



PENGGUNAAN *GADGET* BAGI ANAK DAN PROBLEMATIKA DALAM PEMBINAAN KARAKTER DI DESA PA'BUNDUKANG KABUPATEN GOWA

Syahrul¹, Nuraeni Abdullah², Subaedah³, Nur Setiawati⁴, Andi Hasriani⁵

Universitas Muslim Indonesia

Syahrulsyahh21@gmail.com¹, nuraeni.abdullah@umi.ac.id², subaedah.subaedah@umi.ac.id³,
nur.setiawati@umi.ac.id⁴, andi.hasriani@umi.ac.id⁵

ABSTRAK

Penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk pada pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan gadget akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan gadget bagi anak dan peran orang tua dalam pembinaan karakter anak di Desa Pa'bundukang Kabupaten Gowa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dan metode analisis deskriptif. Dalam penelitian ini sumber data primer dan sekunder dikonsultasikan. Metode pengumpulan data yaitu : observasi, wawancara, dan dokumentasi. Ada tiga langkah yang terlibat dalam penerapan teknik pengelolaan dan teknik analisis data : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian mengenai dampak dari penggunaan gadget di Dusun Bontomakkio Kabupaten Gowa yaitu anak-anak dalam hal beribadah sholat 5 waktu menurun, suka berbohong, kurang tidur, melawan orang tua, menurunnya semangat belajar, suka berbicara kotor, dan tidak sopan santun masih perlu dibenahi. Orang tua sangat berperan dalam proses pembentukan karakter anak, proses pembentukan yang dilakukan oleh orang tua adalah fokus melihat kondisi anak dan memahami sifat mereka kemudian orang tua hadir untuk menjalankan perannya memberikan ketauladanan untuk anak-anak dan menjadi contoh yang baik.

Kata Kunci : Gadget, Pembinaan Karakter

PENDAHULUAN

Teknologi di era sekarang menjadi kebutuhan bagi individu dalam kehidupannya. perkembangan yang semakin pesat dan cepat berubah membuat teknologi semakin canggih dan praktis. Teknologi berupa *gadget* bisa dimiliki oleh siapapun termasuk anak usia dini sehingga dalam menggunakan gadget tidak kalah cerdasnya dengan para remaja dan orang dewasa. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya iptek pada zaman sekarang, hal ini sangat mempengaruhi pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir maupun perilaku. Pengaruh pola pikir manusia karna melalui gadget bisa menemukan informasi yang sangat cepat bagi anak. Salah satu faktor atau stimulus yang dapat mempengaruhi perkembangan anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*. Penggunaan gadget secara *continue* akan berdampak buruk pada pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus menerus menggunakan *gadget* akan sangat bergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, hal ini menghawatirkan sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingin tahaun yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak, untuk itu penggunaan *gadget* pada anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Pengamatan awal yang sudah dilakukan penulis, penulis melihat Pada umumnya mereka sangat menikmati keasyikan menggunakan



gadget dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Bahkan anak-anak lebih asyik dengan *gadget* dari pada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu, seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asyik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode Kualitatif. Jenis penelitian ini yaitu dengan memahami dan menafsirkan makna suatu peristiwa atau interaksi tingkah laku dalam situasi tertentu, yang dimana memiliki tujuan untuk memahami objek yang diteliti secara mendalam. Penelitian dengan metode ini bersifat gambaran, kata-kata dan tidak berpaku pada angka atau memaparkan kondisi objek yang akan diteliti sebagai mana adanya sesuai dengan kondisi yang harus sesuai pada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian dilakukan untuk berfokus dan mengumpulkan fakta-fakta sesuai dengan apa yang terjadi dilapangan dengan hasil pengamatan terkait Pengaruh *Gadget* Terhadap Pendidikan Karakter Anak di Desa Pa'bundukang Kabupaten Gowa.

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Desa Pa'bundukang Kabupaten Gowa

Desa Pa'bundukang adalah salah satu desa di antara 7 Desa di Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Wilayah Kabupaten Gowa terbagi dalam 18 kecamatan dengan jumlah Desa/Kelurahan definitif sebanyak 169 dan 726 Dusun/lingkungan.

