

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



**UPAYA ORANG TUA MENGATASI KETERGANTUNGAN
BERMAIN GADGET DALAM MEMUPUK KONSENTRASI
BELAJAR ANAK USIA 4-6 TAHUN DI DESA SIMPANG
DUKU KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN
PASAMAN PROVINSI SUMATERA
BARAT**

SKRIPSI



UIN SUSKA RIAU

OLEH :

HEROSA PUTRI

NIM : 12010923939

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H / 2024 M**

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

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

**UPAYA ORANG TUA MENGATASI KETERGANTUNGAN BERMAIN
GADGET DALAM MEMUPUK KONSENTRASI BELAJAR ANAK
USIA 4-6 TAHUN DI DESA SIMPANG DUKU
KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN
PASAMAN PROVINSI SUMATERA
BARAT**

Skripsi

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



UIN SUSKA RIAU

OLEH :

HEROSA PUTRI

NIM : 12010923939

UIN SUSKA RIAU

JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

1445 H / 2024 M



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul *Upaya Orang Tua Mengatasi Bermain Gadget dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Sejati Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat*, yang disusun oleh Herosa Putri, NIM 12010923939 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 4 Maret 2024 M
24 Sya'ban 1445 H

Menyetujui

Ketua Jurusan PIAUD

Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.
NIP. 197305142001122002

Pembimbing

Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag.
NIP. 197609262007101004



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul Upaya Orang Tua Mengatasi Ketergantungan Bermain *Gadget* Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat yang ditulis oleh Herosa Putri NIM 12010923939 telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 03 April 2024 M / 23 Ramadhan 1445 H . Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

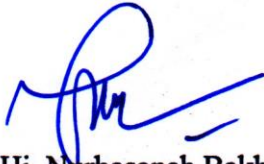
Pekanbaru, 03 April 2024 M

23 Ramadhan 1445 H

Mengesahkan


Sidang Munaqasyah

Penguji I



Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag.

Penguji II



Nurkamelia Mukhtar AH., M.Pd.

Penguji III



Dra. Sariah, M.Pd.

Penguji IV



Dewi Sri Suryanti, M.S.I.

Dekan



H. Kadar, M. Ag

NIP. 19650521 1994021 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Herosa Putri
Nim : 12010923939
Tempat/Tgl Lahir : Bangkinang, 05 Februari 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Orang Tua Mengatasi Ketergantungan Bermain *Gadget* dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulis skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebut sumbernya.
3. Oleh karena itu, skripsi ini saya menyatakan bebas plagiat.
4. Apabila kemudian hari terbukti plagiat dalam penulisan skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 04 Maret 2024

Yang Membuat Pernyataan



Herosa Putri

Herosa Putri
Nim : 12010923939

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbil'alamiin. Segala puji bagi Allah Swt. atas segala limpahan rahmat hidayah, inayah-Nya, serta kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beserta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad Saw. yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah kepada zaman yang terang benderang dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini.

Skripsi ini berjudul **“Upaya Orang Tua Mengatasi Ketergantungan Bermain Gadget Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat”**. Skripsi ini merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak memperoleh motivasi, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terutama keluarga besar penulis, khususnya yang penulis cintai, sayangi, dan hormati yaitu Ayahanda Herman Lubis dan Ibunda Rosmida yang dengan tulus dan tiada henti memberikan do'a dan dukungan sepenuh hati selama penulis menempuh pendidikan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Selain itu, pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan dengan penuh hormat ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hairunnas Rajab, M.Ag. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Prof. Hj. Helmiati, M.Ag. Selaku Wakil Rektor I, Prof. H. Mas'ud Zein, M.Pd. Selaku Wakil Rektor II, Edi Erwan, S.Pt., M.S., Ph.D. Selaku Wakil Rektor III beserta semua staf.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

2. Dr. H. Kadar, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Dr. Zarkasih, M.Ag. selaku Wakil Dekan I, Prof. Zubaidah Amir, MZ.S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Dekan II, Dr. Amirah Diniaty, M.Pd., Kons. selaku Wakil Dekan III beserta semua staf.
3. Dr. Hj. Nurhasanah Bakhtiar, M.Ag. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Nurkamelia Mukhtar, AH., M.Pd. selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini sekaligus Penasehat Akademik (PA) yang telah memberi nasehat dan motivasi kepada penulis.
4. Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag. selaku dosen pembimbing skripsi yang tidak pernah lelah dalam membimbing dan memberikan arahan serta motivasi kepada penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan ilmu dan pengalaman kepada penulis.
6. Kepada keluarga penulis Ahmad Harson (Abang Kandung), Muhammad Aan Tri (Abang Kandung), Adipa Putra (Abang Kandung), Muhammad Rezeky (Yang Teristimewa), Ahmad Reski (Abang Sepupu), Eka Kurniawan (Adik Sepupu) beserta keluarga besar dan kerabat lainnya yang tidak dapat diucapkan namanya satu persatu, atas dukungan, do'a dan semangat yang diberikan kepada penulis.
7. Kepada sahabat perjuangan Nilma Henni yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Keluarga besar Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang namanya tidak dapat penulis cantumkan satu persatu dan almamaterku Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Penulis berdo'a semoga semua bantuan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis akan mendapatkan balasan pahala yang berlipat ganda dan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

menjadi amal jariyah di sisi Allah Subhannahu Wa Ta'ala. Akhirnya kepada Allah Subhannahu Wa Ta'ala kita berserah diri dan memohon ampunan serta pertolongan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. *Amiinnn Ya Robbal'alamiinn.*

Pekanbaru, 01 Februari 2024

Peneliti

HEROSA PUTRI

NIM : 12010923939



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirrobbil'alamiinn

Terima kasih kepada Allah Subhannahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat, nikmat, dan kesehatan kepada penulis sehingga karya yang sederhana ini berhasil penulis selesaikan...

Kepada Ayahanda Herman Lubis yang kucintai dan sayangi dengan setulus hati karena Allah, tak sebanding dengan apa yang bisa kuberikan dengan apa yang telah kau berikan, semoga tulisan ini dapat menghapus setidaknya setetes air keringatmu yang telah engkau berikan kepada penulis dan mampu membuatmu merasa bangga memiliki penulis sebagai anakmu...

Kepada Ibundaku Rosmida yang kucintai dan sayangi dengan setulus hati karena Allah, kasih sayangmu sepanjang masa, pengorbananmu sungguh besar dan tidak ada yang mencintai penulis setulus cintanya ibu...

Kepada seluruh keluarga besar penulis terima kasih atas dukungan, do'a dan semangat yang telah diberikan kepada penulis. Semoga gelar ini membuat kalian bangga dan bahagia...

Terimakasih untuk diriku sendiri. Maaf untuk malam-malam panjang dengan mata yang dipaksa terus terbuka. Maaf jika selama ini aku terlalu memaksamu untuk kuat. Terimakasih sudah mau mengerti bahwa ada hal-hal rumit yang harus dihadapi. Mari terus melangkah hingga waktu yang telah Allah tetapkan tiba...

Herosa Putri

12010923939

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRAK

Herosa Putri, (2024) : Upaya Orang Tua Mengatasi Ketergantungan Bermain *Gadget* dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Deskriptif Kualitatif. Responden/informan penelitian ini adalah 8 orang tua anak yang terdapat di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Fokus penelitian ini adalah upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Pengambilan data dengan teknik *Purposive Sampling*, yang artinya adalah teknik penentuan data dengan perkembangan tertentu. Dengan jumlah populasi 36 orang tua anak dan sampel 8 orang tua anak yang berusia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Adapun teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan langkah reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan kesimpulan. Hasil penelitian ini adalah berbagai upaya orang tua dan dampak dari bermain *gadget* yang terlihat di lapangan terutama dalam konsentrasi anak ketika belajar usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah upaya yang dilakukan oleh orang tua dalam mengatasi ketergantungan penggunaan *gadget* pada anak yaitu dengan membatasi anak bermain *gadget*, membiasakan anak disiplin waktu dalam menggunakan *gadget* dengan waktu yang diberikan oleh orang tua, dan menyediakan berbagai permainan. Dampak yang terlihat ketika anak bermain *gadget* seperti susah tidur, malas makan, dan mempraktekkan adegan pada konten yang ia tonton baik itu dari film-film kartun maupun video tik tok.

Kata kunci : Upaya Orang Tua, Penggunaan *Gadget*, Konsentrasi Belajar Anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

ABSTRACT

Herosa Putri, (2024): The efforts of parents overcoming the dependence of playing gadgets in fostering the concentration of learning children aged 4-6 years in the village of Simpang Duku, Dua Koto District, Pasaman Regency, West Sumatra Province.

This study aims to determine the efforts of parents to overcome the dependence of playing gadgets in fostering the learning concentration of children aged 4-6 years in the village of Simpang Duku, Dua Koto District, Pasaman Regency, West Sumatra Province. The research method used in this study was qualitative descriptive research. The respondent / informant of this study was 8 children of children found in the village of Simpang Duku, Dua Koto District, Pasaman Regency, West Sumatra Province. The focus of this research is the efforts of parents to overcome the dependence of playing gadgets in fostering the concentration of learning children aged 4-6 years in the village of Simpang Duku, Dua Koto District, Pasaman Regency, West Sumatra Province. Data retrieval with purposive sampling technique, which means the data determination technique with certain developments. With a population of 36 children's parents and a sample of 8 parents of children aged 4-6 years in Simpang Duku Village, Dua Koto District, Pasaman Regency, West Sumatra Province. The data collection techniques are observation, interviews, and documentation. Data analysis techniques use data reduction steps (data reduction), presentation of data (display data), and conclusions. The results of this study are various parents' efforts and the impact of playing gadgets seen in the field, especially in the concentration of children when studying 4-6 years in Simpang Duku Village, Dua Koto District, Pasaman Regency, West Sumatra Province. Conclusion In this study is an effort carried out by parents in overcoming the dependence on the use of gadgets in children, by limiting children to play gadgets, familiarize the child discipline in using gadgets with the time given by parents, and providing various games. The impact seen when children play gadgets is such as having trouble eating, lazy to eat, and practice the scene on the content that he watches both from cartoon films and IoT videos tok.

Keywords: The Efforts of Parents, Gadget Use, Children Learning Concentration

UIN SUSKA RIAU

ملخص

هيروسا فوتري، (٢٠٢٤): جهود الوالدين التغلب على اعتماد أدوات اللعب في تعزيز تركيز التعلم للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات في روضة أطفال سيجاتي في قرية سيمفانج دوكو بمديرية دوا كوتو لمنطقة باسامان لمحافظه سومطرة الغربية

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد جهود الوالدين للتغلب على اعتماد أدوات اللعب في تعزيز تركيز التعلم للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات في قرية سيمفانج دوكو، دوا كوتو، باسامان ريجنسي، مقاطعة سومطرة الغربية. كانت طريقة البحث المستخدمة في هذه الدراسة بحثاً وصفيًا نوعيًا. كان المستفتى / المخبر من هذه الدراسة 8 أطفال من الأطفال الموجودين في قرية سيمفانج دوكو بمديرية دوا كوتو، باسامان ريجنسي، مقاطعة سومطرة الغربية. إن تركيز هذا البحث هو جهود الوالدين للتغلب على اعتماد أدوات اللعب في تعزيز تركيز تعلم الأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات في قرية سيمفانج دوكو بمديرية دوا كوتو، باسامان ريجنسي، مقاطعة سومطرة الغربية. استرجاع البيانات مع تقنية أخذ العينات الهادفة، مما يعني تقنية تحديد البيانات مع بعض التطورات. مع عدد سكان 36 من أدياء الأطفال وعينة من 8 أولياء الأمور للأطفال الذين تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات في قرية سيمفانج دوكو بمديرية دوا كوتو، باسامان ريجنسي، مقاطعة سومطرة الغربية. تقنيات جمع البيانات هي الملاحظة والمقابلات والوثائق. تقنيات تحليل البيانات تستخدم خطوات خفض البيانات (تخفيض البيانات)، عرض البيانات (بيانات العرض)، واستنتاجات. نتائج هذه الدراسة هي جهود الآباء المختلفة وتأثير أدوات اللعب التي شوهدت في هذا المجال، خاصة في تركيز الأطفال عند الدراسة 4-6 سنوات في قرية سيمفانج دوكو بمديرية دوا كوتو، باسامان ريجنسي، مقاطعة سومطرة الغربية. إن الاستنتاج في هذه الدراسة هو جهد نفذه الآباء والأمهات في التغلب على الاعتماد على استخدام الأدوات عند الأطفال، من خلال الحد من ألعاب الأدوات، تعرف على الانضباط الطفل في استخدام الأدوات التي قدمها الآباء والأمهات، وتوفير مختلف الألعاب. التأثير الذي ينظر إليه عندما يلعب الأطفال الأدوات مثل وجود مشكلة في تناول الطعام، كسول لتناول الطعام، وممارسة المشهد على المحتوى الذي يشاهده من كل من أفلام الكرتون وأشرطة الفيديو تكنولوجيا المعلومات والاتصالات. الكلمات المفتاحية: جهود الآباء، واستخدام الأداة، تركيز تعلم الطفل.

