATI  
NPM. 1901032040**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO  
TAHUN 1444 H/2023 M**

**DAMPAK PENGGUNAAN GEDGET PADA AKHLAK  
ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

**EUIS KOMALAWATI**  
NPM. 1901032040

Pembimbing: Nurul Afifah, M.Pd.I

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**  
**Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO**  
**TAHUN 1444 H/2023 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingrisriyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47299, Website [www.tarbiyah.metroain.ac.id](http://www.tarbiyah.metroain.ac.id), e-mail [tarbiyah.ain@metroain.ac.id](mailto:tarbiyah.ain@metroain.ac.id)

**NOTA DINAS**

Nomor :  
Lampiran : 1 (Satu) Berkas  
Perihal : Permohonan Dimunaqsyahkan

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Metro  
di-

Tempat

*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Euis Komalawati  
NPM : 1901032040  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Yang berjudul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro untuk dimunaqsyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2 003

Metro, 8 Juni 2023  
Pembimbing

**Nurul Afifah, M.Pd.I**  
NIP. 19781222 201101 2 007

## PERSETUJUAN

Judul : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK  
ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU  
Nama : Euis Komalawati  
NPM : 1901032040  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

## DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN Metro.

Metro, 8 Juni 2023  
Pembimbing



Nurul Afifah, M.Pd.I  
NIP. 19781222 201101 2 007



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507; Faksimili (0725) 47296; Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id; e-mail: tarbiyah.iain@metrouniv.ac.id

**PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI**

No: 3-3754/In-23-1/0/PP-00-9/06/2023

Skripsi dengan judul: DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA, yang disusun oleh: Euis Komalawati, NPM: 1901032040, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Hari/Tanggal: Jumat/23 Juni 2023.

**TIM PENGUJI**

Ketua/Moderator : Nurul Afifah, M.Pd.I  
Penguji I : Dian Eka Priyantoro, S.Pd.I, M.Pd  
Penguji II : Dea Tara Ningtyas, M.Pd  
Sekretaris : Rahmad Ari Wibowo, S.Pd.I, M.Pd

PANITIA MUNAQOSAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI  
METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN



Mengetahui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



**Dr. Zuhairi, M.Pd**

NIP. 0620612 198903 1 006

# **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA**

## **Abstrak**

**Oleh :  
Euis Komalawati**

*World Health Organization (WHO)* melaporkan bahwa terdapat 5-25% dari anak-anak usia sekolah atau anak-anak menderita gangguan perkembangan. Berbagai stimulasi mampu mempengaruhi perkembangan anak, diantaranya yaitu gadget. Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utaman baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan gadget pada akhlak anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara.

Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Sifat penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi, lokasi penelitian di Desa Sido Rahayu Lampung Utara dengan bantuan para orangtua dan anak-anak. Teknik penjamin keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif.

Kesimpulan akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan gadget pada akhlak anak-anak di desa sido rahayu lampung utara yaitu penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakainnya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhak Anak-Anak Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara”, dapat diambil kesimpulan sebagai Bentuk penggunaan gadget pada anak-anak sangat bervariasi dengan durasi 1 jam sampai 3 jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti *game*, menonton *video kartun*, bermain *Tiktok* dan menonton *youtube*. Penggunaan gadget pada anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara, berdampak pada akhlak anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara antara lain anak menjadi sering mengulur waktu untuk beribadah, membantah perintah orangtua, cepat emosional, dan dampak negatif anak-anak muncul setelah mengenal gadget.

***Kata Kunci : Dampak Penggunaan Gadget, Akhlak Anak***

## ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Euis Komalawati

NPM : 1901032040

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 13 Juni 2023



**Euis Komalawati**  
NPM. 1901032040

## MOTO

زَخْبِي تَعْمَلُونَ بِمَا لِلَّهِ هَ وَآ دَرَجَاتٍ الْعِلْمِ أُوتُوا وَالْهَدِيَّةِ مِنْكُمْ آمَنُوا الْهَدِيَّةِ لِلَّهِ هَ ا يَرْفَعِ

“Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman dan berilmu di antaramu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan. [Q.S Al-Mujadilah: 11]”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Q.S Al-Mujadilah: 11

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Karya sederhana ini akan penulis persembahkan kepada :

1. Saya ingin mempersembahkan skripsi yang telah saya susun ini kepada kedua orangtua saya tercinta, Bapak Pahidi Roesman dan Ibu Na'ahyang telah membesarkan saya dengan penuh kasih sayang, tidak pernah lelah untuk terus mendidik saya hingga saat ini dalam memberikan dukungan semangat, motivasi yang sangat-sangat luar biasa serta selalu mendo'akan disetiap langkah saya untuk menuju keberhasilan saya dan kesuksesan saya.
2. Saya persembahkan skripsi ini kepada kakak saya Euis Ernawati, Etty Fatnawati dan adik saya A'a Asep Rusmana yang selalu memberikan dukungan, Hengky Prasetyo semangat dan semoga kita semua menjadi anak yang membanggakan kedua orang tua.
3. Saya persembahkan skripsi ini kepada teman saya tercinta Astuti Widea Lestari, Lulu Aprilia Sari, Respa Fatnawati dan teman-teman semuanya yang namanya tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terima kasih buat teman-teman yang telah menemani saya selama hampir empat tahun dan senantiasa memberikan banyak motivasi untuk lebih baik kedepannya.
4. Skripsi ini saya persembahkan untuk Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Metro yang selalu memberikan yang terbaik bagi mahasiswanya, kepada Ibu Nurul Afifah, M.Pd.I selaku Dosen pembimbing saya, saya ucapkan Terimakasih banyak karena telah memberikan bantuan tenaga, waktu, semangat dan do'a sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.
5. Almamaterku tercinta yang ku banggakan IAIN Metro yang selalu memberikan bantuan baik moril maupun spiritual.

## KATA PENGANTAR

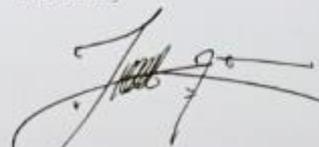
Puji syukur kehadirat Allah Subbhanahu Wa Ta'ala rahmat taufik hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu bagian dari persyaratan untuk menyelesaikan tugas akhir mahasiswa, agar menyelesaikan pendidikan di IAIN Metro guna memperoleh gelar sarjana.

Penulis telah banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak dalam upaya menyelesaikan Skripsi ini. Oleh karenanya penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Siti Nurjanah, M.Ag.,PIA, selaku Rektor IAIN Metro kemudian
2. Dr. Zuhairi, M.Pd.I, sebagai Dekan Fakultas dan Ilmu Institut Agama Islam (IAIN) Metro
3. Dr. Siti Annisah, M.Pd, selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Nurul Afifah, M.Pd.I, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam mengarahkan dan memberikan motivasi.
5. Winoto, selaku kepala Desa Sido Rahayu Lampung Utara, Staf Desa Sido Rahayu, dan Anak-anak Desa Sido Rahayu.

Saran dan masukan demi perbaikan skripsi ini sangat diharapkan dan akan diterima dengan kelapangan dada, dan akhirnya semoga hasil penelitian yang telah dilakukan kiranya dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Metro, 13 Juni 2023  
Penulis,



**Edis Komalawati**  
**NPM. 1901032040**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vi</b>
<b>ORISINALITAS PENELITIAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>viii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penelitian Relevan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Penggunaan Gadget.....	10
1. Pengertian Gadget .....	10
2. Bentuk Penggunaan Gadget .....	11
3. Jenis-jenis Gadget.....	12
4. Aplikasi Penggunaan Gadget .....	13
B. Dampak Penggunaan Gadget .....	14
C. Akhlak Anak-anak.....	18
1. Pengertian Akhlak .....	18

2. Dasar Hukum Akhlak.....	19
3. Macam-macam Akhlak .....	20
4. Macam-macam Aspek Akhlah .....	26
5. Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak .....	31
6. Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-Anak ...	33
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Sifat Penelitian.....	35
B. Sumber Data .....	37
C. Teknik Pengumpulan Data .....	39
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data.....	42
E. Teknik Analisis Data .....	43
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Sejarah Terbentuknya Desa Sido Rahayu Lampung Utara .....	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	50
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran .....	57
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 : Jumlah Penduduk Desa Sido Rahayu .....	48
Tabel 2 : Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia .....	48
Tabel 3 : Sosial Keagamaan Penduduk Desa Sido Rahayu .....	48
Tabel 4 : Sarana pendidikan Desa Sido Rahayu .....	49
Tabel 5 : Batas Wilayah Kelurahan Desa Sido Rahayu .....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman	
Peta Desa Sido Rahayu Lampung Utara .....	49
Struktur Organisasi Desa Sido Rahayu Lampung Utara .....	50

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Pengesahan Proposal Penelitian
2. SK Bimbingan
3. Out Line
4. Alat Pengumpulan Data
5. Surat Izin Pra-Survey
6. Surat Balasan Izin Pra-Survey
7. Surat Izin Research
8. Surat Tugas
9. Surat Balasan Izin Research
10. Surat Keterangan Penelitian dari Kelurahan
11. Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
12. Surat Keterangan Bebas Pustaka
13. Dokumentasi Wawancara Penelitian
14. Hasil Turiti
15. Riwayat Hidup

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah sangat menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget ini tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun gadget ini juga berfungsi membantu mempermudah melakukan suatu aktivitas-aktivitas lainnya.

Dan pada akhir-akhir ini juga sering banyak ditemukannya orang tua yang telah memberikan gadget untuk anaknya yang masih anak-anak. Disini peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain kini bagi anaknya telah digantikan oleh gadget. Padahal pada anak-anak lah adalah dimana masa-masa pertumbuhan dan berkembangnya fisik maupun psikis pada anak. Di masa anak-anak, anak seharusnya sangat lah memerlukan banyak sekali pengetahuan. Apabila di masa anak-anak hanya asyik berada di depan gadgetnya, kemungkinan pada perkembangan sosial anak akan kurang optimal.

Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 9-12 tahun sebagai masa anak-anak SD sering disebut *the golden age*. Pada masa inilah aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosional, dan spiritual mengalami perkembangan yang sangat luar biasa sehingga yang dapat mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.

Ketika anak berada pada the golden age tersebut, mereka akan menjadi peniru yang sangat handal. Mereka akan lebih smart dari yang kita pikirkan, lebih cerdas dari yang terlihat, sehingga kita anggap rendah anak pada usia tersebut. Jika pada usia anak tersebut diberikan pelajaran atau arahan sebagai ilmu yang sangat bermanfaat. Bukan hanya efek bahasa, yang seharusnya lebih mengkhawatirkan adalah banyaknya games. Orang dewasa atau orang tua saja kesal atau marah ketika kalah dalam sebuah permainan di gadget, apalagi pada anak-anak. Mereka akan jadi pribadi yang tidak sabar dan cepat marah serta sulit mengendalikan emosi, bahkan tidak dapat mengatur emosinya.

Harus lebih memprihatikan lagi bagi orang tua memberikan gadget untuk mendiamkan anak-anak. Hal tersebut dapat sangat ironi dan tidak sportif jika diibaratkan dalam suatu pertandingan. Orang tua yang mendiamkan anaknya dengan gadget dimana sama halnya dengan orang tua yang tidak malas, karena fungsi gadget ini seharusnya bukan untuk itu. Mereka akan paham bahwa jika jenuh atau bosan akan ada gadget yang hanya menemani dan menjadi mainannya berupa game yang tersedia pada *gadget* tersebut sehingga dapat mengubah *mindset* pada anak-anak.

Orang tua terkadang banyak yang tidak akan pentingnya perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang akan terjadi pada perkembangan anak-anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan pada perkembangan pada anak, anak sangat membutuhkan penanganan yang cepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, (Aceh: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry), No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, h. 20.

Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu: mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.<sup>3</sup> Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggota keluarganya dimana salah satunya orang tua dimana orang tua ini memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak.<sup>4</sup>

Pada aspek perkembangan emosi anak ini, sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga maupun orang yang berada di sekitarnya. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosi yang akan di terimanya.<sup>5</sup> Pada perkembangan emosional yang dialami anak pra-sekolah yaitu anak-anak cenderung mengekspresikan emosinya dengan bebas dan terbuka. Dimana yang sudah terlihat pada sikap pemaarah dan iri hati sering diperlihatkan oleh anak pada usia tersebut. Sedangkan pada aspek bahasa, sebagian besar anak-anak akan senang bicara, bercerita, khususnya dalam berkelompok. Oleh karena itu sesuai dengan kemampuan yang telah di tingkatkan pada perkembangannya, sebuah kelompok bermain atau taman kanak-kanak sudah memiliki sistem belajar yang sangat santai, menyenangkan, bersifat ringan, dan berfokus pada pola bermain dan tidak terlalu memberatkan dan memberikan pengajaran yang begitu sulit dalam pengajaran. Salah satu contohnya yaitu pada sistem belajar

---

<sup>3</sup>Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta : Tugu Publisher, 2012), 114-115.

<sup>4</sup>Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, (Yogyakarta : UNI Malang Press, 2008), 43-44.

<sup>5</sup>Roseleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), 61.

yang santun dan menyenangkan yaitu seperti program bermain bersama yang dapat diterapkan pada anak-anak agar tidak terlalu memberatkan anak dalam menerima pelajaran.

Kualitas seorang anak yang dapat dilihat dan dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang ini merupakan hasil interaksi faktor genetik dan pada faktor lingkungan. Faktor genetik atau keturunan adalah faktor yang telah berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor pada lingkungan meliputi lingkungan yang biologis, fisik, psikologi dan sosial.<sup>6</sup>

Pada perkembangan sosial pada anak prasekolah yaitu perkembangan pada tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang telah berlaku didalam masyarakat dimana pun anak berada. Apabila seorang anak telah mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan pada kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku serta yang terpenting adalah gangguan pada pembentukan konsep jati diri seorang anak. Dampak tersebut dapat bertambah apabila dari segi faktor pencetusannya ini tidak segera diatasi.

Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi pada perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain gadget. Namun penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus

---

<sup>6</sup>Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak, Jurnal Pendidikan Khusus, (Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY), No. 2, Vol. 5, November 2009, 83.

menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi suatu kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak menjadi sering lebih bermain gadget dari belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini sangat mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak ini lah untuk mereka yang masih stabil, yakni memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, dan sangat berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu penggunaan gadget pada anak-anak ini perlu mendapatkan perhatian khusus nya bagi seluruh orang tua.

Beberapa kasus yang mengenai dampak negatif dan gadget yang sering menimpak anak-anak, mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Oleh karena itu disini peran orang tua sangat lah penting. Jangan sampai orang tua mengandalkan gadget ini untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget tidak merepotkan orang tua. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anaknya. Orang tua yang harus bisa mengajak diskusi dalam arti adanya tanya jawab mengenai isi dari semua gadget yang dimiliki anak-anaknya. Ini diartinya waktu bermain adalah waktu yang bermanfaat. Anak bias benar lewat waktu bermain. Selama waktu itu anak bisa meniru tingkah laku orang dewasa, mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian tertarik untuk mengkaji tentang **“Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-Anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara”**.

## **B. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pertanyaan pada penelitian yang saya ajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana bentuk penggunaan gedgeet pada anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara?
2. Bagaimana dampak penggunaan gadget pada akhlak anak-anak di Desa Sido Rahayu?

## **C. Tujuan Penelitian**

Terkait dengan tujuan dari penelitian ini, maka dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan gedgeet pada anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara?
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada akhlak anak-anak di Desa Sido Rahayu?

## **D. Manfaat Penelitian**

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Memperluas wawasan dan menambah referensi dalam keilmuan mahasiswa dan masyarakat dan lapisan semua masyarakat.

- b. Sebagai bahan masukan terhadap pengembangan ilmu pendidikan dan keluarga dalam menangani dampak gadget atau pada pengguna gadget.
- c. Diharapkan semoga ini bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti ilmu pendidikan dan gadget dan bagi pembacanya.

## **2. Manfaat Praktis**

- a. Sebagai bahan masukan bagi para pemerintah dalam menangani masalah gadget terhadap penggunaan gadget.
- b. Penelitian ini dilakukan agar dapat memberikan pemahaman dalam rangka mengkaji secara luas dan mendalam mengenai dampak penggunaan gadget dalam pembentukan akhlak sebagai tujuan awal dari penelitian ini.

## **E. Penelitian Relevan**

Penelitian relevan dalam skripsi, dan tesis untuk menjelaskan posisi (*state of art*), apa perbedaan atau yang meperkuat dari hasil penelitian tersebut kedalam penelitian yang telah ada. Pengkajian tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian orang lain yang relevan, lebih berfungsi sebagai pembanding dan kesimpulan berfikir sebagai peneliti.<sup>7</sup>

Berdasarkan pada pengertian tersebut penelitian mengutip skripsi terkait persoalan yang akan diteliti sehingga dapat dilihat persamaan dan perbedaannya yang mendasar mengenai permasalahan yang peneliti lakukan. Berikut ini kutipan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh:

---

<sup>7</sup>Zuhairi, et.al, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Rajawali Pers,2016), 46.

