

**DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET (HANDPHONE)  
DALAM PENGELOLAAN WAKTU BELAJAR ANAK USIA  
SMP DI RT 01 KELURAHAN PELABUHAN BARU**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat-syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.1)  
Pada Fakultas Tarbiyah



OLEH

ELIS SANDRAWITA

NIM : 15531033

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEPENDIDIKAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
2019**

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth, Bapak Rektor IAIN Curup

Di

Curup.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah mengadakan pemeriksaan dan bimbingan serta perbaikan seluruhnya maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara Elis Sandrawita mahasiswi IAIN Curup yang berjudul: **DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET (HANDPHONE) DALAM PENGELOLAAN WAKTU BELAJAR ANAK USIA SMP DI RT 01 KELURAHAN PELABUHAN BARU** sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Institut Agama Islam (IAIN) Curup.

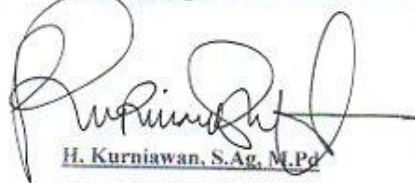
Demikian permohonan ini kami ajukan, terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Curup,

2019

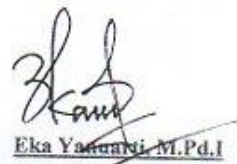
Pembimbing I



H. Kurniawan, S.Ag, M.Pd

NIP. 197212071998031007

Pembimbing II



Eka Yudianti, M.Pd.I

NIP. 198801142015032003

**PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI**



Yang betanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa:

Nama : Elis Sandrawita  
Nim : 15531033  
Pakultas/Jurusan : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi saya yang berjudul **“Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru”** tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau disebutkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini disebutkan dalam referensi.

Apabila kemudian terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat digunakan seperlunya.

Curup, 2019  
Penulis

  
  
**Elis Sandrawita**  
**NIM: 1531033**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
FAKULTAS TARBİYAH**

Jalan Dr. A.K. Gani No. 01 Kotak Pos 105 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010  
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id) Kode Pos 39119

**PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA**

Nomor: 1402 /In.34/FT/PP.00.9/9/2019

Nama : Elis Sandrawita  
NIM : 15531033  
Fakultas : Tarbiyah  
Prodi : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul : Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam  
Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan  
Pelabuhan Baru

Telah dimunaqasyahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 28 Agustus 2019  
Pukul : 13.30 – 15.00 WIB  
Tempat : Gedung Munasqah Tarbiyah Ruang 5 IAIN Curup

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

**TIM PENGUJI**

Ketua

H. Kurniawan, S.Ag, M. Pd.  
NIP. 19721207-199803 1 007

Sebetaris,

Eka Yanuarika, M.Pd.I  
NIP. 19880114 201503 2 003

Penguji I,

Abdul Rahman, M. Pd. I  
NIP. 19720704 200003 1 004

Penguji II,

Sagiman, M. Kom  
NIP. 19790501 200901 1007

Mengetahui,  
Dehan



Dr. Helmi Nurmal, M. Pd.  
NIP. 196506272000031002

## Motto

- Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan (QS. Asy-Syarah : 5-6)
- Dalam mencapai keberhasilan, engkau akan banyak menemui berbagai proses dalam perjuanganmu. Jika Allah Swt memperlambat proses mu maka engkau harus berSABAR, namun jika Allah Swt mempermudah proses itu, maka engkau harus berSYUKUR

## Persembahan

Yang utama dari segalanya.....

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberikanku kekuatan, membekaliku dengan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi:

📖 Teristimewa untuk orang terhebat baknekku M. Fahri (Alm) yang telah bahagia di surga-Nya meskipun tidak bisa melihat ku memakai toga nanti dan maknekku Mariatul Husnaini yang telah merawat, membesarkan dan mendidikku dari kecil, serta doa dan dukungan sehingga membangkitkan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, terima kasih telah menjadi dua insan terbaik didalam hidup ku.

📖 Kedua orangtua ku Bapak Deta Mursalin walaupun tidak hadir melihat ku mengenakan toga nanti dan Ibu Pironia yang telah menjadikan aku sebagai pribadi yang kuat dan mandiri sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.

📖 Suamiku Andri Sandoko yang selalu mendukungku, mendo'akan ku, memberikan ku semangat dalam menyelesaikan studi ini dengan baik.

- 📖 Anandaku Hidayah Nur Assyifa, terimakasih telah menjadi penawar dikala lelahku, menjadi obat dikala sedihku dan menjadi penyejuk hati dalam hidupku.
- 📖 Cik Rika, bakcik Budi, Aurellia Nabila Putri dan Genta Aulia Ramadhan yang selalu mendukung dan mendoakanku, terimakasih canda tawa yang kalian berikan sehingga penulis menjadi semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
- 📖 Keluarga besarku makwo Irma, cik Itun, Wak Lodi, Sarah, Tiara, Reda, Rizki, bibinda Leni, tamang, Iwan, Urbah, Sella, teh Selvi, teh Wiwit, teh Ade, Cynda, Bilqis, Raffa, Azka, Bimbo, Fidel, terimakasih atas doa dan dukungan kalian.
- 📖 Keluarga besar bapak Setio Aji dan Ibu Suryani, ayuk Tia, mas Yan terimakasih telah mendoakan dan mendukungku hingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
- 📖 Teman-teman seperjuangan PAI Angkatan 2015, keluargaku PAI 8D, teman KKPM dan PPL semoga kita dapat meraih kesuksesan yang kita impikan.
- 📖 Agama, Bangsa dan Negara serta Almamaterku.

## **ABSTRAK**

### **DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET (HANDPHONE) DALAM PENGELOLAAN WAKTU BELAJAR ANAK USIA SMP DI RT 01 KELURAHAN PELABUHAN BARU**

**ELIS SANDRAWITA (15531033)**

Di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru anak-anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) belum mampu mengelola waktu belajar mereka dengan baik. Hal ini disebabkan sulitnya anak melepaskan diri mereka dari penggunaan gadget, sehingga menyebabkan pengelolaan waktu belajar anak belum terkelola dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana dampak negatif penggunaan gadget (handphone) dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Informan penelitian terdiri dari, anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru, orangtua dan pemerintah kelurahan. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi. Dan dianalisis menggunakan teori Miles dan Huberman. Untuk menyajikan data agar mudah dipahami, maka langkah-langkah dalam kegiatan analisis yaitu pengumpulan data (data collection), reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (conclutions).

Hasil kesimpulan dalam penelitian ini adalah : *pertama* gadget yang mereka punya hanya dimanfaatkan sebatas media hiburan, gadget yang digunakan belum bisa dimanfaatkan sebagai media belajar. *Kedua*, waktu belajar anak belum terkelola dengan baik. Hai ini ditandai dengan tidak adanya jadwal belajar anak di rumah. *Ketiga*, gadget berdampak negatif terhadap anak dengan adanya gadget waktu belajar anak tidak terkelola dengan baik, disamping itu sulitnya anak melepaskan diri dari penggunaan gadget, lemahnya daya kontrol orangtua, tidak ada kebijakan dari pemerintah kelurahan terhadap batas waktu penggunaan gadget, lingkungan yang kurang mendukung dan sebagainya.

*Kata kunci: Dampak Negatif Penggunaan gadget, Pengelolaan Waktu Belajar*



## KATA PENGANTAR



*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru”**. Kemudian juga tidak lupa penulis ucapkan shalawat serta salam kepada Rasulullah SAW contoh teladan umat semoga salam tersampaikan kepada sahabat, keluarga dan orang-orang yang setia kepada “Dienul haq” hingga Yaumul akhir nanti.

Adapun skripsi yang sederhana ini, penulis susun dalam rangka untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup, dan sudah tentu penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangannya, untuk itu kiranya para pembaca yang arif dan budiman dapat memahaminya, atas kekurangan dan kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini. Hal ini dikarenakan masih kurangnya bacaan yang menjadi acuan penulis di dalam pembuatan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, maka tidak mungkin penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, untuk itu

dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang memberikan sumbangsih dalam menyelesaikan skripsi ini terutama kepada:

1. Bapak Dr. Rahmat Hidayat, M .Ag, M.Pd.I, selaku Rektor IAIN Curup.
2. Bapak Drs. Beni Azwar, M.Pd. Kons., selaku WR I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. H. Hamengkubuwono, M.Pd., selaku WR II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. Kusen, S.Ag. M.Pd., selaku WR III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. H. Ifnaldi Nurmal, M.Pd., selaku Ketua Jurusan IAIN Curup.
6. Bapak Dr. Deriwanto, M.Pd., selaku ketua Prodi Pendidikan Agama Islam IAIN Curup.
7. Bapak Drs. Beni Azwar, M.Pd. Kons., selaku pembimbing Akademik IAIN Curup.
8. Bapak H. Kurniawan, S.Ag.,M.Pd., selaku pembimbing I dan Ibu Eka Yanuarti, M,Pd.I, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi.
9. Penguji I dan Penguji II yang sangat membantu penulis dalam berbagai perbaikan skripsi ini hingga selesai.
10. Lurah Kelurahan Pelabuhan Baru beserta ketua RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
11. Anak-anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) di RT 01, orangtua anak yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian.
12. Seluruh dosen dan karyawan IAIN Curup.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan serta kelemahan, maka dari itu penulis mengharapkan kepada pembaca untuk memaklumi atas kesalahan dan kekurangan serta kelemahan yang ditemui dalam skripsi ini. Demikian, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Curup, 2019

Penulis

**Elis Sandrawita**

**NIM: 15531033**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGAJUAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Fokus Masalah .....	5
C. Pertanyaan Penelitian .....	5
D. Tujuan Penelitian .....	5
E. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
<b>A. Penggunaan Gadget</b>	
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	8
2. Jenis-jenis <i>Gadget</i> .....	10
3. Dampak Negatif dan Positif <i>Gadget</i> .....	11
<b>B. Pengelolaan (Management) Waktu Belajar</b>	
1. Pengertian Pengelolaan Waktu Belajar .....	19
2. Aspek-aspek Pengelolaan Waktu .....	21
3. Manfaat Pengelolaan Waktu Belajar .....	26
4. Manajemen Waktu Dalam Pandangan Islam .....	27
<b>C. Tinjauan Pustaka</b>	
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	31
B. Subjek Penelitian .....	32
C. Jenis Data dan Sumber Data .....	34
1. Sumber Primer .....	34
2. Sumber Sekunder .....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	35
E. Teknik Analisis Data .....	37

F. Keabsahan Data.....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Setting Penelitian.....	40
B. Hasil Penelitian.....	43
1. Penggunaan gadget terhadap anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.....	43
2. Pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru .....	47
3. Dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.....	61
C. Pembahasan.....	63
1. Penggunaan gadget terhadap anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.....	63
2. Pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru .....	64
3. Dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.....	65
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	66
B. Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>75</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1 ( Biodata Keluarga Yang Di Wawancara ).....	33
---	----

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu pilar yang amat penting dalam kehidupan manusia. Tanpa adanya pendidikan, rasanya akan sangat sulit kehidupan bermasyarakat mengalami perkembangan ke arah yang lebih baik. Tinggi rendahnya pendidikan lebih-lebih di zaman sekarang ini akan lebih nampak dampaknya pada kemajuan individu. Kita memang dituntut supaya mengenyam pendidikan, agar memiliki ilmu pengetahuan yang tinggi. Setiap insan berhak mendapatkan pendidikan dalam hidupnya biar tak mudah terkecoh dengan berbagai macam gejala persaingan. Islam menganjurkan untuk menuntut ilmu yang didasari pada ayat al-Qur'an dan Hadits. Hal tersebut antara lain ditegaskan dalam potongan surah Al-Mujadilah ayat 11 :<sup>1</sup>

... الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ... ۱۱

“...niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. . .”

Dari ayat di atas jelaslah bahwa Islam sangat menghormati dan memuliakan orang-orang yang berpendidikan. Allah Swt akan mengangkat derajat orang-orang

---

<sup>1</sup>Departemen Agama RI, *al-Qur'an dan terjemahnya*, (Jawa Barat: Diponegoro, 2005), h 434

yang berilmu pengetahuan, yakni orang – orang yang mengamalkan ilmunya baik secara keyakinan, lisan maupun perbuatan. Di sisi lain, pendidikan bertujuan untuk membantu individu meningkatkan kualitas hidup sesuai dengan potensi yang dimilikinya serta mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Sedangkan menurut UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>2</sup> Hal senada juga di utarakan oleh menurut Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia) menjelaskan Pendidikan adalah tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya.

Pendidikan sangat penting bagi anak, menurut R.A. Kosnan “Anak-anak yaitu manusia muda dalam umur muda dalam jiwa dan perjalanan hidupnya karena mudah terpengaruh untuk keadaan sekitarnya”. Oleh karna itu anak-anak perlu diperhatikan secara sungguh - sungguh. Akan tetapi, sebagai makhluk social yang paling rentan dan lemah, ironisnya anak-anak justru sering kalidi tempatkan dalam posisi yang paling dirugikan, tidak memiliki hak untuk bersuara, dan bahkan mereka sering menjadi korban tindak kekerasan dan pelanggaran terhadap hak-haknya.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup>Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS (Bandung: Citra Umbara. 2006), h 72

<sup>3</sup>Arif Gosita, *Masalah perlindungan Anak*, (Jakarta : Sinar Grafika, 1992), h 28



Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang. Seperti halnya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini pengguna gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, tetapi hampir semua kalangan termasuk anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan gadget menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan gadget. Oleh karenanya gadget juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan gadget bagi kalangan remaja bahkan anak-anak.<sup>4</sup>

Kecenderungan penggunaan gadget secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan seseorang bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Perilaku anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif maupun negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Namun demikian penggunaan gadget juga berdampak

---

<sup>4</sup>Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, (*Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*) Vol. 17, No. 2, November 2017

negatif yang cukup besar bagi anak. dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi, menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan gadget dan menikmati dunia yang ada di dalam gadget tersebut.<sup>5</sup>

Di samping itu juga, penggunaan gadget sangat berpengaruh terhadap manajemen waktu belajar anak. Apabila anak belum mampu mengelola waktu sebaik mungkin antara membagi waktu belajar dengan bermain menggunakan gadget rasanya akan sangat sulit bagi anak untuk melepaskan diri dari gadget. Hal ini sejalan dengan hasil observasi peneliti yang ada di lapangan bahwa salah satu faktor sulitnya anak di Kelurahan Pelabuhan Baru mengelola waktu belajar adalah akibat penggunaan gadget secara terus menerus. Faktor lain misalnya tidak ada kebijakan dari pemerintah untuk membuat semacam peraturan mengenai batas waktu menggunakan gadget, dari sekolah tidak memiliki kewenangan untuk melarang, dari orangtua tidak melarang anaknya menggunakan gadget saat jam belajar di rumah, lingkungan yang kurang mendukung, lebih – lebihnya anak tidak bisa melepaskan diri dari penggunaan gadget saat mengatur jam belajar di rumah.

Berdasarkan observasi awal peneliti terhadap anak-anak di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru, dari 15 orang anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) tidak mampu melepaskan diri mereka dari *gadget*. Hal ini dilihat dari aktifitas keseharian mereka ketika pulang dari sekolah, kurang lebih 4 sampai dengan 8 jam sehari anak-

---

<sup>5</sup>Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Teratai* 5, no. 3 (2016).

anak menghabiskan waktu mereka untuk bermain gadget, sehingga dari segi pengelolaan waktu belajar mereka di rumah tidak terkontrol dengan baik dan terganggu akibat dari *gadget* yang sulit mereka lepas dalam kehidupan sehari-harinya.

Dari pemaparan dan fenomena inilah peneliti ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai **“Dampak Negatif Penggunaan Gadget Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP Di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru”**

## **B. Fokus Masalah**

Untuk lebih mengarahkan agar permasalahan agar tidak menyimpang luas, maka penulis memfokuskan permasalahannya sebagai berikut : **“Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP Di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru”**

## **C. Pertanyaan Penelitian**

Dari latar belakang masalah di atas, maka penulis merumuskan pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan gadget terhadap anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru ?
2. Bagaimana pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru ?
3. Bagaimana dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru ?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget terhadap anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.
2. Untuk mengetahui pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru ?
3. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.

#### **E. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan yang berhubungan dengan penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar anak terkhususnya di Kelurahan Pelabuhan Baru.

##### 2. Manfaat Praktis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- a. Anak, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber bacaan bagi anak tentang bagaimana dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.

- b. Orangtua, penelitian ini diharapkan dapat menjadi cara atau alternatif bagi orangtua mengenai bagaimana mengontrol penggunaan gadget agar anak mampu mengelola waktu belajarnya di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.
- c. Masyarakat, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan untuk mengarahkan anak dalam membatasi penggunaan gadget sehingga pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru berjalan dengan baik.

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS DAN TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penggunaan *Gadget*

##### 1. Pengertian *Gadget*

*Gadget* dalam bahasa Inggris artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus. Hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya pada unsur “kebaruan”, hari kehari *gadget* selalu menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis.<sup>6</sup>

Sedangkan *Gadget* dalam bahasa Indonesia disebut “acang”. *Gadget* selalu muncul dengan teknologi yang lebih baik atau selalu ada pembaruan yang membuat para penggunanya menjadi lebih nyaman dan lebih praktis. *Gadget* diharapkan memberikan manfaat bagi para penggunanya, di mana para penggunanya harus mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik, mengetahui fungsi *gadget*, dan mengetahui manfaat dari aplikasi *gadget*.<sup>7</sup>

*Gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan sebagai media informasi, media belajar, dan sebagai hiburan. Hampir semua kalangan memiliki

---

<sup>6</sup>Novi Sri Pujiyanto, 2017, Studi Kasus *Gadget*, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes, h 17

<sup>7</sup>Atik Dwi Susanti, 2018, Pengaruh Pemanfaatan *Gadget* Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa Di Kelas Xi Iis Sma Negeri 1 Seputih Mataram. *Skripsi*. Fkip Universitas Lampung Bandar Lampung, h 27

barang kecil canggih tersebut. Gadget memiliki banyak fungsi bagi penggunanya sehingga dinilai lebih memudahkan untuk kebutuhan manusia.

Menurut Osa Kurniawan (2011) dalam Rohmah (2017), “gadget adalah sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru karena akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam penggunaannya”. Sedangkan menurut Muhammad Risal (Wikipedia.com, 2011) dalam Rohmah (2017), “gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus”.<sup>8</sup>

Bisa dikatakan juga bahwa Gadget merupakan sebuah media modern yang dapat diartikan sebagai sebuah benda/alat yang sangat penting, yang dapat dipergunakan untuk semua bidang kehidupan, sebagaimana peralatan elektronik yang lain, gadget menjadikan pedang bermata dua, apabila dimanfaatkan dengan baik, dia akan memberikan manfaat bagi orang dewasa maupun anak-anak.<sup>9</sup> Wijanarko (2016:3) menyebutkan bahwa gadget baik laptop, ipad, tablet atau smartphone adalah alat teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada didunia ini.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Rohmah, C. O. 2017. “Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta”. *Skripsi*. Fakultas Ekonomi UNY.