الكلمات الأساسية: جهود الوالدين، اللعب بالأدوات الذكية، التركيز التعليمي لدى الأطفال



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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--------------------------------------------------|-----------|
| PERSETUJUAN | i |
| PENGESAHAN | ii |
| SURAT PERNYATAAN | iii |
| KATA PENGANTAR | iv |
| PERSEMBAHAN | vii |
| ABSTRAK | viii |
| DAFTAR ISI | xi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang | 1 |
| B. Penegasan Istilah | 5 |
| C. Alasan Memilih Judul | 6 |
| D. Identifikasi Masalah | 6 |
| E. Rumusan Masalah | 7 |
| F. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 10 |
| A. Bermain <i>Gadget</i> | 10 |
| 1. Pengertian Bermain dan <i>Gadget</i> | 10 |
| 2. Jenis-Jenis <i>Gadget</i> | 12 |
| 3. Manfaat dan Peran Teknologi | 12 |
| a. Manfaat <i>Gadget</i> | 12 |
| b. Peran Teknologi | 13 |
| 4. Dampak <i>Gadget</i> | 14 |
| a. Dampak Positif Penggunaan <i>Gadget</i> | 14 |
| b. Dampak Negatif Penggunaan <i>Gadget</i> | 15 |
| B. Konsentrasi Belajar | 17 |
| C. Cara Meningkatkan Konsentrasi Belajar | 20 |



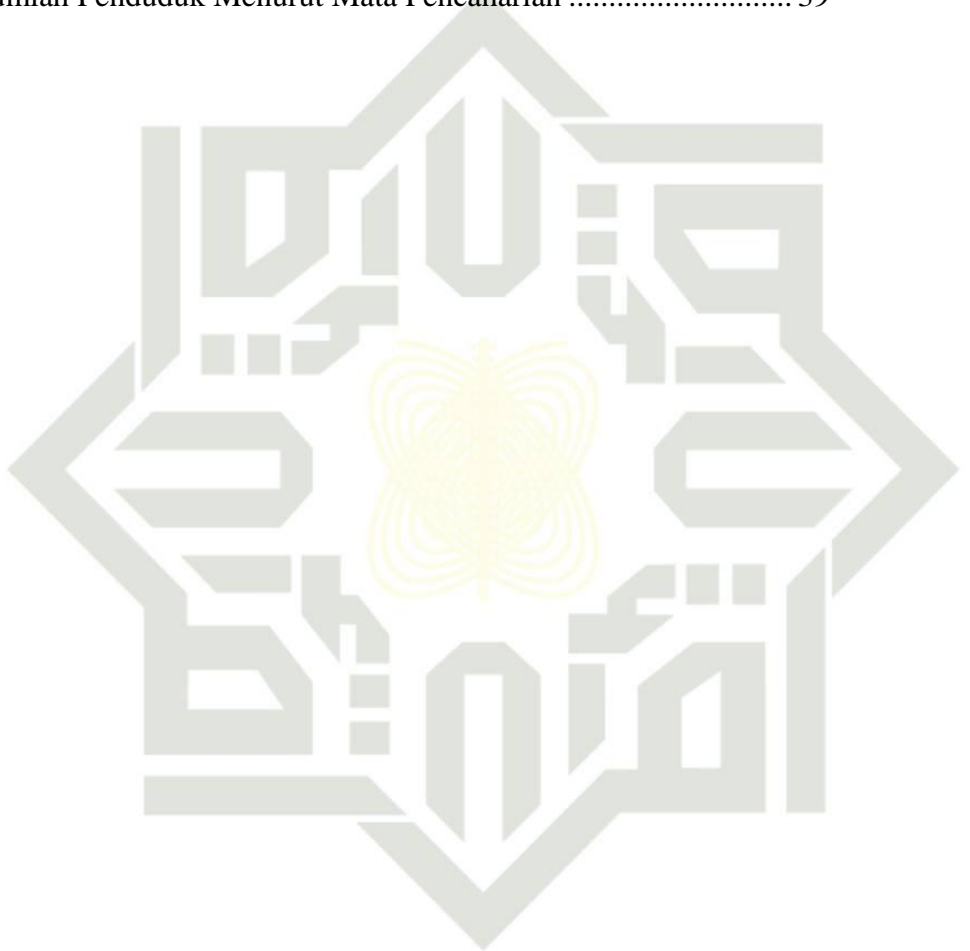
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| | |
|--------------------------------------------------|-----------|
| D. Pengertian Anak Usia Dini | 21 |
| E. Upaya Orang Tua | 25 |
| F. Penelitian Relevan | 25 |
| G. Kerangka Berpikir | 27 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 28 |
| A. Jenis Penelitian | 28 |
| B. Lokasi dan Waktu Penelitian | 29 |
| C. Responden/Informan dan Fokus Penelitian | 29 |
| D. Sumber Data | 30 |
| E. Teknik Pengumpulan Data | 31 |
| F. Teknik Analisis Data | 33 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | 36 |
| A. Deskripsi Lokasi Penelitian | 36 |
| B. Penyajian Data | 39 |
| C. Analisis Data | 52 |
| BAB V PENUTUP | 62 |
| A. Kesimpulan | 62 |
| B. Saran | 63 |
| DAFTAR KEPUSTAKAAN | 64 |
| LAMPIRAN | 67 |
| RIWAYAT HIDUP | 99 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------------------------------------|----|
| Tabel II.I Kerangka Berpikir | 27 |
| Tabel IV.I Jumlah Penduduk Laki-laki dan Perempuan | 37 |
| Tabel IV.II Jumlah Penduduk Menurut Tingkat Pendidikan | 38 |
| Tabel IV.III Jumlah Penduduk Menurut Mata Pencaharian | 39 |



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi informasi semakin lama semakin berkembang didunia ini dari zaman dahulu hingga zaman sekarang. Dengan kemajuan teknologi informasi, individu tidak akan mengalami kesulitan saat melakukan berbagai hal seperti mempermudah dalam berkomunikasi jarak jauh, mendapatkan dan menyampaikan berbagai macam informasi yang terdapat didunia ini. Salah satu jenis teknologi yang mendunia dikehidupan sekarang di era teknologi ialah *gadget* yang sedang berlangsung.

Gadget merupakan sebuah perangkat komunikasi elektronik yang menawarkan beragam layanan aplikasi yang memberikan akses kepada teknologi terkini, mempermudah aktivitas manusia, dan meningkatkan kelancaran mereka dalam berbagai tugas. *Gadget* ini memiliki banyak fungsi yang dapat dimanfaatkan dengan berbagai keperluan. Yohana Yambise dalam teori Rausyan Fikr dan Millana Abdillah Subarkah menyarankan bahwa orang tua perlu melakukan pengawasan terhadap anak-anak mereka yang bermain *gadget*. Pasalnya, ketika anak-anak bermain dengan perangkat seperti ponsel atau tablet, mereka dapat mengakses berbagai informasi yang belum disaring dengan baik. Pada usia anak-anak, perkembangan otak berlangsung dengan sangat cepat dan sangat penting bagi orang tua untuk memaksimalkan potensi anak pada periode ini. Sangat disayangkan jika orang tua tidak memberikan dukungan penuh untuk meningkatkan kepandaian anak mereka.¹

Menurut Jovita Maria Ferliana seorang Psikolog di Rumah Sakit Royal Taruma dalam teori Hurlock, Elizabeth B menyatakan otak anak yang berusia dibawah 5 tahun masih dalam tahap perkembangan. Perkembangan otak anak dapat lebih baik jika anak diberi rangsangan sensorik langsung, seperti

¹ Rausyan Fikr dan Milana Abdillah Subarkah. "Pengaruh *Gadget* terhadap Perkembangan Anak". Vol. 5. No. 1. Maret 2019. hlm. 1.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

menyentuh benda-benda, mendengarkan suara, berinteraksi dengan orang lain, dan sebagainya.²

Psikologi anak membahas tentang perkembangan mental atau dengan kata lain perkembangan pola perilaku (termasuk kesadaran) hingga masa remaja, fase transisi yang menandai masuknya seorang individu kedalam masyarakat secara dewasa. Perkembangan mental tidak dapat dipisahkan dari perkembangan fisik, kematangan sistem saraf dan endoktrin pada khususnya berlanjut hingga usia 16 tahun.³

Bagian mental dari interaksi formatif yang mengaitkan struktur dari tingkat mesin sensori awal dengan struktur pada tingkat fungsional substansial yang dicapai antara usia 7-11 tahun. Bagaimanapun, pertama-tama ada periode pra operasi (2-7 tahun) yang digambarkan dengan osmosis teratur dari aktivitas anak (bermain representatif, non-perlindungan, prakausalitas) yang merupakan pencegah dan dasar bagi pencernaan administrator. Keberhasilan dan kemajuan sosial seorang anak mengikuti interaksi umum yang serupa karena aspek perilaku, sosial, dan mental sebenarnya tidak dapat dibedakan.⁴

Kemampuan untuk fokus pada materi pelajaran dan proses pembelajaran disebut sebagai konsentrasi belajar. Ketika seorang siswa tidak mampu memusatkan perhatiannya saat belajar, mungkin mereka tidak akan menikmati proses belajar itu sendiri. Ada beberapa alasan untuk hal ini, seperti sulitnya mata pelajaran yang dipelajari, ketidaksetujuan dengan cara pengajaran guru, suasana dan lingkungan yang tidak nyaman, atau penyampaian materi yang membosankan. Gangguan konsentrasi saat belajar seringkali dialami oleh siswa terutama saat mempelajari mata pelajaran yang dianggap sulit, seperti ilmu pasti dan ilmu sosial. Anak yang hiperaktif, seperti menggerak-gerakkan tubuh, berbicara terus-menerus, gelisah, kesulitan untuk berkonsentrasi. Konsentrasi memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar seorang siswa. Jika

² Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Penerbit Erlangga. 2019. hlm. 120.

³ Jean Piaget, Barbel Inhelder. *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Desember 2018. hlm.1.

⁴ *Ibid.* hlm. 128-129.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

konsentrasinya kurang baik, upaya belajarnya mungkin akan sia-sia dan menghabiskan waktu, tenaga, pikiran, dan sumber daya. Seseorang yang dapat belajar dengan baik adalah mereka yang dapat menjaga konsentrasi dengan baik.⁵

Menuntut ilmu merupakan usaha seseorang untuk mengubah dirinya menjadi lebih baik, karena salah satu tujuannya adalah untuk menunjukkan jalan kebenaran supaya manusia terhindar dari kebodohan.

Agama islam memberikan perintah menuntut ilmu kepada laki-laki dan perempuan, tidak ada perbedaan diantara keduanya karena menuntut ilmu memiliki nilai ibadah. Seperti yang disampaikan oleh Nabi Muhammad SAW:

لَا تَعْدُو فَتَعْلَمَ آيَةً مِنْ كِتَابِ اللَّهِ خَيْرٌ مِنْ عِبَادَةِ سَنَةٍ

Sungguh sekiranya engkau melangkahkan kaki di waktu pagi maupun petang kemudian mempelajari satu ayat dari kitab Allah (Al-Qur'an) maka pahalanya lebih baik dari pada ibadah satu tahun.

Dalam hadist lain, Nabi bersabda:

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ حَتَّى يَرْجِعَ. (رواه الترمذی).

Barang siapa yang pergi untuk menuntut ilmu, maka dia telah termasuk golongan sabilillah (orang yang menegakkan agama allah) hingga ia pulang kembali. (HR. Tirmidzi)

Kedua hadist di atas menunjukkan bahwa menuntut ilmu memiliki kedudukan yang tinggi jika dilihat dari segi ibadah. Sebab biar bagaimanapun, ibadah yang tidak didasari dengan ilmu akan menjadi sia-sia.⁶

Berdasarkan studi pendahuluan yang penulis lakukan, terdapat 36 anak yang berusia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Akan tetapi dari 36 anak itu

⁵ Ni Putu Wahyu Sanjiwani, Ni Komang Sukraandini, I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah". Stikeswiramedika. Desember 2020. hlm. 4.