1. Titik Mukarromah dengan judul "*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak Tahun 2019*".<sup>8</sup> Hasil yang mempengaruhi dampak positif dan negatif melalui penggunaan gadget terhadap akhlak anak-anak. Dengan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini, sedangkan penelitian ini akan meneliti tentang dampak penggunaan gadget pada akhlak anak-anak.
2. Anisa Mutmainnah yang menguraikan tentang "*Dampak Penggunaan Gadget di Kalangan Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu 2019*".<sup>9</sup> Hasil peran gadget terhadap perilaku remaja. Dengan perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah terletak pada peran gadget pada remaja, sedangkan penelitian ini adalah meneliti tentang dampak penggunaan gadget pada akhlak anak-anak.
3. Fuad Mubarak dengan judul "*Pengaruh Smartphone Terhadap Akhlak Anak Desa Tambaksari Kecamatan Kedungreja Kabupaten Cilacap 2021*".<sup>10</sup> Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengguna gadget dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, perbedaan dengan penelitian yang ditulis ialah pada pengaruh gadget dapat meningkatkan prestasi belajar sosial pada kehidupan sosial anak.

---

<sup>8</sup>Titik Mukarromah, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*, (Skripsi: IAIN Metro, 2019)

<sup>9</sup> Anisa Mutmainnah, *Dampak Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*, (Skripsi: IAIN Metro, 2019)

<sup>10</sup>Fuad Mubarak, *Pengaruh Smartphone Terhadap Akhlak Anak Desa Tambak Sari Kecamatan Kedung Reja Kabupaten Cilacap*, (Skripsi: UM Metro, 2015)

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa jenis peneliti yang dilakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang ada diatas, karena ada beberapa permasalahan yang berbeda. Didalam penelitian yang akan di lakukan oleh Peneliti adalah Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-Anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Penggunaan Gadget**

##### **1. Pengertian Gadget**

Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau sering disain secara pintar dan dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget juga merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. “Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus”.<sup>11</sup>

“Bahkan mendefinisikan gadget sebagai benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serba biaya”.<sup>12</sup> Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat yang sangat canggih dan komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dengan bertelepon, berkirim pesan, foto, email, selfie atau memfoto sebuah objek, jam dan masih banyak lainnya.

---

<sup>11</sup> Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (Riau : PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai), No. 01 Vol. 1 2017, 3.

<sup>12</sup> Okky Rachma Fajri, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, (Gresik: SDNU-1 Gresik), No. 6 Vol. 2 November 2015, 4.

## 2. Bentuk Pengguna Gadget

Gadget dapat digunakan untuk memperoleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai anak-anak hingga orang dewasa. Orang dewasa bisa menggunakan untuk alat komunikasi, mencari informasi atau browsing, youtube, bermain game ataupun lainnya. Sedangkan pemakaian pada anak-anak biasanya terbatas dan penggunaannya 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.

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, karena dapat mengkhawatirkan pada anak-anak mereka akan berubah menjadi memiliki perilaku yang konsumtif yang berlebihan. Memang pada saat ini anak-anak sedolah dasar dan menengah pertama masih sangat lah dilarang atau memerlukan pengawasan yang sangat ketat dalam menggunakan gadget dalam aktivitas sehari-hari mereka.

Penggunaan gadget sendiri pada orang dewasa biasanya memakai 1-4 jam dalam sekali pengguna serta menggunakan hingga berkali-kali dalam sehari. Hal ini berbeda pada anak-anak pada usia yang sangatlah dini, karena mereka batas waktu tertentu dan dalam durasi pemakaiannya serta intensitas pemakaian gadget yang berbeda dengan orang dewasa.

Dalam 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 akan timbul dari pemakai gadget pada anak-anak yaitu berupa kecanduan yang sangat sulit disembuhkan.

### 3. Jenis-jenis Gadget

Ada beberapa macam jenis gadget, yaitu *smarthphone*, *tablet*, *e-reader*, *laptop* dan *play station* (PS) dimana semakin berkembangnya seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia pada zama sekarang ini media yang sangat modern dan praktis. Misalnya gadget dalam bentuk handphone saat ini memiliki berbagai variasi OS (Operating System), seperti *android*, *windows phone* dan *blacbarry*.<sup>13</sup>

Tren gadget ini terus menerus berkembang di indonesia, dimana kecanggihan teknologi gadget sangat lah berkembang begitu pesat. Jadi pengguna media teknologi seperti gadget perlu adanya pembatasan dan pengawasan oleh orang tua pada anak menggunakan gadget dimana saja, dan rata-rata bentuk penggunaan gadget pada anak-anak hanya, untuk bermain game, dan menonton youtube, berbeda dengan orang dewasa yang bentuk penggunaan gadget nya untuk browsing, chatting, sosial media dan lain-lain. Penggunaan gadget ini pada anak-anak kebanyakan dilakukan pada saat dirumah, misalnya pulang sekolah, pada saat makan dan saat akan tidur.

---

<sup>13</sup>Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, No. 01 Vol. 1 2017

#### 4. Aplikasi Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget pada anak-anak ini biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan yang telah dipakai. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak-anak adalah pemakaian gadget untuk menonton youtube yaitu menonton animasi dan serial kartun anak-anak. Sedangkan sedikit sekali yang menggunakan untuk berkomunikasi dengan orang tua mereka atau untuk melihat video pembelajaran.

Pada bulan mei hingga juni 2013, kementerian kesetaraan Gender dan keluarga melakukan pemeriksaan terkait kebiasaan penggunaan internet dan gadget terhadap 1.630.000 murid kelas 4 SD, 1 SMP, dan 1 SMA dari pemeriksaan itu telah diketahui bahwa pengguna ponsel cerdas jauh lebih besar dari pada pengguna internet. Sebesar 6,4% dari total murid yang dipaksa atau sekitar 105.000 anak, dikategorikan sebagai kelompok pengguna yang beresiko kecanduan internet, 17,9% atau sekitar 290.000 anak dikategorikan sebagai kelompok pengguna yang sangat beresiko kecanduan internet. Hal ini telah menunjukkan bahwa ponsel cerdas telah terbukti menjadi faktor resiko yang mematikan bagi anak dibandingkan dengan pengguna komputer.<sup>14</sup>

Aplikasi-aplikasi yang telah terdapat pada gadget tersebut bukan hanya aplikasi tentang pembelajaran mengenai huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar bahkan video game. Pada kenyataannya, anak-anak pada saat ini akan lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game atau menonton youtube dari pada belajar ataupun bermain diluar dengan teman-teman seusianya.

“Aplikasi atau perangkat lunak ini adalah salah satu program siap pakai

---

<sup>14</sup>Zulfitria, “Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, (Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta), No. 2 Vol. 1 November 2017, 97.

yang dibuat untuk melakukan sebuah tugas atau instruksi-instruksi tertentu yang sangat berfungsidan tujuan tertentu.”<sup>15</sup>

Aplikasi yang ada digadget seperti youtube seharusnya digunakan dengan sebaik mungkin agar anak dapat memaksimalkan teknologi yang sudah digunakan untuk sebagai sarana belajar yang cukup baik dan tergolong dalam media pembelajaran yang mengasyikan, dengan adanya metode pembelajaran menggunakan gadget anak cenderung tidak merasa bosan dan diharapkan bisa melatih kreatifitasnya. Anak-anak lebih bersemangat untuk belajar atau mencoba belajar melalui aplikasi semacam ini yang telah dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah, dan lagu-lagu yang ceria. Disisi lain penggunaan gadget yang secara terus menerus hingga kecanduan gadget memberikan pengaruh buruk untuk perkembangan psikologis anak-anak.

## **B. Dampak Penggunaan Gadget**

Gadget memiliki banyak sekali manfaat apalagi digunakan dengan cara yang benar dan semestinya diperbolehkan orang tua mengenalkan gadget pada anak memang perlu tetapi harus diingat dampak positif dan dampak negati, yaitu :

Dampak positif penggunaan gadget.

- a. Dapat memperoleh pengetahuan yang luas dengan cepat dan tepat.
- b. Sebagai alat komunikasi antara anak dan orang tua ataupun sebaliknya serta dapat memperluas komunikasi dibelahan dunia lainnya.

---

<sup>15</sup>Nurhaeda, “*Dampak Penggunaan.*”, 72.

- c. Sebagai sarana pembelajaran yang baru dalam belajar.
- d. Memberikan rasa virtual empati kepada temannya dengan adanya fitur chattingan dan media sosial didalam sebuah Gadget.
- e. Melatih aktivitas anak yaitu kemajuan teknologi telah menciptakan beragama permainan yang kreatif dan menantang.<sup>16</sup>

Gadget ini merupakan alat komunikasi yang telah digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, namun terdapat beberapa manfaat dan kerugian yang dapat ditimbulkan oleh gadget itu sendiri memang sangat tergantung dari manfaat gadget, apakah itu telah bertujuan untuk hal yang sangat bermanfaat atau hal yang tidak berguna. Untuk itu perlu adanya filterisasi dari dampak penggunaan gadget.

Namun untuk anak-anak yang telah menggunakan gadget ini banyak ditemukan dampak negatifnya dari positifnya, hal ini karena tergantung bagaimana orang tua mendidik dan mengawasi anak pada saat menggunakan gadget.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget terhadap anak-anak yaitu :

- a. Mengalami penurunan konsentrasi, anak mengalami penurunan konsentrasi saat belajar. Konsentrasinya menjadi lebih pendek dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Anak lebih senang berimajinasi seperti dalam tokoh game yang sering ia mainkan menggunakan gadget.

---

<sup>16</sup>Ibid.

- b. Menggunakan kesehatan, karena gadget dapat menggunakan kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun dibawah.
- c. Malas menulis dan membaca. Gadget menjadikan anak-anak malas menulis dan membaca. Dengan perangkat gadget, maka aktivitas menulis menjadi lebih mudah, ini mempengaruhi keterampilan menulis pada anak. Tak hanya itu, perangkat visual pun tampak lebih menarik dan menggoda, karena dapat memperlihatkan sesuai dengan kenyataan. Akibatnya anak-anak menjadi malas membaca. Sebab, membaca menuntut anak untuk mengembangkan imajinasi dari kesimpulan yang dibaca.
- d. Penurunan kemampuan bersosialisasi. Anak menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi. Dalam adanya gadget di tangan mereka etika dalam bersosialisasi pun memudar, mereka sangat jarang bertegur sapa di kehidupan nyata, mereka dengan mengandalkan sebuah gadget sebagai sarana untuk berkomunikasi. Sebagai contoh sikap dalam berinteraksi dengan orang tua atau saudara yang lebih tua seakan-akan tidak ada perbedaan, rasa hormat hanya perilaku yang bersifat semua bahkan cenderung bersifat subyektif. Mereka hanya menunjukkan hormatnya ketika mereka perlu (menghadap  
Terkadang acuh tak acuh

- e. Menggunakan perkembangan anak, gadget memiliki fitur-fitur yang canggih seperti, kamera, video, games dan lain-lain. Fitur itu semua dapat menggunakan proses pembelajaran disekolah.
- f. Rawan terhadap tindak kejahatan, setiap orang tua pasti ada yang memiliki sifat update dimana saja. Jadi orang ingin berbuat kejahatan dengan mudah mencari nya dari hasil update nya yang boleh dibilang terlalu sering.
- g. Mempengaruhi perilaku anak, yaitu kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap yang menjadi generasi cepat puas dan cenderung berpikir dangkal.<sup>17</sup>

Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi gadget tidak dampak negatif bagi anak. Yaitu dilihat dari tahapan perkembangan anak, pengenalan dan penggunaan gadget bisa dibagi ke beberapa tahap usia. Untuk anak dibawah anak usia 9 tahun, pemberian gadget sebaiknya hanya seputar pengalaman warna, bentuk, suara. Artinya, jangan terlalu banyak memberikan kesempatan bermain gadget pada anak di bawa 9 tahun. Terlebih diusia ini, yang utama bukan gadget nya, tetapi fungsi orang tua. Pasalnya gadget hanya sebagai salah satu sarnan untuk mengedukasi anak.

---

<sup>17</sup>*Ibid.*, h. 74.

## C. Akhlak Anak-anak

### 1. Pengertian Akhlak

Kata “*akhlak*” berasal dari bahasa arab “*khuluk*”, jamaknya “*khuluqun*”, menurut lughat diartikan sebagai budi pekerti, perangai, tingkah laku, atau tabiat. Kata “*akhlak*” ini lebih luas artinya daripada moral atau etika yang sering dipakai dalam bahasa indonesia sebab akhlak meliputi segi-segi kejiwaan dari tingkah laku lahiriah dan batiniah seseorang.<sup>18</sup>

Akidah dalam menepati posisi sifat yaitu *akhlak islamiah* adalah suatu perbuatan yang dilakukan dengan mudah, disengaja, mendarah daging dan sebenarnya pada ajaran islam. Dapat dilihat dari segi sifatnya yang Universal, maka akhlak Islami juga bersifat Universal.<sup>19</sup>

Pendekatan untuk mendefinisikan *akhlak*, yaitu (kebahasaan), dari sudut pembahasan, akhlak berasal dari bahasa arab, jamak dari *khuluqun* حُلُقٌ yang menurut bahasa berarti budi pekerti, perangaitingkah laku, atau tabiat. Kata tersebut mengandung segi-segi persesuaian dengan perkataan khalaqun حَلَقٌ yang berarti kejadian, dengan حَلِقٌ yang berarti pencipta, demikian pula dengan makhlukun مَخْلُوقٌ yang berarti diciptakan. Akhlak Mulia adalah tujuan utama ajaran Islam Rasulullah:

إِنَّمَا بُعِثْتُ لِأَعْمَمِ كَارِمِ الْأَخْلَاقِ (رواه البيهقي)

<sup>18</sup>Rosihan Anwar, *Akidah Akhlak.*, 205

<sup>19</sup>Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), 147

“Sesungguhnya aku diutus hanya untuk menyempurnakan akhlak yang mulia”. (HR.Baihaqi).<sup>20</sup> Akhlak merupakan salah satu bekal kehidupan manusia, walaupun seseorang mempunyai intelektualitas, yang tinggi, namun jika tidak diimbangi dengan akhlak yang mulia, maka muncul sifat yang tidak baik pula pada seseorang. Perbedaan manusia dengan binatang yaitu terletak dari segi akhlaknya.

Baik kata akhlak atau khuluq kedua-duanya dapat dijumpai dalam Al-Qur'an, sebagai berikut :

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ۝

Artinya: Dan Sesungguhnya kamu benar-benar berbudi pekerti yang agung.<sup>21</sup> (QS. AL-Qalam, 68:4)

## 2. Dasar Hukum Akhlak

Dasar pendidikan akhlak adalah Al-Qur'an dan Hadits, karena akhlak merupakan sistem moral yang bertitik pada ajaran islam. Al-Qur'an dan Hadits sebagai pedoman hidup umat islam yang menjelaskan kriteria baik dan buruknya suatu perbuatan. Al-Qur'an sebagai besar akhlak menjelaskan tentang kebaikan Rasulullah SAW sebagai teladan bagi seluruh umat islam, dasar atau alat pengukur yang mengatakan baik buruknya sifat seseorang itu adalah Al-Qur'an As-Sunnah Nabi SAW. Apa yang baik menurut Al-Qur'an dan As-Sunnah itulah yang tidak baik dan harus dijauhi.<sup>22</sup>

<sup>20</sup>Nailul Authar, *Jilid 4*, (Surabaya: Bina Ilmu), 1785

<sup>21</sup>Departemen Agama Republik Indonesia *Al-Qur'an dan Terjemah*, 1283

<sup>22</sup>Rosihan Anwar, *Akidah Akhlak*, (Bandung: Cv Pustaka Setia), 208

### 3. Macam-macam Akhlak

Akhlak dapat dibagi berdasarkan dua hal yakni berdasarkan sifatnya dan objeknya.

#### a. Berdasarkan Sifatnya

Berdasarkan sifatnya, akhlak dibagi menjadi dua bagian yaitu:

- 1) Akhlak Mahmudah (*akhlak terpuji*) atau akhlak karimah (akhlak mulia)

Akhlak terpuji merupakan sumber ketaatan dan kedekatan kepada Allah SWT. Berikut ini telah dikemukakan beberapa akhlak yang ditinjau dari segi objeknya.

##### a) Akhlak kepada Allah SWT

- 1) Menauhidkan Allah

Menauhidkan Allah adalah pengakuan bahwa Allah satu-satunya yang memiliki sifat rububiyah dan uluhiyyah, serta kesempurnaan nama dan sifat dan tidak ada satupun yang setara dengan *Dzat, sifat, Af'al* dan *Asma Allah*.