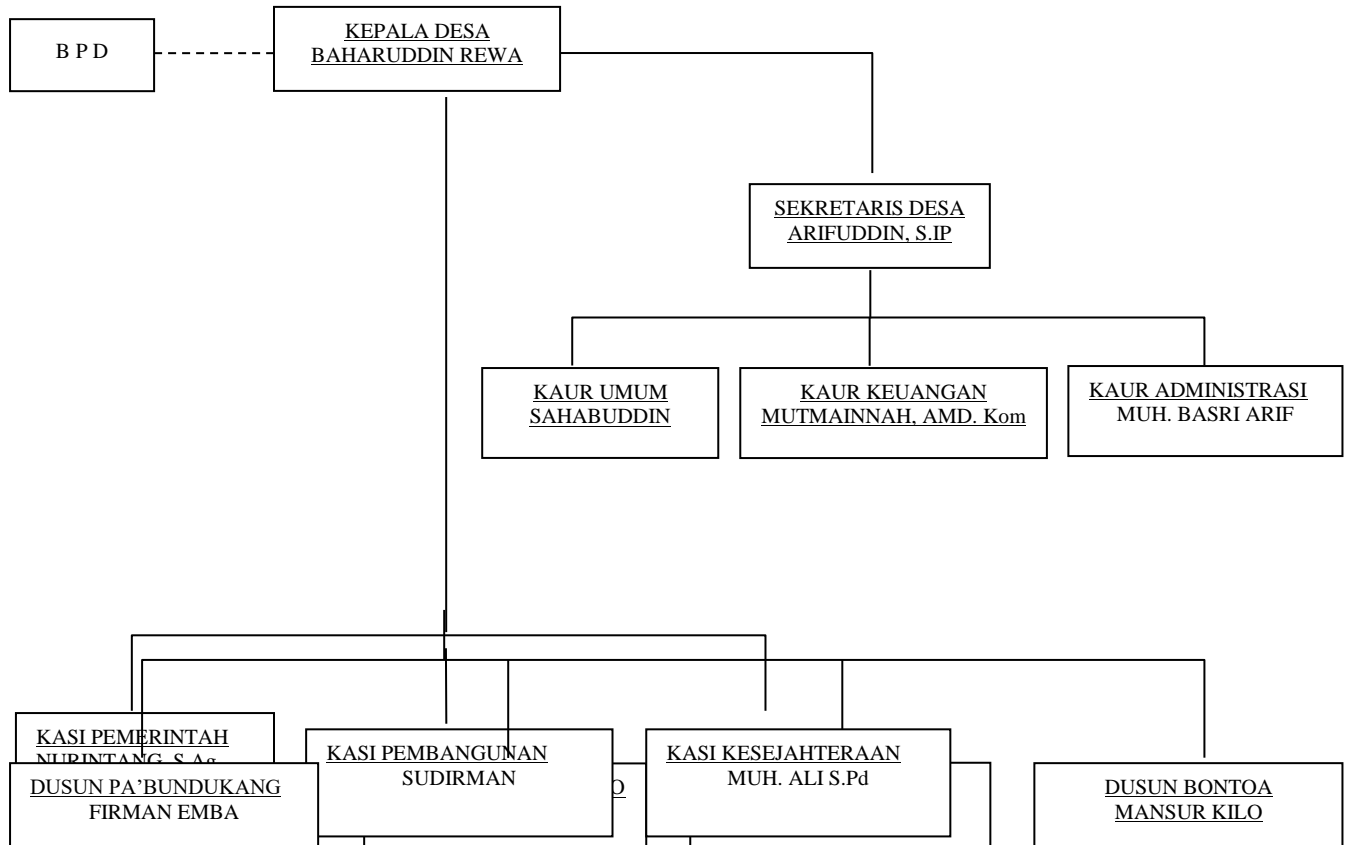
Visi dan Misi Pemerintahan Desa Pa'bundukang