⁶ Yufi Cantika. Hadist tentang Menuntut Ilmu. Jakarta: *Detik News*. 18 Oktober 2019. hlm. 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

hanya terdapat 25 anak yang orang tuanya memiliki *gadget* karena 11 anak orang tuanya tidak memiliki *gadget*. Dari 25 anak itu ada 8 anak yang sering memainkan *gadget* orang tuanya. Dari 8 anak yang sering memainkan *gadget* orang tuanya tersebut maka peneliti akan meneliti dan mengumpulkan data-data dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi bersama orang tua anak mengenai upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.⁷

Berdasarkan observasi yang dilakukan, gejala-gejala yang nampak di lapangan akibat bermain *gadget* terhadap daya konsentrasi belajar anak yaitu sebagai berikut :

1. Anak kurang konsentrasi dalam belajar.
2. Anak kurang menangkap materi pembelajaran.
3. Anak kurang memperhatikan materi pembelajaran.
4. Anak kurang bergairah dalam belajar.⁸

Pengawasan yang baik diperlukan saat anak usia dini menggunakan *gadget*, agar mereka dapat mengembangkan seluruh potensi perkembangan mereka sesuai dengan usia mereka. Meskipun *gadget* memiliki peran penting, penggunaan yang berlebihan lebih dari 2 jam maka dapat menimbulkan dampak negatif dan melampaui batas akan berpengaruh terhadap saraf otak,

⁷ Hasil observasi di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Februari 2024.

⁸ Hasil observasi di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Februari 2024.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

mental anak, maupun kesehatan anak. Anak akan terfokus pada layanan yang ada di *gadget* tersebut sehingga membuat anak tertarik dan dapat menimbulkan menurunnya daya konsentrasi belajar khususnya anak-anak yang berusia antara 4 hingga 6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

B Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam memahami judul penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah. Beberapa istilah yang terkait dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebuah *gadget* adalah teknologi terkini yang dirancang dengan tujuan khusus untuk membantu manusia dalam memudahkan komunikasi, menjadi suatu kebutuhan yang esensial yang harus selalu tersedia untuk mempermudah interaksi komunikasi.
2. Manfaat dan fungsi *gadget* secara umum diantaranya dapat melancarkan serta memudahkan dalam berkomunikasi, bersosialisasi, dan pendidikan.
3. Konsentrasi dalam proses belajar memiliki peran krusial dalam membantu siswa tetap fokus pada materi pelajaran yang diajarkan oleh guru. Ini melibatkan upaya pemusatan pikiran, perhatian, dan kesadaran yang dilakukan oleh siswa untuk memahami isi materi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

pelajaran dan metode pengajaran, serta untuk mengabaikan gangguan atau penyebab yang tidak sinkron dengan pembelajaran.⁹

C Alasan Memilih Judul

Alasan penulis memilih judul di atas adalah sebagai berikut :

1. Melihat terlalu tingginya tingkat penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
2. Tertarik dan sangatlah penting untuk mengetahui upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun khususnya di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.
3. Sebagai salah satu syarat agar dapat menyelesaikan studi dan memperoleh kelulusan sebagai sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini.
4. Peneliti merasa mampu untuk melakukan penelitian dengan judul yang dipilih dan mampu dari segi waktu dan tempat yang dibutuhkan ketika melakukan penelitian.

D Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka identifikasi permasalahan yang akan dikaji dari peneliti ini adalah sebagai berikut:

⁹ Rinawati. Hubungan Konsentrasi Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Tahun 2021. hlm. 2.305-2.312.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

1. Upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di desa simpang duku kecamatan dua koto kabupaten pasaman provinsi sumatera barat.
2. Dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di desa simpang duku kecamatan dua koto kabupaten pasaman provinsi sumatera barat.

E. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat?
2. Bagaimanakah dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat?

F. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

b. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* pada anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu sebagai berikut :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca khususnya mengetahui upaya orang tua mengatasi bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

b. Manfaat Praktis

1.) Untuk Orang Tua.

Penelitian ini bagi orang tua yaitu orang tua menyadari bahwa dampak dari anak bermain *gadget* tanpa pengawasan akan berdampak negatif pada sikap dan perilaku anak.

2.) Untuk Anak

Kegunaan penelitian ini bagi anak adalah anak mengetahui dampak baik dan buruk dari penggunaan *gadget*. Dengan *gadget* dapat mempermudah anak dalam belajar namun apabila anak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

bermain *gadget* secara berlebihan lebih dari 2 jam akan berdampak negatif bagi anak. Namun anak perlu pengawasan orang tua atau kaum kerabatnya ketika bermain *gadget* supaya tidak terjerumus ke hal yang negatif.

3.) Untuk Peneliti Selanjutnya

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai wacana, informasi, dan analisis mengenai sikap dan perilaku anak. Penelitian ini juga untuk melihat upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Bermain Gadget

1. Pengertian Bermain dan Gadget

Bermain adalah dunia bagi anak-anak. Anak bermain sambil berlari, berjalan, menyelam di dalam tanah, mencuci, memantul, memanjat pohon, menggambar, menyanyi, dan lain sebagainya. Secara bahasa, bermain adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh anak secara tidak terduga atau lugas, atau suatu tindakan yang dilakukan melalui pergaulan dengan orang lain dan benda. di sekeliling mereka yang diselesaikan dengan gembira, rela, sarat dengan pikiran kreatif, memanfaatkan panca indera dan seluruh bagian tubuh.

Biasanya, alat permainan yang digunakan memiliki bentuk nyata, yang dapat merangsang perkembangan anak dengan membantu mereka mengenali konsep seperti warna, bentuk, ukuran, berat, kecil, besar, halus, kasar, dan sebagainya. Ketika bermain, anak akan menggali lingkungan sekitar mereka untuk memahami lebih banyak hal dan memuaskan rasa ingin tahu mereka, yang berkaitan dengan pengetahuan mereka. Ini juga membantu mereka mengembangkan keterampilan dan meningkatkan kreativitas, yang berdampak positif pada perkembangan otak kiri dan kanan mereka.

Dari pengertian bermain di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu tindakan yang dilakukan anak dengan sengaja tanpa tekanan atau permintaan dari siapa pun dan menggunakan seluruh panca indera yang dimilikinya serta sarat dengan pikiran kreatif.

Dipercaya bahwa orang tua akan memberikan keterbukaan dan ruang yang luar biasa kepada anak-anak untuk bermain, menyelidiki iklim secara umum, mendapatkan wawasan langsung, menambah informasi dan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

mencoba mengatasi masalah sendirian. Dengan begitu, anak-anak muda pasti ingin membina semua bagian dari perkembangannya.

Gadget adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial bahkan hiburan. Pengertian *gadget* menurut para ahli yaitu sebagai berikut:

Menurut Garini dalam teori Dadan Suriyana menyatakan bahwa *gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki beragam fungsi yang dapat mempermudah penggunaannya.¹⁰

Pengamatan Rahayu, Manumpil dalam teori Nur Sri Rahayu dan Elan menyatakan *gadget* adalah salah satu teknologi terkini yang umum digunakan manusia. *Gadget* memiliki banyak kegunaan yang bermanfaat, tetapi jika digunakan secara berlebihan tanpa pengendalian, dapat memiliki dampak negatif, terutama ketika digunakan oleh anak-anak pada fase penting dalam kehidupan mereka.¹¹

Gadget dapat diidentifikasi sebagai perangkat teknologi modern yang berbentuk ponsel yang mudah dibawa dan tidak memerlukan koneksi kabel. *Gadget* ini memiliki berbagai fitur yang sangat membantu bagi penggunanya. Namun, penggunaan yang berlebihan lebih dari 2 jam terutama oleh anak-anak usia dini, seperti yang terlihat di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat bisa memberikan dampak negatif jika tidak ada pengendalian yang tepat.

¹⁰ Dadan Suriyana. "Pendidikan Usia Dini Stimulasi dan Aspek Perkembangan Anak". Jakarta : Keanehana. 2016. hlm. 18.

¹¹ Nur Sri Rahayu dan Elan. "pengamatan penggunaan teknologi pada Anak Usia Dini". *Jurnal PAUD Agapedia*, Vol. 5. No. 2. Desember 2021. hlm. 202.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Jenis-jenis *Gadget*

Jenis-jenis *gadget* diantaranya sebagai berikut :

- a. Ponsel pintar atau *smartphone*, saat ini menjadi perangkat elektronik yang sangat digemari dan memiliki beragam fungsi yang berguna dalam penggunaannya.
- b. *Ipad* adalah sebuah perangkat elektronik berukuran besar yang hampir setara dengan tablet komputer, dilengkapi dengan beragam fungsi tambahan dalam sistem informasi.
- c. *Iphone* adalah sebuah perangkat telepon dengan kemampuan internet, serta menyediakan aplikasi untuk berbagai pesan dan gambar.
- d. *PC* adalah salah satu macam perangkat teknologi yang dominan digunakan untuk segala keperluan, terutama untuk pekerjaan, karena memerlukan sistem operasi seperti *Windows*, *Linux*, *macOS*, dan sebagainya agar dapat berfungsi.¹²

3. Manfaat *Gadget* dan Peran Teknologi

a. Manfaat *Gadget*

- 1.) Menggugah kemampuan motorik. Merangsang kemampuan motorik merupakan keahlian yang terkait dengan pergerakan fisik, seperti otot, bibir, lidah, tangan, dan kaki.
- 2.) Mendorong anak untuk berpikir kreatif dapat dilakukan dengan menggunakan *gadget* sebagai salah satu metodenya. Dengan demikian, *gadget* dapat menjadi alat yang membantu anak dalam

¹² Eka Anggraini. "Mengatasi *Gadget* Pada Anak". Serayu: Publishing. 2019. hlm 1.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

mengungkapkan ide dan kreativitas mereka melalui cara yang belum pernah mereka coba sebelumnya.¹³

b. Peran Teknologi

Teknologi memiliki peranan yang berfungsi sebagai alat komunikasi selain bisa digunakan dalam konteks bisnis, sebagai sumber informasi, dan sebagai tempat penyimpanan beragam jenis data. Fungsi dan kegunaan *gadget* ini cenderung sesuai dengan penggunaannya. Dalam garis besar, fungsi dan manfaat *gadget* dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Komunikasi. *Gadget* digunakan untuk alat berkomunikasi baik secara jauh maupun secara dekat. Dengan adanya *gadget* mempermudah manusia dalam berkomunikasi dengan baik dan cepat dengan menggunakan *Handphone*.
- 2) Sosial. *Gadget* berbentuk *handphone* tidak hanya mempermudah manusia dalam berkomunikasi akan tetapi juga mempermudah dalam dunia sosial yaitu bisa menambah pertemanan dan mempererat hubungan keluarga di dalam dan di luar negeri dengan jarak jauh secara cepat.
- 3) Dengan *gadget* bisa mendapatkan akses ke berbagai jenis pengetahuan, termasuk pendidikan, politik, pengetahuan umum,

¹³ Rahma Istifadah. "Dampak Penggunaan teknologi Terhadap perilaku Peserta Didik Di SMA PGRI Kecamatan Jatiagung, Kabupaten Lampung Selatan". 2018. hlm. 19-22.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dan agama, tanpa perlu pergi ke perpustakaan yang mungkin terletak jauh dan sulit dijangkau.¹⁴

4. Dampak Gadget

Pemanfaatan perangkat elektronik dalam kehidupan sehari-hari memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan kemampuan berbahasa pada anak. Saat ini, penggunaan perangkat elektronik memungkinkan akses ke berbagai *situs web*, terutama bagi anak-anak. Misalnya, anak dapat memperluas kosakata mereka dengan menonton video yang mengenalkan kata-kata baru, angka, huruf secara menarik melalui gambar atau video. Selain itu, penggunaan perangkat elektronik tidak hanya memengaruhi sifat dewasa, tetapi juga dapat memengaruhi interaksi sosial anak-anak dengan lingkungan sekitar mereka.¹⁵

Dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan anak dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Dampak Positif Penggunaan Gadget

- 1.) Menambah pengetahuan. Dalam hipotesis Kusuma, Dhani Rizki Syaputra berkesimpulan bahwa dengan memanfaatkan perangkat canggih, anak-anak dapat dengan mudah dan cepat mengakses informasi tentang tugas sekolah mereka. Contohnya mencari informasi di *gadget* yang bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan. Dengan begitu *gadget* dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan anak.¹⁶

¹⁴ Zuli Dwi Rahmawati. "Penggunaan *smartphone* dalam Aktivitas Belajar dan Penggunaannya terhadap Perilaku Anak". *Jurnal Studi Pendidikan Islam*. Vol. 3. No. 1. Januari 2020. hlm. 100.

¹⁵ Rahmadani Suryaningsih dan Yon. "Pengaruh *Gadget* untuk Bahasa Anak Usia Dini", *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 5. No. 2. 2021. hlm. 5.350.