- 2) Berbaik Sangka Kepada Allah

Berbaik sangka terhadap apa yang telah diputuskan Allah merupakan salah satu akhlak terpuji kepada-Nya. Ciri akhlak terpuji ini adalah ketaatan yang sungguh-sungguh kepada-Nya.

### 3) Dzikrullah

Mengingat Allah (*dzikrullah*) adalah asas dari setiap ibadah kepada Allah SWT. Karena merupakan pertanda hubungan antara hamba dan pencipta setiap saat dan tempat.

فَاذْكُرُونِي أَشْكُرْ أَلِي وَلَا تَكْفُرُونِ ۝

Artinya: Oleh karena itu, ingatlah kamu kepada-Mu nisaya aku ingat (pula) kepadamu, dan bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu menghindari-Ku (Q.S. Al-Baqaroh).<sup>23</sup>

### 4) Tawakal

*Tawakal* adalah upaya seseorang untuk mengembalikan segalanya kepada Allah setelah mengusahakan secara maksimal. *Tawakal* bukan berserah diri tanpa usaha dan hanya menunggu qadha dan qadar Allah.

*Tawakal* merupakan gambaran keteguhanhati dalam menggantungkan diri hanya kepada Allah.

### b) Akhlak kepada Diri Sendiri

#### 1) Sabar

- a) Sabar dari maksiat, artinya bersabar diri untuk tidak melakukan perbuatan yang dilarang agama. Untuk itu, sangat dibutuhkan kesabaran dan kekuatan dalam menahan hawa nafsu.

---

<sup>23</sup>Al-Qof. *Alqur'an dan Terjemah*

b) Sabar karena taat kepada Allah, artinya sabar untuk tetap melaksanakan perintah Allah dan menjauhkan segala larangan-Nya dengan senantiasa meningkatkan ketakwaan kepad-Nya.

c) Sabar karena musibah, artinya sabar ketika ditimpah ujian dan cobaan dari Allah.

## 2) Syukur

*Syukur* merupakan sikap ketika seseorang tidak menggunakan nikmat yang diberikan oleh Allah untuk melakukan maksiat kepada-Nya, bentuk *syukur* terhadap nikmat Allah berikan yaitu dengan jalan mempergunakan nikmat Allah itu dengan sebaik-baiknya.

## 3) Menunaikan Amanah

*Amanah* adalah sifat dan sikap pribadi yang setia, tulus hati, dan jujur dalam melaksanakan sesuatu yang dipercayakan kepadanya, baik berupa harta benda, rahasia, maupun tugas kewajiban.

## c) Akhlak terhadap Keluarga

### 1. Berbakti kepada Orang Tua

Keutamaan berbuat baik kepada kedua orang tua, selain melaksanakan ketaatan atas perintah Allah SWT untuk juga menghapus dosa-dosa besar.

## 2. Bersikap Baik kepada Saudara

Agama Islam memerintahkan agar berbuat baik kepada anak saudara atau kaum kerabat setelah menunaikan kewajiban kepada Allah dan ibu bapak.<sup>24</sup>

### d) Akhlak kepada Masyarakat

1. Berbuat Baik kepada Tetangga
2. Menolong Orang Lain

### e) Akhlak Terhadap Lingkungan

1. Memelihara dan Menyantuni Binatang
2. Memelihara dan Menyayangi Tumbuh-tumbuhan

## 2) Akhlak Mazmumah (*akhlak tercela*) atau akhlak sayyiah (*akhlak yang jelek*)<sup>25</sup>

Akhlak madzmumah adalah perangkai atau tingkah laku pada tutur kata yang tercermin pada diri manusia, ini cenderung melekat dalam bentuk yang tidak menyenangkan orang lain.<sup>26</sup> Bentuk-bentuk akhlak ini madzmumah ini dalam berkaitan dengan yang maha kuasa, Rasulullah, dirinya keluarganya dan pada masyarakat dan alam sekitarnya.<sup>27</sup> Segala yang bertentangan dengan akhlakul karimah ini disebut akhlak madzmuamah berikut ini uraian yang beberapa bentuk akhlak madzmumah.

---

<sup>24</sup>Rosihan Anwar, *Akidah Akhlak*, 76

<sup>25</sup>Ibid., h. 212

<sup>26</sup> M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak Dalam Perspektif Al-Qur'an*, Jakarta: Amzah, 2007, 56

<sup>27</sup>Rosihan Anwar, *Studi Akhlak*, 215-244

### 1. Syirik

Ialah menjadikan sekutu bagi Allah dalam melakukan sesuatu perbuatan yang seharusnya perbuatan itu hanya ditunjukkan kepada Allah (*Hak Allah*), seperti mendajikan tuhan-tuhan lainnya bersama Allah, menyembah, menaatinya, meminta pertolongan kepada nya atau melakukan perbuatan seperti itu.

### 2. Kufur

*Kufur* secara bahasa artinya menutupi. *Kufur* merupakan sifat dari “*kafir*”. Jadi kafir adalah orang nya, sedangkan kufur adalah sifatnya. Menurut *syara'* kufur adalah tidak beriman kepada Allah dan Rasulnya, baik dengan mendustakannya atau tidak mendustakannya.

### 3. Nifaq dan Fasiq

*Nifaq* menurut syarat artinya menampakan islam dan suatu kebaikan, tetapi menyembunyikan kekufuran dan kejahatan. Dengan kata yang lain *nifaq* adalah menampakan sesuatu yang bertentangan dengan apa yang terkandung dalam hati. Orang yang melakukannya disebut munafik.<sup>28</sup>

Sebagai mana telah diuraikan diatas maka akhlak dalam wujud pengalamannya dibedakan menjadi dua: akhlak terpuji dan akhlak tercela.

---

<sup>28</sup>Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak*, 89

Jika sesuatu dengan perintah Allah dan Rasullnya yang kemudian melahirkan perbuatan yang baik, maka itulah yang dinamakan akhlak terpuji, sedangkan jika ia sesuai dengan apa yang telah dilarang Allah dan Rasullnya dan melahirkan perbuatan-perbuatan yang buruk, maka itulah yang dinamakan akhlak tercela.

Berdasarkan uraian diatas dapat dijelaskan bahwa akhlak dalam wujud pengalamannya dibedakan menjadi dua: akhlak terpuji dan akhlak tercela. Jika sesuai dengan perintah Allah dan Rasullnya yang kemudian melahirkan perbuatan yang baik maka itulah yang disebut akhlak yang terpuji, sedangkan jika sesuai dengan apa yang telah dilarang Allah dan Rasullnya dan melahirkan perbuatan yang buruk maka yang dinamakan akhlak yang tercela.

**b. Berdasarkan objeknya akhlak dibedakan menjadi dua yaitu :**

- 1) Akhlak kepada khalik
- 2) Akhlak kepada makhluk, yang terbagi menjadi :
  - a) Akhlak kepada Allah SWT
  - b) Akhlak kepada Diri Sendiri
  - c) Akhlak kepada Keluarga
  - d) Akhlak kepada Masyarakat
  - e) Akhlak terhadap Lingkungan<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup>Ibid., 213

#### 4. Macam-macam Aspek Akhlak

##### 1) Aspek Keluarga

Terkait akhlak anak terhadap orang tua mendapat perhatian khusus dalam ajaran Islam, karena banyak ayat-ayat Al quran yang menerangkan tentang hak kedua orang tua, anjuran untuk berbakti dan berbuat baik kepada keduanya. Sudah sewajarnya sebagai seorang anak, wajib untuk berbakti kepada kedua orang tua setelah takwa kepada Allah. Hal ini disebabkan karena antara orang tua dan anak memiliki hubungan batin yang sangat kuat dan erat.

Kedua orang tua memiliki jasa yang sangat besar bagi kita, merekalah yang membesarkan kita dengan penuh kasih sayang dan perhatian yang besar, segala kebutuhan kita dipenuhi dari mulai kita sejak lahir hingga kita dewasa. Orang tualah yang mendidik kita supaya bisa menjadi orang yang bahagia dan berguna. Keduanya lah yang mengasuh dan mendidik kita dengan tulus tanpa menginginkan imbalan sedikit pun.

Adapun bentuk penghormatan yang harus dilakukan terhadap kedua orang tua, sebagai berikut:

1. Memanggil, berbicara, tidak mengucapkan kata kasar dan menyakiti, panggilan yang menunjukkan rasa hormat dan menjaga nama baik keduanya, kehormatannya dan tidak mengambil apapun milik orang tua tanpa meminta izin terlebih dahulu.

2. Melakukan hal-hal yang meringankan mereka walaupun tanpa diperintah dan selalu bermusyawarah dengan orang tua dalam setiap pekerjaanmu dan meminta maaf kalau ada perselisihan paham.
3. Bersegera memenuhi panggilan keduanya dengan wajah yang berseri-seri dengan mengeluarkan kata-kata yang lembut dan bijak, jangan membantah dan jangan pula menyalahkan keduanya. Jika meminta sesuatu dari orang tuamu, maka berlemah lembutlah, berterima kasihlah atas pemberiannya, dan maafkanlah jika mereka menolak permintaanmu.
4. Menghormati kawan dan karib kerabat dari keduanya baik ketika mereka masih hidup maupun saat sudah meninggal. Perbanyaklah melakukan kunjungan terhadap orang tuamu, beri hadiah, ucapkan rasa terima kasih atas bantuan dan kepeduliannya serta Jika kedua orang tuamu berselisih maka bertindaklah yang bijaksana untuk mendamaikannya.
5. Jangan membantah perintah keduanya dengan mengeraskan suaramu terhadap keduanya dan Jangan mencela mereka saat ada hal yang tidak kamu senangi.
6. Bangunlah jika kedua orang tuamu masuk ke ruanganmu dan bantulah kedua orang tua baik dirumah maupun ditempat kerjanya.

7. Jangan pergi sebelum mendapatkan izin dari keduanya, mintalah ridha kepada keduanya sebelum melakukan sesuatu, karena ridha Allah terletak pada ridah keduanya, dan murkanya Allah terletak pada murkanya orang tua.
8. Jangan masuk ke ruangan mereka tanpa meminta izin terlebih dahulu. Jangan duduk ditempat yang lebih tinggi dari keduanya, jangan menyelonjorkan kakimu dengan sombong di hadapan kedua orang tua serta jangan sombong dan merasa malu akan nasib orang tuamu. Kunjungilah kedua orang tuamu ketika masih hidup dan sesudah matinya, bersedekahlah atas nama keduanya dan perbanyaklah doa untuk keduanya.<sup>30</sup>

## 2) Aspek Akhlak Terhadap Tetangga

Sesudah anggota keluarga, maka orang yang paling dekat dengan kita adalah tetangga. Istilah tetanggabentuk tunggalnya yakni al-jaar (الجار) Kata ini berasal dari ja-wa-ra (جور). Kata jawara yang juga berarti tetangga adalah orang yang memiliki fungsi sosial dan mengerti akan hak dan kewajibannya kepada orang lain<sup>31</sup>.

Tetangga ialah orang yang tinggalnya berdekatan dengan tempat tinggal seseorang, sejak dari rumah pertama hingga rumah ke 40, atau penghuni yang tinggal disekeliling rumah kita, yang selalu mengetahui keadaan kita terlebih dahulu dibandingkan saudara dan famili-familinya yang berjauhan<sup>32</sup> tetangga adalah orang pertama yang

---

<sup>30</sup>Zainu, S. M. bin J. *Bimbingan Islam untuk Pribadi dan Masyarakat*. (Jakarta: Yayasan Al-Sofwa.2003)

<sup>31</sup>Lismayana, and Akib, M. *Etika Bertetangga Dalam Pendidikan Akhlak Berdasarkan Al-Quran*. (In *PENDAI'S: 2019*) .h.11.Vol. 1

<sup>32</sup>Abdullah, M. Y. *Studi Akhlak Dalam Perspektif Al-Quran*. (Jakarta: Amzah. 2008)

akan membantu kita dikala kita sedang membutuhkan pertolongan, apabila kita sedang mengalami musibah kematian contohnya, maka tetanggalah yang akan membantu kita untuk menjalankan fardhu kifayahnya.<sup>33</sup>

Berikut adalah akhlak kepada tetangga:

- b. Menghindari tingkah laku kita yang menyebabkan terganggunya tetangga baik secara moral maupun material.
- c. Mempererat silaturahmi dengan saling mengunjungi tetangga, contohnya menjenguknya saat sakit, mengucapkan selamat ketika mendapatkan kebahagiaan seperti kelahiran atau pernikahan dan sebagainya.
- d. Bersikap murah hati kepada tetangga, saling memberi dan menghormati, serta menjalin hubungan baik dengan menghindari gosip dan fitnah.
- e. Menghindari berperilaku buruk terhadap tetangga, tidak menyakiti hati tetangga baik dengan ucapan maupun perbuatan.
- f. Membantu tetangga baik dalam kebahagiaan maupun dalam keadaan sulit, artinya berhubungan baik bukan hanya dengan tetangga sebelah rumah namun juga dengan semua tetangga.
- g. Seorang muslim harus mampu menjaga rahasia tetangganya dan membicarakan hal-hal yang baik tentang tetangganya, kita harus bisa memelihara nama baik dari tetangga kita.<sup>34</sup>

### 3) Aspek Akhlak Terhadap Sopan Santun

Sopan santun ialah kebiasaan dalam berbicara, bergaul dan bertingkah lakun dalam kehidupan sehari-hari. Sopan santun ini hendaknya selalu dimiliki dan dipegangi oleh seorang anak agar terhindar dari hal-hal yang negatif, diantaranya adalah kerenggangan anak dengan orang tua, siswa dengan guru dan peserta didik dengan teman sebayanya karena anak tidak mempunyai sikap sopan santun.

---

<sup>33</sup>ibid.220

<sup>34</sup>Al-Kaysi, M. I. *Petunjuk praktis Akhlak Islam*. (Jakarta: Lentera.2003)

Perilaku sopan santun dalam berinteraksi sosial sangat penting. Artinya, perilaku sopan santun ini termasuk penunjang baik atau buruk akhlak seseorang. Sedangkan kesempurnaan iman ditentukan baik atau buruk akhlak seseorang.<sup>35</sup>

#### 4) Aspek Akhlak Terhadap Tutur Kata

Tutur kata merupakan aktivitas manusia yang setiap hari pasti dilakukan yang muncul tanpa disengaja maupun terencana, yang dalam artian ketika tutur manusia bisa melibatkan sebuah perencanaan akan tema yang akan mereka tuturkan untuk membuat sebuah tuturan menjadi berarti membuat bertujuan mengajarkan manusia untuk menjaga tutur katanya.

Akhlak Rasulullah dalam tutur kata sering disebut dengan bahasa Qaulan sadid adalah perkataan yang benar, tegas, lurus tidak berbelit-belit, dan tidak bertele-tele.

#### 5) Aspek Akhlak Tolong Menolong

Tolong menolong dalam Islam berasal dari bahasa arab ta'awun yang artinya tolong menolong. Namun tolong menolong yang dimaksud adalah tolong menolong dalam hal kebaikan dan takwa bukan tolong menolong dalam dosa dan permusuhan. Oleh sebab itu, sifat dan perilaku ini termasuk akhlak terpuji dalam agama Islam.<sup>36</sup>

Adapun tolong menolong untuk berbuat baik dan takwa ialah membimbing dan memberi petunjuk untuk kebaikan dan menolak

---

<sup>35</sup>Hartono, *Sopan Santun Dalam Pergaulan*,3

<sup>36</sup>Imam Mothar, *Problematika Pembinaan Pendidikan Agama Islam Pada Masyarakat*, (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 19

kejahatan. Tolong menolong ini bisa dalam bentuk memberikan tuntunan dan bimbingan/pelajaran, serta dengan musyawarah dengan benar dan ikhlas. Sedangkan, tolong menolong dalam berbuat dosa ialah melanggar aturan interaksi sosial, seperti berkhianat, dusta dan sebagainya.

Tolong menolong dalam kebaiakan akan sempurna dan memberikan buahnya yang baik apabila ada kekuatan menerima dengan baik dan ikhlas pula, maka tolong menolong dalam bentuk ini hendaknya dilaksanakan dalam menjalani kehidupan sehari-hari sebagaimana yang diajarkan dalam mata pelajaran aqidah akhlak. Allah swt berfirman sebagai berikut:

لَلّٰهُ اِنَّ اللّٰهَ وَاَتَّقُوا وَاَلْعَدُوْنَ اِلَّا تَمْرَعَلَى تَعَاوَنُوْا وَاَلتَّقْوٰى اَلْبِرِّ عَلٰى وَتَعَاوَنُوْا  
 الْعِقَابِ شَدِيْدًا

Artinya: dan tolong menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya. (Q.S. Al-Maidah: 2).