<sup>9</sup>Rachmatullah, Rafid. "Peranan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten.". FKIP Unpas, 2017.

<sup>10</sup>Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester. 2016. *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital*. Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia

Dari beberapa pengertian diatas, dapat penulis simpulkan bahwa *gadget* adalah alat atau benda elektronik bersifat canggih yang dapat dipergunakan sebagai media memperoleh informasi, media hiburan dan dilengkapi dengan berbagai aplikasi modern yang dapat dimanfaatkan dalam semua aspek kehidupan.

## 2. Jenis – jenis *gadget*

Gadget memiliki cakupan yang cukup luas. Hampir setiap perangkat elektronik kecil dengan kemampuan khusus dan menyajikan teknologi yang baru bisa disebut gadget. Berikut beberapa jenis *gadget* yang sering digunakan diantaranya adalah :

- a. *iPhone* atau *handphone* yang dirancang dan dipasarkan oleh perusahaan *Aple* dan memiliki koneksi internet dan multimedia.
- b. *iPad* adalah sebuah produk komputer tablet buatan *Aple*, memiliki bentuk tampilan yang hampir serupa dengan *iPod Touch* dan *iPhone*, hanya saja ukurannya lebih besar dibandingkan kedua produk tersebut dan memiliki fungsi – fungsi tambahan seperti yang ada pada system operasi.
- c. *Blackberry* adalah perangkat genggam nirkabel yang memiliki kemampuan layanan surat-e gegas (*push email*), telepon seluler, SMS, *faksimili internet*, menjelajah internet, dan berbagai kemampuan nirkabel lainnya.
- d. *Xbox* adalah konsol permainan video generasi ke-6 buatan *Microsoft*, dan merupakan konsol permainan video pertama bagi perusahaan *Microsoft*.



- e. *Netbook* adalah perpaduan antar computer portable seperti *netbook* dan internet.
- f. *Handphone* adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (*portable, mobile*) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (*nirkabel, wireless*).<sup>11</sup>

Dari beberapa jenis gadget diatas, dapat penulis simpulkan bahwa gadget tergolong ke dalam beberapa jenis seperti *iPhone* atau *handphone, iPad, Blacberry, Xbox, Netbook* dan *Hanphone*.

### 3. Dampak negatif dan positif *gadget*

#### a. Dampak negatif

Berikut ini beberapa dampak negatif dari gadget untuk perkembangan anak:

##### 1) Sulit konsentrasi pada dunia nyata.

Rasa kecanduan atau adiksi pada gadget akan membuat anak mudah bosan, gelisah dan marah ketika dia dipisahkan dengan gadget kesukaannya. Ketika anak merasa nyaman bermain dengan gadget kesukaannya dia akan lebih asik dan senang menyendiri memainkan gadget tersebut. Akibatnya anak akan mengalami kesulitan berinteraksi dengan dunia nyata berteman dan bermain dengan teman sebaya.

---

<sup>11</sup>Irawan, Jaka, and Leni Armayati. "Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja." *An-Nafs* 8, no. 2 (2013): 29-38.

- 2) Terganggunya fungsi PFC kecanduan teknologi selanjutnya dapat mempengaruhi perkembangan otak anak.

PFC atau Pre Frontal Cortex adalah bagian didalam otak yang mengotrol emosi. kontrol diri. tanggung jawab. pengambilan keputusan dan nilai-nilai moral lainnya. Anak yang kecanduan teknologi seperti games online otaknya akan memproduksi hormon dopamine secara berlebihan yang mengakibatkan fungsi PFC terganggu.<sup>12</sup>

- 3) Ketergantungan terhadap gadget pada anak-anak membuat mereka menganggap bahwa gadget itu adalah segala-galanya bagi mereka. Mereka akan galau dan gelisah jika dipisahkan dengan gadget tersebut. Sebagian besar waktu mereka habis untuk bermain dengan gadget. Akibatnya tidak hanya kurangnya kedekatan antara orang tua dan anak-anak juga cenderung menjadi introvert.

Pendapat lain mengatakan bahwa yang menjadi dampak negatif *gadget* adalah :

- 1) Merusak mata.

Jika Anda pernah merasa mata lelah dan perih saat melihat ponsel. tidak mengherankan sebenarnya. Karena ketika mata diajak terus- menerus fokus pada benda kecil mata akan kering dan di tingkat paling ekstrim bisa menderita infeksi.

- 2) Mengubah postur tubuh.

---

<sup>12</sup>Hastuti, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher, 2012), h 117

Kirsten Lord seorang ahli fisioterapi mengungkapkan bahwa tubuh bereaksi akan kebiasaan yang dilakukan sehari-hari. Ketika kerap melihat ponsel leher dan pundak turut terkena efeknya

3) Kulit wajah kendur.

Dr Sam Bunting seorang ahli dermatologi mengungkapkan banyak perempuan di usia 30 tahun yang mengalami masalah kulit di bagian wajah khususnya rahang yang mulai menurun. "Seiring usia elastisitas kulit menurun ditambah lagi dengan kebiasaan melihat ke bawah saat bersama ponsel dalam durasi lama. Hal ini akan membuat kulit menurun kualitasnya."

4) Mengganggu pendengaran.

Hampir setiap pengguna ponsel atau tablet tampak mengenakan headphone untuk mendengarkan musik. Namun ini tidak baik jika terus-menerus dilakukan. apalagi dengan volume yang terlalu besar.

5) Mengganggu saat istirahat.

Komputer, laptop, tablet. dan ponsel mengganggu hormon melatonin yang akan turut membuat tidur jadi terganggu. Sebuah riset dari Mayo Clinic di Arizona menganjurkan agar setiap orang menurunkan kadar cahaya di ponsel lebih rendah sehingga tidak begitu mengganggu kala malam hari. Saat

beristirahat ada baiknya ponsel dalam keadaan silent. atau jauhkan dari tempat tidur.<sup>13</sup>

Menurut ahli lainnya ada beberapa dampak negatif dari penggunaan gadget bagi anak diantaranya adalah :

#### 1) Mengganggu kesehatan

Begitu banyak manfaat gadget yang sangat membantu pekerjaan manusia dan sangat positif dampaknya. Di sisi lain, gadget juga berdampak negatif, gadget sendiri sangat mengganggu kesehatan pada manusia karena efek radiasi dan teknologi yang sangat berbahaya terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah, efek radiasi yang berlebihan akan menyebabkan penyakit kanker.

#### 2) Dapat mengganggu perkembangan anak

Pada gadget sendiri sangatlah banyak memiliki fitur-fitur yang sangat canggih seperti kamera yang bisa digunakan untuk mengambil gambar yang begitu bagus serta dilengkapi fitur-fitur pada kamera yang sangat menarik, video untuk merekam/mendokumentasikan sebuah peristiwa atau objek yang bergerak, game untuk hiburan, dan masih banyak fitur canggih lainnya. Fitur-fitur canggih itu semua yang dapat mengganggu proses pembelajaran anak-anak di sekolah. Contohnya pada saat jam pembelajaran, guru sedang

---

<sup>13</sup>Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, *Internet untuk Anak Tercinta*. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2011), h 71

menerangkan pelajaran di depan kelas, sementara seorang anak sedang bermain game menggunakan gadget di belakang atau menggunakan gadget untuk hal yang tidak baik.

### 3) Dapat mempengaruhi perilaku anak

Kemajuan teknologi berpotensi membuat anak cepat puas dengan pengetahuan yang diperolehnya sehingga menganggap apa yang didapatnya dari internet atau teknologi lain adalah pengetahuan yang terlengkap dan final. Padahal banyak sekali yang harus digali pada proses pembelajaran secara tradisional yang bisa sangat efektif, bahkan adanya internet tidak akan bisa menggantikan proses pembelajaran dalam sebuah pencarian pengetahuan. Jika tidak dicermati, maka pada masa mendatang akan tercipta generasi yang akan cepat puas karena begitu mudahnya mencari informasi pada gadget. Dengan kata lain, anak-anak sekarang menganggap hidup itu seharusnya mudah yang pada akhirnya anak-anak akan memilih untuk menyederhanakan masalah dan menghindari kesulitan. Karena itu hasilnya anak makin hari makin lemah dalam hal kesabaran serta konsentrasi dan cepat menuntut orang untuk memberi yang diinginkannya dengan cepat.<sup>14</sup>

Dari beberapa dampak negatif penggunaan gadget diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan gadget dapat berakibat negatif apabila seseorang atau anak-anak belum mampu mengolah waktu dan menyaring

---

<sup>14</sup>Anggraeni, Aisyah, and Hendrizal Hendrizal. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 13, no. 1 (2018): 64-76.

konetn atau aplikasi apa saja yang termuat dapat sebuah gadget. Sehingga dengan begitu akan menimbulkan banyak dapat buruk dari penggunaan gadget diantaranya seperti dapat mengganggu kesehatan, mengganggu perkembangan anak, seseorang akan lebih bersikap tertutup dengan lingkungan sekitar lebih lagi dapat mengganggu pengelolaan waktu belajar anak baik di sekolah maupun dirumah dan lingkungan masyarakat.

#### b. Dampak positif

Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan gadget tidak hanya dampak negatif saja melainkan ada pula dampak positifnya.

Menurut Yordi Anugrah Pertama (2015) dampak positif penggunaan gadget diantaranya ialah :

- 1) Komunikasi menjadi lebih praktis.
- 2) Anak yang bergaul dengan dunia gadget cenderung lebih kreatif.
- 3) Mudahnya melakukan akses ke luar negeri.
- 4) Manusia menjadi lebih pintar berinovasi akibat perkembangan gadget yang menuntut mereka untuk hidup lebih baik.<sup>15</sup>

Sedangkan menurut Adilla Zenara Nafisa (2017), dampak positif yang ada pada gadget ialah sebagai berikut :

- 1) Menambah ilmu pengetahuan

Gadget kini menjadi media yang memungkinkan kita untuk mengakses berbagai informasi dimanapun dan kapanpun sehingga menambah wawasan dan pengetahuan. Bahkan, kini anak-anak sudah tak

---

<sup>15</sup>Pratama, Y. A. 2015. Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diskses dari [www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/) pada tanggal 28 November 2018 pukul 20.33 WIB.

asing dengan barang ini. Mereka biasa mengakses internet untuk hiburan, maupun sebagai sarana untuk mengerjakan tugas sekolah dan menambah ilmu pengetahuan mereka.

## 2) Mempermudah komunikasi

Ini adalah fungsi utama gadget, yakni membuat seseorang seolah-olah bertemu meskipun berbeda tempat. Melalui fitur video call dari berbagai aplikasi yang ada saat ini, kita bisa tersambung dengan keluarga atau teman.

## 3) Memperluas jaringan pertemanan

Munculnya berbagai situs media sosial seperti line, instagram, path, skype memungkinkan kita untuk menambah banyak teman, bahkan dari berbagai belahan dunia sekalipun. Gadget membuat dunia seakan-akan berada dalam genggaman kita.

Menurut Annelia Sari Sani (2017) mengatakan bahwa dampak positif dari penggunaan gadget ialah :

### 1) Pintar Memilih Informasi

Dengan terbiasa menggunakan gadget, pengguna gadget terbiasa mendapatkan banyak informasi dalam sekali klik. Hal ini akan meningkatkan kemampuan pengguna dalam memilih informasi.

### 2) Cepat Mengambil Keputusan

Pada dasarnya game yang ada dalam gadget memiliki tempo yang cepat. Hal tersebut akan menyebabkan melatih kemampuan pengguna

dalam mengambil keputusan. Akibatnya hal ini dapat sangat baik untuk pengguna karena secara tidak langsung game tersebut dapat meningkatkan kemampuan otaknya dalam mengambil keputusan.

### 3) Berpikir Kreatif

Games membantu mengembangkan pengelihatan tepi (peripheral vision) yang berefek pada kemampuan berpikir kreatif pengguna.

### 4) Kebiasaan Baik

Dengan games yang tepat, pengguna juga dapat meniru kebiasaan-kebiasaan baik. Hal ini bisa terjadi karena pengguna akan mencontoh apa yang dilakukan oleh karakter dalam games tersebut.<sup>16</sup>

Disamping itu pendapat lain mengatakan dampak positif dari penggunaan gadget yang salah satunya smartphone canggih ini di antaranya adalah :

- 1) Setiap orang lebih mudah dalam melakukan aktifitas komunikasi dengan siapa saja di mana saja sesuai dengan kebutuhan komunikasi itu sendiri.
- 2) Komunikasi tersebut dapat dilakukan dalam berbagai arah baik secara langsung antar suara, melalui video call, sehingga memungkinkan kita dapat bertatap muka dan teknologi komunikasi lainnya seperti dengan pemanfaatan media internet untuk berkomunikasi melalui berbagai media sosial yang tersedia.

---

<sup>16</sup>Kuncoro, Panji Wahyu, and Ina Ratnamiasih. "Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung." PhD diss., Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung, 2018.



- 3) Tidak ketinggalan informasi mengenai banyak hal, karena kecanggihan perangkat gadget yang ada dapat memberikan pemberitahuan mengenai informasi yang anda sambungkan pada jaringan internet, sehingga informasi dari berbagai sumber lebih cepat dan mudah untuk diketahui.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian mengenai dampak positif dari penggunaan gadget diatas, maka dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan salah satu alat komunikasi yang bisa digunakan untuk memudahkan segala sesuatu dalam kehidupan sehari-hari, dan dengan adanya gadget juga memudah seseorang dalam memperoleh informasi dalam jaringan yang luas, menambah pertemanan, menjadikan seseorang lebih kreatif dan sebagainya.

## **B. Pengelolaan (*Management*) Waktu Belajar**

### **1. Pengertian Pengelolaan (Manajemen) Waktu Belajar**

Leman (2007:24) mengartikan manajemen waktu yaitu menggunakan dan memanfaatkan waktu sebaik-baiknya, seoptimal mungkin melalui perencanaan kegiatan yang terorganisir dan matang. Dengan manajemen waktu seseorang dapat merencanakan dan menggunakan waktu secara efisien dan efektif sehingga tidak menyia-nyiakan waktu dalam kehidupannya. Perencanaan ini bisa berupa jangka

---

<sup>17</sup>Rachmatullah, Rafid. "Peranan Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten.", fkip unpas, 2017.

panjang, menengah dan pendek.<sup>18</sup> Akram (2010:19) menyatakan bahwa “manajemen waktu adalah memanfaatkan waktu yang anda miliki untuk melakukan hal-hal yang dianggap penting yang telah tercatat dalam tabel kerja”.<sup>19</sup>

Sedangkan sebagaimana dikutip oleh Bahrur, Edwin mendefinisikan manajemen waktu sebagai suatu ilmu dan seni yang mengatur pemanfaatan waktu secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu melalui unsur-unsur yang ada didalamnya. Hal ini sejalan dengan pendapat Lakein, ia mengatakan bahwa manajemen waktu merupakan perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, dan pengawasan produktivitas waktu. Waktu merupakan salah satu sumber daya yang harus dikelola secara efektif dan efisien untuk menunjang aktivitas.<sup>20</sup> Sedangkan belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Sedangkan menurut Muhibbin Syah (2014:87) belajar adalah suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sedangkan menurut Sadirman (2016:21) belajar adalah :

---

<sup>18</sup>Leman, *The Best of Chinese Life Philosophies*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2007), h 54

<sup>19</sup>, Muhamad Akram, *Time Habit Kebiasaan Efektif Mengelola Waktu*. (Yogyakarta: Pustaka Marwa, 2010) h 89

<sup>20</sup>Bahrur Rosyidi Duraisy, “*Manajemen Waktu (Konsep dan Strategi)*”, <https://bahurrosyididuraisy.wordpress.com/>, diakses 08 Mei 2019 pukul 21.00 WIB

“Usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri”.<sup>21</sup>

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa manajemen waktu belajar ialah usaha atau cara yang dilakukan untuk mengatur, mengelola, mengoptimalkan dan memanfaatkan waktu belajar sebaik mungkin secara efektif dan efisien guna untuk memperoleh, menggali dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan seluas – luasnya.

## 2. Aspek–aspek Pengelolaan Waktu

Menurut Atkinson, aspek-aspek dalam manajemen waktu mencakup hal-hal berikut:

### a. Menetapkan Tujuan

Menetapkan tujuan dapat membantu individu untuk memfokuskan perhatian terhadap pekerjaan yang akan dijalankan, fokus terhadap tujuan dan sasaran yang hendak dicapai serta mampu merencanakan suatu pekerjaan dalam batasan waktu yang disediakan.

### b. Menyusun Prioritas

---

<sup>21</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h

Menyusun prioritas perlu dilakukan mengingat waktu yang tersedia terbatas dan tidak semua pekerjaan memiliki nilai kepentingan yang sama. Urutan prioritas dibuat berdasarkan peringkat, yaitu dari prioritas terendah hingga pada prioritas tertinggi. Urutan prioritas ini dibuat dengan mempertimbangkan hal mana yang dirasa penting, mendesak, maupun vital yang harus dikerjakan terlebih dahulu.

Dalam al-maqaashid asy-syar'iyah (inti tujuan-tujuan syariah Islam) para ulama membaginya ke dalam tiga bagian, yaitu:

- 1) Kebutuhan Inti atau Primer (adh-Dharuuriyyaat), adalah kebutuhan yang harus terpenuhi demi terwujudnya kebaikan dan kemaslahatan dunia dan akhirat. Jika kebutuhan tersebut tidak terpenuhi, kebaikan dunia tidak terjamin keberlangsungannya. Contohnya: pokok-pokok tujuan syariat Islam (al-kulliyyaat al-khams), yaitu melindungi keselamatan agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta.
- 2) Kebutuhan sekunder (al-Haajiyyaat), adalah hal-hal yang dibutuhkan manusia untuk mendatangkan kelapangan sekaligus untuk menghilangkan kesempitan hidup. Contohnya: adanya rukhsah dalam ibadah ketika muncul kondisi-kondisi yang menyulitkan seseorang untuk melakukan ibadah.