¹⁶ Kusuma, Yuliandi D. Ardhy Artanto. *Internet untuk Anak*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia. 2011. hlm. 88.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

- 2.) Memperluas jaringan persahabatan. *Gadget* dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung ke sosial media.
- 3.) Mempermudah komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi dengan orang lain dari seluruh penjuru dunia.
- 4.) Melatih kreativitas anak. Kemajuan teknologi telah menciptakan beragam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak yang termasuk kategori ADHD diuntungkan oleh *gadget* karena tingkat kreativitas dan tantangan yang tinggi.

Menurut Baihaqi dan Sugiarmun dalam teori Anggrahini, S.A. menyatakan bahwa ADHD sendiri merupakan singkatan dari *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* yang merupakan gangguan perkembangan dalam meningkatnya aktivitas otot motorik anak dapat menyebabkan anak melakukan aktivitas yang tidak biasa dan berlebih.¹⁷

b. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*.

- 1.) Kesehatan. *Gadget* dapat mengganggu radiasi. Teknologi memiliki dampak yang sangat berbahaya bagi kesehatan manusia, terutama pada anak-anak berusia 12 tahun. Radiasi berlebihan dapat menyebabkan sejumlah penyakit berbahaya seperti sakit mata.

¹⁷ Anggrahini, S.A. *Dinamika Komunikasi Keluarga Penggunaan Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora. Yogyakarta : Disertasi. 2014. hlm. 120.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

- 2.) Mengganggu pertumbuhan anak bisa disebabkan oleh *gadget* yang dilengkapi dengan fitur-fitur canggih seperti kamera, video, permainan, dan lainnya.
- 3.) Ketakutan terhadap perilaku kriminal adalah hal umum. Banyak orang memiliki kecenderungan untuk selalu mengikuti perkembangan teknologi, sehingga seseorang yang berniat melakukan tindakan kriminal dapat dengan mudah memanfaatkan pengetahuan terbaru yang sering diperbarui untuk tujuan tersebut.
- 4.) Bisa berpengaruh terhadap tindakan anak-anak. Dalam teori Jonathan, Ratih Ibrahim berpendapat bahwa perkembangan teknologi memiliki potensi untuk membuat anak-anak merasa mudah puas dengan informasi yang mereka dapatkan, sehingga mereka mungkin menganggap bahwa apa yang mereka temukan di internet atau melalui teknologi lainnya adalah pengetahuan yang paling lengkap dan benar.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* secara umum memiliki dampak negatif, termasuk gangguan dalam perkembangan anak. Hal ini menyebabkan anak menjadi pemalas dan kesulitan dalam fokus belajar. Selain itu, perilaku mereka terhadap lingkungan sekitar juga menjadi lebih buruk, seperti jarang berinteraksi dengan teman sebaya karena terlalu sibuk dengan *gadget* mereka sendiri. Disisi ekonomi, anak sering meminta uang untuk membeli kuota internet karena ketagihan *gadget* tanpa memperhatikan keadaan keuangan keluarga.

Dari berbagai dampak positif dan dampak negatif penggunaan *gadget* diatas, penulis menyimpulkan bahwa guna *gadget* pada

¹⁸ Jonathan. *Perancangan Board Game Mengenai Bahaya Radiasi Gadget Terhadap Anak*. Surabaya : Universitas Kristen Petra Surabaya. 2015. hlm. 45.

anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Sumatera Barat ini sangat besar pengaruhnya jika orang tua tidak mengawasi anak dalam bermain *gadget* tersebut salah satunya ialah terganggu pada konsentrasi belajar anak. Orang tua diharapkan harus mengawasi anaknya pada saat bermain *gadget* agar anak tersebut tidak salah guna dalam bermain *gadget* hingga dapat menurunkan konsentrasi belajar anak.

B. Konsentrasi Belajar

Konsentrasi berasal dari *Consentrate* yang berarti memusatkan. Konsentrasi ialah pemusatan perhatian atau pikiran pada suatu hal (KBBI). Menurut Hendrata dalam teori Isnawati menyatakan bahwa konsentrasi ialah sumber kekuatan pikiran dan bekerja berdasarkan daya ingat dalam waktu bersamaan. Apabila konsentrasi seseorang mulai lemah maka akan cenderung mudah melupakan suatu hal dan sebaliknya apabila konsentrasi masih cukup kuat akan dapat mengingat dalam waktu lama. Konsentrasi sangat dan dibutuhkan bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, agar kompetensi yang diharapkan dapat dikuasai dengan baik. Begitu pentingnya konsentrasi bagi siswa, sehingga konsentrasi merupakan prasyarat bagi siswa agar dapat belajar dan berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, konsentrasi belajar merupakan hal penting bagi siswa karena menentukan prestasi belajarnya, konsentrasi belajar tersebut dapat dilihat dari fokusnya siswa belajar. Rendahnya prestasi belajar siswa sebagian besar disebabkan oleh lemahnya kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Konsentrasi belajar menurut Dimyanti ialah kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya.¹⁹

¹⁹ Intan Permata Sari. *Kecanduan Gadget dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Jawa barat: Adab. Juli 2023. hlm. 32.

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

Konsentrasi dalam belajar sangat penting diharapkan orang tua harus mengawasi anaknya pada saat bermain *gadget* agar anak tersebut tidak salah guna dalam bermain *gadget* hingga dapat menurunkan konsentrasi belajar anak. Hasil penelitian yang telah dilakukan menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Pada tahap perkembangan anak usia dini, mereka mulai mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Anak-anak pada usia dini umumnya merasa tertarik dengan hal-hal baru yang mereka temukan saat bermain. Terkadang, mereka juga tergoda untuk memuaskan rasa ingin tahu mereka dengan menggunakan *gadget*, karena *gadget* memiliki daya tarik tersendiri, terutama ketika terdapat aplikasi *game online*. Akibatnya, banyak dari mereka menghabiskan sebagian besar waktu harian mereka untuk bermain *gadget*. Namun seharusnya, anak-anak sebaya mereka seharusnya bermain dan bersosialisasi dengan teman-teman mereka.

Penggunaan perangkat elektronik seperti *gadget* saat ini telah menjadi tren karena tuntutan zaman yang mendorong orang untuk aktif di dunia internet dan media sosial. Oleh karena itu, saat pelajaran berlangsung banyak siswa yang sering menggunakan *gadget* untuk mengatasi rasa bosan akibat durasi pelajaran yang panjang. Hal ini berdampak negatif pada pemahaman materi yang disampaikan oleh guru, karena siswa kesulitan berkonsentrasi pada pelajaran, yang berpotensi memengaruhi pencapaian akademis mereka. Selain itu, penggunaan *gadget* juga mengurangi interaksi sosial antar siswa, karena mereka lebih tertarik dengan perangkat elektronik yang dimilikinya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dalam aktivitas sehari-hari dapat mengganggu perkembangan dan kesehatan otak. Ini juga dapat menghambat kemampuan berbicara, terutama pada anak balita, dan menghambat kemampuan mereka dalam mengungkapkan pemikiran. Penggunaan *gadget* yang terlalu sering, terutama dalam jarak yang tidak ideal, dapat berdampak negatif pada kesehatan mata. Pemakaian teknologi tanpa pengawasan orang tua dapat menurunkan minat membaca anak, karena mereka terbiasa dengan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

konten bergerak atau berwarna. Aplikasi dan fitur menarik dalam *gadget* juga dapat mengurangi minat anak dalam berinteraksi sosial, seperti bermain bersama teman sebaya. Hal ini membuat mereka cenderung menjadi individualis, menarik diri dari interaksi sosial, bahkan di hari libur dan akhir pekan, mereka lebih memilih bermain *gadget* dari pada bermain dengan teman-teman mereka.

Penurunan konsentrasi belajar anak dapat memberikan dampak negatif terhadap tumbuh kembang anak yang akan mengakibatkan anak susah diajak berkomunikasi, kurangnya respon pada saat orang tua mengajak berbicara dan saat disekolah anak kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Hal ini disebabkan karena anak terbiasa menggunakan *gadget* untuk mengisi kegiatan, sumber hiburan, bahkan *gadget* menjadi teman setianya sehingga mereka tidak tahan jika harus berpisah lama dengan *gadgetnya*.²⁰

Peneliti dapat menyimpulkan bahwa setiap penggunaan perangkat *gadget* bisa membuat anak-anak usia sekolah menjadi tergantung pada penggunaan perangkat tersebut, yang pada gilirannya dapat mengakibatkan penurunan konsentrasi dalam proses belajar. Penggunaan perangkat *gawai* ini sering kali dipicu oleh tekanan tren yang mendorong untuk aktif dalam dunia maya, khususnya media sosial. Dampaknya adalah sebagian besar materi yang diajarkan oleh guru tidak terserap dengan baik oleh siswa karena mereka kesulitan untuk berkonsentrasi pada pelajaran yang sedang berlangsung. Ini dapat berdampak negatif pada prestasi akademik siswa, dan juga menyebabkan siswa kurang berinteraksi dengan teman-temannya karena lebih suka menggunakan perangkat *smartphone* mereka sendiri.

²⁰ Ni Putu Wahyu Sanjiwani, Ni Komang Sukraandini, I Gusti Ayu Putu Satya Laksmi "Penggunaan Gadget dan Penurunan Konsentrasi Belajar Pada Anak Usia Sekolah". Stikeswiramedika. Desember 2020. hlm. 4.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Cara Meningkatkan Konsentrasi Belajar

Menurut Slameto cara meningkatkan konsentrasi belajar dibagi menjadi beberapa cara diantaranya:

1. Mempunyai Metode Belajar

Setiap anak memiliki gaya yang berbeda pada saat konsentrasi. Menentukan metode belajar salah satu cara untuk meningkatkan konsentrasi belajar karena didalamnya berisi cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai hasil yang diinginkan.

2. Meditasi

Meditasi adalah duduk diam dan membutuhkan konsentrasi yang tinggi untuk relaksasi pelepasan pikiran yang menarik, membebani, dan mencemaskan dalam hidup sehari-hari. Meditasi tujuan untuk mengontrol aspek jasmani dan rohani agar tetap seimbang.

3. Sarapan pagi

Sarapan pagi merupakan pasokan energy terbesar untuk otak. Ketika bangun pagi gula dalam tubuh rendah, tanpa sarapan yang cukup otak akan sulit berkonsentrasi. Manfaat sarapan pagi dapat meningkatkan konsentrasi belajar dan mempermudah memahami materi sehingga prestasi belajar lebih baik.

4. Nyaman pikiran

Sebelum memulai proses belajar dan mengajar hendaknya membuat pikiran lebih nyaman terlebih dahulu dengan cara menghilangkan rasa marah, sedih, bingung, stress yang berlebihan.

5. Suasana belajar yang baik.

Sebelum memulai proses belajar mengajar hendaknya mempersiapkan suasana belajar yang baik agar menciptakan konsentrasi yang baik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

6. Relaksasi.

Relaksasi ialah usaha untuk menciptakan kondisi tubuh tanpa beban apapun sehingga tubuh dapat beristirahat sejenak dari rutinitas sehari-hari. Relaksasi dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan musik klasik atau instrumental yang dapat menimbulkan ketenangan jiwa, mengurangi stress, dan meningkatkan konsentrasi belajar.²¹

D. Pengertian Anak Usia Dini.

Menurut Peraturan Presiden (Perpres) Nomor 60 Tahun 2013, anak usia dini merujuk kepada individu yang meliputi bayi yang baru saja dilahirkan hingga anak-anak yang belum mencapai usia 6 tahun. Dalam proses pemantauan pertumbuhannya, kategori usia ini diperinci lagi menjadi janin dalam kandungan hingga saat lahir, usia lahir hingga 28 hari, usia 1 hingga 24 bulan, serta usia 2 hingga 6 tahun.²²

Pendidikan anak usia dini adalah tindakan yang bertujuan untuk membina perkembangan anak sejak dini dengan menggunakan pendidikan sebagai alatnya. Tujuannya adalah untuk membantu anak tumbuh dan berkembang baik secara fisik maupun emosional, sehingga anak dapat siap untuk memasuki pendidikan dasar dan fase kehidupan berikutnya. Di sisi lain, pengembangan anak usia dini adalah usaha yang dilakukan oleh orang tua, masyarakat, atau pemerintah untuk secara bertahap menggali dan meningkatkan potensi anak, baik melalui pendidikan, asupan gizi, maupun persiapan untuk masa depan.

Dalam Islam, anak dianggap sebagai amanah yang ditempatkan oleh Allah di tangan orang tua, dengan tanggung jawab untuk merawat dan melindunginya. Allah mempercayakan anak kepada orang tua untuk waktu tertentu, baik itu

²¹ Intan Permata Sari. *Kecanduan Gadget dan Efeknya Pada Konsentrasi Belajar*. Jawa barat: Adab. Juli 2023. hlm.35-36.