## 5. Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak

Faktor-faktor yang mempengaruhi pembentukan akhlak pada khususnya dan pendidikan pada umumnya, ada tiga aliran yang sudah amat populer. Pertama *aliran Nativisme*. Kedua, *aliran Empirisme*, dan ketiga *aliran konvergensi*. Menurut aliran nativisme bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor pembawaan dari dalam yang bentuknya dapat berupa kecenderungan,

bakat, akal, dan lain-lain. Jika seseorang sudah memiliki pembawaan atau kecenderungan kepada yang baik, maka dengan sendirinya orang tersebut menjadi baik.

Aliran ini tampaknya begitu yakin terhadap potensi batin yang ada diri manusia, dan hal ini kelihatannya erat kaitannya dengan pendapat aliran intuisisme dalam hal penentuan baik dan buruk sebagaimana telah diuraikan diatas. Aliran ini tampak kurang menghargai atau kurang memperhitungkan peranan pembinaan dan pendidikan.

Selanjutnya menurut aliran empirisme bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap pembentukan diri seseorang adalah faktor dari luar, yaitu lingkungan sosial, termasuk pembinaan dan pendidikan yang diberikan. Jika pendidikan dan pembinaan yang diberikan kepada anak itu baik, maka baiklah anak itu. Demikian jika sebaliknya. Aliran ini tampak lebih begitu percaya kepada peranan yang dilakukan oleh dunia pendidikan dan pengajaran.

Dalam pada itu aliran konvergensi berpendapat pembentukan akhlak dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu pembawaan si anak dan faktor dari luar yaitu pendidikan dan pembinaan yang dibuat secara khusus, atau melalui interaksi dalam lingkungan sosial. Fithrah dan kecenderungan kearah yang baik yang ada di dalam diri manusia dibina secara intentif melalui metode.

Aliran yang ketiga, yakni aliran konvergensi itu tampak sesuai dengan ajaran islam. Potensi tersebut disyukuri dengan cara mengisinya dengan ajaran dan pendidikan.<sup>37</sup>

## **6. Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak**

Pada zaman era globalisasi, dengan hadirnya gadget memberikan banyak manfaat bagi masyarakat. Ada beberapa dampak positif gadget bagi masyarakat antara lain :

- 1) Anak Pintar Memilih Informasi
- 2) Dengan terbiasa menggunakan gadget, anak terbiasa mendapatkan banyak informasi dalam sekali klik. Kedepannya ia akan lebih mahir dalam memilih informasi yang ia butuhkan, dia juga dapat mengshering bacaan-bacaan do'a dalam solat ketika dia tidak menghafalnya.
- 3) Cepat mengambil keputusan
- 4) Pada dasarnya game yang ada dalam gadget memiliki tempo yang cepat. "anak jadi terbiasa mengambil keputusan dalam waktu cepat,".
- 5) Berpikir Kreatif
- 6) Games membantu mengembangkan pengelihatan tepi (peripheral vision) yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif anak.
- 7) Kebiasaan Baik

---

<sup>37</sup>Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*

8) Dengan games yang tepat, anak juga dapat meniru kebiasaan-kebiasaan baik. Hal ini bisa terjadi karena anak-anak cenderung mencontoh apa yang dilakukan oleh karakter dalam games tersebut.

Selain memberikan dampak positif dari penggunaan gadget, gadget juga mampu memberikan dampak negative bagi anak, antara lain :

- 1) Gangguan mata terlalu sering menatap layar refleksi terhadap mata menjadi kurang dan sangat rentan membuat mata kering.
- 2) Bahaya radiasi, radiasi Gadget sangat berbahaya bagi perkembangan dan kesehatan anak.
- 3) Kekurangan bersosialisasi kemampuan anak untuk berinteraksi terhadap orang lain akan susah.
- 4) Anak-anak akan kurang memahami hal-hal yang baik, kurangnya mempelajari hal-hal yang baik karena terlalu fokus pada Gadget.
- 5) Kemampuan anak untuk belajar juga akan kurang.

Dari uraian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dari dampak penggunaan gadget, memiliki 2 macam dampak yakni dampak positif dan dampak negative bagi anak-anak. Dengan gadget remaja bias menambah ilmunya yang berkaitan dengan pendidikan. Namun, jika terlalu sering menggunakan gadget, mampu menciptakan dampak yang buruk bagi anak-anak.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis dan Sifat Penelitian**

##### **1. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian ini merupakan salah satu jenis penelitian lapangan (*field research*) yang sifatnya kualitatif, yaitu pada penelitian lapangan yang menghasilkan data deskriptif, yang berupa data-data tertulis atau lisan dari orang-orang peneliti yang telah diamati.<sup>38</sup>

Jenis penelitian ini adalah sebuah penelitian lapangan (*field research*) dimana sebuah penelitian dengan prosedur penelitian yang menggali semua data lapangan untuk diamati dan disimpulkan. Penelitian lapangan yaitu penelitian yang dilakukan disuatu tempat atau wilayah yang telah dipilih sebagai lokasi dan objektif yang akan dilaksanakan penelitian.<sup>39</sup>

Berdasarkan pada pengertian diatas, penelitian lapangan ini merupakan suatu penelitian yang ditunjuk langsung sebagai lokasi penelitian yang akan diteliti, yaitu dalam lingkungan masyarakat yang telah didata dan dilakukan di lapangan, seperti dilingkungan masyarakat dan organisasi yang ada dilingkungan masyarakat dengan menggunakan jenis penelitian kualitatif lapangan dengan mengumpulkan semua data dan informasi masyarakat di desa Sido Rahayu Lampung Utara.

---

<sup>38</sup>Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2015), 26

<sup>39</sup>Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), 96

## 2. Sifat Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diteliti pada sifat penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif merupakan suatu penelitian yang dimaksud untuk menyelidiki suatu keadaan, kondisi, situasi, atau hal-hal yang lainnya yang hasilnya nantinya dapat dipaparkan kedalam suatu laporan penelitian. Penelitian deskriptif adalah suatu jenis penelitian yang telah memberikan sebuah gambaran atau uraian suatu keadaan yang telah diteliti dan telah dipelajari sehingga hanya merupakan sebuah fakta.<sup>40</sup>

Sesuai dengan judulnya dan hanya fokus pada suatu permasalahan yang telah diambil yaitu pada sifat penelitian ini, sifat deskriptif kualitatif yaitu yang berisi tentang situasi dan kejadian, pada sifat penelitian kualitatif ini adalah suatu deskriptif kualitatif. Yang telah dijelaskan oleh Sumadi Suryabrata yang menyatakan bahwa : penelitian deskriptif ini merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau keadaan tertentu.<sup>41</sup> Sedangkan penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang dapat menghasilkan data yang deskriptif yang berpakata tertulis atau lisan dari orang atau perilaku yang dapat kita amati.<sup>42</sup>

---

<sup>40</sup>Ronny Kountur, *Metode Penelitian*, (Jakarta:PPM, 2013), 53

<sup>41</sup>Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2012), 75

<sup>42</sup>Moh. Kasiram *Metode Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, (Yogyakarta, Sukses Offset, 2010), 175

Berdasarkan uraian di atas ini dapat kita ambil kesimpulan bahwa pada penelitian kualitatif dapat juga diartikan sebagai metode penelitian yaitu perilaku subjek, hubungan gadget atau handphone subjek, tindakan subjek, dan lain-lain secara holistik dengan cara mendeskripsikan dengan bentuk kata-kata pada suatu konteks khususnya alamiah. Tujuan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat suatu deskripsi, gambaran, atau lukisan yang sistematis, faktual dan akurat yang mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang telah diselidiki, yaitu tentang dampak gadget dalam kehidupan sosial masyarakat di Desa Sido Rahayu Lampung Utara.

## **B. Sumber Data**

Data adalah segala keterangan (informasi) yang mengenai segala hal yang telah berkaitan dengan tujuan penelitian. Data merupakan hasil pencatatan baik yang berupa fakta, angka dan kata yang dijadikan bahan untuk menyusun suatu informasi. Berdasarkan pengertian tersebut, subjek penelitian ini akan diambil datanya dan akan segera disimpulkan, atau jumlah subjek yang diteliti dalam suatu peneliti.

Peneliti ini menggunakan beberapa sumber data dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data skunder.

### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer ini merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, artinya data yang diperoleh

langsung dari sumber utamanya.<sup>43</sup> Data tersebut diperoleh dengan melakukan wawancara kepada responden atau informan. Pada pengambilan responden ini informan dilakukan secara purposive artinya dimana teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>44</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat dijelaskan bahwa data primer diperoleh langsung dari subjek utamanya yaitu anak-anak dan orang tua di desa Sido Rahayu Lampung Utara.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder atau yang disebut data tangan kedua yaitu data yang diperoleh lewat, tidak langsung dapat diperoleh oleh sang peneliti dari subyek penelitiannya. Data sekunder, biasanya berwujud sebagai dokumentasi atau sebuah laporan yang telah tersedia.<sup>45</sup>

Selain itu juga data sekunder, yaitu sumber data utama yang harus diperoleh melalui buku-buku pustaka yang telah ditulis oleh orang lain, dokumen-dokumen ini yang telah merupakan hasil dari sebuah penelitian dan hasil laporan.<sup>46</sup> Data sekunder ialah data yang dapat diperoleh dari sebuah dokumen seperti tabel, catatan, notulen rapat dan lain-lain, foto-foto, film, rekaman video, benda-benda dan lain-lainnya.<sup>47</sup>

Dalam penelitian data sekunder diperoleh dari sumber data penunjang yang telah berkaitan dengan buku-buku tentang *subject matter*

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, cet 12, (Bandung: Alfabeta, 2011), 224

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, 124

<sup>45</sup> Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), 91

<sup>46</sup> Beni Ahmad Saebani, *Metode Penelitian*, (Bandung: Pustaka Setia, 2008), 93

<sup>47</sup> Yuyun Yunarti, *Pengantar Statistika*, 6

yang telah ditulis orang lain, dokumen-dokumen ini juga merupakan hasil penelitian dari hasil laporan. Sumber data sekunder diharapkan dapat menunjang penulis dalam mengungkapkan data yang diperlukan dalam penelitian, sehingga sumber data primer menjadi lebih lengkap seperti dokumentasi-dokumentasi, tempat, profil, dan sejarah Desa Sido Rahayu Kecamatan Abung Semuli Kabupaten Lampung Utara.

### **C. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*) yang telah dilakukan di Desa Sido Rahayu Lampung Utara, untuk mengetahui dampak dari gadget ini dalam kehidupan masyarakat. Teknik pengumpulan datanya menggunakan penetapan atau melengkapi pembuktian masalah, maka dalam penelitian ini penulis telah menggunakan metode pengumpulan data :

#### **1. Wawancara**

Wawancara ini merupakan proses yang memperoleh keterangan untuk suatu tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antar penanya dengan narasumber.<sup>48</sup>

Wawancara ini tujuannya untuk mencatat opini, perasaan, emosi, dan hal-hal lain yang berkaitan dengan individu yang ada dalam organisasi. Dengan melakukan wawancara penelitian ini dapat memperoleh melalui bahasa dan ekspresi pihak yang telah diwawancarai dan juga dapat melakukan klarifikasi hal-hal yang tidak diketahui.

---

<sup>48</sup>Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), 54

Wawancara adalah mengkonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, perasaan, motivasi, tuntutan, keperdulian, dan lain-lainnya, merekonstruksi kebulatan sebagai yang telah diharapkan untuk dialami masa yang akan datang, memverifikasi, mengubah, dan memperluas informasi yang diperoleh dari orang lain baik manusia maupun bukan manusia, memverifikasi, memperluas konstruksi yang dikembangkan sebagai pengecekan anggota.<sup>49</sup>

Wawancara yang digunakan penelitian adalah wawancara bebas terpimpin, karena untuk menghindari pembicaraan yang menyimpang dari permasalahan yang akan diteliti. Pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan disiapkan terlebih dahulu, diarahkan kepada topik yang akan digarap, untuk dilakukan wawancara. Dalam hal ini, penelitian mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang dampak pada gadget kepada 4 warga setempat untuk memperoleh informasi upaya untuk meminimalisir dampak negatif dari gadge sekitar desa Sido Rahayu ini untuk memperoleh data tentang dampak gadget dalam masyarakat.

## **2. Observasi**

Observasi adalah “pengamatan yang dilakukan secara sengaja, sistematis mengenai fenomena sosial dengan gejala-gejala psikis untuk dilakukan pencatatan”<sup>50</sup>

Metode opservasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penulisan

---

<sup>49</sup>Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, 135.

<sup>50</sup>Joko Subagyo, *Metode Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004), 63

tersebut.<sup>51</sup> Secara sederhana observasi ini berarti bagian dalam pengumpulan data langsung dari lapangan. Observasi ini menuntut penelitian untuk mampu merasakan dalam memahami fenomena-fenomena yang akan diteliti.

Observasi adalah suatu cara yang digunakan dalam mengumpulkan data-data suatu pengamatan dan juga pencatatan yang dilakukan secara sistematis dan terencana. Berkaitan dengan hal yang dilakukan dalam metode observasi yang sangat efektif adalah melengkapi dengan format atau belangko pengamatan sebagai instrumen format yang telah disusun yang berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang akan digambarkan.<sup>52</sup>

Observasi ini dilakukan untuk mencocokkan data-data yang telah diperoleh melalui wawancara dengan kenyataan yang telah ada di lapangan. Penelitian ini merujuk pada suatu observasi terhadap sumber-sumber yang telah ditentukan.

### **3. Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu mencari data, mengenai hal-hal atau variabel yang berupa suatu catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sebagainya.<sup>53</sup>

Menggunakan metode dokumen ini yang sudah jelas-jelas terlihat sehingga dengan adanya metode ini dapat diperoleh catatan-catatan yang

---

<sup>51</sup>S. Margono, *Metodeologi Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2000), 158

<sup>52</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, 234

<sup>53</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi Refisi VI*, (Jakarta: Renika Cipta, 2006), 31

berhubungan dengan penelitian. Metode dokumentasi yaitu mencari data yang mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.<sup>54</sup>

Maka metode dokumentasi ini dalam penelitian ini digunakan terhadap benda mati dalam rangka mencari data-data yang diperlukan. Setelah melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi kemudian mengadakan reduksi, yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting dan dicari suatu tema dan polanya. Dokumen yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu berupa aktifitas yang sangat berkaitan dengan kegiatan dimasyarakat.

#### **D. Teknik Penjamin keabsahan Data**

Teknik untuk mencapai keabsahan dan kredibilitas data yang dilakukan dengan cara triangulasi. Menurut sugiyono, “teknik triangulasi adalah pengujian kredibilitas dengan melakukan pengecekan data dari berbagai cara, sumber dan waktunya”.<sup>55</sup> Menjaga kredibilitas hasil pada penelitian yang peneliti lakukan, triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara melihat fenomena dari beberapa sudut, atau melakukan verifikasi pada temuan dengan menggunakan dari berbagai sumber.<sup>56</sup>

---

<sup>54</sup>Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, 236

<sup>55</sup>Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitaif Kualitatif dan R&D*, cet 12, (Bandung: Alfabeta, 2011), 372.

<sup>56</sup>Salfen Hasri, *Menejemen Pendidikan Pendekatan Nilai dan Budaya Organisasi*, (Makasar: Yapma, 2005), 73

Dalam penelitian ini pemeriksaan atau pengecekan keabsahan data, keabsahan data ini menggunakan triangulasi teknik dan triangulasi sumber.” Triangulasi teknik ini untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang telah ada dengan teknik yang berbeda”. Misalnya data ini diperoleh dengan hasil wawancara, lalu dicek dengan observasi atau dokumentasi. Bila dengan tiga teknik ini pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda, maka penulis melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan untuk memastikan data mana yang telah dianggap benar atau mungkin semua itu sudah benar, karena sudut pandang yang berbeda-beda.

Sedangkan triangulasi sumber adalah “untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui dari beberapa sumber”. Oleh karena itu data yang telah diperoleh kemudian dicek kembali dengan sumber data yang lainnya sehingga dapat menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya.

#### **E. Teknik Analisis Data**

Untuk mempermudah penelitian ini maka perlu adanya analisis data. Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah untuk dibaca dan dipresentasikan. Dalam penelitian kualitatif data ini dapat diperoleh dari berbagai macam sumber dengan cara menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dapat dilakukan secara terus menerus.