3) Kebutuhan tersier (at-Taahsiinaat), adalah hal-hal yang dibutuhkan sebagai kelayakan, seperti akhlak karimah dan kebiasaan-kebiasaan yang baik. Contohnya adalah syarat suci badan, pakaian, tempat dalam beribadah.<sup>22</sup>

c. Menyusun Jadwal

Aspek lainnya dalam manajemen waktu adalah membuat susunan jadwal. Jadwal merupakan daftar kegiatan yang akan dilaksanakan beserta urutan waktu dalam periode tertentu. Fungsi pembuatan jadwal adalah menghindari bentrokan kegiatan, menghindari kelupaan, dan mengurangi ketergesaan.

d. Bersikap Tegas

Merupakan strategi yang diterapkan guna menghindari pelanggaran hak dan memastikan bahwa orang lain tidak mengurangi efektivitas penggunaan waktu.

e. Menghindari penundaan

Penundaan merupakan penangguhan suatu hal hingga terlambat dikerjakan. Penundaan dalam pelaksanaan tugas dapat menyebabkan ketidakberhasilan dalam menyelesaikan pekerjaan tepat waktu, kemudian merusak jadwal kegiatan yang telah disusun secara apik serta mengganggu tercapainya tujuan yang telah ditetapkan.

f. Meminimalkan waktu yang terbuang

Pemborosan waktu mencakup segala kegiatan yang menyita waktu dan kurang memberikan manfaat yang maksimal. Hal tersebut sering menjadi

---

<sup>22</sup>Muhammad Abdul Jawwad, *Menjadi Manajer Sukses*. (Jakarta: Gema Insani, 2004), h 154

penghalang bagi individu untuk mencapai keberhasilannya karena sering membuat individu menunda melakukan kegiatan yang penting.

g. Kontrol terhadap waktu

Berhubungan dengan perasaan dapat mengatur waktu dan pengontrolan terhadap hal-hal yang dapat mempengaruhi penggunaan waktu.<sup>23</sup>

Adapun bentuk – bentuk pengelolaan waktu belajar yang efektif menurut pendapat yang lain ialah :

a. Buat Jadwal Harian

Mengatur waktu belajar dapat dilakukan dengan cara membuat jadwal harian. Jadwal harian yang tepat akan membuat kegiatan lebih terorganisir, sehingga kegiatan anda dari bangun hingga tidur lagi menjadi lebih berarti. Pastikan juga jadwal tersebut rutin anda lakukan.

b. Kontrol Diri

Bermain game atau melakukan hal yang menyenangkan bukan sesuatu yang dilarang, justru dianjurkan untuk menghilangkan stress dalam diri. Namun tentunya anda paham bahwa semua ada batasannya. Apapun jika dilakukan berlebihan tidak akan baik, apalagi sesuatu yang bukan prioritas. Oleh karena itu diperlukannya kontrol terhadap diri sendiri agar waktu anda tidak terbuang percuma.

c. Tentukan Prioritas

---

<sup>23</sup>Therese Hoff Macan, "Time Management : Test of a Process Model", 1994, Journal of Applied Psychology 1994, Vol. 79. No. 3, p. 381- 391, American Pschycological Association.

Untuk mengatur waktu belajar, harus ada skala prioritas. Jadikan yang terpenting sebagai peringkat teratas yang harus dikerjakan terlebih dahulu, salah satunya adalah belajar. Dengan begitu, anda akan terbiasa mengutamakan belajar daripada hal yang lain.

d. Hindari Menunda Pekerjaan

Menunda pekerjaan seringkali menjadi masalah bagi setiap orang. Apalagi saat memiliki lebih banyak waktu luang. Padahal waktu luang dapat dimanfaatkan dengan sesuatu yang lebih bermanfaat. Biasanya alasan orang – orang menunda pekerjaan adalah karena pekerjaan tersebut tidak disukainya. Sebenarnya hal ini bisa diatasi dengan mencicil. Setidaknya paksa diri anda untuk melakukan hal itu 10 menit setiap harinya. Semakin hari tambah porsi waktu semakin hari semakin banyak. Dengan begitu, alam bawah sadar akan terbiasa mengerjakan tugas yang tidak anda sukai.

e. Tidak Perlu Sempurna

Untuk langkah awal, tidak perlu hasil yang sempurna. Yang terpenting adalah lakukan secara rutin setiap harinya. Perlahan, anda akan terbiasa dan tugas yang dilakukan setiap harinya secara rutin akan lebih baik.

f. Disiplin dan Konsisten

Selalu disiplin dan konsisten terhadap aturan dan jadwal yang telah dibuat. Diperlukan komitmen yang kuat untuk memulainya. Jangan melanggar

meskipun hanya sekali, karena sekali saja melanggar. Anda akan terbiasa dan melakukannya berulang – ulang.

g. Tidur 7-8 jam sehari

Istirahat yang cukup akan membantu anda belajar lebih efektif dan efisien. Jangan sepelekan hal ini, karena jika anda belajar dalam kondisi mengantuk tentu belajar anda akan jadi percuma. Pelajaran tidak akan diserap baik dalam kondisi otak yang kurang istirahat. Jadi biasakan tidur setidaknya 7 sampai 8 jam sehari. Sebenarnya mengatur waktu belajar bisa dilakukan dengan menerapkan hal – hal sederhana. Lihat saja orang – orang sukses, meskipun memiliki waktu 24 jam seperti orang lain, mereka mampu mengatur waktu dengan maksimal. Oleh karena itu mengatur waktu adalah salah satu langkah kecil menuju kesuksesan.<sup>24</sup>

3. Manfaat Pengelolaan Waktu Belajar

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari manajemen waktu :

a. Menghilangkan kebiasaan suka menunda.

Bagi anda yang mempunyai sifat pemalas, manajemen waktu yang baik adalah obat yang paling ampuh untuk mengatasi permasalahan tersebut. Dengan manajemen waktu yang baik akan mengajarkan kepada anda

---

<sup>24</sup> Jessica, 2018. Pahami 7 Trik Mengatur Waktu Belajar Secara Efektif dan Efisien. Diakses dari <https://www.educenter.id/paham-trik-mengatur-waktu-belajar-secara-efektif-dan-efisien/> pada tanggal 10 Mei 2019 pukul 20.30 WIB



bagaimana cara pengaturan waktu yang baik dan efisien. Sehingga dapat dengan mudah menghilangkan kebiasaan suka menunda tersebut.

b. Membuat diri anda lebih disiplin.

Manajemen waktu yang baik akan memberikan mamfaat kepada anda anda untuk mampu mengatur waktu lebih baik serta dapat dijadikan sebuah alunan dalam aktivitas anda. Hal ini tentunya akan membuat anda menjadi lebih disiplin menjalani hidup dan menjadi pribadi yang teratur.

c. Mempermudah segala urusan.

Salah satu mamfaat manajemen waktu yang sangat dibutuhkan oleh setiap manusia yaitu mempermudah setiap urusan. Manajemen waktu yang baik yentunya akan mempersingkat tenaga anda dalam suatu hal sehingga menjadi lebih efisien dalam mengatasi semua permasalahan.

d. Menghindari tabrakan antar aktifitas.

Dengan manajemen waktu yang baik dapat membuat aktifitas menjadi lebih teratur sehingga dapat menghindari tabrakan antar aktivitas.<sup>25</sup>

#### 4. Manajemen Waktu Dalam Pandangan Islam

Karakteristik waktu dalam Al-Quran dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Waktu yang cepat berlalu, tertera dalam QS. An-Nazi`at : 46

كَأَنَّهُمْ يَوْمَ يَرَوْنَهَا لَمْ يَلْبَثُوا إِلَّا عَشِيَّةً أَوْ ضُحَاهَا ٤٦

---

<sup>25</sup>[http://kenangankuliah11.blogspot.com/2017/09/meningkatkan-manajemen waktu-siswa.html](http://kenangankuliah11.blogspot.com/2017/09/meningkatkan-manajemen-waktu-siswa.html)  
diakses pada tanggal 27 Juli 2019 pukul 15.10 WIB

Artinya: Pada hari ketika mereka melihat hari Kiamat itu (karena suasananya hebat), mereka merasa seakan-akan hanya (sebentar saja) tinggal (di dunia) pada waktu sore atau pagi hari. (QS. An-Nazi`at/79: 46)

b. Tak dapat kembali dan tak dapat diganti

Setiap detik, menit, jam, bahkan hari berlalu begitu cepat dan tidak akan pernah terganti.

c. Waktu adalah harta yang paling berharga

Waktu bukan barang berharga seperti emas, namun ia jauh lebih berharga dari segala harta di dunia. Pentingnya waktu bagi kehidupan manusia menurut Al-Qur`an tertuang dalam (QS. Al-Furqan: 62)

وَهُوَ الَّذِي جَعَلَ اللَّيْلَ وَالنَّهَارَ خِلْفَةً لِّمَنْ أَرَادَ أَنْ يَذَّكَّرَ أَوْ أَرَادَ شُكُورًا ۖ ٦٢

Artinya :

Dan Dia (pula) yang menjadikan malam dan siang silih berganti bagi orang yang ingin mengambil pelajaran atau orang yang ingin bersyukur (QS. Al-Furqan: 62).

Allah SWT bahkan bersumpah dalam beberapa surah dalam Al-Quran dengan beberapa bagian dari waktu, seperti: waktu malam, siang, fajar, dhuha, ashar, dan sebagainya. Hal ini menandakan betapa pentingnya waktu bagi

kehidupan manusia. Seperti dalam Q.S Al-Lail : 1-2, Al-Fajr: 1-2, Adh Dhuha 1-2; Al- Ashr.

Manajemen waktu juga termasuk salah satu bagian dari manajemen diri. Di dalam manajemen diri, terdapat istilah fiqih prioritas. Adapun yang dimaksud dengan fiqih prioritas adalah meletakkan segala sesuatu di posisi dan urutannya masing-masing, tidak mengakhirkan sesuatu yang seharusnya didahulukan ataupun sebaliknya, mendahulukan sesuatu yang seharusnya diakhirkan.<sup>26</sup>

### C. Tinjauan Pustaka

Kajian tentang penggunaan *gadget* pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari dalam bentuk jurnal di Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun”. Persamaan dalam jurnal ini adalah bahwa peneliti sama – sama meneliti mengenai penggunaan gadget. Sedangkan perbedaannya adalah kalau didalam jurnal ini peneliti meneliti dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak, sedangkan yang ingin diteliti adalah peneliti ingin melihat penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar anak di Kelurahan Pelabuhan Baru.

Penelitian yang kedua tentang penggunaan *gadget* pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kartika Marikhana dalam bentuk jurnal di Akademik Bina Sarana Informatika dengan judul “Dampak Media

---

<sup>26</sup>Yusuf Qardhawi, *Manajemen Waktu dalam Islam, Terj. Ma'mun Abdul Aziz*, (Jakarta: Firdaus Pressindo), 2014, h. 27.

Sosial (Facebook) dan Gadget Terhadap Motivasi Belajar”. Kesimpulan dalam jurnal ini adalah bahwa dampak dari penggunaan gadget akan berpengaruh negatif pada motivasi belajar anak jika anak tidak mampu membatasi diri dalam menggunakan gadget, anak akan mengalami kecanduan bermain gadget sehingga motivasi dalam belajar pun akan ikut menurun. Persamaan dalam penelitian ini adalah peneliti sama – sama ingin melihat bagaimana dampak dari penggunaan gadget. Sedangkan perbedaannya adalah peneliti dalam penelitian ini lebih kepada dampak gadget terhadap motivasi belajar, sedang peneliti ingin melihat bagaimana penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar anak di Kelurahan Pelabuhan Baru.

Dari beberapa telaah pustaka yang telah dilakukan, penulis ingin mengemukakan bahwa penelitian ini (penelitian yang dilaksanakan) berbeda dengan penelitian yang telah disebutkan di atas dan belum ada yang mengulasnya. Oleh karena itu penulis berpendapat bahwa penelitian ini layak untuk diangkat.

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.<sup>27</sup> Metode penelitian merupakan suatu cara bertindak menurut sistem aturan atau tatanan yang bertujuan agar kegiatan praktis terlaksana secara rasional dan terarah sehingga dapat mencapai hasil yang maksimal. Metode penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan kata lain penelitian menuturkan dan menafsirkan data yang berkenaan dengan fakta, keadaan, variabel, dan fenomena yang terjadi saat penelitian berlangsung.<sup>28</sup>

Menurut Lexy J. Moleong kualitatif adalah metode penelitian yang bertujuan memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain secara holistic dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan yang diarahkan pada memahami fenomena sosial dan perspektif partisipan dan penelitian.<sup>29</sup> Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa

---

<sup>27</sup> Sugiyono, “*Metode Penelitian Administrative*” (Bandung: Alfabeta, 2006), h 1

<sup>28</sup> Subana dan Sudrajat, “*Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*”, (Bandung: Pustaka Setia, 2001), h 87

<sup>29</sup> Lexy, J. Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h

kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengumpulkan data-data berupa kata-kata dan gambar dilapangan dengan cara pengamatan, wawancara maupun dokumentasi. Peneliti memilih metode kualitatif karena bertujuan untuk menggali data sesuai dengan faktanya dilapangan dan analisis dengan teori yang sudah ada. Pendekatan kualitatif bersifat alami dan ditampilkan sesuai adanya. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang tidak mengedepankan perhitungan atau angka-angka dalam metode mengelola dan menginterpretasikan data.<sup>30</sup>

Penelitian kualitatif pada hakikatnya adalah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Karena peneliti ingin memaparkan atau menggambarkan tentang dampak negatif penggunaan gadget (handphone) dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru. Hal ini dilakukan agar penulis memperoleh data secara lengkap dan gambaran mengenai keadaan dari objek dan subjek yang diteliti.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek atau informan adalah bagian dari seluruh objek penelitian yang dianggap dapat mewakili yang diteliti. Dalam penelitian

---

<sup>30</sup> Ihsanul Hakim dkk., "*Pengantar Metodologi Penelitian*" (Curup: LP2 STAIN Curup, 2009), h  
33

ini melibatkan beberapa subjek penelitian yaitu seperti anak usia SMP, orangtua dan pemerintah kelurahan di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh melalui informan kunci yakni anak usia SMP dan orangtua. Sedangkan waktu pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada bulan April sampai dengan bulan Agustus 2019. Subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Adapun yang dimaksud sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data diperoleh.<sup>31</sup> Adapun biodata anak yang diwawancara sebagai berikut :

No	Nama Anak	Nama Ayah	Nama Ibu
1	Endang Setiawati	Setio Aji	Suryani
2	Nabila Rahmayanti	M. Yakub	Evi Sahara
3	Bunga	Musmuliadi	Parida Ariani
4	Putri Shava Syafela	Syarial	Nurlena
5	Haniah Wardah	Toni Irawan	Etik
6	Putri Lestari	Akuik	Marleni
7	Aulia Amanda	Ujang	Herlinda

---

<sup>31</sup> Suharsimi Arikunto, *“Prosuder Penelitian Suatu Pendekatan Praktik”* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h 172

8	Risky Junika	Bukhari	Santika Murni
9	M. Vadel Afasya	Afriadi	Pipin Aggraini
10	M. Rama Arjun	Alek Nurdin	Yeni
11	Faizah Ayu	Usman Nasir	Syamsuri
12	Ridwan	Yan	Tiniawati
13	Aleksa	Burhanudin	Handayani
14	Rehan	Firmansyah	Laili Anggraini
15	Riki	Man	Citra

### C. Jenis Data dan Sumber Data

Setiap penelitian memerlukan data karena data merupakan sumber informasi yang memberikan gambaran utama tentang ada tidaknya masalah yang diteliti. Penelitian akan memperoleh data yang representatif jika menggunakan metode yang mampu mengungkap data yang diperlukan. Menurut lofland sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata, dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: remaja Rosdakarya, 2002), h 160



Berdasarkan hal tersebut, ada dua sumber yang digunakan yang pertama data primer dimana data ini dilihat dari anak usia SMP, orangtua dan pemerintah kelurahan di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru, dan data sekundernya adalah data dan buku berupa gambaran atau profil wilayah Kelurahan Pelabuhan Baru. Adapun sumber data yang penulis jadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Sumber Primer**

Data yang diperoleh dari sumbernya secara langsung, diamati dan dicatat secara langsung, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan pihak yang terkait atau informan yang mengetahui secara jelas dan rinci mengenai masalah yang sedang diteliti. Sumber primer adalah sumber data yang dijadikan objek kajian. Serta data-data yang berkaitan dengan judul yang diangkat oleh peneliti. Sehingga sumber utama untuk memperoleh data tentang dampak negatif penggunaan gadget (handphone) dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.

### **2. Sumber Sekunder**

Sumber sekunder adalah sumber data yang mendukung untuk menyelesaikan penelitian, seperti buku-buku yang berkaitan dengan pendidikan multikultural, jurnal, dan data-data dari internet atau website yang ada hubungannya dengan masalah yang akan diteliti.

Berdasarkan hal tersebut dalam pemilihan informan, peneliti menggunakan teknik *snowball sampling* atau bola salju. *Snowball Sampling* merupakan teknik penarikan informan, pola ini diawali dengan pertemuan informan pertama, informan berikutnya ditentukan berdasarkan informasi pertama dan demikian seterusnya. Atau sumber data yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena dari jumlah sumber data yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang memuaskan, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel sumber data akan semakin besar, seperti bola salju yang menggelinding, lama-lama menjadi besar.<sup>33</sup>

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Untuk itu di dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa metode, yaitu wawancara, dokumentasi, serta observasi. Untuk menggali data-data pokok dan data penunjang di atas, maka penelitian menggunakan teknik-teknik pengumpulan data seperti yang tersebut di bawah ini:

##### **1. Wawancara**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang menjawab pertanyaan dari

---

<sup>33</sup> Sugiyono, "Metode Penelitian Pendidikan" (Bandung: Alfabeta, 2006), h 306

pewawancara.<sup>34</sup> Wawancara merupakan suatu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan dibandingkan dengan tujuan penelitian. Sebelum melakukan wawancara peneliti menyiapkan instrumen wawancara (*interview guide*) pedoman ini berisi pertanyaan yang diminta dijawab oleh respon atau responden.

Peneliti menggunakan wawancara guna mendapatkan data primer dari informan, disinilah letak yang utama dari penelitian, yakni mengetahui secara langsung dari objek yang diteliti.

## **2. Observasi**

Metode observasi dalam pengumpulan data dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang ada dalam objek yang akan diteliti (diselidiki).<sup>35</sup> Menurut penjelasan diatas yang dimaksud metode observasi dalam pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara cermat dan teliti terhadap objek atau subjek yang diteliti, baik secara langsung maupun maupun tidak langsung. Metode observasi ini digunakan untuk melihat kondisi objek secara langsung, yaitu dampak negatif gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP.

---

<sup>34</sup> Lexy, J. Moleong, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2010), h 187

<sup>35</sup> Suharsimi, Arikunto, “*Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*”, (Jakarta: Renika Cipta, 2010), h 151

Metode observasi ini peneliti gunakan untuk mendapatkan data tentang dampak negatif penggunaan gadget (handphone) dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru.

### **3. Dokumentasi**

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang.<sup>36</sup> Metode ini merupakan pengambilan data berdasarkan dokumentasi yang ada dalam arti sempit berarti kumpulan data verbal dalam bentuk tulisan. Penulis menggunakan metode dokumentasi untuk mendapatkan data tentang gambaran umum wilayah penelitian, batas dan luas wilayah, iklim, topografis, organisasi kemasyarakatan dan visi misi Kelurahan Pelabuhan Baru. Dalam penelitian ini metode dokumentasi digunakan sebagai data yang menunjang akan kevalidan data yang diperoleh dan untuk menguatkan hasil penelitian karena ada bukti dari penelitian itu sendiri.