1. Visi
Mewujudkan Desa Pa'bundukang yang Bersih, Jujur, Adil, Sejahtera, Berbudaya dan Agamis.
2. Misi
 - a. Mewujudkan Pemerintan Desa yang Jujur dan Berwibawa dengan Pengambilan Keputusan yang Cepat dan Tepat
 - b. Mengedepankan Kejujuran dan Musyawarah Mufakat dalam Kehidupan Sehari-hari Baik dengan Pemerintahan Maupun dengan Masyarakat Desa
 - c. Meningkatkan Profesionalitas dan Mengaktifkan Seluruh Kelembagaan di Desa
 - d. Mengaktifkan Susunan Organisasi Tata Kerja (SOTK) Aparatur Desa
 - e. Mewujudkan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Untuk Masyarakat Desa
 - f. Mewujudkan Sarana dan Prasarana Umum Desa yang Memadai
 - g. Mewujudkan Perekonomian dan Kesejahteraanwarga Desa (Pertanian, Perikanan dan Perkebunan)
 - h. Meningkatkan Sumber Potensi Pendapatan Asli Desa



- i. Meningkatkan Pelayanan Kesehatan Masyarakat Desa yang Maksimal
- j. Meningkatkan Kehidupan Desa Secara Dinamis dalam Segi Keagamaan dan Sosial Kebudayaan
- k. Meningkatkan Kegiatan Kepemudaan Secara Aktif dan Efektif
- l. Meningkatkan SDM dan SDA Desa Pa'bundukang
- m.

Struktur Organisasi Desa Pa'bundukang



JUMLAH PENDUDUK DESA PA'BUNDUKANG

I. NO	II. NAMA DUSUN	III. JUMLAH KK	A. JUMLAH JIWA		IV. JUMLAH TOTAL
			A. L	B. M	
C. 1	D. PA'BUNDUKANG	E. 290	F. 5 41	G. 60	H. 1101
I. 2	J. BONTOMAQUIO	K. 120	L. 2 13	M. 11	N. 424



O.	3	P.	BULEKANG	Q.	192	R.	3 31	S.	39	T.	670
U.	4	V.	BONTOA	W.	80	X.	1 41	Y.	60	Z.	301
AA.	JUMLAH TOTAL			BB.	628	CC.	1 226	DD.	270	EE.	2496

Berdasarkan tabel di atas Desa Pa'bundukang terdiri dari 4 Dusun, 16 RT, jumlah penduduk Desa Pa'bundukang termasuk kurang padat jika dibandingkan dengan luas wilayah Desa Pa'bundukang. Penduduk Desa Pa'bundukang merupakan salah satu aset Desa dalam pelaksanaan pembangunan. Hanya saja sumber daya manusia masyarakat belum memadai karena rendahnya pendidikan, sehingga harapan untuk mengubah pola pikir masih rendah

B. Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak-anak Di Desa Pa'bundukang Kabupaten Gowa

Anak-anak di Dusun Bontomakkio Desa Pa'bundukang Kecamatan Bontonompo Selatan dalam menggunakan gadget rata-rata dengan waktu 6-8 jam setiap hari. Gadget sudah menjadi candu dalam kehidupan sehari-hari anak-anak di Dusun Bontomakkio Desa Pa'bundukang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Ketergantungan anak-anak dalam bermain gadget mempengaruhi perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Para penggunanya mampu berlama-lama duduk hanya untuk bermain gadget tersebut.

1. Aspek Ibadah Kepada Allah Swt

Aspek ibadah kepada Allah Swt terkhusus ibadah sholat dan mengaji. Pembinaan nilai-nilai agama islam bagi anak-anak merupakan upaya membimbing, mendorong, dan menggugah anak agar memperoleh sikap dan sifat keislaman sejak usia dini. Tujuan pembinaan agama islam bagi anak-anak adalah untuk meletakkan dasar bagi pendidikan agama islam dan menjadi pribadi yang beribadah dan taat pada ajaran agama islam. Berkaitan dengan dampak penggunaan gadget bagi anak di Desa Pa'bundukang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa. Peneliti melakukan wawancara dengan Muhammad Khaliq. aplikasi yang sering dia buka pada gadget adalah *Mobile legends* dan Tiktok. “saya suka pake hpnya mamaku main *Game* sama main Tiktok karena menyenangkan dan bisa menghilangkan rasa bosan, saya yang paling ku suka *Game Mobile Legends* karena seru, kalau tiktok juga ku suka sekali karna banyak video-vidio lucunya jadi tidak bosan ka. *Game Mobile Legends* bisa saya mainkan selama kurang lebih 3-4 jam, saya bermain *Game* online biasanya antara pukul 14.00-16.00 WIB. Siang dan sore hari memang sering bermain *Game* online tapi kalau malam saya tidak terlalu main *Game* online”. Muhammad Khaliq yang telah mengenal *Game* online sejak 2 tahun yang lalu, Khaliq mengaku bahwa dia bermain *Game* online hampir setiap hari dan menghabiskan waktu dalam satu kali bermain sekitar 3 sampai 4 jam.