Analisis data adalah “proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan.”<sup>57</sup> Analisis data adalah suatu proses yang mencari dan menyusun secara sistematis pada data dari hasil wawancara, catatan pada lapangan dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, lalu memilih mana bagian yang penting dan mana yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah untuk difahami.<sup>58</sup>

Berdasarkan hal yang telah dibahas dapat dikemukakan bahwa analisis data ini adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis, data yang telah diperoleh yang berasal dari wawancara, catatan lapangan dan dokumentasi, dengan mengorganisasikan kedalam data dapat di kategorikan sebagai penjabaran kedalam suatu unit-unit, saat melakukan sistematis, menyusunnya ke dalam pola, untuk memilih sebuah nama yang penting akan dipelajari untuk membuat suatu kesimpulan sehingga mudah untuk dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Pengumpulan data ini juga adalah hasil dari wawancara dan bahan yang dikumpulkan untuk meningkatkan suatu pemahaman terhadap semua yang dikumpulkan. Pendataan ini dilakukan secara menyeluruh dengan cara menyusun dan mengelompokkannya, sehingga dapat menggambarkan suatu responden.<sup>59</sup>

---

<sup>57</sup>Sutrisno Hadi, *Metodelogi Research*, Jilid I, (Yogyakarta: Andi Ofset, 2000), 92

<sup>58</sup>Sugiono., *Metode Penelitian Pendidikan*, 335

<sup>59</sup>Sukardi, *Metodelogi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2005), 86

Analisis data kualitatif ini sangat bersifat induktif yaitu suatu analisis yang mendasarkan data yang diperoleh, dan selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. Berdasarkan hipotesis yang telah dirumuskan dari data yang telah diteliti selanjutnya dapat disimpulkan. Bila berdasarkan data yang dikumpulkan dengan teknik triangulasi dan hipotesis diterima maka, hipotesis tersebut telah berkembang dan telah menjadi teori.

Metode analisis data yang telah dipakai kedalam suatu penelitian adalah metode analisis kualitatif lapangan, karena dalam data yang telah diperoleh berupa keterangan-keterangan dalam suatu bentuk uraian.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Sejarah Terbentuknya Desa Sido Rahayu Lampung Utara**

Pada tahun 1964 ada Umbulan di tengah hutan yang dihuni oleh 9 Kepala Keluarga, Umbul itu adalah Umbul Campang. Umbul ini ikut Desa Blambangan Kecamatan Abung Selatan Kabupaten Lampung Utara, Umbul Campang ini jarak dari Jalan Lintas Sumatra 12 KM. Umbul Campang ini semakin tahun penduduknya semakin bertambah, dengan semakin bertambahnya penduduk, semakin banyak pula anak-anak usia sekolah yang tidak bersekolah, karena Umbul Campang jauh dari sekolah, dan Umbul Campang ini dalam pemerintah yang tadinya hanya tingkat RT, oleh Kepala Desa Blambangan ditingkatkan jadi tingkat Dusun. Jadi diberi nama menjadi Dusun Campang, dulu Dusun Campang banyak sekali anak usia sekolah yang tidak bersekolah, akhirnya pada tahun 1977 didirikanlah SD Campang Lebong dan anak-anak pun ramai bersekolah di SD tersebut.

Setelah 9 tahun kemudian tepat tahun 1986 Dusun Campang Lebong mendirikan kembali sarana pendidikan tingkat SMP beryayasan PGRI. Dengan semakin bertambahnya Penduduk Dusun Campang Lebong pada tahun 1991 kembali mendirikan SD yaitu SD Negeri 02 Sido Rahayu. Penduduk Dusun Campang Lebong semakin bertambah, semakin maju dalam bidang pembangunan, akhirnya pada tahun 1995 Dusun Campang Lebong misah dari Desa Blambangan dan berdiri sendiri dimana

Dusun Campang Lebong menjadi Desa Sido Rahayu dan dipimpin oleh Kepala Desa yang pertama ini bernama Asmuni.

Desa Sidorahayu 10 tahun di pimpin oleh Bapak Asmuni. Setelah habisnya masa jabatan Bapak Asmuni, tahun 2005 di adakan pemilihan Kepala Desa dan menangkan oleh Bapak Sukri, dengan masa bakti 2005-2010. Setelah habisnya jabatan Bapak Sukri, tahun 2010 diadakan pilihan Kepala Desa kembali di menangkan oleh Bapak Mujianto, dengan masa bakti 2010-2015. Habisnya masa jabatan Bapak Mujianto, kembali diadakan pilihan Kepala Desa, dan kembali pilihan ini dimenangkan oleh Bapak Sukri hingga tahun 2020 yang lalu. Dan sesudah habis masa jabatan Bapak Sukri, kembali diadakan pemilihan Kepala Desa, dan dimenangkan oleh Bapak Winoto hingga sekarang.

Desa Sido Rahayu merupakan salah satu desa yang berada di kecamatan Abung Semuli, Kabupaten Lampung Utara. Desa Sido Rahayu ini memiliki luas 3.015,2500 ha/m<sup>2</sup> yang terdiri dari luas perkarangan, luas pemukiman, luas persawahan, luas perkebunan, luas kuburan, luas perkantoran, luas prasarana umum lainnya. Serta desa ini memiliki tanah fasilitas umum yang terdiri dari tanah bengkok, lapangan olahraga, perkantoran pemerintah, dan lain-lain.

Desa Sido Rahayu merupakan desa yang 99% masyarakatnya merupakan suku Jawa, suku Sunda dan suku Lampung dan semua warganya yang memeluk agama Islam berjumlah 5,238 orang dan yang beragama non-islam berjumlah 55 orang. Terdapat 6 dusun yang ada di desa sido rahayu ini,

desa sidorahayu ini berbatasan langsung dengan lampung tengah tepatnya pada dusun 4, akses jalan yang cukup baik, 1 lapangan sepak bola, lapangan voli, dan 3 sekolah dasar SD/MI, 2 Sekolah Menengah Pertama yaitu ada SMP PGRI dan MTs SA Al-Khoiriyah di desa ini, terdapat kegiatan gotong royong, ronda rutin yang merupakan bagian dari program kerja wajib dari Bapak Bupati Lampung Utara.<sup>60</sup>

**TABEL 4.1**  
**Jumlah Penduduk Desa Sido Rahayu**

No.	Jenis Kelamin	Jumlah
1.	Laki-laki	2.687
2.	Perempuan	2.772
Jumlah		5.409

**TABEL 4.2**  
**Jumlah Penduduk Berdasarkan Usia**

No.	Rentang Usia	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1.	0-5 Tahun	156	135
2.	6-15 Tahun	460	566
3.	16-25 Tahun	402	249
4.	26-35 Tahun	290	446
5.	36-45 Tahun	284	221
6.	46-55 Tahun	377	336
7.	56-65 Tahun	274	162
8.	66-75 Tahun	185	195
9.	>75 Tahun	16	27

**TABEL 4.3**  
**Sosial Keagamaan Penduduk Desa Sido Rahayu**

No.	Agama	Laki-laki (orang)	Perempuan (orang)	Jumlah (orang)
1.	Islam	2.386	2.852	5.238
2.	Kristen	32	23	55
Jumlah				5.293

<sup>60</sup>Dokumen: Monografi Desa Sido Rahayu, diakses 20 Mei 2023, pukul 10.00 wib

Adapun sarana pendidikan yang terdapat di Desa Sido Rahayu Lampung Utara Banyak terlihat dalam tabel berikut ini :

**TABEL 4.4**  
**Sarana Pendidikan Desa Sido Rahayu**

No	Jenis Pendidikan	Negeri			Swasta		
		Gedung	Guru	Murid	Gedung	Guru	Murid
1.	Kelompok Bermain	-	-	-	3	4	87
2.	Taman Kanak-kanak	-	-	-	3	12	89
3.	Sekolah Dasar	-	-	-	-	40	654
4.	SMP	-	-	-	17	32	243
5.	SMA	-	-	-	-	-	-
6.	Akademi	-	-	-	-	-	-
7.	Perguruan Tinggi	-	-	-	-	-	-
Jumlah					23	88	1,073

**TABEL 4.5**  
**Batas Wilayah Desa Sido Rahayu**

No.	Batas	Kelurahan	Kecamatan
1.	Sebelah Utara	Gunung Sari	Abung Semuli
2.	Sebelah Selatan	Blambangan Pagar	Abung Semuli
3.	Sebelah Timur	Banjar Kertahayu	Way Pengubuan
4.	Sebelah Barat	Blambangan Pagar	Abung Semuli

**GAMBAR 4.1**  
**Peta Desa Sido Rahayu**



**GAMBAR 4.2**  
**Struktur Organisasi**



## B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan

Gadget merupakan media komunikasi yang sangat praktis baik dikalangan anak-anak maupun orang dewasa. Penggunaan gadget terhadap anak-anak merupakan sesuatu yang mempunyai dampak terhadap penggunaannya, baik itu dampak positif maupun negatif. Dengan demikian penggunaan gadget pada anak-anak harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak-anak.

Berdasarkan hasil penelitian selama 2 hari yang dilakukan oleh peneliti dengan mewawancarai 4 orang tua yang mempunyai anak-anak sekolah dasar Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara Banyak Tentang “Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-anak Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara” dengan melakukan wawancara, observasi, dan dokumentasi adalah sebagai berikut :

## 1. Bentuk Penggunaan Gadget Anak-Anak Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara

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

Penggunaan gadget pada anak-anak biasanya dipakai untuk bermain game dari total keseluruhan pemakaian. Sedangkan yang cukup banyak juga dikalangan anak-anak adalah pemakaian gadget untuk menonton animasi atau serial kartun anak-anak. Sedangkan hanya sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang tuanya atau melihat vidio pembelajaran.

Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan salah satu anak-anak yang menggunakan gadget, ia menjelaskan:

“Saya memakai gadget atau handphone untuk searching mbak. Seperti searching untuk tugas sekolah, dibuat ngegame, dibuat youtubean, tapi paling banyak dibuat ngegame”.<sup>61</sup>

Hal serupa dikatakan oleh Berdi Yoga Saputra,

Bagaimana lumayan mbak, paling lama sekitaran 3 jam paling sedikit 2 jam seperti nonton tiktok, iflix, sama menonton anime mbak”.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup>Wawancara dengan Arya, pada tanggal 30 Mei 2023 pukul 19:00 WIB.

<sup>62</sup>Wawancara dengan Berdi Yoga Saputra, pada tanggal 30 Mei 2023 pukul 20:00 WIB.

Pemberian nasihat dan pengertian terhadap anak harus disampaikan secara perlahan dan bertahap. Karena anak-anak merupakan sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental pada kehidupan selanjutnya. Berikut hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan beberapa orang tua di Desa Sido Rahayu Lampung Utara tentang pemberian arahan-arahan kepada anak ketika menggunakan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering digunakan anak.

Pertama, penjelasan Ibu Etty Fatnahwati, beliau mengatakan:

“Sangat aktif mbak, awalnya sebelum pandemi anak saya tau dunia handphone memang dipengaruhi sama kakaknya mbak. Dulu dia pertama mainan semacam rumah-rumahan, luncat, peta umpet gitulo mbak layaknya anak-anak pada umumnya. Lalu dia mungkin pengen tau handphone jadi setiap kakaknya main handphone dia ikut melihat dan mendekati kakaknya. Dan kakaknya juga memberi izin buat memainkan handphonenya tersebut.” Tapi sekitar 1 jam an saya ingatkan untuk berhenti bermain, kalau dia gak memperhatikan teguran saya, ya, saya marahi anak saya. Cara saya membatasi ya terkadang hp nya dia saya simpen mbak. Saya sembunyiin di tempat yang dia tidak tau. Terkadang juga saya mengikutkan dia les digurunya sekolah agar dia lupa sama hpnya..<sup>63</sup>

Kedua, penjelasan dari Parti, mengatakan :

“Anak saya gak aktif-aktif banget kok mbak dalam bermain hp, karena dila itu dari kecil sekitar umur 6 tahunan kalo gak salah sudah memegang handphone mbak. Dia bermula sering memegang handphone karena dila terkadang suka nangis apabila si dila saya suruh berhenti bermain-mainannya itu. Lalu saya mencoba beri handphone mbak agar berhenti dan ternyata memang dia berhenti menangis. Tetapi tetap saya batasi mbak, karena bagaimanapun usianya belum cukup umur untuk bermain gadget jadi masih perlu pengawasan. Dan juga saya tidak mau anak saya pecandu

---

<sup>63</sup>Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Etty fatnahwati pada tanggal 29 Mei 2023 pukul 19:00 WIB.

handphone, karena bagaimana pun dia masih kecil takutnya dampak psikisnya.”<sup>64</sup>

Ketiga, Bapak Taufik Hidayat menjelaskan bahwa,

“iya, semenjak pandemi apa-apa kan serba online ya mbak, belajar pun online, gak pernah tatap muka secara langsung kan. Jadi mau gak mau yang sering dilihat ya handphone. Nah semenjak itu saya agak kesulitan untuk kasih arahan ke anaknya masalah bahayanya terlalu lama main handphone. Meskipun dia susah dibilangi tapi saya tetap kasih batasan. Kadang juga dia rewel kalau saya kasih batasan ke anak saya. Tapi itu kan juga demi kebaikan dia.”<sup>65</sup>

Keempat, penjelasan dari Ibu Suranti, beliau mengatakan :

“hampir setiap hari dia selalu main handphone terus tanpa jeda. Apalagi dirumah ada wifi jadi dia bisa main hp tuh lebih dari 3 jam nonstop. Paling yang dilihat ya youtube, game gitu itu mbk. Lebih banyak bermain hp sih daripada belajarnya. Saya membatasinya main hp karena bagaimanapun handphone itu kan resikonya tinggi.”<sup>66</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dari 4 orang tua bahwa pemberian arahan-arahan kepada anak memang sangatlah diperlukan dikarenakan anak-anak mempunyai batas kemampuan bernalar yang baik serta belum bisa membedakan mana yang baik dan yang tidak baik untuk digunakan sera rasa penasarannya yang masih sangat tinggi. Disinilah peran orang tua sebagai pemberi arahan serta memonitoring penggunaan gadget anak sangatlah diperlukan.

Tetapi masih banyak orang tua yang belum memberikan penyampaian baik buruknya gadget kepada anak. Cenderung membiarkan anak bermain gadger sesuka hati dan dengan durasi waktu yang melebihi batas wajar

---

<sup>64</sup>Hasil Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Parti pada tanggal 29 Mei 2023 pukul 20:00 WIB.

<sup>65</sup>Hasil Wawancara dengan orang tua yang bernama Bapak Taufik Hidayat pada 19 Januari 2023 pukul 19:06 WIB.

<sup>66</sup>Hasil wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Suranti pada 30 Mei 2023 pukul 19:00 WIB.

penggunaan gadget untuk anak-anak saat menggunakan aplikasi-aplikasi yaitu vidio dan youtube.

## **2. Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhak Anak-Anak Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara**

Gadget merupakan benda dengan karakteristik unik, memiliki unit dengan kinerja tinggi dan berhubungan dengan ukuran serta biaya. Pada mulanya gadget memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajua zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada sehingga memungkinkan penggunaanya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu gadget ini, mulai dari bertelepon, berkirim pesan, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya.

Gadget merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Dengan berkembangnya ipteks, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Penggunaan gadget dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya mempengaruhi perilaku orang dewasa, anak-anak pun tidak luput dari pengaruh penggunaan gadget, salah satunya dalam kemampuan interaksi sosial.

Berdasarkan dampak penggunaan gadget pada Akhak Anak-Anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara Banyak tentang apakah anak-anak mempunyai perilaku sosial yang berbeda ketika sudah mulai mengenal gadget. Pertama, menurut Ibu Etty Fatnahwati mengatakan:

“Ainun saya larang bermain handphone, dia pasti marah-marah dan nangis apalagi ketika dia lagi enak-enaknya nonton kartun di youtube tiba-tiba saya ambil dia langsung marah dia nya mbak.

Kecemasan yang saya cemas ketika ainun sering bermain handphone saya lebih takut nantinya dia kecanduan dan dampaknya juga bisa ke mata nya mbak, kalau kesering-seringan bermain handphone bisa jadi minus matanya”.<sup>67</sup>

Kedua, pendapat dari Ibu Parti mengatakan:

Dia sering kan mbak bermain di depan Tv atau didalam kamarnya. Contohnya ya saya kasih nasehat dia pelan-pelan. Karena kan kalau anak kecil dikasari nggak baik ya mbak. Jadi ya saya alusin dia biar dia paham maksud saya. dan juga sering saya edukasi dengan pelajaran untuk anak-anak mbak, ketika diperbolehkan main hp dia jadi senang bergerak kadang joget-joget kalau lihat kartun di youtube, terus jadi nurut kalau di suapin makan mbak. Kalau tidak dibolehkan kadang dia murung mbak seperti kurang semangat.”.<sup>68</sup>

Ketiga, pendapat dari Bapak Taufik Hidayat mengatakan:

Dimana saat saya cegah arya mesti arya menjawab (sebentar pak habis ini) tetapi dia tidak berhenti-berhenti bermain handphoneya mbak, terkadang juga arya jadi temperamen. Kalau dia tidak bisa dicegah dia akan menjadi anak penurut mbak, kaya waktu diperintah atau dimintain tolong apa-apa mau. Tapi lama-lama kalau keseringan bermain handphone membuat dia tambah kecanduan dan lupa waktu”.<sup>69</sup>

Keempat, pendapat dari Ibu Suranti mengatakan,

“Waktu yoga bermain handphone yoga menjadi seperti anak yang kurang aktif mbak. Dimana yoga seperti anak males belajar dan sering menunda-nunda waktu beribadah seperti sholat, mengaji.”.<sup>70</sup>

Berdasarkan penyajian data di atas melalui hasil wawancara dan observasi, menunjukkan bahwa penggunaan gadget pada anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara sangatlah berdampak pada akhlak anak-anak.