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

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat di temukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang sarankan oleh data.<sup>37</sup> Langkah-

---

<sup>36</sup> Imam, Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif "Teori dan Praktik"*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2016), h 176

<sup>37</sup> Moeleong, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", Cet. 21, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h 280

langkah analisis yang dilakukan dalam penelitian kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah:

### **1. Tahap pengumpulan data (*data collection*)**

Merupakan proses memasuki lingkungan penelitian dan melakukan pengumpulan data. Data primer berbentuk observasi guna melihat secara langsung suasana, keadaan maupun kenyataan yang terjadi di lapangan. Peneliti perlu mampu berkomunikasi dengan responden atau informan agar mau memberikan jawaban yang terbuka dan benar sesuai dengan keadaan. Data sekunder juga diperoleh dari dokumen maupun arsip dan data pendukung sekolah.

Pengumpulan data dilakukan peneliti dengan cara mengobservasi penggunaan gadget terhadap anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru yang berjumlah 15 orang. Kemudian mewawancarai orangtua dan pemerintah kelurahan. Data yang didapat dilengkapi dengan catatan lapangan agar data yang didapatkan valid.

### **2. Tahap reduksi data (*data reduction*)**

Merupakan merangkum maupun memilih hal-hal yang pokok, kemudian memfokuskan pada hal yang penting, dicari tema polanya dan membuang yang tidak terpakai. Data yang diperoleh kemudian direduksi akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data dan mencarinya bila diperlukan. Reduksi data yang dilakukan peneliti dengan mendengarkan hasil wawancara dari subjek

penelitian. Peneliti merapikan kembali hasil catatan observasi dengan catatan lapangan disesuaikan dengan pembahasan penelitian.

### **3. Tahap Penyajian data (*data display*)**

Penyajian informasi untuk menarik kesimpulan dalam pengambilan data. Dengan penyajian data, maka data dapat terorganisasi dan dapat tersusun dalam pola dan dapat mudah dipahami. Dalam melakukan penyajian data selain dengan menggunakan teks yang naratif. kemudian juga berupa matrik, grafik maupun data pendukung dari penelitian. Penyajian data disusun peneliti setelah mendapatkan data yang diperlukan.

### **4. Tahap penarikan kesimpulan (*Conclusions: Drawing/verifying*)**

Merupakan penarikan kesimpulan dari data-data yang telah di analisis. Pengumpulan data akan berakhir jika peneliti dapat menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan kemudian membentuk pembahasan untuk menarik simpulan dan sajian data.<sup>38</sup>

## **F. Keabsahan Data**

Menurut Moleong ada beberapa cara untuk meingkatkan kredibilitas data terhadap hasil penelitian kualitatif antara lain dengan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pemeriksaan melalui diskusi, analisis kasus negatif, dan pengecekan anggota. Hal ini penelitian akan menggunakan triangulasi.

---

<sup>38</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Cet. Ke-10, (Bandung: Alfabeta, 2010), h 337-345.

Selama pelaksanaan penelitian, suatu kesalahan dimungkinkan dapat timbul. Baik itu berasal dari diri peneliti maupun dari pihak informan. Oleh karena itu, dibutuhkan beberapa cara untuk meningkatkan keabsahan data penelitian kualitatif yaitu:

### **1. *Kredibilitas***

Pengecekan *kredibilitas* atau derajat kepercayaan data perlu dilakukan untuk membuktikan apakah yang diamati oleh peneliti benar-benar sesuai dengan apa yang sesungguhnya yang terjadi secara wajar dilapangan. Lincoln dan Guba menyatakan bahwa untuk memperoleh data yang valid dapat ditempuh dengan teknik:

- a. Obseravasi dilapangan secara terus menerus (*petsitent observation*)
- b. Triangulasi (*triangulation*) sumber data, metode dan penelitian lain
- c. Pengecekan anggota (*member check*), diskusi teman sejawat (*peer reviewing*)
- d. Pengecekan mengenai kecukupan referensi (*refential adequacy checks*)

### **2. *Transferability***

*Transferability* yaitu apakah hasil penelitian ini dapat diterapkan pada situasi lain. *Transferability* atau keteralihan dalam penelitian kualitatif dan dapat dicapai dengan cara “uraian rinci”. Uraian laporan diusahakan dapat mengungkapkan secara khusus segala sesuatu yang diperlukan oleh pembaca, agar para pembaca dapat memahami temuan-temuan yang diperoleh.

### **3. *Dependabilitas***

*Dependabilitas* yaitu apakah hasil penelitian mengacu pada tingkat konsistensi peneliti dalam mengumpulkan data, membentuk, dan menggunakan konsep-konsep ketika membuat interpretasi untuk menarik kesimpulan. *Dependabilitas* atau kebergantungan dilakukan untuk menanggulangi kesalahan-kesalahan dalam konseptualisasi rencana penelitian, pengumpulan data, interpretasi temuan, dan pelaporan hasil penelitian. Untuk itu diperlukan dependent auditor. Sebagai *dependent auditor* dalam penelitian adalah para pembimbing.

#### **4. Konfirmabilitas**

*Konfirmabilitas* yaitu apakah hasil penelitian dapat dibuktikan kebenarannya dimana hasil penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan dan dicantumkan dalam laporan lapangan. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan prosedur saat penelitian agar bisa mengecek kembali seluruh data penelitian.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> *Ibid...*,h 331



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Setting Penelitian**

##### **1. Gambaran Umum Kelurahan Pelabuhan Baru**

Berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Rejang Lebong Nomor 5 Tahun 2008 Tentang Pembentukan Kelurahan Pelabuhan Baru dalam wilayah Kabupaten Rejang Lebong yang disahkan pada tanggal 26 Agustus 2008 mempunyai gambaran umum antara lain :

##### **2. Batas Wilayah**

Kelurahan Pelabuhan Baru merupakan bagian dari wilayah Kecamatan Curup Tengan Kabupaten Rejang Lebong, dengan batas wilayah sebagai berikut :

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kelurahan Kepala Siring
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kelurahan Talang Rimbo Baru
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Kelurahan Kampung Jawa dan Kelurahan Sidorejo
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Kelurahan Kepala Siring dan Kelurahan Talang Rimbo Baru<sup>40</sup>

##### **3. Luas Wilayah**

Kelurahan Pelabuhan Baru mempunyai luas wilayah sekitar 21 ha yang terdiri atas 3 RT dan 1 RW.<sup>41</sup>

---

<sup>40</sup>Dokumentasi, Batas Wilayah Kelurahan Pelabuhan Baru, tahun 2019

#### **4. Iklim**

Kelurahan Pelabuhan Baru terletak di lintang khatulistiwa yang mempunyai 2 musim, yaitu :

- a. Musim kemarau antara bulan April sampai dengan bulan September.
- b. Musim penghujan antara bulan Oktober sampai dengan bulan Maret.

#### **5. Topografis**

Kelurahan Pelabuhan Baru melalui topografi merupakan dataran rendah dengan ketinggian kurang lebih 300-450 meter di atas permukaan laut dengan curah hujan rata-rata 233,75 mm/bulan, dengan jumlah hari hujan rata-rata 14,6 hari/bulan pada musim kemarau dan 23,2 hari/bulan pada musim penghujan, sementara suhu normal rata-rata 17,73 0C – 30,940C dengan kelembaban nisbi rata-rata 85,5 %. Suhu udara maksimum pada tahun 2003 terjadi pada bulan Juni dan Oktober yaitu 32 derajat celcius dan suhu udara minimum terjadi pada bulan Juli yaitu 16,2 derajat celcius.<sup>42</sup>

#### **6. Organisasi Kemasyarakatan**

Organisasi atau kelembagaan masyarakat merupakan mitra kerja Pemerintahan Kelurahan Pelabuhan Baru dalam melaksanakan pelayanan kepada masyarakat, jumlah Rukun Warga yang terdapat di Kelurahan Pelabuhan Baru sebanyak 1 RW sedangkan jumlah Rukun Tetangga sebanyak 3. Selain RT dan RW, Kelurahan Pelabuhan Baru juga memiliki lembaga kemasyarakatan lain

---

<sup>41</sup>Dokumentasi, Luas Wilayah Kelurahan Pelabuhan Baru, tahun 2019

<sup>42</sup>Dokumentasi, Topografi Kelurahan Pelabuhan Baru, tahun 2019

seperti Pemberdayaan Kesejahteraan Keluarga (PKK), Lembaga Pemberdayaan Masyarakat (LPM), BMA dan Karang Taruna.<sup>43</sup>

## **7. Visi dan Misi Kelurahan Pelabuhan Baru**

### **a. Visi Kelurahan Pelabuhan Baru**

Mengacu pada misi Kabupaten Rejang Lebong yaitu “Terwujudnya Masyarakat yang Sejahtera, Damai dan Kompetitif dengan didukung oleh Agribisnis dan Pariwisata”, maka Kelurahan Pelabuhan Baru sebagai salah satu unit kerja dituntut untuk berperan aktif mensukseskan visi Kabupaten Rejang Lebong. Sehubungan dengan itulah Kelurahan Pelabuhan Baru mempunyai visi yang mendorong agar tercapainya visi Kabupaten Rejang Lebong yaitu “Terwujudnya Kelurahan Pelabuhan Baru Sebagai Instansi Pelayanan Pemerintah Yang Profesional, Demokratis, Transparan dan Akuntabel Menuju Masyarakat Pelabuhan Baru Yang Damai dan Sejahtera Lahir dan Batin”

### **b. Misi Kelurahan Pelabuhan Baru**

Dalam mewujudkan visi Kelurahan Pelabuhan Baru, terdapat 5 (lima) misi yang akan dilaksanakan dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat antara lain sebagai berikut :

- 1) Meningkatkan dan Mengembangkan Profesionalisme Aparatur Kelurahan Berdasarkan IPTEK dan IMTAQ

---

<sup>43</sup>Dokumentasi, Organisasi Kemasyarakatan Kelurahan Pelabuhan Baru, tahun 2019

- 2) Memberikan Pelayanan Secara Cepat, Tepat dan Akurat dengan Berazaskan Profesionalisme dan Kenyamanan
- 3) Memberdayakan Masyarakat Sesuai Dengan Potensi Yang dimiliki Wilayah Masing-masing Secara Gotong Royong dan Rasa Saling Memiliki
- 4) Meningkatkan Penyelenggaraan Ketentraman dan Ketertiban Masyarakat Melalui Pendataan Penduduk dan Koordinasi Antara Pihak Kelurahan, Babinkamtibmas dan Masyarakat
- 5) Meningkatkan Fungsi dan Peran Lembaga Kemasyarakatan Sebagai Mitra Kelurahan.<sup>44</sup>

## **B. Hasil Penelitian**

### **1. Penggunaan gadget (handphone) terhadap anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru**

Hasil penelitian penggunaan gadget terhadap anak di Kelurahan Pelabuhan Baru. Berdasarkan wawancara dan analisis metode yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis menjelaskan hasilnya sebagai berikut :

Berdasarkan hasil observasi di Kelurahan Pelabuhan Baru bahwasannya di Kelurahan tersebut sebagian anak-anak belum bisa menggunakan dan memanfaatkan gadget mereka di rumah dengan baik dan sebagian anak ada yang sudah bisa memanfaatkannya dengan baik. Hal ini ditandai dengan melihat keseharian mereka ketika pulang dari sekolah dan telah berada di rumah, waktu

---

<sup>44</sup>Dokumentasi, Visi dan Misi Kelurahan Pelabuhan Baru

luang mereka hanya dimanfaatkan untuk waktu istirahat, waktu untuk bermain gadget, waktu untuk bermain dan waktu untuk belajar sedikit sekali yang menggunakannya.<sup>45</sup>

Berdasarkan hasil wawancara dengan anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru yang berhubungan dengan penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar, ada beberapa hal yang harus diperhatikan seorang anak dalam penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar mereka di rumah seperti mereka harus mengetahui dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget, aspek-aspek apa saja yang harus di perhatikan dalam pengelolaan waktu belajar agar berjalan dengan baik dan sebagainya sehingga waktu belajar mereka bisa terkelola dengan baik.

Wawancara dengan salah satu anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru saudari Endang Setiawati untuk melihat bagaimana penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar di rumah, ia menyatakan bahwa :

**a. Aplikasi atau konten yang digunakan**

Dari hasil observasi penulis mengenai aplikasi atau konten apa saja yang digunakan dalam gadget anak usia SMP di Kelurahan Baru ialah seluruh anak kebanyakan membuka dan menggunakan aplikasi *facebook*, *instagram*, *youtobe*, *game*, dan *whatsapp*. Semua aplikasi tersebut sangat sering mereka gunakan dan

---

<sup>45</sup>Observasi tanggal 20 Juli Tahun 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

bahkan anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru tidak memiliki aplikasi belajar maupun aplikasi Islami di dalam gadget mereka.<sup>46</sup>

Hal ini dilihat dari hasil wawancara penulis dengan saudari Endang Setiawati berusia 13 tahun selaku salah satu anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, tentang aplikasi atau konten apa saja yang digunakan dalam gadget, menerangkan bahwa :

”Aplikasi yang ada di dalam gadget saya yaitu *facebook*, *google* dan *youtobe*, adapun aplikasi yang sering dibuka adalah *facebook*, *youtobe* sering saya gunakan untuk membuka dan melihat musik seperti lagu *black pink* dan sebagainya sedangkan aplikasi atau konten Islam maupun aplikasi belajar di hp saya tidak ada”<sup>47</sup>

Hal senada disampaikan oleh Putri Lestari berusia 14 tahun menyatakan bahwa :

”Aplikasi yang sering saya gunakan adalah *facebook* dan *whatsapp*, dari sekian banyak aplikasi yang ada di dalam gadget saya, kadang juga *google* saya buka untuk mencari jawaban-jawaban dari tugas dekolah yang jawabannya tidak ada dibuka, sedangkan aplikasi Islami tidak ada, aplikasi belajar juga tidak ada, termasuk musik-musik Islam juga tidak ada”<sup>48</sup>

Penulis juga mewawancari orangtua dari Endang, ibu Suryani berusia 48 tahun mengatakan bahwa : “Anak saya biasanya sering menggunakan hpnya untuk *facebook* dengan teman-temannya dan saya sering melihat ia menggunakan hp untuk melihat video menyanyi”<sup>49</sup>

Dari wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru lebih banyak menggunakan gadget dalam

---

<sup>46</sup>Observasi tanggal 20 Juli di Kelurahan Pelabuhan Baru

<sup>47</sup> Endang Setiawati, *Wawancara*, tanggal 20 Juli 2019

<sup>48</sup> Putri Lestari, *Wawancara*, tanggal 20 Juli 2019 8

<sup>49</sup>Suryani, *Wawancara*, tanggal 30 Juli 2019

keseharian mereka untuk membuka aplikasi *facebook*, *whatsapp* dan *youtobe*. Jarang sekali anak yang menggunakan gadget untuk membuka berbagai macam informasi yang bisa diperoleh dari berbagai sumber. Disamping itu juga mereka pun tidak memiliki sama sekali aplikasi belajar maupun konten Islami di dalam gadgetnya.

#### **b. Manfaat atau kegunaan gadget**

Observasi penulis di Kelurahan Pelabuhan Baru tentang manfaat dan kegunaan gadget bagi anak-anak SMP di Kelurahan, hampir seluruh anak yang penulis teliti menggunakan hp mereka sebagai sarana hiburan seperti bermain game, menonton video di youtube dan sebagai sarana komunikasi dengan teman-temannya melalui aplikasi *facebook* dan sebagainya.<sup>50</sup> Hal ini ditandai dari hasil wawancara penulis dengan saudara Riki anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru berusia 14 tahun, ungapannya tentang manfaat dan kegunaan dari gadget ialah : “Gadget yang saya miliki sering saya gunakan sebagai sarana hiburan, saya sering menggunakannya untuk bermain game bola dan mobil”<sup>51</sup>

Kemudian penulis juga mewawancarai saudari Putri Shava anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru berusia 12 tahun, ungapannya ialah :

---

<sup>50</sup>Observasi tanggal 20 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

<sup>51</sup> Riki, *Wawancara*, tanggal 27 Juli 2019

“Gadget ini saya gunakan untuk komunikasi dengan keluarga dan teman-teman dan juga untuk hiburan”<sup>52</sup>

Hal senada diungkapkan oleh saudari Tia anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru yang berusia 12 tahun, ungapannya : “Saya sering menggunakan gadget sebagai untuk hiburan, saya sering mendengar hiburan berupa musik-musik yang ada di gadget saya”<sup>53</sup>

Penulis juga mewawancarai orangtua anak yang bernama Ibu Etik yang usianya 43 tahun, mengatakan : “Ketika saya melihat anak saya bermain hp di rumah, ia sering menggunakannya sebagai media hiburan, seperti mendengar musik, membuka *facebook* dan sebagainya”<sup>54</sup>

Disamping itu, penulis juga mewawancarai pemerintah daerah yaitu bapak Abdullah selaku ketua RT 01 di Kelurahan Pelabuhan Baru, ia mengatakan :

“Terkadang dengan memberikan anak kita sebuah *gadget* menjadi serba salah, ketika anak belum mampu menempatkan penggunaan *gadget* dengan baik, maka *gadget* tersebut akan membuat mereka menjadi terlena dengan berbagai macam tontonan dan aplikasi yang ada di *gadget*, dengan begitu orangtua anak harus mampu dan peka dalam mengontrol anak ketika sedang bermain *gadget* agar anak tidak terlalu tergantung dengan *gadget*”.<sup>55</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru kebanyakan menggunakan dan

---

<sup>52</sup>Putri Shava, *Wawancara*, tanggal 29 Juli 2019

<sup>53</sup>Endang Setiawati, *Wawancara*, tanggal 20 Juli 2019

<sup>54</sup>Etik, *Wawancara*, tanggal 02 Agustus 2019

<sup>55</sup>Ketua RT 01, *Wawancara*, tanggal 04 Agustus 2019



memanfaatkan gadget mereka hanya sekedar sebagai media hiburan seperti menggunakan hp untuk bermain game atau mendengarkan musik-musik, dan sedikit sekali dari mereka yang memanfaatkan gadgetnya sebagai media informasi untuk mencari pengetahuan-pengetahuan berupa pelajaran yang padahal dapat membantu mereka dalam belajar di rumah.