²² Dr. H. Susilo Bambang Yudhoyono. Peraturan Presiden Republik Indonesia. *Pengembangan Anak Usia Dini Holistik-Integratif*. Jakarta: Perpres. No. 60. 28 Agustus 2013. hlm. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

dalam jangka waktu yang lama maupun singkat, agar orang tua dapat menjaga dan mengarahkan anak sesuai dengan ajaran dan hukum Islam. Oleh karena itu, orang tua memiliki kewajiban untuk memberikan pendidikan yang baik, panduan, disiplin, dan pelajaran kepada anak-anak mereka sejak usia dini, dan salah satu aspek yang penting dalam pengajaran ini adalah pengembangan bahasa.²³

Dalam konteks pendidikan, masa awal perkembangan anak adalah periode yang sangat penting untuk pertumbuhan otak mereka. Karena itu, penting bagi orang tua untuk memahami karakteristik anak pada usia ini dan memberikan rangsangan yang sesuai agar anak dapat tumbuh dan berkembang dengan baik.

Ciri-ciri anak usia dini bervariasi berdasarkan usia mereka, setiap anak memiliki karakteristik yang khas. Beberapa anak cenderung kooperatif, sementara yang lain memerlukan lebih banyak waktu untuk beradaptasi dengan situasi baru. Ada juga yang mungkin menolak rutinitas dan sering menunjukkan emosi melalui tangisan. Meskipun tidak mungkin untuk menggeneralisir karakter anak-anak ini, terdapat beberapa ciri umum yang dapat digunakan sebagai panduan. Pengelompokan karakteristik berdasarkan usia ini melibatkan perkembangan anak dalam berbagai aspek, mulai dari aspek fisik hingga kemampuan komunikasi mereka.²⁴

1. Umur 0-1 tahun.

Anak usia dini dalam kategori usia ini adalah bayi yang mengalami pertumbuhan fisik yang cepat, seiring dengan perkembangan kemampuan dasar yang mereka pelajari. Karakteristik pada usia bayi mencakup penguasaan keterampilan motorik seperti berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan. Mereka juga mulai mengasah fisiknya dengan memegang, mendengar, mencium, dan mencicipi benda-benda, memasukkannya ke mulut. Meskipun bentuk komunikasi

²³ Kristina. "Kedudukan Anak Dalam Islam". Jawa Timur: Detik News. 25 Juni 2021. hlm.4.

²⁴ Nurfadilah. "Perkembangan Anak Usia Dini". Kemendibud Ban Paud dan PNF. Jakarta. 2021.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

mereka masih terbatas pada ekspresi nonverbal dan kata-kata sederhana seperti "mama," "papa," "mimi," dan sejenisnya.

2. Umur anak 2-3 tahun.

Anak usia dini dalam kelompok usia ini merujuk pada batita, yaitu bayi di bawah usia 3 tahun, yang ditandai oleh perkembangan kemandirian mereka. Beberapa ciri khas dari anak umur 2-3 tahun ialah tingkat aktivitas yang tinggi dan minat mereka dalam menjelajahi objek-objek di sekitarnya. Kegiatan eksplorasi ini berperan penting dalam proses pembelajaran yang efektif. Pada masa ini, anak mulai mengembangkan keterampilan berbicara dengan mulai berbicara atau "berceloteh." Mereka juga semakin memperkuat keterampilan komunikasi mereka dengan mampu memahami percakapan orang lain dan mengekspresikan perasaan dan pemikiran mereka sendiri. Emosi anak juga mulai berkembang, dan perkembangan emosi ini dipengaruhi oleh lingkungan sekitar mereka, karena lingkungan berperan besar dalam pengalaman emosional mereka.

3. Umur 4-6 tahun

Definisi anak usia dini dalam konteks ini merujuk kepada anak-anak pra-sekolah yang mungkin sudah memulai pengalaman belajar mereka, entah itu di Kelompok Bermain (KB) atau Taman Kanak-Kanak (TK). Ciri-ciri anak usia 4-6 tahun adalah: Mereka sangat energetik, selalu bergerak, dan senang terlibat dalam berbagai aktivitas yang membantu perkembangan otot mereka. Kemampuan berbahasa mereka semakin berkembang, sehingga mereka dapat memahami percakapan orang lain dan juga mampu mengungkapkan pemikiran mereka dengan lebih baik.²⁵

²⁵ *Ibid.* hlm.3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Perkembangan daya pikir anak berkembang dengan cepat, yang tercermin dalam rasa ingin tahu anak terhadap dunia sekitarnya. Anak-anak sering bertanya mengenai apa yang mereka lihat, rasa keingin tahunya tinggi. Menghadirkan rangsangan yang sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak adalah penting. Setelah memahami apa itu anak usia dini dan ciri-ciri khas mereka, orang tua dapat memberikan rangsangan yang cocok. Mendidik anak dalam suatu disiplin ilmu tidak selalu memerlukan pendaftaran dilembaga pendidikan. Hal tersebut bisa dilakukan di rumah asalkan orang tua menyediakan waktu berkualitas bersama anak.

Beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk merangsang perkembangan anak secara optimal adalah:

- a. Ajak anak berbicara dengan bahasa yang baik dan benar, sekalipun ia masih bayi.
- b. Jawab pertanyaan anak, sekalipun pertanyaan itu terdengar konyol atau mengulang-ulang.
- c. Bacakan buku dan jadikan hal itu sebagai rutinitas.
- d. Ajak anak lebih banyak bernyanyi untuk mengenalkannya pada kosakata baru maupun menaikkan keinginan anak.²⁶

Anak yang lebih tua sebaiknya diajari melakukan tugas-tugas kecil, seperti merapikan mainannya. Berikan dukungan kepada mereka agar bisa bermain bersama teman-teman untuk meningkatkan keterampilan sosialnya. Selain itu, penting juga untuk mengajarkan anak tentang kedisiplinan dan konsistensi dalam menyelesaikan tugas-tugas tersebut.

Jangan lupakan juga untuk memberikan pujian kepada anak ketika ia melakukan tindakan positif. Dengan cara ini, anak akan merasa diberi perhatian oleh orang tua mereka, membantu mereka berkembang secara optimal, baik secara fisik maupun mental.

²⁶ Fimela. 4 Cara Stimulasi Untuk Perkembangan Otak Anak Yang Optimal". Jakarta: *Fimela.com*. 26 Maret 2023. hlm. 3-6.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

E. Upaya Orang Tua

Upaya orang tua dalam mengatasi anak yang bermain *gadget* adalah sebagai berikut :

1. Bersikap tegas dengan melarang anak apabila sudah bermain *gadget* terlalu lama lebih dari 2 jam.
2. Mengajak anak untuk bermain diluar dan berinteraksi dengan tetangga dan mengalihkan perhatiannya dengan kegiatan lain.
3. Mengawasi anak ketika bermain *gadget*.
4. Memberikan batasan waktu anak ketika bermain *gadget*.²⁷

Dari paparan di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa berbagai macam upaya yang dilakukan orang tua mengatasi anak yang bermain *gadget*.

Pengawasan yang baik dilakukan orang tua ketika anak bermain *gadget*.

F. Penelitian Relevan

Pada dasarnya suatu penelitian yang akan dibuat dapat memperhatikan penelitian lain yang dapat dijadikan rujukan dalam mengadakan penelitian. Sehingga kajian yang akan dilaksanakan lebih terarah dan tidak hanya berupa hasil *subyektivitas* penulis saja. Selain sebagai rujukan, penelitian terdahulu atau kajian pustaka berfungsi untuk bahan pertimbangan yang bersinggungan dengan penelitian yang hendak dilakukan. Biasanya penelitian terdahulu yang digunakan adalah penelitian yang terkait langsung dengan penelitian yang sedang dilakukan.

Adapun penelitian terdahulu yang hampir sama diantaranya sebagai berikut:

²⁷ Wijanarko, J & Setiawati, E. *Pengaruh Gadget pada Perilaku dan Kemampuan Anak Menjadi Orang Tua Bijak di Era Digital*. Jakarta : Keluarga Indonesia Bahagia. 2016. hlm. 2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

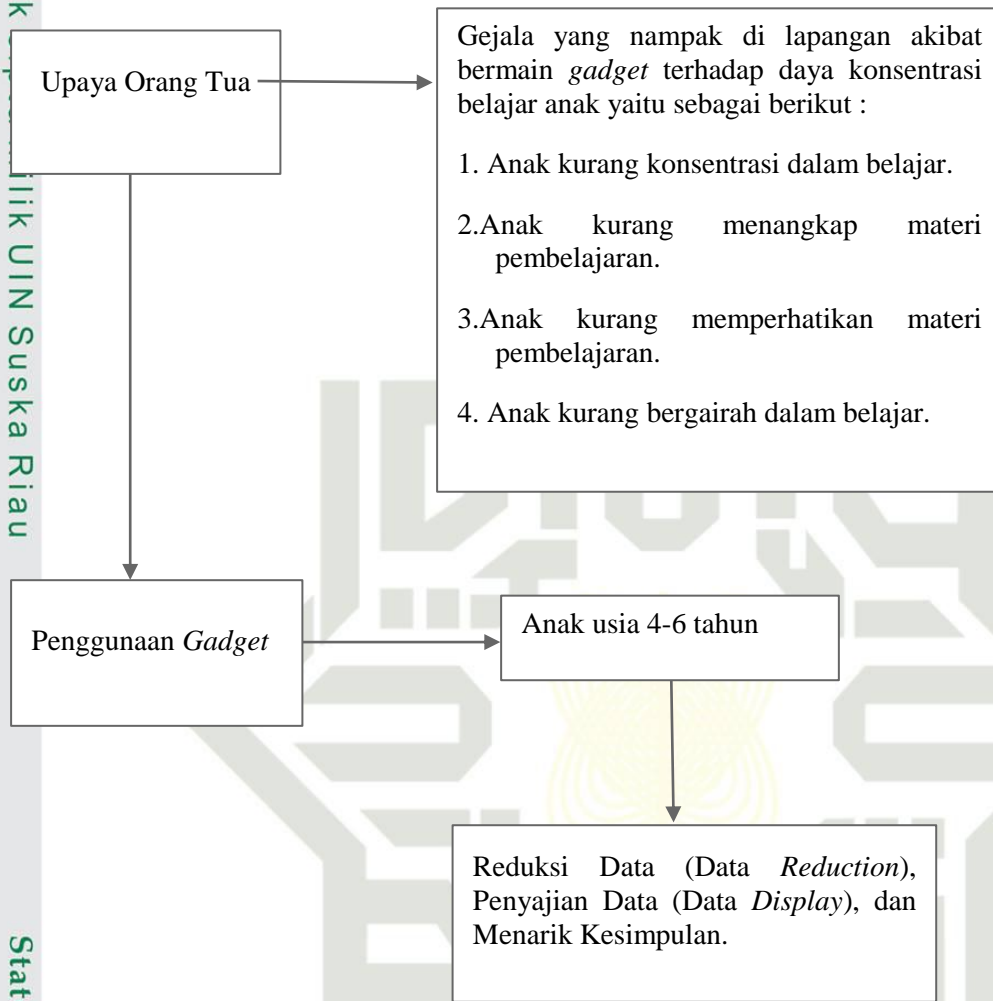
Warinsyah dalam jurnalnya yang berjudul Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini menyimpulkan bahwa berkembangnya Gadget pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif. Perlu adanya Pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *Gadget*. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangannya.²⁸

Fahriantini dalam jurnalnya yang berjudul Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan *Blackberry Messenger* Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda menyimpulkan bahwa Pemberian *Gadget* oleh orang tua kepada anak mempunyai beberapa alasan yakni, mempermudah komunikasi serta mempermudah anak dalam mengakses informasi seputar pelajaran, kemudian mendidik anak dengan mengikuti zaman juga menjadi alasan bagi orangtua, selain itu pemberian *gadget* juga dapat dijadikan motivasi dalam pemberian reward kepada anak untuk mengapresiasi usaha anak baik dalam bidang akademik ataupun seni. Peranan orang tua dalam melibatkan anak berfikir kritis dilakukan agar orang tua mudah menempatkan diri mereka pada posisi anak, mengajak anak melakukan diskusi sederhana mengenai kasus-kasus yang timbul akibat kejahatan yang dilakukan di dunia maya. Namun, tidak semua anak dapat berfikir kritis, karena masalah utamanya sendiri yaitu kurangnya komunikasi orangtua dalam mengajak anak berdiskusi atau mengobrol.²⁹

²⁸ Warinsyah. Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *E-Journal*. 2015.

²⁹ Fahriantini. Peranan Orang Tua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan *Blackberry Messenger* Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda. *E-Journal*. 2016.