Hal ini diperkuat oleh pernyataan salah satu anak, ia mengatakan:

---

<sup>67</sup>Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Etty Fatnahwati pada tanggal 29 Mei 2023 pukul 19:00 WIB.

<sup>68</sup>Hasil Wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Parti pada tanggal 29 Mei 2023 pukul 20:00 WIB.

<sup>69</sup>Hasil Wawancara dengan orang tua yang bernama Bapak Taufik Hidayat pada 30 Mei 2023 pukul 19:00 WIB.

<sup>70</sup>Hasil wawancara dengan orang tua yang bernama Ibu Suranti pada 30 Mei 2023 pukul 20:00 WIB.

“Aku setiap dilarang main handphone ya tidak suka sekali mbak, karena aku tidak bisa menonton youtube dengan bebas, kalau tidak dilarang sama ibu aku sangat senang sekali bisa bermain handphone dengan waktu yang cukup lama dan. Aku tidak takut, karena enak sekali bisa bermain handphone bisa menonton youtube kartun-kartun.”<sup>71</sup>

Dalam hasil wawancara di atas bahwa peran orang tua sangatlah penting, dikarenakan orang tua sebagai agen pendidikan pertama terhadap anak-anak pada masa pertumbuhan. Pengawasan penggunaan gadget terhadap anak sangatlah penting, dikhawatirkan anak bisa menyalahgunakan gadget atau menonton konten-konten yang bukan seusianya. Seperti contohnya anak menonton konten yang ada unsur kekerasannya, jika disalahgunakan sang anak akan mempraktekan kepada teman-temannya dan anak menjadi sedikit lebih arogan.

---

<sup>71</sup>Wawancara dengan Ainun Ulfah Fauziah, pada tanggal 29 Mei 2023 pukul 19:00 WIB.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis mengenai “Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-Anak Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara”, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Bentuk penggunaan gadget atau handpone pada anak-anak sangat bervariasi dengan durasi 1 jam sampai 3 jam dalam sehari dengan bentuk permainan seperti game, menonton vidio kartun, bermain Tiktok dan menonton youtube.
2. Penggunaan gadget atau handpone anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara berdampak pada akhlak anak-anak di Desa Sido Rahayu Lampung Utara antara lain anak menjadi sholat terlambat, membantah perintah orangtua, emosional, dan masih banyak lagi dampak negatif dari anak-anak setelah bermain gadget.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka penulis memberikan masukan berupa saran, sebagai berikut :

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan orang tua lebih selektif lagi dalam memberikan mainan kepada anak, terutama pemberian izin bermain gadget atau handpone. Perlu ketegasan dan pendampingan dari orang tua dalam

memberikan batasan durasi dan penggunaan gadget atau handphone oleh anak, agar nantinya tidak memberikan dampak negatif yang dapat mengganggu proses tumbuh kembang anak terutama perkembangan sosialnya. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 9 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.

## 2. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini memberikan acuan bagi penelitian selanjutnya. Terutama bagi peneliti yang akan meneliti seputar dampak penggunaan gadget pada akhlak anak-anak di desa sido rahayu lampung utara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Hasan Habanakah al Maidani, *Metode Merusak Akhlak dari Barat* Cet. IX; Jakarta: Gema Insani Press, 2000
- Abdullah, M. Y. *Studi Akhlak Dalam Perspektif Al-Quran*. Jakarta: Amzah, 2008.
- Abdurrahmat Fathoni, *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006.
- Abuddin Nata, *Akhlak Tasawuf*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Al-Kaysi, M. I. *Petunjuk praktis Akhlak Islam*. Jakarta: Lenter, 2003.
- Al-Qof. *Alqur'an dan Terjemah*
- Anisa Mutmainnah, *Dampak Penggunaan Gadget Di Kalangan Remaja Dalam Pelaksanaan Ibadah Sholat Lima Waktu*, Skripsi: IAIN Metro, 2019.
- Atien Nur Chamidah, Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkebangan Anak, *Jurnal Pendidikan Khusus*, Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa FIP UNY, No. 2, Vol. 5 November 2009.
- Departemen Agama Republik Indonesia *Al-Qur'an dan Terjemah*
- Fuad Mubarak, *Pengaruh Smartphone Terhadap Akhlak Anak Desa Tambak Sari Keamatan Kedung Reja Kabupaten Cilacap*, Skripsi: UM Metro, 2015.
- Hartono, *Sopan Santun Dalam Pergaulan*
- Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jakarta : PT Suka Buku, 2012.
- Imam Mothar, *Problematika Pembinaan Pendidikan Agama Islam Pada Masyarakat*, Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019.
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004.
- Lexy J.Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015.
- Lismayana, and Akib, M. *Etika Bertetangga Dalam Pendidikan Akhlak Berdasarkan Al-Quran*. In *PENDAIS* (Vol. 1). Retrieved from <https://uit.e-journal.id/JPAIs/article/view/618>, 2019.
- M. Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak Dalam Perspektif Al-Quran*, Jakarta: Amzah, 2007.
- M. Djawad Dahlan, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.

- Moh. Kasiram, *Metodologi Penelitian Kualitatif-Kuantitatif*, Yogyakarta, Sukses Offset, 2010.
- Moh. Nasir, *Metode Penelitian*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender*, Yogyakarta : UIN Malang Press, 2008.
- Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017.
- Nailul Authar, *Jilid 4*, Surabaya: Bina Ilmu.
- Nurhaeda, “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam Di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu”, *Early Childhood Education Indonesian Journal*, Palu : FKIP Universitas Muhammadiyah Palu, No. 2 Vol. 1
- Okky Rachma Fajrin, Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Idea Societa*, Gresik: SDNU-1 Gresik, No. 6 Vol. 2 November 2015.
- Putri Hana Pebriana, Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Riau : PGSD FIP universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, No. 01 Vol. 1 2017.
- Ronny Kountur, *Metodologi Penelitian*, Jakarta: PPM , 2013.
- Roseleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja*, Bandung : CV Pustaka Setia, 2016.
- Rosihan Anwar, *Akidah Akhlak*, Bandung: Cv Pustaka Setia 2009.
- S. Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta, 2000.
- Salfen Hasri, *Manajemen Pendidikan Pendekatan Nilai dan Budaya Organisasi*, Makassar: Yapma , 2005.
- Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2011.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek edisi Revisi VI*, Jakarta: Renika Cipta, 2006.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Prakteknya*, Jakarta: Bumi Aksara, 2005.
- Sumadi Suryabrata, *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: Grafindo Persada, 2012.

Sutrisno Hadi, *Metodologi Research, Jilid I*, Yogyakarta: Andi Ofset, 2000.

Syaifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar. 2001.

Titik Mukarromah, Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak, Skripsi: IAIN Metro, 2019.

Yatimin Abdullah, *Studi Akhlak*

Yuyun Yunarti, *Pengantar Statistika*, Metro: STAIN Jurai Siwo Metro, 2015.

Zainu, S. M. bin J. *Bimbingan Islam untuk Pribadi dan Masyarakat*. Jakarta: Yayasan Al-Sofwa, 2003.

Zuhairi dkk, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*, Edisi Revisi, Jakarta: Rajawali Pers dan STAIN Jurai Siwo Metro, 2016.

Zulfitria, “*Pola Asuh Orang Tua Dalam Penggunaan Smartphone Pada Anak Sekolah Dasar*”, *Jurnal Ilmiah PGSD*, Tangerang Selatan: Jurusan PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta, No. 2 Vol. 1 November 2017.

# **LAMPIRAN**

## **LAMPIRAN 1 (PENGESAHAN)**

## LAMPIRAN 2



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggihulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: [www.tarbiyah.metroiv.ac.id](http://www.tarbiyah.metroiv.ac.id), e-mail: [tarbiyah.iaim@metroiv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metroiv.ac.id)

Nomor : B-1973/In.28.1/JJ/TL.00/05/2023  
Lampiran : -  
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,  
Nurul Afifah (Pembimbing 1)  
(Pembimbing 2)

di-  
Tempat  
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **EUIS KOMALAWATI**  
NPM : 1901032040  
Semester : 8 (Delapan)  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA**

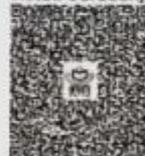
Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
  - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2,
  - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 03 Mei 2023  
Ketua Jurusan,



**Dr. Siti Annisah, M.Pd**  
NIP 19800607 200312 2 003

## LAMPIRAN 3

### OUTLINE

#### SKRIPSI DAMPAK PENGGUNAAN GEDGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
NOTA DINAS.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK .....	vi
ORISINALITAS PENELITIAN.....	vii
MOTTO .....	viii
PERSEMBAHAN .....	ix
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pertanyaan Penelitian .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Penelitian Relevan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Penggunaan Gadget.....	10
1. Pengertian Gadget.....	10
2. Bentuk Penggunaan Gadget.....	11
3. Jenis-jenis Gadget.....	12

4. Aplikasi Penggunaan Gadget.....	13
B. Dampak Penggunaan Gadget .....	14
C. Akhlak Anak-anak .....	18
1. Pengertian Akhlak .....	18
2. Dasar Hukum Akhlak.....	19
3. Macam-macam Akhlak.....	20
4. Macam-macam Aspek Akhlak .....	26
5. Faktor Yang Mempengaruhi Pembentukan Akhlak .....	31
6. Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-Anak .....	33
 <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Sifat Penelitian .....	35
B. Sumber Data.....	37
C. Teknik Pengumpulan Data.....	39
D. Teknik Penjamin Keabsahan Data .....	42
E. Teknik Analisis Data.....	43
 <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Sejarah Terbentuknya Desa Sido Rahayu Lampung Utara .....	46
B. Deskripsi Hasil Penelitian dan Pembahasan .....	50
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
 <b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	

Dosen Pembimbing

  
**Nurni Afifah, M.Pd.I**  
NIP. 19781222 201101 2 0002

Metro, 26 Mei 2023  
Peneliti

  
**Enis Komalawati**  
NPM. 1901032040

## LAMPIRAN 4

### APD (ALAT PENGUMPULAN DATA) DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA

---

---

#### A. Wawancara Dengan Orang Tua Desa Sido Rahayu Lampung Utara

Identitas Informal

Nama :

Hari/Tanggal :

Tempat/Waktu :

1. Apakah bapak/ibu pernah mendengar istilah gadget dan mengetahui apa itu gadget?
2. Apakah bapak/ibu mempunyai atau menggunakan gadget ?
3. Apakah anak-anak bapak/ibu mempunyai dan menggunakan gadget ?
4. Apakah anak anda pengguna gadget aktif/pasif?
5. Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain gadget? Bagaimana cara membatasi anak bermain gadget?
6. Apakah setiap hari anak anda selalu bermain gadget?
7. Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama?
8. Pada usia berapa anak mulai menggunakan gadget?
9. Apakah ada perbedaan karakteristik anak ketika diperbolehkan bermain gadget dan tidak?

10. Bagaimana contoh pendekatan komunikasi interpersonal yang dilakukan anda kepada anak ketika bermain gadget?
11. Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan gadget?
12. Bagaimana umpan balik/feedback perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan gadget?
13. Apa ada kecemasan ketika anak anda terlalu sering menggunakan gadget?
14. Anak menggunakan gadget dipergunakan untuk apa? Apa hanya sekedar bermain game atau belajar?
15. Lebih efektif mana anak bermain gadget atau bermain diluar rumah bersama temannya?
16. Apakah gadget sebagai sarana bermain yang tepat menurut anda?

## **B. Wawancara Kepada Anak-Anak Desa Sido Rahayu Lampung Utara**

Identitas Informal

Nama :

Hari/Tanggal :

Tempat/Waktu :

1. Apakah adek sering bermain *gadget* ?
2. Adek menggunakan *gadget* untuk apa saja ?
3. Bagaimana respon adek kalau dilarang bermain *gadget* dan saat tidak dilarang main *gadget* ?
4. Bagaimana cara ibumu melarang apabila adek bermain *gadget* ?
5. Apakah adek tidak merasa takut apabila sering bermain *gadget* ?

6. Menurut adek enak bermain *gadget* atau bermain diluar ?

### C. OBSERVASI

Pengamatan tentang Dampak Penggunaan Gadget Pada Akhlak Anak-Anak Di Desa Sido Rahayu Lampung Utara.

1. Mengamati secara langsung kegiatan-kegiatan keseharian anak selama main *gedget*.
2. Mengamati perubahan sikap dan perilaku anak, dan bagaimana sikap anak saat di perintah orang tua apakah akan langsung dilaksanakan atau tidak.

### D. Dokumentasi

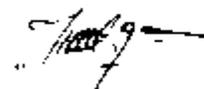
1. Pengutipan tentang data sejarah Desa Sido Rahayu Lampung Utara, struktur organisasi, dan jumlah penduduk serta sarana prasarana.
2. Catatan dan foto tentang kegiatan penelitian di Desa Sido Rahayu Lampung Utara.

Dosen Pembimbing



Nurul Afifah, M.Pd.I  
NIP. 19781222 201101 2007

Memo, 26 Mei 2023  
Peneliti



Luis Komalawati  
NPM. 1901632040

## LAMPIRAN 5

 <b>IAIN</b> METRO	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> <small>Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111 Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47296, Website www.tarbiyah.metroiain.ac.id, e-mail tarbiyah.iain@metroiain.ac.id</small>
Nomor : B-2060/In.28/J/TL.01/05/2022	Kepada Yth., Kepala PEMERINTAHAN DESA SIDO RAHAYU, DESA SIDO RAHYU KEC di-
Lampiran : -	Tempat
Perihal : <b>IZIN PRASURVEY</b>	

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir/Skripsi, mohon kiranya Saudara berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami, atas nama :

Nama	: EUIS KOMALAWATI
NPM	: 1901032040
Semester	: 6 (Enam)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA AKHLAK REMAJA DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA

untuk melakukan prasurvey di PEMERINTAHAN DESA SIDO RAHAYU, DESA SIDO RAHYU KEC, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi.

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya prasurvey tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Mengetahui,  
Ketua Prodi PGMI

  
H. Nindia Yulwulandana, M.Pd  
NIP. 19700721 199903 1 003

## LAMPIRAN 6

**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA**  
**KECAMATAN ABUNG SEMULI**  
**KANTOR KEPALA DESA SIDO RAHAYU**  
Alamat : Jl. Abdul Samud No. 45, Rt. 04/01, Desa Sido Rahayu Km. Abung Semuli Kab. Lam. Ut  
Cell Center : 081 30/841144 E-mail : bidra@kabupatensidoerahayu.lampung.go.id

Nomor : 140/BSy/5.Sdr/XII/2022  
Lampiran :-  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Pra-survey

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : WINOTO, S.H.I  
Jabatan : Kepala Desa Sido Rahayu

Menindak Lanjuti Surat Tanggal 30 Mei 2022 No : B-2060/in.28/1/TL.01/05/2022 Perihal Pemohon Izin Pra-Survey, maka dengan ini kami mengizinkan Pra-survey di Desa Sido Rahayu, Kepada :

Nama : EUIS KOMALAWATI  
NPM : 1901032040  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL PADA AKHLAK REMAJA  
DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA.

Demikian surat ini kami sampaikan, agar digunakan sebagai mana mestinya.

Sido Rahayu, 19 Desembert 2022  
Kepala Desa Sido Rahayu



## LAMPIRAN 7

	<b>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA</b> <b>INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO</b> <b>FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN</b> Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Ingguloyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111 Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id
Nomor : B-2747/In.28/D.1/TL.00/05/2023	Kepada Yth., KEPALA DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA di- Tempat
Lampiran :-	
Perihal : IZIN RESEARCH	

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-2748/In.28/D.1/TL.01/05/2023, tanggal 31 Mei 2023 atas nama saudara:

Nama	: EUIS KOMALAWATI
NPM	: 1901032040
Semester	: 8 (Delapan)
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada saudara bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Saudara untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 31 Mei 2023  
Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA  
NIP 19670531 199303 2 003

## LAMPIRAN 8



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47256, Website: [www.tarbiyah.metrouniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouniv.ac.id), e-mail: [tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id](mailto:tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id)

### **SURAT TUGAS**

Nomor: B-2748/In.28/D.1/TL.01/05/2023

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : EUIS KOMALAWATI  
NPM : 1901032040  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

- Untuk :
1. Mengadakan observasi/survey di DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA".
  2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.