## **2. Pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru**

### **c. Aspek-aspek Pengelolaan Waktu Belajar**

#### **a) Menetapkan Tujuan**

Menetapkan tujuan termasuk ke dalam salah satu aspek atau bentuk pengelolaan waktu belajar, akan tetapi banyak anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru yang sama sekali tidak pernah menetapkan tujuan hidup mereka. Dari hasil observasi penulis, anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru yang memasuki usia SMP mereka sama sekali atau tidak pernah menulis tujuan hidup mereka di rumah, di gadget maupun dibuku, baik itu berupa tulisan atau coretan tentang cita-cita mereka ke depan, keinginan dimasa yang akan datang dan sebagainya.<sup>56</sup> Penulis mewawancarai Rama usia 12 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, mengungkapkan :  
“Saya tidak pernah membuat atau menulis tujuan hidup saya, apalagi

---

<sup>56</sup>Observasi tanggal 29 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

membuat kata-kata motivasi di rumah, di hp atau di buku sama sekali tidak pernah”<sup>57</sup>

Hal senada yang diungkapkan oleh Bunga usia 12 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungapannya : “Tidak ada saya menulis tujuan hidup saya baik di rumah ataupun di hp saya, kata-kata motivasi juga tidak pernah saya membuat atau menulisnya”<sup>58</sup>

Di samping itu juga penulis mewawancarai Manda usia 12 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungapannya tentang menetapkan tujuan dalam aspek-aspek pengelolaan waktu belajar: “Saya juga tidak ada membuat tujuan hidup saya, kata-kata motivasi juga tidak pernah saya buat, baik di rumah atau di hp”<sup>59</sup>

Penulis juga mewawancarai Ibu Herlinda usia 44 tahun ia mengatakan: “Tidak pernah saya melihat anak saya menulis keinginan mereka kedepannya baik itu di rumah, dinding kamarnya maupun dibuku”<sup>60</sup>

Dari hasil wawancara penulis di atas terhadap anak usia SMP dan orangtua di Kelurahan Pelabuhan Baru dapat disimpulkan bahwa anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru sama sekali tidak pernah membuat tujuan hidup mereka sendiri. Baik itu berupa menulis kata-kata

---

<sup>57</sup>Rama, *Wawancara*, tanggal 29 Juli 2019

<sup>58</sup>Bunga, *Wawancara*, tanggal 27 Juli 2019

<sup>59</sup>Manda, *Wawancara*, tanggal 25 Juli 2019

<sup>60</sup>Herlinda, *Wawancara*, tanggal 04 Agustus 2019

motivasi, menulis cita-cita ataupun menulis target yang harus dikerjakan dalam keseharian mereka maupun keinginan mereka dimasa yang akan datang. Padahal dengan menetapkan tujuan bisa menjadi acuan atau patokan dan semangat bagi anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru untuk mengelola waktu belajar mereka di rumah.

#### **b) Menyusun Prioritas**

Menyusun prioritas merupakan salah satu aspek dalam pengelolaan waktu belajar. Dengan menyusun prioritas, akan menjadi penentu atau suatu pertimbangan bagi anak dalam memilih suatu hal yang lebih penting, memilih mana yang harus didahulukan diantara banyal hal. Observasi peneliti terhadap anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru terhadap menentukan prioritas yang lebih penting antara lebih memilih membeli buku atau kuota hp yakni mereka kebanyakan lebih memilih untuk membeli buku daripada kuota hp.<sup>61</sup> Tapi faktanya, anak-anak sama-sama memprioritaskan membeli kuota hp dengan buku. Hal ini terbukti dari hasil wawancara penulis dengan anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, menyatakan bahwa:

Penulis mewawancarai Aleksa usia 14 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungkapannya: “Dalam menyusun prioritas, saya lebih memilih membeli buku ketimbang membeli kuota hp”<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup>Observasi tanggal 27 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

<sup>62</sup>Aleksa, *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

Hal senada juga diungkapkan Nabila usia 13 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungapannya: “Ketika saya mempunyai uang, saya lebih memilih membeli buku sekolah dulu, daripada paket data”<sup>63</sup>

Penulis juga mewawancarai ibu Pipin Aggraini usia 31 tahun, ia mengatakan bahwa: “Ketika anak saya meminta uang untuk membeli buku LKS di Sekolah saya memberi uang tersebut, jangan sampai anak saya sendiri yang belum atau tidak mempunyai buku LKS di Sekolah, kadang juga ketika ia meminta uang untuk membeli paket data saya kasih juga”<sup>64</sup> Penulis juga mewawancarai ibu Marleni usia 38 tahun, ia mengatakan: “Anak saya sering meminta uang kepada saya untuk membeli kuota hp daripada membeli buku”<sup>65</sup>

Penulis pun melakukan wawancara dengan ketua RT 01 di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungapannya :

“Antara membeli buku dan kuota hp sama-sama merupakan kebutuhan bagi anak, ketika kita tidak memberikan anak uang untuk membeli buku, maka anak akan merasa kesulitan dalam belajar, sedangkan dengan seringnya membelikan anak kuota hp, maka anak akan keasyikan bermain gadget hingga lupa waktu belajar. Maka disini peran orangtua sangat penting, orangtua harus mampu menjadi pengingat sekaligus pembatas bagi anak antara kapan waktu belajar anak harus digiring untuk belajar, kapan waktu bermain hp maka orangtua harus memberika keleluasaan bagi anak dalam bermain hp”<sup>66</sup>

---

<sup>63</sup>Nabila, *Wawancara*, tanggal 27 Juli 2019

<sup>64</sup>Pipin, *Wawancara*, tanggal 04 Agustus 2019

<sup>65</sup>Marleni, *Wawancara*, tanggal 02 Agustus 2019

<sup>66</sup>Ketua RT 01, *Wawancara*, tanggal 04 Agustus 2018

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru lebih memprioritaskan atau lebih mengutamakan membeli buku terlebih dahulu dari kuota hp. Sedangkan dari wawancara dengan orangtua anak dan pemerintah daerah, dapat penulis simpulkan bahwa didalam anak-anak lebih memiliki keinginan untuk membeli buku daripada kuota hp sebenarnya anak sama-sama memiliki keinginan untuk mempunyai kedua hal tersebut. Anak ketika merasa diberikan kewajiban untuk membeli buku dengan jumlah yang lebih dari satu untuk keperluan belajar baik di sekolah ataupun di rumah, anak merasa takut jika tidak bisa membelinya, sedangkan disamping itu anak-anak juga akan selalu menuntut kepada orangtua di rumah untuk membelikan mereka kuota hp agar bisa bermain gadget dengan asyik.

### **c) Menyusun Jadwal**

Menyusun jadwal belajar termasuk juga ke dalam salah satu aspek pengelolaan waktu belajar, dimana dengan adanya jadwal belajar di rumah akan menjadikan aktifitas belajar lebih tertata dengan baik. Berdasarkan hasil observasi peneliti di Kelurahan Pelabuhan Baru, bahwasannya anak di Kelurahan Pelabuhan Baru belum ada yang memiliki jadwal belajar di rumah.<sup>67</sup> Hal ini dilihat dari hasil wawancara

---

<sup>67</sup>Observasi penulis tanggal 27 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

penulis dengan salah satu anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru yaitu dengan Haniah usia 12 tahun mengatakan bahwa: “Saya tidak membuat ataupun mempunyai jadwal belajar baik di rumah maupun di dalam hp saya”<sup>68</sup>

Hal senada juga diungkapkan oleh Ayu usia 12 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungapannya : “Saya tidak ada jadwal belajar di rumah”<sup>69</sup>

Penulis juga mewawancarai Rama usia 12 tahun selaku anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru mengenai apakah ia memiliki jadwal belajar di rumah, Rama pun mengungkapkan: “Saya mempunyai jadwal belajar di rumah, jadwal belajar tersebut saya tulis di kamar saya”<sup>70</sup>

Penulis juga mewawancarai ibu Evi Sahara usia 45 tahun, ia mengatakan bahwa: “Anak saya tidak ada membuat jadwal belajar di rumah, kalau jadwal pelajaran ia punya”<sup>71</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru belum memiliki jadwal belajar di rumah, sedangkan wawancara dengan saudara Rama ketika penulis menanyakan apakah anda memiliki jadwal belajar di rumah, ia mengatakan ada. Dan ketika penulis ingin melihat bentuk

---

<sup>68</sup>Haniah, *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

<sup>69</sup>Ayu, *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

<sup>70</sup>Rama, *Wawancara*, tanggal 29 Juli 2019

<sup>71</sup>Evi, *Wawancara*, tanggal 02 Agustus 2019

jadwal belajarnya ternyata jadwal belajarnya itu bukan merupakan bentuk dari jadwal belajar di rumah melainkan jadwal mata pelajaran di sekolah. Padahal seharusnya jadwal belajar di rumah jika mereka membuatnya akan menjadi salah satu cara atau alternatif bagi mereka dalam mengatur dan mengelola jadwal keseharian mereka agar tersusun dengan baik, baik itu mengenai jadwal belajar di rumah dan sebagainya.

#### **d) Bersikap Tegas**

Bersikap tegas merupakan salah satu dari aspek pengelolaan waktu belajar, agar penggunaan waktu dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan bersikap tegas, diharapkan seseorang dapat memilih secara tepat aktifitas mana yang lebih baik yang harus didahulukan untuk dikerjakan.

Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap anak di Kelurahan Pelabuhan Baru, penulis melihat anak-anak lebih sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain gadget baik sendiri di rumah atau dengan teman-temannya di luar rumah. Ketika mereka sudah merasa jenuh atau bosan dengan bermain gadget mereka biasanya tetap memilih untuk bermain dengan teman-temannya daripada memilih untuk belajar bersama-sama.<sup>72</sup>

Hal ini terbukti dari hasil wawancara penulis, penulis mewawancarai Faizah usia 12 tahun selaku anak SMP di Kelurahan

---

<sup>72</sup>Observasi tanggal 30 Juli 2019

Pelabuhan Baru mengenai sikap tegas dalam memilih antara bermain hp atau belajar ketika waktu luang. Faizah mengungkapkan: “Ketika saya memiliki waktu kosong di rumah, saya lebih memilih untuk bermain hp daripada belajar”<sup>73</sup>

Hal senada juga diungkapkan oleh saudara Ridwan usia 12 tahun selaku anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungkapannya : “Saya lebih suka bermain hp di depan tv daripada belajar ketika ada waktu luang, ketika saya bosan bermain hp, saya keluar rumah bermain dengan teman-teman saya”<sup>74</sup>

Penulis juga mewawancarai Putri Lestari usia 13 tahun selaku anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ia mengungkapkan: “Daripada belajar di rumah, saya lebih sering bermain hp”<sup>75</sup>

Penulis juga mewawancarai ibu Parida Ariani usia 38 tahun, ia mengatakan bahwa: “Sering saya lihat ketika pulang sekolah anak saya pergi bermain dengan teman-temannya di luar rumah, ketika teman-temannya tadi sudah pulang semua, anak saya juga pulang dan mengambil hpnya untuk bermain hp”.<sup>76</sup>

Dari beberapa hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru belum mampu

---

<sup>73</sup>Faizah, *Wawancara*, tanggal 30 Juli 2019

<sup>74</sup>Ridwan, *Wawancara*, tanggal 30 Juli 2019

<sup>75</sup>Putri Lestari, *Wawancara*, tanggal 27 Juli 2019

<sup>76</sup>Parida, *Wawancara*, tanggal 04 Agustus 2019



mengelola waktu mereka terutama waktu untuk belajar di rumah dengan baik. Dilihat dari ungkapan-ungkapan mereka di atas, mereka kebanyakan lebih mengutamakan bermain gadget daripada belajar di rumah ketika ada waktu luang.

**e) Menghindari Penundaan**

Menghindari penundaan juga termasuk ke dalam salah satu aspek pengelolaan waktu belajar. Menghindari penundaan merupakan penangguhan suatu hal hingga terlambat untuk dikerjakan.

Observasi penulis terhadap anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru bahwasannya anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru sebagian dari mereka sudah mengetahui bagaimana cara mengelola waktu belajar mereka di rumah agar tidak tertunda, tetapi pada kenyataannya mereka hanya sebatas mengetahui namun belum mengaplikasikannya dalam bentuk nyata pada aktifitas keseharian mereka di rumah. Penulis melihat anak-anak lebih memilih untuk bermain hp atau bermain dengan teman-teman mereka daripada belajar di rumah, mereka akan belajar ketika ada tugas dari sekolah yang sifatnya harus selesai hari ini juga karena mau dikumpulkan besok, jika tidak begitu mereka lebih sering menunda tugas atau pekerjaan mereka sehingga semua tugas dikerjakan dengan serba terburu-buru tanpa ada

pengelolaan waktu yang baik di rumah.<sup>77</sup> Hal ini terbukti dari hasil wawancara penulis dengan saudara Nabila usia 13 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru tentang bagaimana cara mengatur waktu belajar agar tidak tertunda, ia mengatakan: “Cara saya mengatur waktu saya, ketika waktu belajar saya gunakan untuk belajar sesudah itu main hp lagi”<sup>78</sup>

Penulis juga mewawancarai Tia anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, mengatakan: “Agar waktu belajar saya tidak tertunda, saya mencoba tidak terlalu bergantung dengan gadget, dan mengutamakan aktifitas belajar di rumah”<sup>79</sup>

Penulis juga mewawancarai Haniah anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ia mengatakan: “Agar waktu belajar saya tidak tertunda, hp saya biasanya di sita sama orangtua saya agar saya fokus belajar di rumah”<sup>80</sup>

Penulis juga mewawancarai ibu Yeni usia 55 tahun, ia mengatakan: “Semenjak anak saya memasuki SMP, jarang sekali saya melihat ia belajar di rumah, palingan ia belajar ketika ada pr dari sekolah, jika tidak ada pr dia tidak belajar”<sup>81</sup>

---

<sup>77</sup>Observasi tanggal 26 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

<sup>78</sup>Nabila, *Wawancara*, tanggal 27 Juli 2019

<sup>79</sup>Tia, *Wawancara*, tanggal 20 Juli 2019

<sup>80</sup>Haniah, *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

<sup>81</sup>Yeni, *Wawancara*, tanggal 02 Agustus 2019

Disamping itu penulis juga mewawancarai ketua RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru, ia mengatakan :

“Dalam mengelola waktu belajar di rumah agar tidak tertunda, antara orangtua dengan anak harus ada kerjasama yang baik, ketika anak jarang meluangkan waktu untuk belajar di rumah, kita semata-mata tidak bisa menyalahkan anak begitu saja, karena ketika anak sudah memasuki usia SMP tidak semua dari mereka sudah bisa secara mandiri mengatur dan mengelola waktu mereka dengan baik, disini orangtua lah yang harus membantu anak agar mereka bisa mengelola waktu belajar mereka dengan baik”.<sup>82</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru belum bisa mengelola waktu belajar mereka di rumah secara optimal. Anak-anak memiliki sedikit sekali kesadaran akan rasa kewajiban untuk belajar di rumah. Anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru belum mampu mengatur waktu mereka antara waktu belajar dengan waktu bermain gadget, sehingga disini orangtua dituntut harus bisa berperan secara aktif untuk membantu anak dalam mengatur waktu belajar mereka dengan baik.

#### **f) Meminimalkan Waktu yang Terbuang**

Meminimalkan waktu yang terbuang juga termasuk ke dalam salah satu aspek dalam pengelolaan waktu belajar. Dengan memanfaatkan waktu kita sebaik mungkin dapat meminimalkan waktu yang terbuang secara sia-sia. Berdasarkan hasil observasi penulis terhadap anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru bahwasannya anak-

---

<sup>82</sup>ketua RT 01, *Wawancara*, tanggal 04 Agustus 2019

anak sedikit sekali menyisakan sebagian waktu mereka untuk belajar di rumah. Padahal dengan adanya belajar di rumah sepulang sekolah dapat memberikan manfaat tersendiri bagi mereka salah satu diantaranya ialah mereka bisa mengingat kembali pelajaran yang dibahas ketika di sekolah tadi dan sebagainya.<sup>83</sup>

Hal ini terlihat dari wawancara penulis dengan Vadel usia 12 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru tentang diisi dengan aktifitas apa saja waktu kalian agar tidak terbuang sia-sia, ia mengatakan: “Ketika sepulang sekolah saya langsung sholat, kemudian saya makan dan setelah makan saya lanjutkan dengan bermain game di hp saya”<sup>84</sup>

Penulis juga mewawancarai Ridwan usia 12 tahun selaku anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru, ungkapnya: “Agar waktu luang saya tidak terbuang sia-sia, ketika pulang sekolah saya istirahat sebentar, setelah itu saya makan kemudian dilanjutkan dengan nonton tv sambil bermain hp”<sup>85</sup>

Penulis juga mewawancarai bapak Setio Aji usia 55 tahun, ia mengatakan: “Anak saya biasanya ketika pulang dari sekolah jarang

---

<sup>83</sup>Observasi tanggal 27 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

<sup>84</sup>Vadel, *Wawancara*, tanggal 30 Juli 2019

<sup>85</sup>Ridwan, *Wawancara*, tanggal 30 Juli 2019

sekali memilih untuk belajar di rumah, ia lebih sering bermain hp di kamar atau bersama temannya ketika temannya main kerumah”<sup>86</sup>

Dari wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru lebih memprioritaskan bermain hp daripada waktu mereka digunakan untuk belajar atau segera mengerjakan PR dari sekolah. Padahal ketika mereka mampu mengatur waktu dengan baik, maka akan banyak aktifitas yang lebih bermanfaat yang bisa dilakukan daripada memilih untuk bermain hp dengan cuma-cuma.

#### **g) Kontrol Terhadap Waktu**

Kontrol terhadap waktu juga termasuk ke dalam salah satu aspek pengelolaan dalam waktu belajar. Dengan adanya pengontrolan waktu, diharapkan seseorang dapat membatasi dirinya dari berbagai hal yang kurang bermanfaat. Misalnya penggunaan gadget, jika seseorang tidak mampu melepaskan diri mereka dari gadget, lama kelamaan orang tersebut akan mengalami kesulitan dalam pengontrolan waktu antara mengatur waktu bermain gadget, waktu belajar dan mengatur waktu dalam aktifitas lainnya. Dari hasil observasi penulis terhadap anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru adalah dalam pengontrolan diri agar mereka tidak tergantung kepada gadget secara terus menerus, anak-anak

---

<sup>86</sup>Setio Aji, *Wawancara*, tanggal 02 Agustus 2019

SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru lebih memilih untuk bermain dengan teman-temannya diluar rumah daripada belajar di rumah.<sup>87</sup>

Hal ini terlihat dari hasil wawancara penulis dengan Rama usia 12 tahun anak SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru tentang bagaimana cara mengontrol diri dari penggunaan gadget, ia menyatakan bahwa: “Agar saya tidak terlalu tergantung dengan gadget, biasanya saya memilih untuk pergi bermain diluar dengan teman-teman saya”<sup>88</sup>

Hal senada juga diucapkan saudara Ridwan, ia mengatakan: “Biasanya saya sering pergi keluar bermain dengan teman saya, agar saya tidak selalu bermain dengan hp”.<sup>89</sup>

Penulis juga mewawancarai ibu Pipin Aggraini usia 31 tahun, ungkapannya: “Anak saya mana bisa tidak bermain hp, pasti pulang sari sekolah hp itulah yang ia pegang. Ketika hpnya dicas palingan ia main keluar rumah bersama teman-temannya daripada memilih untuk belajar di rumah”.<sup>90</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru biasanya dalam mengontrol diri mereka dari penggunaan gadget, mereka lebih memilih bermain keluar

---

<sup>87</sup>Observasi tanggal 29 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

<sup>88</sup>Rama, *Wawancara*, tanggal 29 Juli 2019

<sup>89</sup>Ridwan, *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

<sup>90</sup>Pipin Aggraini, *Wawancara*, tanggal 29 Juli 2019

dengan teman-temannya daripada digunakan waktu mereka untuk belajar di rumah.