G. Kerangka Berpikir



Tabel II.I Kerangka Berpikir

Perkembangan *gadget* yang semakin maju pada saat ini dapat menyebabkan adanya beberapa pergeseran antara bentuk dan perilaku perkembangan anak yang sudah terlalu dimudahkan oleh teknologi. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa jika pemakaian *gadget* yang sering dilakukan oleh anak-anak sehingga menimbulkan kecanduan dapat mengakibatkan perilaku menyimpang jika tidak adanya upaya orang tua dalam mengatasi ketergantungan bermain *gadget* pada anak.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif. Metode penelitian kualitatif digunakan untuk menyelidiki kondisi alamiah suatu objek, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama, data dikumpulkan melalui *triangulasi* (kombinasi) pemeriksaan data secara kuantitatif dan penelitian kualitatif yang bermakna dari pada generalisasi. Peneliti pendekatan kualitatif untuk menjelaskan dan menggambarkan akibat penggunaan *smartphone* terhadap konsentrasi belajar dan pertumbuhan anak usia dini yang dipengaruhi oleh keluarga. Dalam hal ini terlibat langsung dalam observasi dan wawancara di lapangan tanpa menggunakan instrumen seperti angket atau kuesioner, karena peneliti sendiri berperan sebagai instrumen penelitian manusia.

Penelitian kualitatif ini memiliki sifat yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian deskriptif, data dikumpulkan dalam sebuah kalimat atau gambar, tanpa penekanan ke penggunaan. Data yang terkumpul akan dijelaskan dan dideskripsikan agar dapat dipahami orang lain. Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran dan narasi mengenai upaya orang tua mengatasi ketergantungan penggunaan *gadget* terhadap daya konsentrasi belajar anak usia dini, serta mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi oleh orang tua dalam menghadapi perkembangan anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Data yang akan dikumpulkan akan berbentuk kata.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Penerapan pendekatan kualitatif deskriptif ini dalam penelitian diharapkan akan memungkinkan untuk menggali data dan informasi yang lebih mendalam dan signifikan. Hal ini bertujuan untuk mencapai tujuan penelitian, terutama dalam memahami upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* terhadap kemampuan konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat (Jl. Lintas Sumatera Barat dengan Sumatera Utara).

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari-April 2024.

C. Responden/Informan dan Fokus Penelitian

1. Responden/Informan Penelitian

Berdasarkan wawancara bersama Kepala Desa di Desa Simpang Duku terdapat 682 KK yang ada di Desa Simpang Duku. Akan tetapi dari 682 KK itu terdapat 36 KK yang memiliki anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku. Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* yang artinya adalah teknik penentuan data dengan perkembangan tertentu, dengan populasi 36 orang tua anak yang berusia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Dari 36 orang tua anak itu hanya 8 anak yang sering memainkan *gadget*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

orang tuanya. Maka dari itu, yang menjadi responden penelitian atau sampel penelitian ini hanya 8 orang tua anak yang terdapat di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

2. Fokus Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah Upaya Orang Tua Mengatasi Ketergantungan Bermain *Gadget* Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

D. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini merujuk kepada asal data yang digunakan oleh konteks penelitian kualitatif, asal data tersebut mencakup kata-kata, tindakan, serta bahan tambahan seperti dokumen dan lainnya. Penelitian ini membedakan sumber data menjadi dua jenis, yaitu sumber data primer dan sumber data yang bersifat sekunder. Data penduduk yang terdapat di Desa Simpang Duku Untuk pemahaman yang lebih mendalam, akan peneliti jelaskan lebih lanjut yaitu:

1. Data primer

Informasi dapat diambil secara langsung ketika melakukan penelitian di lapangan secara esensial, data ini merupakan informasi yang dihasilkan langsung dari narasumber pertama, atau data yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

dikumpulkan oleh peneliti sendiri dengan cara langsung. Dalam penelitian ini, sumber primernya adalah orang tua dan anak yang menggunakan *gadget* pada rentang usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

2. Data sekunder

Ialah informasi yang dihasilkan melalui perantara dari individu, organisasi yang memiliki otoritas yang bertanggung jawab terhadap data tersebut, atau informasi tambahan yang dapat mendukung data utama menurut peneliti. Dalam konteks penelitian ini, sumber data sekunder terdiri dari dokumen atau catatan tertulis yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan dan melalui wawancara bersama Kepala Desa di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

E Teknik Pengumpulan Data

Seorang peneliti harus menerapkan beragam teknik dan metode. Ini diperlukan agar data yang diperoleh valid. Oleh karena itu, peneliti perlu menggunakan teknik dan metode sebagai pedoman untuk mengumpulkan data di lapangan. Dalam konteks ini, peneliti mengikuti prosedur pengumpulan data yang telah ditetapkan, yang mencakup dengan cara pengamatan langsung, wawancara, dan dokumentasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

1. Observasi

Ialah dengan cara yang melibatkan pengawasan fenomena penelitian. Dalam pengertian yang lebih sederhana, observasi adalah tindakan memperhatikan dan mengamati secara teliti apa yang tengah berlangsung, dengan memberikan perhatian khusus pada objek yang diteliti.

Menurut Creswell sebagaimana dijelaskan oleh Haryono, observasi ialah proses mengumpulkan informasi secara langsung yang dilakukan dengan mengamati langsung suatu keadaan. Penelitian ini menggunakan metode pengamatan non-partisipan untuk mengumpulkan data yang akurat tentang bagaimana *gadget* digunakan, penyebab yang dapat mempengaruhi fungsi *smartphone*, serta akibat *smartphone* pada perkembangan daya konsentrasi anak, yakni anak berusia 4-6 tahun. Penelitian ini diperoleh melalui pengamatan yang melibatkan orang tua anak di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

Observasi ini dilakukan sebanyak 2x dalam 1 hari Pagi dan Sore dengan 2 orang tua dari anak yang berusia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai Teknik pengumpulan data, apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.³⁰ Wawancara diperlukan untuk memperdalam data informasi terkait peneliti, yang dilakukan oleh peneliti pada orang tua dalam mengatasi bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan atau berupa karya seseorang, sekelompok, peristiwa tertentu yang dapat berguna sebagai sumber informasi dalam penelitian kualitatif. Dokumentasi biasanya dapat berupa gambar/foto dari hasil penelitian yang telah peneliti lakukan.³¹

F. Teknik Analisis Data

Metode analisis kualitatif, sebagaimana dijelaskan oleh Miles beserta Huberman, menggambarkan analisis data kualitatif diterapkan secara iteratif dan berkelanjutan hingga mencapai tingkat kepuasan tertentu. Bogdan

³⁰ Sutrisno Hadi. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Press. 2013. hlm. 14

³¹ Sugiyono. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2015. hlm. 142.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Sugiyono menjelaskan analisis data melibatkan upaya sistematis dalam mencari, mengorganisasi, dan memahami data yang dihasilkan dari wawancara, catatan dari berbagai sumber, dengan tujuan membuatnya agar bisa dipahami dan dapat disampaikan.³² Secara keseluruhan, proses analisis data terdiri dari beberapa tahap yang mencakup:

a. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Mereduksi data merupakan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.³³

b. Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Melalui penyajian data maka data akan terorganisasikan, tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan

³² *Ibid.* hlm. 319.

³³ Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 2017. hlm. 338.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.³⁴

c. Menarik Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hipotesis atau teori.³⁵

³⁴ *Ibid.* hlm. 341.

³⁵ *Op Cit.* hlm. 345.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Upaya orang tua mengatasi ketergantungan bermain *gadget* dalam memupuk konsentrasi belajar anak usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat. Dari 8 orang tua yang diwawancara sebagian dari orang tua tahu apa itu *gadget* cuma ada beberapa orang tua yang tidak tau apa itu *gadget* karena mereka menganggap itu bahasa asing yang jarang didengar. Maka orang tua hanya lebih mengenal *Handphone* dari pada *Gadget*. Orang tua memberikan anak bermain *gadget* hanya pada saat libur sekolah yang didampingi orang tua terutama ibu karena bapak dari anak-anak sibuk bekerja sehingga yang banyak waktu untuk anak adalah ibu, akan tetapi anak diperbolehkan bermain *gadget* selama 1 jam hingga 1 jam 30 menit. 30 menit bermain *gadget* pada pagi hari dan 60 menit / 1 jam bermain disiang hari. Namun ada orang tua yang memberikan anak bermain *gadget* disaat ada tugas/pekerjaan rumah anak, akan tetapi tidak terlepas dari pengawasan orang tua disaat anak bermain *gadget*. Upaya yang dilakukan orang tua mengatasi bermain *gadget* seperti menonton video edukasi dan video lainnya yang bersifat mengandung pelajaran bagi anak. Upaya orang tua sangat penting dalam mengatasi anak bermain *gadget*.

Dampak yang terlihat ketika anak bermain *gadget* seperti mempraktekkan adegan pada konten yang ia tonton baik dari film-film kartun, video tik tok,

baik yang dapat merusak perkembangan kognitif maupun mental anak, dan menurunnya konsentrasi belajar anak sehingga anak malas belajar.

B. Saran

Berdasarkan hasil dari kesimpulan yang telah dirumuskan sebelumnya maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua

Diharapkan bagi orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun lebih aktif lagi dalam mengawasi anak ketika bermain *gadget* dan lebih aktif lagi dalam memberikan permainan kepada anak selain bermain *gadget* agar dapat memupuk konsentrasi belajar anak khususnya di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian lebih mendalam lagi terkait Upaya Orang Tua Mengatasi Ketergantungan Bermain *Gadget* Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat, karena penelitian ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Aditya Pratama. Skripsi : *Peran Orangtua dalam mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung*. Lampung:2020.
- Amad Rasyid Ridho. Skripsi : *Pengawasan Orangtua Terhadap Penggunaan Handphone pada Anak SD di Desa Nglinggi Kecamatan Klaten Selatan Kabupaten Klaten*. Klaten: 2019.
- Aisyah Anggraeni. "Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa SMA" Di Jurnal PPKN & Hukum Vol.13. No.1. April 2018.
- A-youby, M.Hafiz. "Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung". Lampung 2017
- Andi Agusniatih. "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Tipe Pengasuhan Orangtua Terhadap Keterampilan Sosial studi Ekperimen pada Taman Kanak-Kanak di Palu, Sulawesi Tengah, Jurusan PG-PAUD Universitas Tadulako, Di Jurnal Smart Paud Vo.2 No.1 Januari 2019.
- Asti Musman. 2020. *Seni Mendidik Anak di Era 4.0*. Yogyakarta: Anak Hebat Indonesia
- Astri Sulistiani Risnaedi . 2021. *Konsep Penanggulangan Perilaku Menyimpang Siswa*. Indramayu : Penerbit Adab.
- Beni Ahmad Saebani. 2008. *Metode Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia.
- Cosmas Gatot Haryono. 2020. *Ragam Penelitian Kualitatif Komunikasi*. Sukabumi: Jejak.
- Dadan Suriyana. 2016. "pendidikan anak usia dini: stimulasi dan aspek perkembangan anak. Jakarta; Kencana.
- Dita Desy Rahmawati. 2016. *Studi Deskriptif: Gambaran Kecanduan Gadget (Smartphone) pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Widya Dharma Klaten*. Skripsi. Klaten: Universitas Widya Dharma Klaten
- Eko Putro Widoyoko. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitriandi. July- Dec 2018. "Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini". ITQAN.
- Femmi Nurmalitasari. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psikologi, Vol. 23, No. 2. 2015.
- Ina Maria dan Eka Rizki Amalia. Artikel: *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Iren Rahmawati, dkk. *Hubungan Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di Era 4.0*. Jurnal *Edupedia*. Universitas Muhammadiyah Ponorogo. 2020.
- Khadijah dan Nurul Amelia. 2020. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Kencana.
- Mansur. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mazdalifah & Moulita. 2021. *Model Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Media Digital Anak*. Jurnal *Pustaka Komunikasi*, Vol 4, No.1.
- Milana Abdillah Subarkah. 2019. *Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak*. Vol. 151 No. ISSN.1979-0074 e-ISSN. 9 772580M594187.
- Mira Yanti Lubis. Mei 2019. "Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain". *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Muh. Fitrah dan Luthfiah. *Metodelogi Penelitian Kualitatif Tindakan Kelas dan Studi Kasus*. Sukabumi: Jepak, 2017.
- Muhammad Jihadi, dkk. 2021. *Manajemen Pembiayaan Pendidikan*. Sumatra Barat: CV Insan Cendekia Mandiri.
- Mulianah Khaironi. Juni 2018. "Perkembangan Anak Usia Dini", *Jurnal Golden Age Hamzanwadi University*.
- M. Qauliyah As Syauqi. 2021. *Authoritative, Permissive dan Authoritarian Parenting Style* Kaitannya dengan Grit Mahasiswa, *Psikobuletin: Buletin Ilmiah Psikologi*, Vol. 2. No. 3.
- Paget. Jean, Barbel Inhelder. *Psikologi Anak*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Desember 2018.
- Rahman Istifadah. 2018. "Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Perilaku Peserta Didik di Sma Piri Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan, skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negri UIN Raden Intan Lampung.
- Si Lestari. 2014. *Psikologi Keluarga: Penanaman Nilai dan Penanganan Konflik dalam Keluarga*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Syifa Aulia Nurfazrina. Analisis Kemampuan Empati Anak Usia 5-6 Tahun *Literature Review*. Jurnal *PAUD Agrapedia*. Vol. 4 No. 2. 2020.
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Media Group.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* cetakan ke-25. Bandung: ALFABETA.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