2. Aspek Belajar

Perkembangan teknologi yang semakin canggih sangat berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Teknologi yang semakin canggih menjadi kekhawatiran bagi semua orang saat





ini terutama bagi para orang tua untuk selalu membatasi anak-anaknya dalam menggunakan gadget.

3. Aspek Mencontohi Perilaku Dari Gadget

Di era digital ini, perilaku anak menyimpang semakin banyak terjadi hal ini dapat dilihat dari data-data kenakalan anak yang diakibatkan efek negatif dari kemajuan teknologi. Banyak anak-anak menjadi korban pengaruh negatif digital karena tidak ada kesadaran diri orang tua dalam mengontrol anak mereka menggunakan gadget sangat rendah. Sehingga kebanyakan anak-anak sering mencontohi hal buruk dari yang mereka tonton atau dengar pada gadget mereka. Berdasarkan penjelasan tentang hasil penelitian mengenai dampak penggunaan gadget Maka dapat dipahami bahwa anak-anak di Dusun Bontomakkio Desa pa'bundukang Kecamatan Bontonombo Selatan Kabupaten Gowa terdapat dampak negatif dan positif, sehingga yang paling banyak mempengaruhi dari penggunaan gadget adalah dari aspek dampak negatifnya.

4. Aspek Ketaatan Terhadap Orang Tua dan Hubungan Sosial

Orang tua adalah sekolah pertama atau tempat pertama bagi anak untuk belajar nilai-nilai kehidupan, keluarga senantiasa memberikan pendidikan agama kepada anak-anaknya agar kelak dapat menjadi pribadi yang baik, serta dapat memahami nilai-nilai kesopanan terhadap orang tua, keluarga, serta orang-orang yang berada pada lingkungannya.

5. Aspek Pemanfaatan Waktu Istirahat

Aspek pemanfaatan waktu istirahat merupakan akhlak terhadap dirinya sendiri. Anak-anak yang cenderung menggunakan gadget sangat berpengaruh terhadap pemanfaatan waktu istirahat. Semakin sering anak-anak menggunakan gadget maka pemanfaatan waktu istirahat pun akan berkurang karena sudah kecanduan bermain tanpa memikirkan dirinya sendiri yang akan berdampak pada kesehatannya.

Seperti yang diungkapkan oleh Salsabila dan Ida Saputri. Mereka mengatakan bermain gadget dengan durasi waktu yang lama sering lupa waktu karena kecanduan sehingga kegiatan lain pun menjadi terganggu seperti, lupa makan, mandi dan waktu istirahat menjadi terganggu, membuat tubuh menjadi lelah, kepala sering pusing, dan semakin sering bermain gadget membuat tubuh menjadi capek meskipun tidak melakukan aktifitas yang berat.

C. Peran Orang Tua Terhadap Pembinaan Karakter Anak di Dusun Bontomakkio Kecamatan Bontonombo Selatan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di lapangan tentang peran orang tua dalam pembinaan karakter anak di Desa Pa'bundukang Dusun Bontomakkio Kecamatan Bontonombo Selatan yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi. Adapun ringkasan dari data yang diperoleh, dapat digambarkan melalui uraian tabel berikut :

1. Melakukan Sistem Pembiasaan

Berdasarkan dengan peran orang tua dalam membentuk karakter anak seperti menaati peraturan agama di Desa Pa'bundukang peneliti melakukan wawancara dengan Saming (orang tua dari Muhammad Khaliq) di Dusun Bontomakkio yang mengatakan sudah membiasakan anaknya dalam menaati peraturan agama, contohnya melaksanakan ibadah sholat tepat waktu dan mengaji. Namun kenyataannya anak saya belum terbiasa sholat tepat



waktu dikarenakan faktor lain seperti malas, asyik bermain gadget, apalagi kalau sudah main dengan temannya. Mengajinya aman karena bermain gadget sepuluh kali dari mengaji.