### **3. Dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru**

Dalam penggunaan gadget, sudah barang tentu akan menimbulkan dampak positif dan negatif terhadap penggunanya. Ketika orang sudah mengenal salah satu teknologi yang canggih seperti gadget maka orang tersebut harus mampu mengontrol diri dalam penggunaan gadget, apakah gadget yang digunakan ingin dibawa ke arah yang membawa dampak positif atau malah sebaliknya. Itu semua tergantung individu masing-masing dalam mengontrol diri dari penggunaan gadget.

Mengenai dampak negatif yang ditimbulkan dari penggunaan gadget, penulis mengobservasi anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru merasakan dampak negatif dari penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar mereka.<sup>91</sup> Penulis mewawancarai Bunga usia 12 tahun selaku anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru mengenai negatif dari gadget, ia mengatakan: “Dampak negatif dari hp saya menjadi jarang belajar”<sup>92</sup>

---

<sup>91</sup>Observasi tanggal 27 Juli 2019 di Kelurahan Pelabuhan Baru

<sup>92</sup>Bunga, *Wawancara*, tanggal 27 Juli 2019

Hal senada juga disampaikan oleh Manda usia 12 tahun, ia mengatakan: “Dampak negatif dari gadget, saya menjadi lupa waktu”<sup>93</sup>

Penulis juga mewawancarai Faizah usia 12 tahun, ia mengatakan :

“Saya merasa tidak ada dampak positif dari hp itu terhadap diri saya, sedangkan dampak negatifnya yang saya rasakan ialah waktu saya banyak terbuang akibat bermain gadget secara berlebihan dan saya menjadi tidak fokus dalam belajar”<sup>94</sup>

Penulis juga mewawancarai Haniah, ia mengatakan: “Dampak negatif dari gadget ialah bisa merusak mata dan saya menjadi jarang sekali belajar”<sup>95</sup>

Penulis juga mewawancarai ibu Santika Murni usia 49 tahun, ia mengatakan :

“Dengan adanya hp anak saya, saya bisa menghubungi keluarga, sanak saudara yang jauh. Disamping itu dengan saya memberikan anak saya hp, saya harap bisa membantu ia dalam belajar, mencari jawaban dari soal yang susah yang jawabannya tidak ada dibuku. Buruknya dari hp, anak saya menjadi jarang belajar di rumah”<sup>96</sup>

Wawancara dengan ketua RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru, ungkapannya :

“Yang saya lihat dengan orangtua memberikan anak hp, anak-anak sedikit sekali memanfaatkan gadget mereka sebagai media dalam belajar, padahal dimasa sekarang hp hadir di tengah masyarakat memberikan berbagai fitur atau aplikasi yang sangat menarik terutama bagi anak sehingga anak-anak tidak bosan melihat dan menggunakannya, di samping itu orangtua yang sulit menggunakan gadget atau dikenal dengan istilah gaktek (gagap

---

<sup>93</sup>Manda, *Wawancara*, tanggal 27 Juli 2019

<sup>94</sup>Faizah, *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

<sup>95</sup>Haniah , *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

<sup>96</sup>Santika Murni, *Wawancara*, tanggal 02 Agustus 2019



teknologi) membuat orangtua sulit mengontrol anak dari penggunaan gadget. Sehingga gadget dapat memberikan efek yang kurang baik bagi anak, terutama dari segi waktu belajar, anak-anak menjadi lupa waktu, jarang belajar di rumah bahkan tidak fokus belajar ketika mereka sudah mengenal dunia gadget”.<sup>97</sup>

Dari hasil wawancara di atas dapat penulis simpulkan bahwa anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru banyak merasakan kehadiran gadget bermanfaat hanya sebatas media komunikasi dan hiburan saja, sedikit sekali anak yang memanfaatkan gadget mereka sebagai sarana belajar apalagi sarana ibadah, padahal jika dipikir gadget sebenarnya mampu memberikan sumbangsih yang lebih dari itu seperti dengan gadget seorang anak seharusnya bisa memanfaatkannya dengan mendownload atau membuka berbagai aplikasi / konten menarik yang dapat membantu mereka dalam belajar.

Sedangkan dari dampak negatif gadget mereka sudah mengetahui bahkan merasakannya, seperti dengan adanya gadget jadi jarang belajar, tidak fokus ke belajar, menyita waktu, merusak mata dan sebagainya. Namun mirisnya, anak-anak di Kelurahan Pelabuhan Baru hanya sekedar tahu tetapi belum mampu meminimalisir berbagai dampak negatif gadget tersebut yang mereka rasakan dalam keseharian mereka di rumah.

### **C. Pembahasan**

---

<sup>97</sup>Ketua RT 01, *Wawancara*, tanggal 04 Agustus 2019

## **1. Penggunaan gadget terhadap anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru**

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar anak di rumah hanya dirasakan manfaatnya sebatas media hiburan dan komunikasi, sedikit sekali anak-anak yang menggunakan gadget mereka dalam memperoleh informasi dan sarana ibadah. Penggunaan gadget tentunya memberikan dua sisi pada diri anak, pertama anak akan merasakan manfaat dari penggunaan gadget sebagai media informasi apabila anak bisa menempatkan penggunaan gadget tersebut sebagai media untuk memperoleh pengetahuan. Penggunaan gadget jika tidak bisa dikontrol dengan baik maka akan membawa akibat buruk bagi anak salah satunya dari segi waktu belajar anak akan terganggu, dari segi kesehatan dapat merusak mata jika digunakan secara berlebihan dan sebagainya. Namun jika anak mampu menempatkan penggunaan gadget terutama dalam pengelolaan waktu belajar, maka tanpa disadari penggunaan gadget tersebut berdampak positif bagi anak karena dapat membantu anak dalam mengelola waktu belajar di rumah.

## **2. Pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru**

Berdasarkan temuan dan penelitian menggambarkan informasi yang sesuai dengan rumusan masalah dengan maksud pengelolaan waktu belajar anak yaitu bagaimana pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti peroleh dari hasil

wawancara yang dilakukan oleh pemerintah daerah, anak dan orangtua, bahwa waktu belajar anak di rumah belum terkelola dengan baik. Pada kenyataannya, anak-anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan belum memiliki jadwal belajar di rumah, anak-anak belum memiliki kesadaran dan merasakan manfaat belajar di rumah akan mengubah mereka dari tidak tahu menjadi tahu, bahkan dengan adanya belajar di rumah dapat membuka wawasan mereka untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai informasi yang ada.

Penjelasan tersebut juga hampir sama dengan teori yang mengatakan bahwa “Belajar adalah usaha mengubah tingkah laku yang akan membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, minat, watak dan penyesuaian diri”.<sup>98</sup>

Pengelolaan waktu belajar menjadi cara agar anak bisa membagi waktu mereka dengan baik antara waktu belajar dengan waktu bermain gadget. Dalam mengelola waktu belajar anak di rumah agar terkelola dengan baik, ada beberapa hal yang harus di perhatikan dan dilakukan diantaranya ialah :

- a) Anak-anak harus memiliki kesadaran tersendiri dalam mengatur waktu belajar di rumah
- b) Harus mampu melepaskan diri dari gadget ketika ingin belajar
- c) Memiliki jadwal belajar di rumah

- d) Membatasi diri dalam menggunakan gadget, mengatur waktu belajar di rumah secara berkesinambungan
- e) Memanfaatkan gadget tidak hanya sekedar media hiburan akan tetapi bisa lebih dimanfaatkan dalam sarana belajar dan ibadah

### **3. Dampak negatif penggunaan gadget dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru**

Dari berbagai hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang penulis lakukan dan penulis temui di lapangan. Hasil penelitian penulis bahwa anak-anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan baru belum bisa mengelola waktu belajar mereka dengan baik. Hal ini dilihat dari penggunaan gadget yang mereka gunakan tidak bisa mereka manfaatkan sebagai media belajar maupun sarana ibadah. Hal ini ditandai dengan wawancara penulis terhadap salah satu anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru, Haniah mengatakan: “Dampak negatif dari gadget ialah bisa merusak mata dan saya menjadi jarang sekali belajar”<sup>99</sup>

Dalam kegiatan sehari-hari di rumah, anak-anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru lebih sering menggunakan gadget mereka untuk hiburan seperti bermain game, mendengarkan musik, jarang sekali anak-anak memanfaatkan gadget mereka sebagai sarana dalam mengelola waktu belajar. Sehingga kehadiran gadget membuat mereka jarang belajar dirumah dan waktu belajar mereka menjadi tidak terkelola dengan baik.

---

<sup>99</sup>Haniah , *Wawancara*, tanggal 31 Juli 2019

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) Dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru dapat disimpulkan sebagai berikut:

*Pertama*, Penggunaan gadget terhadap anak di Kelurahan Pelabuhan baru, gadget hanya sebatas berpengaruh sebagai media hiburan bagi anak-anak. Jarang sekali anak-anak memanfaatkan gadget mereka sebagai sarana dalam belajar apalagi ibadah. Anak-anak usia SMP di Kelurahan Pelabuhan Baru pun merasakan dengan adanya gadget mereka jadi jarang belajar karena waktu belajar mereka tersita dengan bermain gadget.

*Kedua*, pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru. Anak-anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan belum memiliki jadwal belajar di rumah, anak-anak belum memiliki kesadaran dan merasakan manfaat belajar di rumah akan mengubah mereka dari tidak tahu menjadi tahu, bahkan dengan adanya belajar di rumah dapat membuka wawasan mereka untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai informasi yang ada.

*Ketiga*, dampak negatif penggunaan gadget (handphone) dalam pengelolaan waktu belajar anak usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru, dalam penggunaan gadget anak-anak belum mampu memanfaatkan gadget untuk mengelola

waktu belajar mereka di rumah dengan baik. Hal ini dilihat dari sulitnya anak-anak melepaskan diri dari penggunaan gadget, lemahnya kontrol orangtua dalam membatasi penggunaan gadget ketika jam belajar di rumah.

## **B. Saran**

Berdasarkan dari pengkajian hasil penelitian dilapangan maka peneliti bermaksud memberikan saran semoga dapat bermanfaat bagi oranglain maupun bagi peneliti yang selanjutnya, yaitu sebagai berikut:

### 1. Pemerintah Daerah (Ketua RT)

- a. Sebaiknya ketua RT bisa menerapkan semacam peraturan yang berkenaan dengan batas waktu penggunaan gadget bagi anak agar waktu belajar mereka tidak tersita.
- b. Pemerintah daerah sebaiknya melakukan kerjasama antara orangtua anak dan pihak sekolah dalam mengadakan sosialisasi tentang berbagai informasi yang berkenaan dengan pengaruh gadget terhadap anak, peran orangtua dan pihak sekolah dalam mengontrol anak dari penggunaan gadget dan sebagainya.

### 2. Orangtua

Sebaiknya selaku orangtua harus bisa menjadi daya kontrol bagi anak dalam penggunaan gadget sehingga waktu belajar anak di rumah dapat terkelola dengan baik.

### 3. Anak

Dalam penggunaan gadget, anak harus bisa mengatur waktu mereka antara belajar dengan bermain gadget. Pengontrolan diri dari penggunaan gadget

harus bisa dilakukan seperti dengan tidak terlalu terganggu dengan gadget, mengelola waktu belajar mereka di rumah dengan baik seperti membuat jadwal belajar di rumah dan sebagainya.

#### 4. Bagi peneliti selanjutnya

Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan bagi peneliti selanjutnya yang tertarik untuk meneliti tentang penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar anak di rumah adalah: Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan serta mengkaji lebih banyak referensi tentang teori penggunaan gadget maupun pengelolaan waktu belajar agar hasil penelitiannya dapat lebih baik dan lebih lengkap lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin dan Beni Ahmad Saebani, 2000, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Pustaka Setia)
- Anggraeni, Aisyah, and Hendrizal Hendrizal. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kehidupan Sosial Para Siswa Sma." *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 13, no. 1 (2018)
- Arif Gosita, 1992, *Masalah perlindungan Anak*, (Jakarta : Sinar Grafika, 1992)
- Atik Dwi Susanti, 2018, Pengaruh Pemanfaatan Gadget Dalam Aktivitas Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ppkn Siswa Di Kelas Xi Iis Sma Negeri 1 Seputih Mataram. *Skripsi*. Fkip Universitas Lampung Bandar Lampung
- Bahrur Rosyidi Duraisy, "Manajemen Waktu (Konsep dan Strategi)", <https://bahrurrosyididuraisy.wordpress.com/>, diakses 08 Mei 2019 pukul 21.00 WIB
- Departemen Agama RI, 2005, *al-Qur'an dan terjemahnya*, (Jawa Barat: Diponegoro)
- Depdikbud, 1994, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1994)
- Hastuti, 2012, *Psikolog Perkembangan Anak*, (Yogyakarta: Tugu Publisher)
- [http://kenangankuliah11.blogspot.com/2017/09/meningkatkan-manajemen waktu-siswa.html](http://kenangankuliah11.blogspot.com/2017/09/meningkatkan-manajemen-waktu-siswa.html)  
diakses pada tanggal 27 Juli 2019 pukul 15.10 WIB
- Irawan, Jaka, and Leni Armayati. "Pengaruh Kegunaan Gadget terhadap Kemampuan Bersosialisasi Remaja." *An-Nafs* 8, no. 2 (2013): 29-38.



Jessica, 2018. Pahami 7 Trik Mengatur Waktu Belajar Secara Efektif dan Efisien.

Diakses dari <https://www.educenter.id/paham-trik-mengatur-waktu-belajar-secara-efektif-dan-efisien/> pada tanggal 10 Mei 2019 pukul 20.30 WIB

Kuncoro, Panji Wahyu, and Ina Ratnamiasih. "*Analisis Dampak Penggunaan Smartphone Pada Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Pasundan Di Bandung.*" PhD diss., Perpustakaan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unpas Bandung, 2018.

Kusuma, Yuliandi dan D. Ardhy Artanto, 2011, *Internet untuk Anak Tercinta*. (Jakarta : PT Gramedia Widiasarana Indonesia)

Leman, 2007, *The Best of Chinese Life Philosophies*. (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama)

Lexy J. Moleong, 2006, *Metodelogi penelitian*, (Bandung: Remaja Rosdakarya)

Moh. Nazir, 1998, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghallia Indonesia)

Muhamad Akram, 2010, *Time Habit Kebiasaan Efektif Mengelola Waktu*. (Yogyakarta: Pustaka Marwa)

Muhammad Abdul Jawwad, 2004, *Menjadi Manajer Sukses*. (Jakarta: Gema Insani)

Novi Sri Pujiyanto, 2017, Studi Kasus Gadget, Permainan Tradisional, Dan Hasil Belajar Siswa Kelas V Di Gugus Irawan Kecamatan Masaran Kabupaten Sragen. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan Unnes

- Pratama, Y. A. 2015. Dampak Positif dan Negatif dalam Menggunakan Gadget. Diskses dari [www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/](http://www.jendelaberita.com/2015/dampak-positif-dan-negatif-dalam-menggunakan-gadget/) pada tanggal 28 November 2018 pukul 20.33 WIB.
- Puji Asmaul Chusna, Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak, (*Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*) Vol. 17, No. 2, November 2017
- Rachmatullah, Rafid. "*Peranan Orang Tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak Di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten.*", FKIP Unpas, 2017.
- Rachmatullah, Rafid. "Peranan Orang tua Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Gadget Pada Anak di Desa Cikatomas Kecamatan Cilograng Kabupaten Lebak Provinsi Banten.", fkip unpas, 2017.
- Rohmah, C. O. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta". *Skripsi*. Fakultas Ekonomi UNY.
- Saipul Annur, 2000, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press)
- Slameto, 2010, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta: PT Rineka Cipta)
- Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta)
- Suharsimi Arikunto, 1998, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: PT.RinekaCipta)

Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. RinekaCipta)

Therese Hoff Macan, "Time Management : Test of a Process Model", 1994, *Journal of Applied Psychology* 1994, Vol. 79. No. 3, p. 381- 391, American Pschycological Association.

Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS, 2006, (Bandung: Citra Umbara)

Wahyu Novitasari, Nurul Khotimah. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *PAUD Teratai* 5, no. 3 (2016).

Wijanarko, Jarot & Setiawati, Ester. 2016. *Ayah Baik-Ibu Baik Parenting Era Digital*. (Jakarta: Keluarga Indonesia Bahagia)

Yusuf Qardhawi, 2014, *Manajemen Waktu dalam Islam, Terj. Ma'mun Abdul Aziz*, (Jakarta: Firdauss Pressindo)

L

A

M

P

I

R

A

N











## PEDOMAN WAWANCARA

Variabel	Indikator	Pertanyaan
Penggunaan Gadget	1. Aplikasi atau konten yang digunakan	a. Aplikasi apa saja yang ada di dalam gadget anda ? b. Aplikasi apa yang sering anda buka ? c. Apakah ada aplikasi / konten Islami di dalam gadget anda ? d. Apakah ada aplikasi / konten belajar di dalam gadget anda ?
	2. Manfaat atau kegunaan	a. Digunakan untuk apa saja gadget anda ? 1) Komunikasi 2) Hiburan 3) Informasi 4) Ibadah b. Seberapa sering anda menggunakannya ?
Pengelolaan Waktu Belajar	1. Menetapkan tujuan	a. Apakah anda pernah menulis atau membuat tujuan hidup anda ? b. Apakah anda membuat kata-kata motivasi di rumah atau di hp anda ?
	2. Menyusun prioritas	a. Manakah yang lebih anda prioritaskan, membeli kuota hp atau membeli buku ?
	3. Menyusun jadwal	a. Apakah anda mempunyai jadwal belajar di rumah ? b. Dimana anda membuat jadwal belajar tersebut ?
	4. Bersikap tegas	a. Bagaimana anda menyikapi penggunaan gadget dalam keseharian anda agar

		waktu belajar anda terkelola dengan baik ?
	5. Menghindari penundaan	a. Agar waktu belajar anda tidak tertunda, bagaimana cara anda mengaturnya ?
	6. Meminimalkan waktu yang terbuang	a. Bagaimana cara anda memaksimalkan waktu belajar anda di rumah ?
	7. Kontrol terhadap waktu	a. Bagaimana cara anda mengelola waktu belajar anda di rumah ? b. Bagaimana cara anda mengontrol diri anda dari penggunaan gadget ?
Dampak penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar		
	2. Dampak negatif gadget	a. Apakah gadget berdampak negatif terhadap anda ? b. Bagaimana dampak negatif tersebut ?
	3. Dampak positif pengelolaan waktu belajar	a. Apakah pengelolaan waktu belajar berdampak positif terhadap anda ? b. Bagaimana dampak positif tersebut ?
	4. Dampak negatif pengelolaan waktu belajar	a. Apakah pengelolaan waktu belajar berdampak negatif terhadap anda ? b. Bagaimana dampak negatif tersebut ?
	5. Penggunaan gadget terhadap pengelolaan waktu belajar	a. Apakah penggunaan gadget mengurangi waktu belajar anda ? b. Apakah gadget membantu anda dalam belajar ? c. Apakah gadget membantu anda dalam mengelola waktu belajar, contohnya seperti apa ?