- Trik Mukarommah. 2019. *“Dampak penggunaan Gadget pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini di Dusun Setia Putih Kecamatan Seputih Banyak, skripsi, Institut Agama Islam Negri IAIN Metro.*
- TO Ihromi. 2004. *Bunga Rampai Sosiologi Keluarga.* Jakarta: Yayasan Obor. Indonesia.
- Thsuhardi dan Esti Utami. 2019. *Ayah dan Bunda Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak.* Semarang: Syalmahat Publishing.
- TH Widayati. 2018. Skripsi: *Peran Orang Tua dalam Mendidik Anak Perempuan Perspektif Pendidikan Islam.* Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Wahyu Novitasari & Nurul Khotimah. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.* Jurnal PAUD Teratai. Vol. 05, No. 03
- Widiawati. 2014. *pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak.* Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Wijanarko Jarot Ester Setiawati. 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting diEra Digital,* Jakarta:Keluarga Indonesia Bahagia Bumi Bintaro Permai.
- Yeni Teriastutik. 2018. *“Hubungan Bermain Gadget dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun, skripsi,Program Studi Ilmu Keperawatan Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan “Insan Cendekia Medika “.* Jombang.
- Zali Dwi Rahmawati.“Penggunaan Media Gadget dalam Aktivitas Belajar dan Penggunaanya terhadap Perilaku Anak”,*Jurnal Studi Pendidikan Islam.* Januari 2022.

LAMPIRAN

Lampiran 1.

Instrumen Penelitian. Lembar Observasi Kekonsentrasian Belajar Anak di Desa Simpang Duku Tahun 2024.

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | |
|-----|-----------------------------------------|------------------------------------|-------------------|--------------------|
| | | Konsentrasi | Cukup Konsentrasi | Kurang Konsentrasi |
| 1. | Anak konsentrasi dalam belajar. | | | ✓ |
| 2. | Anak menangkap materi pembelajaran. | | | ✓ |
| 3. | Anak memperhatikan materi pembelajaran. | | | ✓ |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar. | | | ✓ |

Lampiran 2.

Pedoman Wawancara Untuk Kepala Desa di Desa Simpang Duku Tahun 2024.

| No. | Pertanyaan |
|-----|------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Bagaimanakah sejarah Desa Simpang Duku ini pak? |
| 2. | Berapakah jumlah penduduk Laki-laki dan Perempuan di Nagari Simpang Tonang Utara pak? |
| 3. | Berapakah jumlah penduduk menurut Tingkat Pendidikan di Nagari Simpang Tonang Utara pak? |
| 4. | Berapakah jumlah penduduk menurut Kelompok Kerja di Nagari Simpang Tonang Utara pak? |
| 5. | Berapakah jumlah penduduk menurut Mata Pencaharian di Nagari Simpang Tonang Utara pak? |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 3.

Pedoman Wawancara Untuk Orang Tua di Desa Simpang Duku Tahun 2024.

| No. | Pertanyaan |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? |
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/ibu? |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> pak/ibu? |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/ibu? |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/ibu? |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 4.

Lembar Observasi Anak Ke-1.

Nama Anak : Alifa
 Usia : 6 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 3 Februari 2024.

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konse ntrasi | Cukup Konse ntrasi | Kurang Konsent rasi | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar jika keseringan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Jika bermain <i>gadget</i> keseringan akan berdampak buruk bagi anak terutama kurangnya kekonsentrasian anak dalam belajar. |
| 2. | Anak mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan kalau anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak akan sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru di sekolah jika anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak mampu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran jika anak kecanduan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Kurangnya kefokus an anak dalam memperhatikan materi pembelajaran karena anak telah candu bermain <i>gadget</i> . |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar jika anak tidak diawasi orang tuanya dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak tidak bergairah dalam belajar karena disaat anak bermain <i>gadget</i> tidak diawasi orang tuanya membuat anak lebih candu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar. |

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Lembar Observasi Anak Ke-2.

Nama Anak : Dina
 Usia : 4 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 4 Februari 2024.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konsent rasi | Cukup Konsent rasi | Kurang Konsentra si | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar. | ✓ | | | Apabila anak tidak keseringan bermain <i>gadget</i> maka akan fokus dalam belajar. |
| 2. | Anak dengan cepat menangkap materi pembelajaran yang diberikan. | ✓ | | | Upaya orang tua sangat penting & berpengaruh dalam mengatasi ketergantungan anak dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak sangat memperhatikan materi pembelajaran . | ✓ | | | Anak akan fokus dalam belajar jika apa yang anak mau harus dituruti terutama bermain <i>gadget</i> walaupun hanya 10 menit tetapi tidak terlepas dari pengawasan orang tua |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar. | ✓ | | | Anak bergairah dalam belajar karena anak diajarkan untuk tidak terlalu candu dalam memakai <i>gadget</i> . |

Lembar Observasi Anak Ke-3

Nama Anak : Tika
 Usia : 5 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 5 Februari 2024.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konse ntrasi | Cukup Konse ntrasi | Kurang Konsent rasi | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar jika keseringan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Jika bermain <i>gadget</i> keseringan akan berdampak buruk bagi anak terutama kurangnya kekonsentrasian anak dalam belajar. |
| 2. | Anak mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan kalau anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak akan sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru di sekolah jika anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak mampu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran jika anak kecanduan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Kurangnya kefokus an anak dalam memperhatikan materi pembelajaran karena anak telah candu bermain <i>gadget</i> . |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar jika anak tidak diawasi orang tuanya dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak tidak bergairah dalam belajar karena disaat anak bermain <i>gadget</i> tidak diawasi orang tuanya membuat anak lebih candu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar. |

Observasi Anak Ke-4

Nama Anak : Caca
 Usia : 6 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 4 Februari 2024.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konse ntrasi | Cukup Konse ntrasi | Kurang Konsent rasi | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar jika keseringan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Jika bermain <i>gadget</i> keseringan akan berdampak buruk bagi anak terutama kurangnya kekonsentrasian anak dalam belajar. |
| 2. | Anak mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan kalau anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak akan sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru di sekolah jika anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak mampu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran jika anak kecanduan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Kurangnya kefokus an anak dalam memperhatikan materi pembelajaran karena anak telah candu bermain <i>gadget</i> . |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar jika anak tidak diawasi orang tuanya dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak tidak bergairah dalam belajar karena disaat anak bermain <i>gadget</i> tidak diawasi orang tuanya membuat anak lebih candu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar. |

Observasi Anak Ke-5

Nama Anak : Ali
 Usia : 6 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 3 Februari 2024.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konse ntrasi | Cukup Konse ntrasi | Kurang Konsent rasi | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar jika keseringan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Jika bermain <i>gadget</i> keseringan akan berdampak buruk bagi anak terutama kurangnya kekonsentrasian anak dalam belajar. |
| 2. | Anak mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan kalau anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak akan sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru di sekolah jika anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak mampu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran jika anak kecanduan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Kurangnya kefokus an anak dalam memperhatikan materi pembelajaran karena anak telah candu bermain <i>gadget</i> . |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar jika anak tidak diawasi orang tuanya dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak tidak bergairah dalam belajar karena disaat anak bermain <i>gadget</i> tidak diawasi orang tuanya membuat anak lebih candu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar. |

Lembar Observasi Anak Ke-6

Nama Anak : Diva
 Usia : 4 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 7 Februari 2024.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konse ntrasi | Cukup Konse ntrasi | Kurang Konsent rasi | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar jika keseringan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Jika bermain <i>gadget</i> keseringan akan berdampak buruk bagi anak terutama kurangnya kekonsentrasian anak dalam belajar. |
| 2. | Anak mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan kalau anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak akan sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru di sekolah jika anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak mampu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran jika anak kecanduan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Kurangnya kefokus an anak dalam memperhatikan materi pembelajaran karena anak telah candu bermain <i>gadget</i> . |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar jika anak tidak diawasi orang tuanya dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak tidak bergairah dalam belajar karena disaat anak bermain <i>gadget</i> tidak diawasi orang tuanya membuat anak lebih candu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar. |

Lembar Observasi Anak Ke-7

Nama Anak : Yaya
 Usia : 4 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 5 Februari 2024.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konse ntrasi | Cukup Konse ntrasi | Kurang Konsent rasi | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar jika keseringan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Jika bermain <i>gadget</i> keseringan akan berdampak buruk bagi anak terutama kurangnya kekonsentrasian anak dalam belajar. |
| 2. | Anak mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan kalau anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak akan sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru di sekolah jika anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak mampu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran jika anak kecanduan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Kurangnya kefokus an anak dalam memperhatikan materi pembelajaran karena anak telah candu bermain <i>gadget</i> . |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar jika anak tidak diawasi orang tuanya dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak tidak bergairah dalam belajar karena disaat anak bermain <i>gadget</i> tidak diawasi orang tuanya membuat anak lebih candu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar. |

Lembar Observasi Anak Ke-8

Nama Anak : Putri
 Usia : 5 Tahun
 Lokasi : Rumah
 Tanggal : 7 Februari 2024.

| No. | Item | Kekonsentrasian Anak Dalam Belajar | | | Keterangan |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--------------------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | Konse ntrasi | Cukup Konse ntrasi | Kurang Konsent rasi | |
| 1. | Anak mampu berkonsentrasi dalam belajar jika keseringan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Jika bermain <i>gadget</i> keseringan akan berdampak buruk bagi anak terutama kurangnya kekonsentrasian anak dalam belajar. |
| 2. | Anak mudah menangkap materi pembelajaran yang diberikan kalau anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak akan sulit menangkap materi pembelajaran yang diberikan guru di sekolah jika anak tidak dibatasi dalam bermain <i>gadget</i> . |
| 3. | Anak mampu fokus dalam memperhatikan materi pembelajaran jika anak kecanduan bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Kurangnya kefokus an anak dalam memperhatikan materi pembelajaran karena anak telah candu bermain <i>gadget</i> . |
| 4. | Anak bergairah dalam belajar jika anak tidak diawasi orang tuanya dalam bermain <i>gadget</i> . | | | ✓ | Anak tidak bergairah dalam belajar karena disaat anak bermain <i>gadget</i> tidak diawasi orang tuanya membuat anak lebih candu bermain <i>gadget</i> dari pada belajar. |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lampiran 5

Lembar Wawancara Anak Ke-1

Alifa

Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Alifa

Usia anak : 6 tahun

Nama ibu : Sonia

Pekerjaan orang tua : Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : S1

b. Waktu wawancara : 3 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu apa itu <i>gadget</i> . |
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

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

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Dihari libur sekolah anak saya boleh bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

Lembar Wawancara Anak Ke-2

Dina

Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Dina

Usia anak : 4 tahun

Nama ibu : Yanti

Pekerjaan orang tua : Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : SD

b. Waktu wawancara : 4 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? | Saya tidak tahu apa itu <i>gadget</i> . |
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Dihari libur sekolah anak saya boleh bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Lembar Wawancara Anak Ke-3

Tika
Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Tika

Usia anak : 5 tahun

Nama ibu : Siska

Pekerjaan orang tua : Guru SD dan Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : S1

b. Waktu wawancara : 5 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu apa itu <i>gadget</i> . |
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> | Dihari libur sekolah anak saya boleh |

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

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | pak/bu? | bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Lembar Wawancara Anak Ke-4

Caca

Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Caca

Usia anak : 6 tahun

Nama ibu : Siti Aisyah

Pekerjaan orang tua : Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : SD

b. Waktu wawancara : 4 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|-----------------------------------------------|-----------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? | Saya tidak tahu apa itu <i>gadget</i> . |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Dihari libur sekolah anak saya boleh bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Lembar Wawancara Anak Ke-5