Dikeluarkan di : Metro  
Pada Tanggal : 31 Mei 2023

Wakil Dekan Akademik dan  
Kelembagaan,



Dra. Isti Fatonah MA  
NIP 19670531 199303 2 003

## LAMPIRAN 9



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA  
KECAMATAN ABUNG SEMULI  
KANTOR KEPALA DESA SIDO RAHAYU**

Alamat : Jl. Abdul Sirat No 45 Rt 004/Rw 004 Desa Sido Rahayu Kec. Abung Semuli Kab. Lam-Ut  
Call Center : 081.369041144 E-mail : baladesandora@puskesmas.com

Nomor : 140 / 2023 / 5.Sdr / VI / 2023  
Lampiran : -  
Perihal : Surat Balasan Izin Research

Kepada Yth,  
Ketua Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
DI  
Metro

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatuh**

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, Nomor : B-2748/In.28/D.1/05/2023, Tanggal 31 Mei 2023 perihal Surat Tugas mengadakan Penelitian di Desa Sido Rahayu Lampung Utara atas nama :

Nama : EUIS KOMALAWATI  
NPM : 1901032040  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini kami memberikan izin untuk kegiatan tersebut guna mengumpulkan data untuk menyelesaikan tugas akhir/skripsi.

Demikian suer balasan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

**Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.**

DI KELUARKAN : DI SIDO RAHAYU

PADA TANGGAL : 8 Juni 2023

Kepala Desa Sido Rahayu,



**WINGTO, S.H.I**

## LAMPIRAN 10



**PEMERINTAH KABUPATEN LAMPUNG UTARA  
KECAMATAN ABUNG SEMULI  
KANTOR KEPALA DESA SIDO RAHAYU**

Alamat : Jl. Abdul Sirat No 45 Rt 004/ Rw 004 Desa Sido Rahayu Kec. Abung Semuk Kab. Lam. Ut  
Call Center : 081.369041144 E-mail : [balanfesidoarahayus@gmail.com](mailto:balanfesidoarahayus@gmail.com)

**SURAT PERNYATAAN**

Nomor : 140 /*pa*/ 5.Sdr /VI/ 2023

Yang Bertanda Tangan dibawah ini, Kepala Desa Sido Rahayu Kecamatan Abung Semuli Kabupaten Lampung Utara, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : WINOTO, S.H.I  
NIP : -  
Jabatan : Kepala Desa

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : EUIS KOMALAWATI  
NPM : 1901032040  
Semester : 8 (Delapan)  
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Mahasiswa dengan nama tersebut melakukan penelitian/research di Desa Sido Rahayu pada tanggal 31 Juni 2023.

Demikian surat pernyataan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

DI KELUARKAN : DI SIDO RAHAYU  
PADA TANGGAL : 8 Juni 2023  
Kepala Desa Sido Rahayu,



**WINOTO, S.H.I**

LAMPIRAN 11



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Linggadyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telpun (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.metro.uiv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouiv.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Euis Komalawati  
 NPM : 1901032040

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
04	Senin 22/5-23		Pembahasan Bab 1,2,3 APD. - Revisi kisi 3 wawancara Untuk orang tua dan saudara terdekat - Tanggalkan wawancara wawancara. himbungan selanjutnya di semua out line.	
05	Senin 26/5-23	u	Ace Bab 1,2,3 Ace APD ace out line lanjut Riset.	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 2/003

Dosen Pembimbing

Nurul Mifah, M.Pd.I.  
 NIP. 19781222 201101 2 007

LAMPIRAN 12



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara Kampus 15 A Hingmulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
 Telpun (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: www.tarbiyah.iaimetro.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@iaimetro.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA  
 FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN  
 IAIN METRO

Nama : Euis Komalawati  
 NPM : 1901032040

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
06.	Selasa 13/6-23	-	Bab IV - jelaskan berapa lama penelitian - Anak usia dini diganti dg kalimat anak? - Sediakan Tabel Sideri Hamba. - Bimbingan sebanpnya skripsi lengkap.	
07.	ponat 16/6-23		Revisi kesimpulan Abstrak dan kata pengantar	

Mengetahui,  
 Ketua Program Studi PGMI

Dr. Siti Annisah, M.Pd.  
 NIP. 19800607 200312 2/003

Dosen Pembimbing

Nurul Afifah, M.Pd.I.  
 NIP. 19781222 201101 2 007

LAMPIRAN 13



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan R. Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmulyo Metro Tang. Kota Metro Lampung 34111  
 Telepon (0725) 41507, Faksimil (0725) 47798, Website: www.tarbiyah.metrouniv.ac.id, e-mail: tarbiyah.iaim@metrouniv.ac.id

---

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
**IAIN METRO**

Nama : Euis Komalawati  
 NPM : 1901032040

Program Studi : PGMI  
 Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Pembimbing	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
08-	Senin 9/6-23		Ace Gripepi Lampir Kurva 20/24	

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PGMI



**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2/003

Dosen Pembimbing



**Nurni Afifah, M.Pd.I.**  
NIP. 19781222 201101 2 007

## LAMPIRAN 14

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO**  
**UNIT PERPUSTAKAAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Iringmujo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
M E T R O Telp (0725) 41507, Faks (0725) 47296, Website: digilib.metrouniv.ac.id, pustaka.iaim@metrouniv.ac.id

---

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA**  
Nomor : P-215/In.28/S/U.1/OT.01/04/2023

Yang bertandatangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung menerangkan bahwa :

Nama : EUIS KOMALAWATI  
NPM : 1901032040  
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung Tahun Akademik 2022 / 2023 dengan nomor anggota 1901032040

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 02 Mei 2023  
Kepala Perpustakaan



Dr. As'ad, S. Ag., S. Hum., M.H., C.Me  
NIP.19750505 200112 1 002

## LAMPIRAN 15



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara Kampus 15 A Inggomulyo Metro Timur Kota Metro Lampung 34111  
Telepon (0725) 41507, Faksimili (0725) 47296, Website: [www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id](http://www.tarbiyah.metrouiniv.ac.id), e-mail: [tarbiyah.ain@metrouiniv.ac.id](mailto:tarbiyah.ain@metrouiniv.ac.id)

### BUKTI BEBAS PUSTAKA PRODI PGMI

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : EUIS KOMALAWATI  
NPM : 1901032040  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA AKHLAK ANAK-  
ANAK DI DESA SIDO RAHAYU LAMPUNG UTARA

Bahwa yang namanya tersebut di atas, benar-benar telah menyelesaikan bebas pustaka Prodi pada Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Metro, 26 Mei 2023

Ketua Prodi PGMI

**Dr. Siti Annisah, M.Pd.**  
NIP. 19800607 200312 2003

## LAMPIRAN 16

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA ORANGTUA ANAK



Nama : Ibu Etty Fatnawati  
Hari/Tanggal : Senin, 29 Mei 2023  
Tempat/Waktu : Rumah Ibu Etty (19.00 WIB)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu pernah mendengar istilah gadget dan mengetahui apa itu gadget?	Pernah, gadget itu kan handphone ia mbak, dimana yang bisa gunakan buat nelfon, SMS, Whatsapp.
2.	Apakah bapak/ibu mempunyai atau menggunakan gadget ?	Punya mbak.
3.	Apakah anak-anak bapak/ibu mempunyai dan menggunakan gadget ?	Tidak Punya mbak, kalau menggunakan ia menggunakan milik saya.
4.	Apakah anak anda pengguna gadget aktif/pasif?	Sangat aktif mbak, awalnya sebelum pandemi anak saya tau dunia handphone memang dipengaruhi sama kakaknya mbak. Dulu dia pertama mainan semacam rumah-rumahan, luncat, peta umpet gitu lo mbak layaknya anak-anak pada umumnya. Lalu dia mungkin pengen tau handphone jadi setiap kakaknya main handphone dia ikut melihat dan mendekati kakaknya. Dan kakaknya juga memberi izin buat memainkan handphonenya tersebut.
5.	Apakah ada batasan tertentu	Pasti mbak, sekitar 1 jam an saya

	anak anda bermain gadget? Bagaimana cara membatasi anak bermain gadget?	ingatkan untuk berhenti bermain, kalau dia gak memperhatikan teguran saya, ya, saya marahi anak saya. Cara saya membatasi ya terkadang hp nya dia saya simpen mbak. Saya sembunyiin di tempat yang dia tidak tau. Terkadang juga saya mengikutkan dia les digurunya sekolah agar dia lupa sama hpnya.
6.	Apakah setiap hari anak anda selalu bermain gadget?	Setiap hari mbak, soalnya dia mungkin bosan ya sama mainannya tersebut
7.	Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama?	Sejujurnya saya takut mbak, karena dampak buruk dari hp kan besar, seperti kecanduan game dan aplikasi seperti social media.
8.	Pada usia berapa anak mulai menggunakan gadget?	Ainun menggunakan gadget pada usia antara 5 tahunan kalau gak salah ya mbak. Usia segitu kan rawan mbak kalau sudah mengetahui tentang hp.
9.	Apakah ada perbedaan karakteristik anak ketika diperbolehkan bermain gadget dan tidak?	Ada mbak, ketika salah satu contohnya ainun saya larang bermain hp, dia mesti marah marah dan nangis apalagi pas ketika dia lagi enak-enaknya nonton kartun di youtube tiba-tiba saya ambil langsung marah dia nya mbak.
10.	Bagaimana contoh pendekatan komunikasi interpersonal yang dilakukan anda kepada anak ketika bermain gadget?	Contohnya seperti kalau dia bermain diruang tamu gitu ya mbak, saya dekati dan saya awasi ketika dia bermain hp, dan mesti saya kasih liat youtube tentang pelajaran anak-anak, seperti belajar membaca, belajar nyanyi, dan lain-lain.
11.	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan gadget?	Selain cara menyembunyikan hp tersebut kadang juga saya suruh main sama teman-temannya diluar rumah atau saya ajak keluar rumah beliin makanan nantinya dia lupa kok mbak.
12.	Bagaimana umpan balik/feedback perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan gadget?	Selain cara menyembunyikan hp tersebut kadang juga saya suruh main sama teman-temannya diluar rumah atau saya ajak keluar rumah beliin makanan nantinya dia lupa kok mbak.
13.	Apa ada kecemasan ketika anak anda terlalu sering menggunakan gadget?	Kecemasan saya ya ketika ainun sering bermain gadget saya lebih takut nantinya dia kecanduan dan dampaknya juga bisa ke mata nya kan mbak, kalau keseringan liat hp bisa jadi minus

		matanya
14.	Anak menggunakan gadget dipergunakan untuk apa? Apa hanya sekedar bermain game atau belajar?	Untuk anak saya ainun kan sudah sekolah ya mbak, jadinya untuk sekedar bermain game liat-liat tiktok atau liat youtube.
15.	Lebih efektif mana anak bermain gadget atau bermain diluar rumah bersama temannya?	Menurut saya lebih efektif bermain diluar bersama temannya ya mbak, karna bisa bersosialisasi juga dan bisa membuat tumbuh kembang anak lebih baik.
16.	Apakah gadget sebagai sarana bermain yang tepat menurut anda?	Tidak mbak, karena nantinya kalau sudah kecanduan bahaya emosinya jadi tidak bisa terkontrol dan gampang marah.

## LAMPIRAN 17

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA ORANGTUA ANAK



Nama : Ibu Parti  
Hari/Tanggal : Senin, 29 Mei 2023  
Tempat/Waktu : Rumah Ibu Parti (20.00 WIB)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu pernah mendengar istilah gadget dan mengetahui apa itu gadget?	Pernah mbak mendengar itu gadget, gadget kan kalau bahasa kita mah handphone mbak yang bisa buat nelfon, whatsapp, liat video-video.
2.	Apakah bapak/ibu mempunyai atau menggunakan gadget ?	Punya mbak, dan menggunakannya mbak.
3.	Apakah anak-anak bapak/ibu mempunyai dan menggunakan gadget ?	Tidak punya mbak, kalau ini iya pakai punya saya.
4.	Apakah anak anda pengguna gadget aktif/pasif?	Anak saya gak aktif-aktif banget kok mbak dalam bermain hp, karena dila itu dari kecil sekitar umur 6 tahunan kalo gak salah sudah memegang handphone mbak. Dia bermula sering memegang handphone karena bagus terkadang suka nangis apabila si dila saya suruh berhenti bermain-mainannya itu. Lalu saya mencoba beri handphone mbak agar berhenti dan ternyata memang dia

		berhenti menangis.
5.	Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain gadget? Bagaimana cara membatasi anak bermain gadget?	Tetap saya batasi mbak, karna bagaimanapun usianya belum cukup umur untuk bermain gadget jadi masih perlu pengawasan mbak. Dan juga saya tidak mau anak saya pecandu handphone. Karena bagaimanapun dia masih kecil takutnya dampak psikisnya loh mbak.
6.	Apakah setiap hari anak anda selalu bermain gadget?	Jarang mbak, kadang sehari gak main hp. Lebih sering saya buat dia sibuk sih mbak, jadi apapun yang dia mau selagi positif dan tidak berdampak buruk pada jangka panjang ya saya turuti. Jadi mungkin saking happy nya dia gak butuh hp buat cari kesenangannya mbak.
7.	Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama?	Tidak seberapa takut si mbak, meskipun kadang ada takutnya sedikit karna bagus jarang memainkan hp. Tapi sekalinya bermain cukup lama jadi dampaknya menurut saya gak terlalu ya mbak.
8.	Pada usia berapa anak mulai menggunakan gadget?	Usia 6 tahunan mungkin mbak. Seingat saya sih kurang lebih 6 tahun sudah saya kenalkan handphone.
9.	Apakah ada perbedaan karakteristik anak ketika diperbolehkan bermain gadget dan tidak?	Perbedaan karakteristik dila ketika dibolehin main hp, dia jadi senang bergerak kadang joget-joget kalau lihat kartun di youtube. Kalau tidak dibolehin kadang dia murung mbak seperti kurang semangat.
10.	Bagaimana contoh pendekatan komunikasi interpersonal yang dilakukan anda kepada anak ketika bermain gadget?	Dia sering kan mbak bermain di depan Tv atau didalam kamarnya. Contohnya ya saya kasih nasehat dia pelan-pelan. Karena kan kalau anak kecil dikasari nggak baik ya mbak. Jadi ya saya alusin dia biar dia paham maksud saya. Dan juga sering saya edukasi dengan pelajaran untuk anak-anak mbak.
11.	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan gadget?	Cara lain tidak ada mbak karena bagus gak terlalu candu banget sama gadget jadinya cukup ayahnya yang negur itu saja sudah cukup.
12.	Bagaimana umpan balik/feedback perilaku anak ketika dicegah dan	Perilaku dila ketika diperbolehkan bermain hp jadi nurut kalau di suapin makan mbak, kalau tidak dia nangis

	tidak dicegah dalam menggunakan gadget?	seperti anak pada umumnya.
13.	Apa ada kecemasan ketika anak anda terlalu sering menggunakan gadget?	Tidak terlalu cemas kok mbak karena masih bisa di handle.
14.	Anak menggunakan gadget dipergunakan untuk apa? Apa hanya sekedar bermain game atau belajar?	Dila hanya sekedar bermain aja mbak, soalnya dia masih kelas 3 SD ia mbak jadinya belum begitu licah bermain gadget nya.
15.	Lebih efektif mana anak bermain gadget atau bermain diluar rumah bersama temannya?	Kalau masalah ini saya lebih memilih bermain gadget dirumah ya mbak, karena bagus juga masih kecil jadi teman-temannya masih belum banyak dan juga lebih aman dirumah mbak bisa sambil di awasi.
16.	Apakah gadget sebagai sarana bermain yang tepat menurut anda?	Bisa jadi mbak, karena hp jaman sekarang kan banyak kartun dan saran bermain jadinya tidak perlu repot-repot keluar rumah saya juga bisa mengawasi sambil melakukan pekerjaan yang lain.

## LAMPIRAN 18

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA ORANGTUA ANAK



Nama : Bapak Taufik Hidayat

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Mei 2023

Tempat/Waktu : Rumah Bapak Taufik Hidayat (20.00 WIB)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu pernah mendengar istilah gadget dan mengetahui apa itu gadget?	Pernah mendengar mbak, gadget itu kan yang handphone yang kita gunakan setiap hari buat nelfon, whatsapp, liat-liat tiktok.
2.	Apakah bapak/ibu mempunyai atau menggunakan gadget ?	Punya mbak, menggunakan handphone itu mbak.
3.	Apakah anak-anak bapak/ibu mempunyai dan menggunakan gadget ?	Tidak mbak, kalau ini pakai handphonesaya mbak.
4.	Apakah anak anda pengguna gadget aktif/pasif?	Aktif, jadi semenjak pandemi apa-apa kan serba online ya mbak, belajar pun online, gak pernah tatap muka secara langsung kan. Jadi mau gak mau yang sering dilihat ya handphone. Nah semenjak itu saya agak kesulitan untuk kasih arahan ke anaknya masalah bahayanya terlalu lama main handphone. Kalau sudah main handphone dia ak kenal capek dan sampai lupa waktu mbak. Kadang dia main handphone bisa betah sampai setengah harian.