### **Biodata keluarga yang diwawancara**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penulis dengan sejumlah orangtua beserta pemerintah daerah di Kelurahan Pelabuhan Baru mengenai biodata keluarga yang masuk kedalam wilayah penelitian penulis dapat dijabarkan sebagai berikut :

a. Endang Setiawati

Merupakan anak dari ayah yang bernama Setio Aji dan ibu bernama Suryani. Ayah saudara Tia berumur 55 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan saat ini bekerja sebagai buruh. Sedangkan ibu berumur 48 tahun, pendidikan terakhirnya hanya sebatas SD dan bekerja sebagai cuci gosok. Endang Setiawati saat ini merupakan pelajar di SMPN 06 Kesambe Lama.

b. Nabila Rahmayanti

Merupakan anak dari ayah yang bernama M. Yakub dan ibu bernama Evi Sahara. Ayah saudara Nabila berumur 48 tahun, pendidikan terakhirnya SLTP dan bekerja sebagai penjahit. Sedangkan ibunya berumur 45 tahun, pendidikannya juga sebatas SLTP dan bekerja sebagai penjual nasi uduk. Nabila saat ini merupakan pelajar di SMPN 02 Sukowati.

c. Bunga

Merupakan anak dari ayah yang bernama Musmuliadi dan ibu bernama Parida Ariani. Ayah saudara Bunga berumur 41 tahun, pendidikan terakhirnya SLTP dan bekerja sebagai swasta. Sedangkan ibunya berumur

38 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai IRT. Bunga saat ini merupakan pelajar di SMPN 02 Sukowati.

d. Putri Shava Syavela

Merupakan anak dari ayah yang bernama Syarial dan ibu bernama Nurlena. Ayah saudari Putri berumur 47 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai swasta. Sedangkan ibunya berumur 43 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai IRT. Putri saat ini merupakan pelajar di SMPN 02 Sukowati.

e. Haniah Wardah

Merupakan anak dari ayah yang bernama Toni Irawan dan ibu bernama Etik. Ayah saudari Haniah berumur 45 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai supir. Sedangkan ibunya berumur 43 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai pedagang. Haniah saat ini merupakan pelajar di SMPN 02 Sukowati.

f. Putri Lestari

Merupakan anak dari ayah yang bernama Akuik dan ibu bernama Marleni. Ayah saudari Putri berumur 42 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai swasta. Sedangkan ibunya berumur 38 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai IRT. Putri saat ini merupakan pelajar di SMPN 05 Dwi Tunggal.

g. Aulia Qalbi Amanda

Merupakan anak dari ayah yang bernama Ujang Herman dan ibu bernama Herlinda. Ayah saudara Manda berumur 48 tahun, pendidikan terakhirnya SLTP dan bekerja sebagai penjahit. Sedangkan ibunya berumur 44 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai IRT. Manda saat ini merupakan pelajar di SMPN 02 Sukowati.

h. Rizky Junika Azratul Qumairah

Merupakan anak dari ayah yang bernama Bukhari Muslim dan ibu bernama Santika Murni. Ayah saudara Kiki berumur 50 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai swasta. Sedangkan ibunya berumur 49 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai IRT. Kiki saat ini merupakan pelajar di SMPN 05 Dwi Tunggal.

i. M. Vadel Afasya

Merupakan anak dari ayah yang bernama Afriadi Hanafi dan ibu bernama Pipin Aggraini. Ayah saudara Vadel berumur 33 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai penjaga sekolah. Sedangkan ibunya berumur 31 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai penjual jajanan sekolah. Vadel saat ini merupakan pelajar di SMPN 02 Sukowati.

j. M. Rama Arjun Saputra

Merupakan anak dari ayah yang bernama Alek Nurdin dan ibu bernama Yeni. Ayah saudara Rama berumur 59 tahun, pendidikan terakhirnya SD dan bekerja sebagai penjual batagor keliling. Sedangkan

ibunya berumur 55 tahun, pendidikan terakhirnya SD dan bekerja sebagai penjual es kul kul. Rama saat ini merupakan pelajar di Mts Baitul Makmur.

k. Faizah Ayu

Merupakan anak dari ayah yang bernama Usman Nasir dan ibu bernama Syamsuri. Ayah saudari Ayu berumur 50 tahun, pendidikan terakhirnya SLTP dan bekerja sebagai tukang ojek. Sedangkan ibunya berumur 46 tahun, pendidikan terakhirnya SLTP dan bekerja sebagai IRT. Ayu saat ini merupakan pelajar di SMP Kreatif Aisyiyah.

l. Ridwan

Merupakan anak dari ayah yang bernama Yan dan ibu bernama Tiniawati. Ayah saudara Ridwan berumur 39 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai penjahit. Sedangkan ibunya berumur 36 tahun, pendidikan terakhirnya SLTA dan bekerja sebagai IRT. Ridwan saat ini merupakan pelajar di MTs Baitul Makmur.

## Panduan wawancara dengan anak usia SMP

Nama Informan : Endang Setiawati

Usia : 13 Tahun

Tgl/Hari : Sabtu, 20 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 15.15 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Aplikasi atau konten apa saja yang ada di dalam gadget yang sering anda buka	Aplikasi yang ada di dalam gadget saya yaitu <i>facebook, youtube</i> dan <i>google</i> , adapun aplikasi yang sering saya buka adalah <i>facebook, youtube</i> sering saya gunakan untuk mendengarkan musik seperti lagu <i>black pink</i> .
2	Adakah aplikasi atau konten Islami dan aplikasi belajar di dalam gadget anda	Aplikasi atau konten Islami maupun belajar di hp saya tidak ada
3	Bagaimana cara anda mengatur waktu belajar anda agar tidak tertunda	Agar waktu belajar saya tidak tertunda, saya mencoba tidak terlalu bergantung dengan gadget, dan mengutamakan aktifitas belajar di rumah
4	Apakah gadget dapat membantu anda dalam belajar atau malah mengurangi waktu belajar anda	Gadget tidak bisa membantu saya dalam belajar, malah gadget bisa mengurangi waktu saya dalam belajar
5	Apakah anda pernah membuat tujuan hidup anda	Saya tidak pernah membuat tujuan hidup saya baik dibuku maupun di hp
6	Apakah anda pernah membuat kata motivasi	Saya tidak pernah membuatnya
7	Manakah yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku atau kuota hp	Membeli buku
8	Bagaimana cara anda	Tidak terlalu tergantung dengan gadget,

	mengatur diri dari penggunaan gadget	mengutamakan aktifitas belajar di rumah
9	Bagaimana cara anda mengontrol diri dari hp ketika ingin belajar	Dengan cara mematikan hp ketika ingin belajar
10	Apakah gadget berdampak positif terhadap anda	Tidak
11	Apakah gadget berdampak negatif terhadap anda	Iya, dihp sering muncul situs yang tidak boleh dilihat, dengan hp saya menjadi jarang belajar
12	Apakah pengelolaan waktu belajar berdampak positif terhadap anda	Iya
13	Apakah dampak positifnya	Jam belajar saya menjadi tertata dengan baik
14	Apakah gadget mengurangi waktu belajar anda	Iya
15	Apakah gadget membantu anda dalam belajar	Tidak



## Panduan wawancara dengan anak usia SMP

Nama Informan : Putri Lestari

Usia : 14 Tahun

Tgl/Hari : Sabtu, 20 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 14.44 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Aplikasi atau konten apa saja yang ada di dalam gadget yang sering anda buka	Aplikasi yang sering saya gunakan adalah <i>facebook</i> , dan <i>whatsapp</i> dari sekian banyak aplikasi yang ada di dalam gadget saya
2	Adakah aplikasi atau konten Islami dan aplikasi belajar di dalam gadget anda	Aplikasi Islami tidak ada, aplikasi belajar juga tidak ada, termasuk 91usic-musik Islam juga tidak ada
3	Digunakan untuk apa saja gadget anda	Saya sering menggunakannya sebagai alat komunikasi
4	Apakah anda pernah menulis tujuan hidup anda	Tidak
5	Apakah anda pernah menulis kata motivasi	Tidak
6	Mana yang lebih anda prioritaskan membeli buku atau kuota hp	Membeli kuota hp
7	Apakah anda mempunyai jadwal belajar dirumah	Tidak
8	Apakah gadget berdampak negatif terhadap anda	Iya, dengan menggunakan gadget saya menjadi jarang belajar
9	Apakah gadget mengurangi waktu belajar anda	Iya

## Panduan wawancara dengan orangtua

Nama Informan : Ibu Suryani

Usia : 48 Tahun

Tgl/Hari : Selasa, 30 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 14.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Aplikasi atau konten apa saja yang ada di dalam gadget yang sering anak anda buka	Anak saya biasanya sering menggunakan hpnya untuk <i>facebook</i> dengan teman-temannya dan saya sering melihat ia menggunakan hp untuk melihat video menyanyi

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Riki

Usia : 14 Tahun

Tgl/Hari : Sabtu, 27 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 13.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Digunakan untuk apa saja gadget anda	Gadget yang saya miliki sering saya gunakan sebagai sarana hiburan, saya sering menggunakannya untuk bermain game bola dan mobil
2	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Facebook, youtube, game
3	Apakah ada aplikasi belajar didalam gadget anda	Tidak
4	Apakah ada aplikasi Islami didalam gadget anda	Tidak
5	Apakah anda pernah membuat tujuan hidup anda	Tidak
6	Apakah anda pernah membuat kata motivasi	Tidak
7	Apakah anda mempunyai jadwal belajar dirumah	Saya tidak mempunyai jadwal belajar di rumah
8	Bagaimana cara anda mengontrol diri dari penggunaan gadget	Ketika saya tidak bermain hp, saya pergi bermain keluar rumah bersama teman-teman saya
9	Mana yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku atau kuota hp	Membeli buku
10	Apakah gadget berdampak negatif terhadap anda	Ya, dengan bermain gadget saya lupa waktu dan jarang belajar

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Putri Shava Syafela

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Senin, 29 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 15.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Digunakan untuk apa saja gadget anda	Gadget saya gunakan untuk komunikasi dengan keluarga dan teman-teman. Dan juga saya gunakan untuk hiburan
2	Apakah pengelolaan waktu belajar berdampak positif atau negatif terhadap anda, bagaimana dampaknya	Dampak positif dari pengelolaan waktu belajar bisa membuat nilai-nilai di sekolah lebih tinggi, tugas-tugas dari sekolah bisa dikerjakan
3	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Youtube, game, whatsapp
4	Apakah anda mempunyai aplikasi belajar atau aplikasi Islami	Tidak
5	Apakah anda pernah membuat tujuan hidup anda	Tidak
6	Apakah anda pernah membuat kata motivasi	Tidak
7	Apakah anda mempunyai jadwal belajar di rumah	Saya tidak mempunyai jadwal belajar di rumah
8	Bagaimana cara anda mengontrol diri dari penggunaan gadget	Mematikan hp ketika ingin belajar
9	Apakah gadget berdampak negatif terhadap anda	Ya, saya menjadi malas belajar di rumah

## Panduan wawancara dengan orangtua

Nama Informan : Ibu Etik

Usia : 43 Tahun

Tgl/Hari : Jum'at, 02 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 10.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Digunakan untuk apa saja gadget anak anda	Ketika saya melihat anak saya bermain hp di rumah, ia sering menggunakannya sebagai media hiburan, seperti mendengar musik, membuka <i>facebook</i> dan sebagainya

## Panduan wawancara dengan pemerintah daerah

Nama Informan : Bapak Abdullah

Usia : 50 Tahun

Tgl/Hari : Minggu, 04 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 16.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Biasanya gadget sering digunakan untuk apa saja bagi anak	Terkadang dengan memberikan anak kita sebuah <i>gadget</i> menjadi serba salah, ketika anak belum mampu menempatkan penggunaan <i>gadget</i> dengan baik, maka <i>gadget</i> tersebut akan membuat mereka menjadi terlena dengan berbagai macam tontonan dan aplikasi yang ada di <i>gadget</i> , dengan begitu orangtua anak harus mampu dan peka dalam mengontrol anak ketika sedang bermain <i>gadget</i> agar anak tidak terlalu tergantung dengan <i>gadget</i>
2	Menurut bapak, mana yang lebih anak prioritaskan antara lebih memilih membeli buku atau kuota hp	Antara membeli buku dan kuota hp sama-sama merupakan kebutuhan bagi anak, ketika kita tidak memberikan anak uang untuk membeli buku, maka anak akan merasa kesulitan dalam belajar, sedangkan dengan seringnya membelikan anak kuota hp, maka anak akan keasyikan bermain gadget hingga lupa waktu belajar. Maka disini peran orangtua sangat penting, orangtua harus mampu menjadi pengingat sekaligus pembatas bagi anak antara kapan waktu belajar anak harus digiring untuk belajar, kapan waktu bermain hp maka orangtua harus memberika keleluasaan bagi anak dalam bermain hp
3	Menurut bapak, bagaimana cara anak dalam mengelola waktu belajar mereka agar tidak tertunda	Dalam mengelola waktu belajar di rumah agar tidak tertunda, antara orangtua dengan anak harus ada kerjasama yang baik, ketika anak jarang meluangkan waktu untuk belajar di rumah, kita semata-mata tidak bisa menyalahkan anak begitu saja, karena ketika anak sudah memasuki usia SMP tidak semua dari mereka

		sudah bisa secara mandiri mengatur dan mengelola waktu mereka dengan baik, disini orangtua yang harus membantu anak agar mereka bisa mengelola waktu belajar mereka dengan baik
4	Apakah gadget berdampak positif atau negatif terhadap anak, seperti apa contohnya	Yang saya lihat dengan orangtua memberikan anak hp, anak-anak sedikit sekali memanfaatkan gadget mereka sebagai media dalam belajar, padahal dimasa sekarang hp hadir di tengah masyarakat memberikan berbagai fitur atau aplikasi yang sangat menarik terutama bagi anak sehingga anak-anak tidak bosan melihat dan menggunakannya, di samping itu orangtua yang sulit menggunakan gadget atau dikenal dengan istilah gaktek (gagap teknologi) membuat orangtua sulit mengontrol anak dari penggunaan gadget. Sehingga gadget dapat memberikan efek yang kurang baik bagi anak, terutama dari segi waktu belajar, anak-anak menjadi lupa waktu, jarang belajar di rumah bahkan tidak fokus belajar ketika mereka sudah mengenal dunia gadget
5	Apakah gadget dapat membantu anak dalam belajar atau malah mengurangi waktu belajar anak	Penggunaan hp pengaruhnya dalam pengelolaan waktu belajar anak terbagi menjadi dua sisi, ketika anak merasakan hp mereka banyak memberikan dampak positif terhadap waktu belajar maka secara otomatis hp bisa membantu mereka dalam belajar, seperti melalui hp mereka bisa mencari dan menggali berbagai informasi dan ilmu pengetahuan, namun ketika dengan adanya hp membuat mereka semakin jarang belajar, sudah tentu hp tersebut dapat menjadi alasan dalam mengurangi waktu belajar mereka di rumah

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Rama Arjun Saputra

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Senin, 29 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 14.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah membuat tujuan hidup atau kata-kata motivasi di rumah/hp anda	Saya tidak pernah membuat atau menulis tujuan hidup saya, apalagi membuat kata-kata motivasi di rumah, di hp atau di buku sama sekali tidak pernah
2	Bagaimana cara anda mengontrol diri dari penggunaan gadget	Agar saya tidak terlalu tergantung dengan gadget, biasanya saya memilih untuk pergi bermain diluar dengan teman-teman saya
3	Aplikasi apa saja yang ada di dalam gadget anda	Game, facebook, youtube dan google
4	Aplikasi apa yang sering anda buka	Game dan facebook
5	Apakah ada aplikasi belajar atau aplikasi Islami didalam gadget anda	Tidak ada
6	Apakah anda pernah membuat kata-kata motivasi	Tidak pernah
7	Apakah anda pernah menulis tujuan hidup anda	Tidak ada
8	Apakah anda	Tidak ada



	mempunyai jadwal belajar di rumah	
9	Mana yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku atau kuota hp	Membeli buku
10	Apakah gadget berdampak negatif terhadap anda	Iya, dengan bermain gadget saya menjadi jarang belajar di rumah

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Bunga

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Sabtu, 27 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 16.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah membuat tujuan hidup atau kata-kata motivasi di rumah/hp anda	Tidak ada saya menulis tujuan hidup saya baik di rumah ataupun di hp saya, kata-kata motivasi juga tida pernah saya membuat atau menulisnya
2	Apakah gadget berdampak positif atau negatif terhadap anda, seperti apa contohnya	Salah satu dampak positif dari gadget yang saya rasakan ialah bisa berkomunikasi dengan keluarga dan teman yang jauh, dan juga dengan gadget bisa saling memberi informasi, sedangkan dampak negatif dari hp saya menjadi jarang belajar
3	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Didalam hp saya ada aplikasi facebook, instagram, youtube dan whatsapp
4	Aplikasi apa saja yang sering anda buka	Facebook dan whatsapp
5	Apakah anda mempunyai jadwal belajar dirumah	Tidak ada
6	Bagaimana cara anda mengontrol diri dari penggunaan gadget ketika ingin belajar di rumah	Waktunya dibagi, ketika bermain hp main hp, ketika belajar saya belajar
7	Mana yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku atau kuota hp	Membeli buku
8	Apakah gadget dapat mengurangi waktu belajar anda	Iya

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Aulia Qalbi Amanda

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Kamis, 25 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 16.15 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda pernah membuat tujuan hidup atau kata-kata motivasi di rumah/hp anda	Saya juga tidak ada membuat tujuan hidup saya, kata-kata motivasi juga tidak pernah saya buat, baik di rumah atau di hp
2	Apakah gadget berdampak positif atau negatif terhadap anda, seperti apa contohnya	Dengan adanya hp saya merasa manfaatnya bisa menjadi media komunikasi dengan sanak saudara yang jauh, dan saya juga bisa bermain game, mendengarkan musik. Sedangkan dampak negatif dari gadget, saya menjadi lupa waktu
3	Aplikasi apa saja yang ada di dalam gadget anda	Facebook, whatsapp dan youtube
4	Aplikasi apa saja yang sering anda buka	Facebook dan whatsapp
5	Apakah anda mempunyai jadwal belajar di rumah	Tidak ada
6	Mana yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku dengan kuota hp	Membeli buku
7	Bagaimana cara anda mengontrol diri dari penggunaan gadget ketika ingin belajar	Hp yang saya gunakan saya cas dulu ketika mau belajar
8	Apakah gadget mengurangi waktu belajar anda	Iya, dengan adanya hp saya jadi lupa waktu