2. Menerapkan Sistem Pendidikan Dini

Berkaitan dengan peran orang tua dalam membentuk karakter anak di Dusun Bontomakkio Kecamatan Bontonompo Selatan peneliti melakukan wawancara Juma' (orang tua dari Nur Aisyah R) beliau mengatakan "pendidikan anak sejak dini memang dapat mempengaruhi pembentukan karakter anak, jika anak dibebaskan tidak diajarkan mau jadi apa, saya mengajarkan tolong menolong, kejujuran dan memberi tahu ganjaran-ganjaran yang akan diterima jika berbohong".

3. Mendidik Melalui Contoh Perilaku

Berkaitan dengan peran orang tua dalam membentuk karakter anak terhadap penggunaan gadget di Dusun Bontomakkio peneliti melakukan wawancara dengan Udding (orang tua dari Abdu Rahman) di Dusun Bontomakkio yang mengatakan memberikan contoh perilaku yang baik kepada anak seperti bertutur kata yang sopan terhadap yang lebih tua sudah diajarkan namun anak semakin besar semakin tau pergaulan dengan teman-temannya. Ia mengatakan "sudah saya ajarkan itu anak bicara ki yang sopan sama yang lebih tua tapi semakin hari semakin menjadi-jadi karena pengaruh teman-temannya".

4. Budaya Dialog Antara Orang Tua dengan Anak

Berkaitan dengan peran orang tua dalam pembinaan karakter anak di Dusun Bontomakkio Kecamatan Bontonompo Selatan peneliti melakukan wawancara dengan Turiah (orang tua dari Ida Saputri) yang mengatakan saya sudah berusaha yang terbaik untuk anak saya, berusaha menjadi teman sekaligus ibu, berusaha memahami kesulitan-kesulitan yang anak alami dengan cara mengajak ngobrol, misalnya jika anak saya memiliki masalah dengan teman sebayanya maka saya sebagai orang tua memberikan arahan untuk meminta maaf atau memaafkan dengan tujuan anak memiliki sikap baik hati.

5. Terapkan Prinsip Keadilan Dalam Mengatur Waktu yang Tersedia

Berkaitan dengan peran orang tua dalam pembinaan karakter anak di Dusun Bontomakkio peneliti melakukan wawancara dengan Nyampa' (orang tua dari Rajab) mengatakan saya terkadang hanya dapat berkomunikasi tidak penuh 24 jam, karena anak saya sekolah. Sepulang sekolah baru saya mengawasi anak saya penuh dari sikapnya, tutur katanya dan ibadahnya. Berdasarkan wawancara di atas pembentuk karakter anak untuk kejujuran, saling menghormati, sopan santun, baik hati, ramah, dan menaati peraturan agama dengan mengatur waktu orang tua nampaknya para orang tua kurang menerapkan. Karena mayoritas orang tua bekerja baik ibu maupun ayah. Jadi pantauan secara langsung kurang diterapkan. Tuntutan mengatur waktu untuk anak juga meminta perhatian khusus untuk dinomor satukan supaya karakter anak dapat terbentuk dengan baik, jika berbenturan antara kedua kebutuhan yang sama pentingnya tentunya jawaban paling efektif adalah sikap bijaksana dalam memberi muatan dalam pengaturan jadwal, usia, dan kesempatan. Dan disinilah orang tua dituntut untuk selektif dan bijaksana dalam menentukan alokasi waktu untuk karir dan tugas tanggung jawab sebagai orang tua.



KESIMPULAN

Dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dampak penggunaan gadget bagi anak dalam pembinaan karakter di Desa Pa'bundukang Kecamatan Bontonompo Selatan Kabupaten Gowa yaitu negatifnya :

Mempengaruhi anak-anak untuk tidak membiasakan sholat 5 waktu, serta ibadah-ibadah lainnya. Menjadikan penggunaanya lupa waktu sehingga malas belajar, malas mandi, serta malas dalam kegiatan positif lainnya. Mengakibatkan anak-anak tidak sadar diri hingga membuang-buang waktu dan uang untuk bermain dan menonton video yang ada pada aplikasi pada gadget. Kecanduan terhadap bermain gadget. Sedangkan positifnya menghilangkan rasa bosan, atau jenuh, mengisi waktu kosong, kumpul bareng teman, dan juga sebagai hiburan.