5.	Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain gadget? Bagaimana cara membatasi anak bermain gadget?	Masalah batasan pasti saya batasi mbak, meskipun dia susah dibilangi tapi saya tetap kasih batasan. Kadang juga dia rewel kalau saya kasih batasan ke anak saya. Tapi itu kan juga demi kebaikan dia.
6.	Apakah setiap hari anak anda selalu bermain gadget?	Setiap hari mbak, cuman kalau dari saya jadwalin ngasih jam 12. Tapi ya gitu, malah nyandu minta izin tiap hari buat main hp.
7.	Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama?	Tentu takut mbak, karena kalau sudah nyandu itu bahaya bisa ketergantungan juga sama hp. Disisi lain juga pastinya jadi males belajar toh anaknya.
8.	Pada usia berapa anak mulai menggunakan gadget?	Waktu mulai kelas 1 SD mbak dia sudah pegang handphone. Awalnya Cuma pinjam punya kakaknya. Berhubung dia sudah sekolah ya mbak apa-apa serba online. Pakai hp saya juga kadang riweh saya pakai. Akhirnya dibelikan hp sama ayahnya.
9.	Apakah ada perbedaan karakteristik anak ketika diperbolehkan bermain gadget dan tidak?	Tidak ada mbak tetap seperti biasa.
10.	Bagaimana contoh pendekatan komunikasi interpersonal yang dilakukan anda kepada anak ketika bermain gadget?	Pendekatan komunikasi yang saya lakukan ya seperti menasehati mbak, menegur dengan cara yang lembut biar nggak berpengaruh ke mentalnya mbak.
11.	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan gadget?	Cara lainnya ya kadang saya menyuruh mbaknya minta bantu untuk negur arya mbak.
12.	Bagaimana umpan balik/feedback perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan gadget?	Waktu dicegah arya mesti menjawab (sebentar bu habis gini) tetapi dia nggak berhenti-berhenti main hp nya mbak, kadang juga dia jadi temperamen. Kalau pas dia tidak dicegah dia jadi anak penurut gitu mbak, kaya disuruh apa-apa mau.
13.	Apa ada kecemasan ketika anak anda terlalu sering menggunakan gadget?	Semua ibu pastinya cemas mbak, karena pengaruh hp apabila sering dimainkan nanti malah kecanduan.
14.	Anak menggunakan gadget	Kalau arya menggunakan hp awalnya

	dipergunakan untuk apa? Apa hanya sekedar bermain game atau belajar?	saya suruh buat sekolah mbak. Tapi, karena dia memegang hp nya sendiri ya merembet kemana-mana seperti mainan game dan lain-lain.
15.	Lebih efektif mana anak bermain gadget atau bermain diluar rumah bersama temannya?	Menurut saya lebih efektif bermain sama temannya ya mbak, tapi bukan berarti bermain hp sama temannya ya ndak mbak. Yang saya maksud lebih main seperti anak-anak pada umumnya. Karena kalau keseringan bermain hp membuat dia tambah kecanduan dan lupa waktu.
16.	Apakah gadget sebagai sarana bermain yang tepat menurut anda?	Dibilang tepat ya bisa mbak, tapi saya juga nggak 100% membenarkan anak usia segitun sudah main hp ya mbak. Kalau bermain hpnya untuk digunakan hal positif sih bagus-bagus saja mbak menurut saya. Ya contohnya belajar lewat youtube gitu-gitu mbak.

## LAMPIRAN 19

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA ORANGTUA ANAK



Nama : Ibu Suranti  
Hari/Tanggal : Selasa, 30 Mei 2023  
Tempat/Waktu : Rumah Ibu Suranti (19.00 WIB)

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah bapak/ibu pernah mendengar istilah gadget dan mengetahui apa itu gadget?	Pernah mendengar itu mbak, gadget itu kan handphone yang bisa gunakan buat menelfon, SMS, Whatsapp, liat video-video di youtube.
2.	Apakah bapak/ibu mempunyai atau menggunakan gadget ?	Punya mbak, menggunakannya mbak.
3.	Apakah anak-anak bapak/ibu mempunyai dan menggunakan gadget ?	Enggak punya mbak kalau ini ya memapaki punya saya.
4.	Apakah anak anda pengguna gadget aktif/pasif?	Menurut saya aktif ya mbak, karena hampir setiap hari dia selalu main handphone terus tanpa jeda. Apalagi dirumah ada wifi jadi dia bisa main hp tuh lebih dari 3 jam nonstop. Paling yang dilihat ya youtube, game gitu itu mbak. Lebih banyak bermain hp sih dari pada belajarnya. Kalau sudah bermain hp. Dia berhari-hari nggak bisa diganggu. Anaknya betah main hp dari siang sampai sore dan terkadang dia sampai lupa

		waktunya makan, mandi.
5.	Apakah ada batasan tertentu anak anda bermain gadget? Bagaimana cara membatasi anak bermain gadget?	Ada mbak, tetap saya batasi karena bagaimanapun handphone itu kan resikonya tinggi. Jadi, ini aja mata anak saya kalau kelamaan bermain gadget sering berair, mungkin lelah ya mbak, dan juga ada perubahan fisik menurut saya seperti yang harusnya tegap gara-gara sering main hp jadi agak bungkuk gitu.
6.	Apakah setiap hari anak anda selalu bermain gadget?	Hampir setiap hari, apalagi si yoga suka bermain tiktok, game, youtube ya mbak. Jadinya bukanya tiktok, game dan youtube terus. Kadang juga suka mabar sama teman-temannya mbak.
7.	Apakah anda tidak takut apabila anak sering menggunakan gadget dalam waktu yang cukup lama?	Tidak seberapa kok mbak, karena saya tidak kepikiran sampai segitunya. Yang penting saya sudah memberi tahu sama yoga kalau bermain hp jangan keseringan karna bisa bikin candu. Dan hp digunakan buat hal positif aja seperti contohnya belajar.
8.	Pada usia berapa anak mulai menggunakan gadget?	Kalau nggak salah ya mulai TK sih sudah saya pegangin handphone mbak. Apalagi sekarang dia SD pulang sekolah langsung megang handphone, otomatis tetep pakai handphone mbak, jadi saya kesusahan buat bilangin anaknya udah candu kali ya.
9.	Apakah ada perbedaan karakteristik anak ketika diperbolehkan bermain gadget dan tidak?	Perbedaannya waktu bermain hp yoga jadi seperti anak kurang aktif mbak. Seperti anak males gitu dan perbedaan ketika nggak main hp dia rajin belajar dan sholat.
10.	Bagaimana contoh pendekatan komunikasi interpersonal yang dilakukan anda kepada anak ketika bermain gadget?	Pendekatan yang saya lakukan ke anak saya ya waktu malam hari sih mbak. Ketika mau tidur gitu saya ingatkan lebih giat belajar, kurang-kurangnya main hp. Saya nasehatin juga kalau main hp boleh asal tau batasan.
11.	Apakah ada cara lain dalam mencegah anak terlalu sering menggunakan gadget?	Tidak ada mbak.
12.	Bagaimana umpan balik/feedback perilaku anak ketika dicegah dan tidak dicegah dalam menggunakan gadget?	Feedback yoga sama saya sejauh ini masih terbilang tidak buruk ya mbak. Karena yoga pada saat bermain hp kalau saya tegur atau saya nasehatin anaknya masih mau mendengarkan kok mbak. Kadang kalau dia tidak dicegah dia kadang suka nanya ke saya

		gini (aku main hp lagi boleh ta ma) gitu mbak.
13.	Apa ada kecemasan ketika anak anda terlalu sering menggunakan gadget?	Tidak mbak, karena saya yakin yoga tidak terlalu bandel anaknya kalau dibilangin ketika bermain hp.
14.	Anak menggunakan gadget dipergunakan untuk apa? Apa hanya sekedar bermain game atau belajar?	Saya inginya dipergunakan untuk sekolah sih mbak.
15.	Lebih efektif mana anak bermain gadget atau bermain diluar rumah bersama temannya?	Kalau saya pribadi lebih efektif main di sekitar rumah sama arya ya mbak. Karena, kalau di sekitar rumah kan bisa saya awasi mbak, kalau diluar rumah main sama teman-temannya saya jarang ngawasi karena juga saya ada kesibukan dirumah habis pulang kerja dari PT juga jadi pengawasannya kurang mbak.
16.	Apakah gadget sebagai sarana bermain yang tepat menurut anda?	Nggak sih mbak. Saya juga nyesel anak saya kenalin handphone. Saya pikir anak saya nggak candu ternyata malah keterusan. Tapi gimana ya keadaan mbak seperti yang tadi sudah saya jelasin. Intinya saya nggak ada opsi buat yoga bermain jadi yauda saya kasih hp. Tapi masih tetap dalam pengawasan saya mbak.

## LAMPIRAN 20

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA DENGAN ANAK



Nama : Ainun Ulfah Fauziah

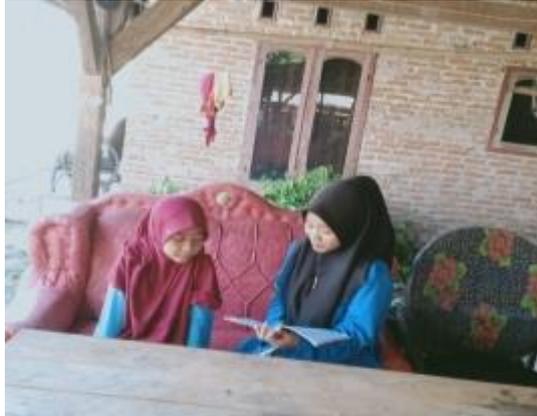
Hari/Tanggal : Senin, 29 Mei 2023

Tempat/Waktu : Rumah Ibu Etty (19.00 WIB)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa adek sering bermain gadget?	Iya sering mbak euis.
2.	Adek menggunakan gadget untuk apa saja?	Liat titipo sama babybus di youtube. Karena kartun kesukaan mbak.
3.	Bagaimana respon adek kalau dilarang bermain dengan tidak dilarang?	Kalau aku dilarang ya benci mbak euis karena aku tidak bisa liat youtube dengan bebas, kalau tidak dilarang aku senang banget bisa main hp lama.
4.	Bagaimana cara ibumu melarang apabila adek bermain hp?	Ibu biasanya menyita hp mbak euis, biasanya di cubit tangan biar berhenti main hp.
5.	Apa adek tidak merasa takut apabila sering bermain gadget?	Tidak mbak euis, enak main hp bisa liat youtube banyak kartun.
6.	Menurut adek enak bermain hp atau bermain diluar?	Enak main diluar ya mbak euis, karena bisa bermain bersama teman-teman.

## LAMPIRAN 21

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA DENGAN ANAK



Nama : Adila Mahardika

Hari/Tanggal : Senin, 29 Mei 2023

Tempat/Waktu : Rumah Ibu Parti (20.00 WIB)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa adek sering bermain gadget?	Jarang mbak, aku lebih suka main dengan mainanku atau kalau gak gitu luncat-luncat, petaumpet sama teman-teman.
2.	Adek menggunakan gadget untuk apa saja?	Buat liat youtube aja mbak, kadang dibantuin mbak untuk masuk ke youtubanya, aku tinggal liat aja.
3.	Bagaimana respon adek kalau dilarang bermain dengan tidak dilarang?	Kalau dilarang ya tidak apa-apa mbak karena aku juga hp an tidak sering. Kalau dilarang aku lebih sering bermain mainan aku kak lebih seru.
4.	Bagaimana cara ibumu melarang apabila adek bermain hp?	Biasanya jerit-jerit mbak, kadang negur dengan cara manggil-manggil namaku.
5.	Apa adek tidak merasa takut apabila sering bermain gadget?	Takut kecanduan mbak kalau sering bermain hp nanti matanya rusak.
6.	Menurut adek enak bermain hp atau bermain diluar?	Milih dirumah aja mbak. Main hp dirumah kalau gak gitu bermain - mainanku.

## LAMPIRAN 22

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA DENGAN ANAK



Nama : Arya Melisya  
Hari/Tanggal : Selasa, 30 Mei 2023  
Tempat/Waktu : Rumah Bapak Taufik Hidayat (19.00 WIB)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa adek sering bermain gadget?	Sering mbak, bisa lebih dari 3 jam
2.	Adek menggunakan gadget untuk apa saja?	Saya pakai searching mbak. Seperti searching untuk tugas sekolah, dibuat ngegame, dibuat youtubean, tapi paling banyak dibuat ngegame.
3.	Bagaimana respon adek kalau dilarang bermain dengan tidak dilarang?	Kalau dilarang ya nurut mbak, tapi kadang marah atau ngerundel. Karena merasa dibatasi kan ga enak kurang bebas, kalau gak dilarang ya biasa aja kak main seperti biasanya.
4.	Bagaimana cara ibumu melarang apabila adek bermain hp?	bapak biasanya ngacungin tangan mbak euis, tangan digenggam gitu biar aku berhenti main hp, kadang juga mata melotot biar aku takut.
5.	Apa adek tidak merasa takut apabila sering bermain gadget?	Ya takut mbak, takut kecanduan hp, seperti mainan game nanti bikin emosi gak terkontrol bikin mata rusak dan juga ga nurut sama ayah ibu. Tapi disisi lain bermanfaat juga kok kak untuk sekolah dan tugas-tugas dari sekolah.
6.	Menurut adek enak bermain hp atau bermain diluar?	Enakan diluar si mbak bisa banyak teman bisa bermain banyak mainan.

## LAMPIRAN 23

### PEDOMAN HASIL WAWANCARA

#### DENGAN ANAK



Nama : Berdi Yoga Saputra

Hari/Tanggal : Selasa, 30 Mei 2023

Tempat/Waktu : Rumah Ibu Suranti (20.00 WIB)

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa adek sering bermain gadget?	Lumayan mbak, paling lama 3 jam paling sedikit 2 jam.
2.	Adek menggunakan gadget untuk apa saja?	Nonton tiktok mbak, iflix, sama nonton anime mbak.
3.	Bagaimana respon adek kalau dilarang bermain dengan tidak dilarang?	Kalau dilarang ya tidur aja mbak, kalo tidak ya biasa aja
4.	Bagaimana cara ibumu melarang apabila adek bermain hp?	Dengan cara negur mbak biasanya, kadang hp disita, wifi dimatiin, kadang juga nakut-nakutin gak dikasih uang jajan apabila bermain hp lama.
5.	Apa adek tidak merasa takut apabila sering bermain gadget?	Lumayan takut mbak, yang saya takutin nanti pakai kacamata, kenapa itu karena cahaya dari sinar hp kan berbahaya.
6.	Menurut adek enak bermain hp atau bermain diluar?	Lebih senang enak bermain diluar rumah, karena bisa bermain sama teman, dapat teman banyak gak bosan.

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET  
PADA AKHLAK ANAK-ANAK  
DI DESA SIDO RAHAYU  
LAMPUNG UTARA

by Euis Komalawati 1901032040

---

Submission date: 19-Jun-2023 10:38AM (UTC+0740)

Submission ID: 2119083233

File Name: SKRIPSI\_EUIS\_KOMALAWATI\_-\_1901032040.docx (438.29K)

Word count: 9892

Character count: 62978



LAMPIRAN 25



Exclude quotes

Exclude bibliography

Exclude matches

  
Juni 2022  
Wibowo M. Fil. I

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Euis Komalawati lahir pada hari/tanggal Rabu 11 Oktober 2000 di Desa Sido Rahayu, Kecamatan Abung Semuli, Kabupaten Lampung Utara. Penulis merupakan anak ketiga dari empat bersaudara dari pasangan Bapak Pahidi Roesman, S.Pd.I dan Ibu Na'ah. Penulis menyelesaikan pendidikan di SD Negeri 01 Sido Rahayu pada tahun 2007-2012, MTs Al-Khoiriyah pada tahun 2012-2016, SMA Negeri 1 Way Pengubuan pada tahun 2016-2019.

Saat ini penulis sedang menempuh pendidikan kejenjang perguruan tinggi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro. Penulis diterima di perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro pada tahun 2019 melalui jalur Ujian Mandiri. Harapan penulis dapat lulus pada bulan Agustus tahun 2023 dan segera mewujudkan cita-cita menjadi seorang Pegawai Negeri Sipil dan bisa melanjutkan S2 serta dapat berguna bagi orang lain dan membahagiakan orang-orang yang disayang terutama ingin membahagiakan kedua orangtua.