Ali
Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Ali

Usia anak : 6 tahun

Nama ibu : Erti

Pekerjaan orang tua : Pedagang dan Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : S1

b. Waktu wawancara : 3 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu apa itu <i>gadget</i> . |
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> | Dihari libur sekolah anak saya boleh |

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | pak/bu? | bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Lembar Wawancara Anak Ke-6

Diva

Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Diva

Usia anak : 4 tahun

Nama ibu : Heni

Pekerjaan orang tua : Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : S1

b. Waktu wawancara : 7 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|-------------------------------|---------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu | Iya saya tahu apa itu <i>gadget</i> . |

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <i>gadget?</i> | |
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Dihari libur sekolah anak saya boleh bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Lembar Wawancara Anak Ke-7

Yaya

Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Yaya

Usia anak : 4 tahun

Nama ibu : Cici

Pekerjaan orang tua : Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : S1

b. Waktu wawancara : 5 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu apa itu <i>gadget</i> . |
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> | Dihari libur sekolah anak saya boleh |

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

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | pak/bu? | bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Lembar Wawancara Anak Ke-8

Putri

Wawancara

a. Identitas Diri Anak

Nama anak : Putri

Usia anak : 5 tahun

Nama ibu : Sakia

Pekerjaan orang tua : Ibu rumah tangga

Pendidikan orang tua : S1

b. Waktu wawancara : 7 Februari 2024.

c. Tempat wawancara : Di rumah

d. Daftar pertanyaan

Pertanyaan untuk Ibu

| No. | Pertanyaan | Jawaban |
|-----|-----------------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. | Apakah bapak/ibu tahu apa itu <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu apa itu <i>gadget</i> . |

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

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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

| | | |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2. | Apakah bapak/ibu tahu apa saja jenis-jenis <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu jenis-jenis <i>gadget</i> itu seperti handphone, laptop, ipad. |
| 3. | Apakah bapak/ibu tahu apa manfaat dan tujuan <i>gadget</i> ? | Iya saya tahu salah satunya untuk mempermudah kita dalam mendapatkan informasi diseluruh dunia ini. |
| 4. | Apa alasan bapak/ibu memberikan/membiarkan anak bermain <i>gadget</i> ? | Alasannya yaitu supaya anak saya tidak bosan dan saya memberikannya bermain <i>gadget</i> hanya pada saat libur sekolah dan ada tugas sekolah. Anak saya bermain <i>gadget</i> tidak terlepas dari pengawasan saya. |
| 5. | Siapa saja yang terlibat dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Saya dan suami saya. Akan tetapi lebih dominan saya sendiri ibunya karna ayahnya kerja. |
| 6. | Seberapa lama/berapa jam anak diperbolehkan bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Dihari libur sekolah anak saya boleh bermain <i>gadget</i> hanya 1 jam. |
| 7. | Bagaimana upaya bapak/ibu untuk mengatasi bermain <i>gadget</i> dalam memupuk konsentrasi belajar anak? | Upaya yang saya lakukan adalah memberi batasan kepada anak dalam bermain <i>gadget</i> serta mengawasi anak ketika bermain <i>gadget</i> . |
| 8. | Apakah ada dampak yang terlihat ketika anak bermain <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada, tetapi jika anak saya bermain <i>gadget</i> tanpa diawasi maka akan berdampak malas belajar dan susah makan. |
| 9. | Gangguan apa saja yang dialami anak ketika menggunakan <i>gadget</i> pak/bu? | Tidak ada |
| 10. | Menurut bapak/ibu permainan apa saja yang harus dilakukan anak usia 4-6 tahun selain bermain <i>gadget</i> ? | Banyak permainannya seperti puzzle, masak-masak, mobil-mobilan, dll. |

Dokumentasi Penelitian.

Wawancara dengan Orang Tua Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Simpang Duku

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Gambar 1. Wawancara dengan ibu Sonia orang tua dari Alifa (6 tahun).



Gambar 2. Wawancara dengan ibu Yanti orang tua dari Dina (4 tahun).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Gambar 3. Wawancara dengan ibu Siska orang tua dari Tika (5 tahun).



Gambar 4. Wawancara dengan ibu Siti Aisyah orang tua dari Caca (6 tahun).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



Gambar 5. Ibu Erti orang tua dari Ali (6 tahun) yang sedang mengajak anaknya menonton film edukasi pembelajaran di *Gadget/Handphone*.



Gambar 6. Diva (4 tahun) anak dari ibu Heni yang sedang bermain *gadget*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



Gambar 7. Yaya (4 tahun) anak dari ibu Cici yang sedang bermain *gadget*.



Gambar 8. Putri (5 tahun) anak dari Ibu Sakia sedang menonton film tik tok di *gadgetnya*.



Lampiran Surat Surat

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 201097 / e-mail: www.uin-suska.ac.id, e-mail: uin@uin-suska.ac.id

Nomor: Un.04/F.II.4/PP.00.9/8545/2023
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : **Pembimbing Skripsi**

Pekanbaru, 26 Mei 2023

Kepada
 Yth. Dr. Zuhairanayah Arifin, M.A.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
 Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : HEROSA PUTRI
 NIM : 12010923939
 Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Judul : Dampak Bermain Gadget Terhadap Daya Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun Di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat
 Waktu : 6 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini Redaksi dan teknik penulisan skripsi, sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terimakasih.

Wassalam
 an. Dekan
 Wakil Dekan I

 M. Zarkasik, M. Ag.
 NIP. 197210171997031004

Tembusan :
 Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/23102/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Pembimbing Skripsi (Perpanjangan)**

Pekanbaru, 29 Desember 2023

Kepada
Yth. Dr. Zuhairansyah Arifin, M.A.

Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau
Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Dengan hormat, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau menunjuk Saudara sebagai pembimbing skripsi mahasiswa :

Nama : HEROSA PUTRI
NIM : 12010923939
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul : Upaya Orang Tua Mengatasi Bermain Gadget Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun Di TK Sejati Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat
Waktu : 3 Bulan terhitung dari tanggal keluarnya surat bimbingan ini

Agar dapat membimbing hal-hal terkait dengan Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan dengan Redaksi dan Teknik Penulisan Skripsi sebagaimana yang sudah ditentukan. Atas kesediaan Saudara dihaturkan terima kasih.

Wassalam

an, Dekan
Wakil Dekan I



Dr. Larkasih, M.Ag.
NIP. 19721017 199703 1 004

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN
كلية التربية والتعليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web.www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II.3/PP.00.9/23033/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : **Mohon Izin Melakukan PraRiset**

Pekanbaru, 29 Desember 2023

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
TK Sejahter Desa Sinpang Duku
kec. Dua Koto
Kab. Pasaman
di
Tempat

Assalamu 'alaikum warhamatullahi wabarakatuh

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Herosa Putri**
NIM : 12010923939
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya disucapkan terima kasih.

Wassalam

a. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN PASAMAN
TK SEJATI
AKREDITASI B
NPSN : 69824657 KODE POS : 36311
jorong kelabu kecamatan dua koto

Pasaman, 13 Januari 2023

Nomor : 800/01/TK-S/2022
Lamp : -
Hal : **Balas Izin PraRiset**

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sultan Syarif Kasim Riau
di
Tempat

Dengan Hormat,
Yang bertanda tangan di bawah ini :
Nama : MARTALELI, S.Pd.AUD
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :
Nama : HEROSA PUTRI
NIM : 12010923939
Program Studi : S1 Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Sehubung dengan surat dengan nomor Un.04/F.II.4/PP.00.9/36311/2023 perihal izin melakukan PraRiset Penelitian Program Strata Satu (S1), maka melalui surat ini kami menyatakan menyetujui untuk melakukan PraRiset/Penelitian di TK Sejati Simpang Duku Pasaman Sumatera Barat.

Demikian Surat ini dikeluarkan untuk dilaksanakan sebagaimana mestinya. Atas kerja samanya kami ucapkan terimakasih.

Hormat Kami
Kepala Sekolah TK Sejati



MARTALELI S. Pd AUD



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 كلية التربية والتعاليم
FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING
 Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau 28283 P.O. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
 Fax. (0761) 561647 Web. www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/1617/2024 Pekanbaru, 26 Januari 2024 M
 Sifat : Biasa
 Lamp. : 1 (Satu) Proposal
 Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Kepada
 Yth. Gubernur Sumatera Barat
 Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
 Satu Pintu
 Provinsi Riau
 Di Padang

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
 Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : Herosa Putri
 NIM : 12010923939
 Semester/Tahun : VII (Tujuh) 2024
 Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Upaya Orang Tua Mengatasi Bermain Gadget Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di TK Sejati Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat
 Lokasi Penelitian : TK Sejati Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat
 Waktu Penelitian : 3 Bulan (26 Januari 2024 s.d 26 April 2024)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.


 Dr. H. Kadar, M.Ag
 NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
 Rektor UIN Suska Riau

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



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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



PEMERINTAH KABUPATEN PASAMAN
DINAS PENANAMAN MODAL DAN
PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Jendral Sudirman No.40, Lubuk Sikaping, Kabupaten Pasaman, Sumatera Barat
 Telp. (0753) 20090, Fax. (0753) 20090
 email: dpmpstppasaman@gmail.com web: <https://dpmpstppasamankab.co.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No : 16/IP/DPMPSTP/I/2024

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pasaman atas nama Pemerintah Daerah Kabupaten Pasaman, setelah mempelajari Surat Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Perihal : Izin Penelitian, Nomor : Un.04//f.II.3/PP.00.9/23033/2023, Tanggal 27 Januari 2024 dengan ini menerangkan bahwa :

| | | |
|----------------------|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nama | : | HEROSA PUTRI |
| No. BP | : | 12010923939 |
| Program Studi | : | Pendidikan Anak Usia Dini |
| Jenjang | : | S1 |
| Alamat | : | UIN Sultan Syarif Kasim Riau, Jl. H. R. Soebrantas No.155 Km.18 Tampan Pekanbaru Riau |

Akan melaksanakan kegiatan Penelitian Pada :

| | | |
|-------------------------|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Lokasi | : | TK SEJATI DESA SIMPANG DUKU KECAMATAN DUA KOTO KABUPATEN |
| Waktu | : | Januari s/d Maret 2024 |
| Dalam Rangka | : | Penyelesaian Skripsi |
| Judul Penelitian | : | Upaya Orang Tua Mengatasi Bermain Gadget Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di TK Sejati Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat |

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyimpang dari topik dan tujuan penelitian
2. Dalam melakukan penelitian, yang bersangkutan hendaklah menunjukkan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan itu, serta melaporkan diri sebelum dan sesudah penelitian kepada pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dan menghormati adat istiadat serta kebiasaan masyarakat setempat.
4. Bila terjadi penyimpangan dan pelanggaran terhadap ketentuan tersebut di atas, maka surat keterangan ini akan dicabut kembali.
5. Mengirimkan hasil penelitian kepada Bupati Pasaman Cq. Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Pasaman

Demikianlah Surat Keterangan ini kami berikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Lubuk Sikaping
 Pada tanggal : 29 Januari 2024

Ditandatangani Secara Elektronik Oleh :

KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN
 PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 KABUPATEN PASAMAN



Dra. YUSNIMAR, Apt
 NIP. 19650606 199303 2 006

Tembusan disampaikan kepada Yth :

1. Bupati Pasaman (sebagai laporan)
2. Kepala Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Pasaman
3. Kepala TK Sejati Desa Simpang Duku
4. Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau
5. Arsip



DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Herosa Putri lahir di Bangkinang, pada tanggal 5 Februari 2001. Penulis merupakan anak keempat dari Ayahanda Herman Lubis dan Ibunda Rosmida. Memiliki 3 kakak laki-laki. Kedua orang tuanya berdomisili di Silam Kecamatan Kuok Kabupaten Kampar Provinsi Riau.

Penulis pertama kali menempuh pendidikan tahun 2007 di TK Kasih Ibu Koto Mesjid dan lulus pada tahun 2008. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke SDN 008 Koto Mesjid dan lulus pada tahun 2014. Kemudian penulis melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 3 XIII Koto Kampar dan lulus pada tahun 2017. Lalu penulis melanjutkan pendidikan menengah atas di SMAN 1 Dua Koto dan lulus pada tahun 2020. Penulis melanjutkan pendidikan kejenjang perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Penulis tercatat sebagai mahasiswa pada Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Pada tahun 2024 tepatnya pada semester VIII pada bulan Februari penulis melakukan penelitian di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat dengan judul "Upaya Orang Tua Mengatasi Ketergantungan Bermain *Gadget* Dalam Memupuk Konsentrasi Belajar Anak Usia 4-6 Tahun di Desa Simpang Duku Kecamatan Dua Koto Kabupaten Pasaman Provinsi Sumatera Barat" di bawah bimbingan Bapak Dr. Zuhairansyah Arifin, M.Ag., pada bulan April 2024 penulis memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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