2. Peran orang tua terhadap pembinaan karakter anak

a. Mendidik melalui contoh perilaku

Adapun peran orang tua dalam membentuk karakter anak dengan mendidik anak melalui contoh perilaku sebagai berikut :

- 1) Dengan bertutur kata yang sopan terhadap yang lebih tua
- 2) Berbicara dengan bahasa lembut atau tidak bernada tinggi
- 3) Dengan saling tegur sapa

b. Menerapkan system pendidikan dini

Adapun peran orang tua dalam membentuk karakter anak dengan menerapkan system pendidikan dini sebagai berikut :

- 1) Saling tolong menolong
- 2) Mengajarkan kejujuran
- 3) Mengajarkan untuk berbuat baik

c. Melakukan sistem pembiasaan

Adapun peran orang tua dalam membentuk karakter anak dengan menerapkan sistem pembiasaan sebagai berikut :

- 1) Membiasakan untuk menaati peraturan agama seperti, melaksanakan ibadah tepat waktu

d. Budaya dialog orang tua dengan anak

Adapun peran orang tua dalam membentuk karakter anak dengan budaya dialog orang tua dengan anak sebagai berikut :

- 1) Memberikan arahan untuk saling memaafkan
- 2) Mendengarkan keluh kesah anak

e. Terapkan prinsip keadilan dalam mengatur waktu yang tersedia

Adapun peran orang tua dalam membentuk karakter anak dengan terapkan prinsip keadilan dalam mengatur waktu yang tersedia sebagai berikut:

- 1) Mengawasi sikap, tutur kata, dan ibadahnya

A. Saran

Setelah penulis menyimpulkan isi skripsi tersebut, maka penulis merasa perlu mengajukan beberapa implikasi sebagai saran penelitian. Adapun implikasi penelitian tersebut adalah :

1. Untuk para anak-anak di Dusun Bontomakkio Desa Pa'bundukang Kecamatan Bontonompo Selatan agar lebih selektif dalam menggunakan gadget, jangan sampai diperbudak oleh gadget yang akan mengubah perilaku anak-anak generasi muda nantinya khususnya perilaku dalam bidang keagamaan serta meninggalkan kewajiban-kewajiban yang harus mereka kerjakan. Anak-anak harus bisa membagi waktu antara bermain gadget dengan hal-hal yang lebih bermanfaat.



2. Kepada seluruh elemen masyarakat agar berupaya terus melindungi generasi penerus bangsa dalam hal ini anak-nak agar tidak terjerumus dalam pengaruh negatif besar yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang berlebihan, yaitu dengan menanamkan nilai-nilai keagamaan kepada mereka. Dan terus berupaya dan meningkatkan pengawasan terhadap pembinaan karakter anak dalam penggunaan gadget, agar para anak-anak tidak mempunyai ruang untuk melakukan hal yang tidak berguna bagi agama.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'anul Karim

Ameliola, S., Nugraha, D.H. Perkembangan media informasi dan teknologi terhadap anak dalam era globalisasi. Malang : Universitas Brawijaya. 2013.

Mukarromah, Titik. Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Diss. IAIN Metro, 2020.

Rachmadyanti, Putri. Penguatan pendidikan karkter bagi siswa sekolah dasar melalui kearifan local. JPsd (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar) 3.2 (2017): h. 201-214

Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008), h. 428

Puji Asmaul Husna, Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak, Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan, Volume 17, Nomor 2, November 2017, h. 318 .

Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008),h. 56

Abd. Muhith, Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu di MIN III Bondowoso, (Indonesian Journal of Islamic Teaching Vol. 1 No. 1, 2018), hal. 47

<http://www.artikata.com/arti-360090-pembinaan.html>, diakses 18 Januari 2016.

Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta : Pusat Bahasa, 2008,) hal. 682

Jamal Ma'mur Asmani. Buku panduan internalisasi pendidikan karakter disekolah. (Yogyakarta: Diva Press.2011),hal.23

Sabuddi Gade, Membumikan Pendidikan Akhlak Mulia, (Banda Aceh : Percetakan UIN Ar-Raniry 2018), h. 15

Mukarromah, Titik. Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Diss. IAIN Metro, 2020

Sepia Ananda, Ami. Dampak media sosial tiktok terhadap pembentukan perilaku keagamaan anak-anak TPQ An-Najah Di Desa Pelambik. Diss. UIN Mataram, 2022.

Al-Ayouby, M. Hafiz. "Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini (Studi di PAUD dan TK. Handayani Bandar Lampung)." (2017).



Setianingsih, Eka Sari. "Gadget "Pisau Bermata Dua" Bagi Anak?." Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA). Vol. 1. No. 1. 2019.

Sabila, Shafna, et al. "Pengaruh Teknologi Informatika (Gadget) Pada Sosial Emosional Anak di Masa Golden Age." Jurnal Pendidikan Tambusai 8.2 (2024): 25870-25875.

Widiawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak". (Jakarta : Universitas Budi Luhur, 2014) h.106

SyerifNurhakim, DuniaKomunikasi Dan Gadget(Jakarta:Bestari, 2015),h. 41

AabotGadget, "TeleponGenggam#PengertianGadet", (On-line), tersedia di: [https://id.wikipedia.org/wiki/ \(:2016-17-05\)](https://id.wikipedia.org/wiki/:2016-17-05)

Anggraeni, Yuni. Pengawasan Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Di Ra Yapsisumberjaya Lampung Barat. Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.

Pratama, Aditya. Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung). Diss. UIN Raden Intan Lampung, 2020.

Mukarromah, Titik. Dampak penggunaan gadget pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Diss. IAIN Metro, 2020. h. 72

Kemendiknas.Desain Induk Pendidikan Karakter. (Jakarta:Kemendiknas, 2010),hal.4

Sutarjo Adisusilo.Pembelajaran nilai Karakter, (Jakarta:Raja Grafindo Persada, 2012), hal.76.

Departemen pendidikan kebudayaan.Kamus Besar Bahasa Indonesia.Balai Pustaka,2001.hal.97

Doni Koesoema A.Pendidikan Karakter:Strategi mendidik anak Di Zaman global.(Jakarta:Grasindo, 2010).hal.80

Abdul Majid.2011.Pendidikan Karakter Perspektif Islam.(Bandung:Remaja, 2011) Rosdakarya.hal.11

Marzuki.Pendidikan Karakter Islam.Jakarta:Amzah,2015.hal.97.

<http://www.artikata.com/arti-360090-pembinaan.html>, Diakses 18 Januari 2016.

Marzuki.Pendidikan Karakter Islam.Jakarta:Amzah,2015.hal.43.

Abdul Majid.Pendidikan Karakter Perspektif Islam. Bandung:Remaja Rosdakarya,2011.hal.30



Doni Koesoema A.Pendidikan Karakter Strategi mendidik anak dizaman global.Jakarta:Grasindo, 2010.hal.130.

Saifuddin Azwar, Metode Penelitian, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998),hal.91.

Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (Bandung:Alfabeta,2017),hal.225.

Eko Adi Susanto. Methodology penelitian kualitatif (pradina pustaka, sukarharjo: 2022),hal.8.

Abu Achmadi dan Cholid Narbuko, Metode Penelitian (Jakarta: PT Bumi Aksara 2010), hal.83.

S Nasution, Metode Research, (Jakarta : Bumi Aksara, 1996), hal.115.

S Nasution, (Jakarta : Bumi Aksara, 1996), hal.116

Diana Pratiwi, Konten Komunikasi Dakwah Melalui Vidio Aplikasi Tiktok, Skripsi Universitas Muslim Indonesia, 2022, hal.29

Emzir. Analisis Data: Metodologi Penelitian Kualitatif. (Ed.I; Jakarta : Rajawali Pers,2010) hal. 219

Adella Widyanthi Putri. Skripsi. Pesan Dakwah Melalui Media Sosial Tiktok : Analisis Isi Pesan Dakwah Pada Konten Tiktok Husain Basyaiban. (Bandung : UIN Sunan Gunung Djati, 2021). hal. 14- 15. Diakses pada tanggal 26 Januari 2022