## Panduan wawancara dengan orangtua

Nama Informan : Ibu Herlinda

Usia : 44 Tahun

Tgl/Hari : Minggu, 04 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 13.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anak anda pernah membuat tujuan hidup atau kata-kata motivasi di rumah/hp anda	Tidak pernah saya melihat anak saya menulis keinginan mereka kedepannya baik itu di rumah, dinding kamarnya maupun dibuku

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Nabila Rahmayanti

Usia : 13 Tahun

Tgl/Hari : Sabtu, 27 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 14.50 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mana yang lebih anda prioritaskan, membeli buku atau kuota hp	Ketika saya mempunyai uang, saya lebih memilih membeli buku sekolah dulu, daripada paket data
2	Bagaimana cara anda mengatur waktu belajar anda agar tidak tertunda	Cara saya mengatur waktu saya, ketika waktu belajar saya gunakan untuk belajar sesudah itu main hp lagi
3	Apakah pengelolaan waktu belajar berdampak positif atau negatif terhadap anda, bagaimana dampaknya	Dengan belajar di rumah, nilai di sekolah bisa lebih baik, tugas dari sekolah dikerjakan. Dampak negatif dari waktu belajar di rumah tidak ada
4	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Facebook, whatsapp, google dan youtube
5	Aplikasi apa saja yang sering anda buka	Facebook
6	Apakah anda mempunyai jadwal belajar dirumah	Tidak ada
7	Apakah gadget mengurangi waktu belajar anda	Iya, saya menjadi malas belajar

## Panduan wawancara dengan orangtua

Nama Informan : Pipin Aggraini

Usia : 31 Tahun

Tgl/Hari : Minggu, 04 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 15.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mana yang lebih anak anda prioritaskan, membeli buku atau kuota hp	Ketika anak saya meminta uang untuk membeli buku LKS di Sekolah saya memberi uang tersebut, jangan sampai anak saya sendiri yang belum atau tidak mempunyai buku LKS di Sekolah, kadang juga ketika ia meminta uang untuk membeli paket data saya kasih juga
2	Bagaimana cara anak anda mengontrol diri dari penggunaan gadget	Anak saya mana bisa tidak bermain hp, pasti pulang sari sekolah hp itulah yang ia pegang. Ketika hpnya dicas palingan ia main keluar rumah bersama teman-temannya daripada memilih untuk belajar di rumah

### **Panduan wawancara dengan orangtua**

Nama Informan : Ibu Marleni

Usia : 38 Tahun

Tgl/Hari : Jum'at, 02 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 14.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Mana yang lebih anak anda prioritaskan, membeli buku atau kuota hp	Anak saya sering meminta uang kepada saya untuk membeli kuota hp daripada membeli buku

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Haniah Wardah

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Rabu, 31 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 20.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda mempunyai jadwal belajar di rumah	Saya tidak membuat ataupun mempunyai jadwal belajar baik di rumah maupun di dalam hp saya
2	Bagaimana cara anda mengatur waktu belajar anda agar tidak tertunda	Agar waktu belajar saya tidak tertunda, hp saya biasanya di sita sama orangtua saya agar saya fokus belajar di rumah
3	Apakah gadget berdampak positif atau negatif terhadap anda, seperti apa contohnya	Dampak positif dari gadget ialah bisa membantu saya mencari jawaban dari tugas-tugas yang diberikan oleh sekolah yang jawabannya tidak saya dapatkan dibuku, sedangkan dampak negatif dari gadget ialah bisa merusak mata dan saya menjadi jarang sekali belajar
4	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Facebook, whatsapp, youtube dan game
5	Aplikasi apa yang sering anda buka	facebook
6	Apakah anda mempunyai aplikasi belajar atau aplikasi Islami	Tidak ada
7	Mana yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku atau kuota hp	Membeli kuota



## **Panduan wawancara dengan orangtua**

Nama Informan : Ibu Evi Sahara

Usia : 45 Tahun

Tgl/Hari : Jum'at, 02 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 16.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anak anda mempunyai jadwal belajar di rumah	Anak saya tidak ada membuat jadwal belajar di rumah, kalau jadwal pelajaran ia punya
2	Apakah pengelolaan waktu belajar berdampak positif atau negatif terhadap anak anda, bagaimana dampaknya	Anak saya tahu manfaat adanya waktu belajar di rumah, tetapi saya tidak pernah melihat anak saya belajar di rumah selain mengerjakan pr dari sekolah

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Ayu Faizah

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Selasa, 30 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 20.15 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ketika anda memiliki waktu kosong, mana yang anda pilih antara bermain hp dengan belajar di rumah	Ketika saya memiliki waktu kosong di rumah, saya lebih memilih untuk bermain hp daripada belajar
2	Apakah gadget berdampak positif atau negatif terhadap anda, seperti apa contohnya	Saya merasa tidak ada dampak positif dari hp itu terhadap diri saya, sedangkan dampak negatifnya yang saya rasakan ialah waktu saya banyak terbuang akibat bermain gadget secara berlebihan dan saya menjadi tidak fokus dalam belajar
3	Apakah gadget dapat membantu anda dalam belajar atau malah mengurangi waktu belajar anda	Hp saya tidak bisa membantu saya dalam belajar, hp malah membuat saya jarang belajar di rumah
4	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Facebook, youtube dan whatsapp
5	Aplikasi apa yang sering anda buka	Aplikasi facebook
6	Apakah ada aplikasi belajar atau aplikasi Islami didalam gadget anda	Tidak ada
7	Apakah anda mempunyai jadwal belajar dirumah	Tidak ada

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Ridwan

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Selasa, 30 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 20.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ketika anda memiliki waktu kosong, mana yang anda pilih antara bermain hp dengan belajar di rumah	Saya lebih suka bermain hp di depan tv daripada belajar ketika ada waktu luang, ketika saya bosan bermain hp, saya keluar rumah bermain dengan teman-teman saya
2	Agar waktu anda tidak terbuang sia-sia, diisi dengan aktifitas apa saja biasanya	Agar waktu luang saya tidak terbuang sia-sia, ketika pulang sekolah saya istirahat sebentar, setelah itu saya makan kemudian dilanjutkan dengan nonton tv sambil bermain hp
3	Bagaimana cara anda mengontrol diri dari penggunaan gadget	Biasanya saya sering pergi keluar bermain dengan teman saya, agar saya tidak selalu bermain dengan hp
4	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Facebook dan game
5	Aplikasi apa yang sering anda buka	Game
6	Apakah ada aplikasi belajar atau aplikasi Islami di dalam gadget anda	Tidak ada
7	Apakah anda mempunyai jadwal belajar dirumah	Tidak ada
8	Apakah gadget mengurangi waktu belajar anda	Ya, dengan bermain hp saya jadi jarang belajar

## **Panduan wawancara dengan orangtua**

Nama Informan : Ibu Parida Ariani

Usia : 38 Tahun

Tgl/Hari : Minggu, 04 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 11.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Ketika anak anda memiliki waktu kosong, mana yang anda pilih antara bermain hp dengan belajar di rumah	Sering saya lihat ketika pulang sekolah anak saya pergi bermain dengan teman-temannya di luar rumah, ketika teman-temannya tadi sudah pulang semua, anak saya juga pulang dan mengambil hpnya untuk bermain hp

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : M. Vadel Afasya

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Selasa, 30 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 19.30 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Agar waktu anda tidak terbuang sia-sia, diisi dengan aktifitas apa saja biasanya	Ketika sepulang sekolah saya langsung sholat, kemudian saya makan dan setelah makan saya lanjutkan dengan bermain game di hp saya
2	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Facebok, whatsapp dan game
3	Aplikasi apa yang sering anda buka	game
4	Apakah ada aplikasi belajar atau aplikasi Islami didalam gadget anda	Tidak ada
5	Apakah anda pernah menulis tujuan hidup anda	tidak
6	Apakah anda mempunyai jadwal belajar di rumah	Tidak punya
7	Mana yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku atau kuota hp	Membeli buku
8	Apakah gadget berdampak negatif terhadap anda	ya
9	Apa dampak negatif nya	Dengan adanya gadget saya menjadi jarang belajar di rumah

## **Panduan wawancara dengan orangtua**

Nama Informan : Bapak Setio Aji

Usia : 55 Tahun

Tgl/Hari : Jum'at, 02 Agustus 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 14.00 WIB

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Agar waktu anak anda tidak terbuang sia-sia, diisi dengan aktifitas apa saja biasanya	Anak saya biasanya ketika pulang dari sekolah jarang sekali memilih untuk belajar di rumah, ia lebih sering bermain hp di kamar atau bersama temannya ketika temannya main kerumah

## Panduan wawancara dengan anak

Nama Informan : Kiki

Usia : 12 Tahun

Tgl/Hari : Sabtu, 27 Juli 2019

Tempat : Kelurahan Pelabuhan Baru

Waktu : 15.15 wib

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah pengelolaan waktu belajar berdampak positif atau negatif terhadap anda, bagaimana dampaknya	Dengan adanya pengelolaan waktu belajar di rumah, PR dari sekolah bisa di kerjakan, sedangkan dampak negatifnya tidak ada
2	Aplikasi apa saja yang ada didalam gadget anda	Facebook, youtube
3	Aplikasi apa yang sering anda buka	Facebook
4	Apakah ada aplikasi belajar atau aplikasi Islami didalam gadget anda	Tidak ada
5	Apakah anda mempunyai jadwal belajar dirumah	Tidak ada
6	Mana yang lebih anda prioritaskan antara membeli buku atau kouta hp	Membeli kuota
7	Apakah gadget mengurangi waktu belajar anda	Iya, dengan adanya gadget saya jarang belajar di rumah

SURAT KETERANGAN TELAH WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdullah  
Jabatan : ketua RT 01

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa :

Nama : Elis Sandrawita  
NIM : 15531033  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Kependidikan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Telah mengadakan wawancara dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul "Penggunaan gadget (handphone) terhadap pengelolaan waktu belajar anak di rumah di Kelurahan Pelabuhan Baru".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pelabuhan Baru, Agustus 2019

Mengetahui







PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG  
DINAS PENANAMAN MODAL  
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU  
Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

**SURAT IZIN**

Nomor : 503/179 /IP/DPMPTSP/VII/2019

TENTANG PENELITIAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar: 1. Peraturan Bupati Nomor 03 Tahun 2017 tentang Pendelegasian Kewenangan Pelayanan Perizinan dan Non Perizinan kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.  
2. Surat dari Wakil Dekan I IAIN Curup Nomor : 830 /In.34/F.TAR/PP.00.09/07/2019 Hal Permohonan Izin Penelitian permohonan diterima tanggal 16 Juli 2019

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama / TTL : Elis Sandrawita / Tes, 27 Febuary 1998  
NIM : 15531033  
Pekerjaan : Mahasiswi  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam  
Judul Proposal Penelitian : Penggunaan Gadget (Handphone) Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Anak di Rumah di Kelurahan Pelabuhan Baru  
Lokasi Penelitian : Kelurahan Pelabuhan Baru  
Waktu Penelitian : 16 Juli 2019 s/d 16 Oktober 2019  
Penanggung Jawab : Wakil Dekan I IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- Izin ini akan dicabut kembali dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat Izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup  
Pada Tanggal : 16 Juli 2019



Wakil Kepala Dinas  
Kebid Pelayan Perizinan  
Dan Perizinan Non Usaha  
**YENNY MARTIANAH, SE**  
Penata Tk. 1  
NIP. 19790318 199903 2 001

**Tembusan:**

- Kepala Badan Kesbangpol Kab. RL
- Wakil Dekan I IAIN Curup
- Lurah Pelabuhan Baru
- Yang Berangkutan
- Asip



KEPUTUSAN  
REKTOR INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP  
Nomor : 1321 /In.34/PP.00.9/12/2018

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 DALAM PENULISAN SKRIPSI  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

- Menimbang** : a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;  
b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** : 1. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi ;  
Keputusan Menteri Agama RI Nomor 406 Tahun 2000 tentang Pembukaan Jurusan / Program Studi Baru Pada Perguruan Tinggi di Lingkungan Departemen Agama RI ;  
2. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 1 Tahun 2001 tentang Kedudukan, Tugas, Fungsi, Kewenangan, Satuan Organisasi, dan Tata Kerja Kementerian Agama RI ;  
3. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;  
4. Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup ;  
5. Keputusan Menteri Agama RI Nomor B.II/3/15447, tanggal 18 April 2018 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2018-2022.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**  
**Pertama** : 1. H. Kurniawan, S.Ag., M.Pd 19721207 199803 1 007  
2. Eka Yanuarti, M.Pd.I 19880114 201603 2 003

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : Elis Sandrawita

N I M : 15531033

JUDUL SKRIPSI : Penggunaan Gadget Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Anak Di Kelurahan Pelabuhan Baru.

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,  
tanggal, 18 Desember 2018



Tembusan :

- 1 Pembimbing I dan II;
- 2 Bendahara IAIN Curup;
- 3 Kasubbag AK;
- 4 Kepala Perpustakaan IAIN;
- 5 Mahasiswa yang bersangkutan;
- 6 Arsip/Fakultas Terlibah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP  
FAKULTAS TARBIYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup-Bengkulu Telpn. (0732) 21010  
Fax. (0732) 21010 Homepage <http://www.iaincurup.ac.id> E-Mail : [admin@iaincurup.ac.id](mailto:admin@iaincurup.ac.id)

Nomor : 330 /In.34/F.TAR/PP.00.9/07/2019 15 Juli 2019  
Lampiran : Proposal Dan Instrumen  
Hal : Rekomendasi Izin Penelitian

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan PTSP  
Kab. Rejang Lebong

*Assalamu'alaikum Wr.Wb.*


Dalam rangka penyusunan skripsi S.I pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Elis Sandrawita  
NIM : 15531033  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)  
Judul Skripsi : Penggunaan Gadget (*Handphone*) Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Anak di Rumah  
di Kelurahan Pelabuhan Baru.  
Waktu Penelitian : 15 Juli s/d 15 Oktober 2019  
Tempat Penelitian : Kelurahan Pelabuhan Baru

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terima kasih.

An. Dekan  
Wakil Dekan I,

  
H. Abdul Rahman, M.Pd.I  
NIP. 19720704 200003 1 004

Terbusan :  
1. Rektor  
2. Warek I  
3. Kabiro AUAK

Lampiran : Satu Berkas  
Perihal : *Mohon Diterbitkan SK Penelitian*  
:

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Salam hormat seiring do'a semoga segala aktivitas bapak selalu dalam bimbingan dan curahan Allah SWT Amin.

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Elis Sandrawita  
Nim : 15531053  
Fakultas : Tarbiyah  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Penggunaan Gadget (*Handphone*) Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Anak di Rumah di Kelurahan Pelabuhan Baru

Dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak agar dapat memberikan rekomendasi izin untuk menerbitkan Surat Keputusan (SK) Penelitian .

Demikian surat permohonan ini saya buat, besar harapan saya semoga bapak dapat mengabulkannya. Atas kebijaksanaan saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Curup, Juli 2019

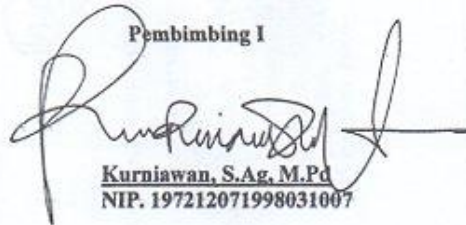
Mahasiswa



Elis Sandrawita  
Nim. 15531053

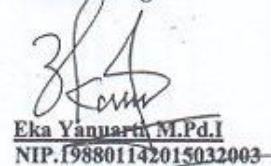
Mengetahui

Pembimbing I



Kurniawan, S.Ag, M.Pd  
NIP. 197212071998031007

Pembimbing II



Eka Yanuarta, M.Pd.I  
NIP.198801142015032003



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Elis Sandrawita  
 NIM : 15531033  
 FAKULTAS/JURUSAN : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 PEMBIMBING I : H. Kurniawan, S. Ag. M. Pd.  
 PEMBIMBING II : Eka Yudianto, M. Pd. I  
 JUDUL SKRIPSI :

Kami berprinsip bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi EAIN Curup.

Pembimbing II,

NIP.



KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Elis Sandrawita  
 NIM : 15531033  
 FAKULTAS/JURUSAN : Tarbiyah / Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 PEMBIMBING I : H. Kurniawan, S. Ag. M. Pd.  
 PEMBIMBING II : Eka Yudianto, M. Pd. I  
 JUDUL SKRIPSI : Penggunaan Gadget (Handphone) Terhadap Pengelolaan Waktu Belajar Anak Di Kelurahan Pelabuhan Baru.

Kartu konsultasi ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing I atau pembimbing II.

Harap kau kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 1 (satu) kali dibuktikan dengan kubun yang di stempel.

Agar anda waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan di harapkan agar konsultasi terakhir tercapai pembimbing dibuktikan dengan lambang sebelum ujian skripsi.

NIP.

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1		Revisi BAB I, II, III	Zf	
2		Acc BAB I	Zf	
3		Acc BAB II	Zf	
4		Acc BAB III	Zf	
5		Acc Penelitian ke lapangan	Zf	
6		Acc BAB IV	Zf	
7		Acc BAB V	Zf	
8		Acc Ujian	Zf	

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	1/7/2019	1. Ikuti Baku Perban Skripsi 2. Fokus : Judul ke Springfield (HP) dan Belajar di Rumah. 3. Kumpulan (1) Babus Mahasiswa di rumah (2) ikutan ke HP (3) Minta yg konyolnya, and di HP.	Zf	
2		- Buat narukan kualitatif. - urus rin penelitian dan - Buat konsep main dan	Zf	
3	12/8/2019	1. Cara jg, DI, PT, DE, dll 2. Cara menganalisis kualitatif 3. Hal 29-36 4. Bab 37-40 5. Berada di rumah Ergo 10; A. Deskripsi 1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi B. Analisis data 1. Reduksi data 2. Pengkodean 3. Matriks C. Penarikan kesimpulan 1. validasi dengan di rumah 2. Pengkodean di rumah 3. Pengkodean di rumah 4. Pengkodean di rumah 5. Pengkodean di rumah 6. Pengkodean di rumah 7. Pengkodean di rumah 8. Pengkodean di rumah 9. Pengkodean di rumah 10. Pengkodean di rumah 11. Pengkodean di rumah 12. Pengkodean di rumah 13. Pengkodean di rumah 14. Pengkodean di rumah 15. Pengkodean di rumah 16. Pengkodean di rumah 17. Pengkodean di rumah 18. Pengkodean di rumah 19. Pengkodean di rumah 20. Pengkodean di rumah 21. Pengkodean di rumah 22. Pengkodean di rumah 23. Pengkodean di rumah 24. Pengkodean di rumah 25. Pengkodean di rumah 26. Pengkodean di rumah 27. Pengkodean di rumah 28. Pengkodean di rumah 29. Pengkodean di rumah 30. Pengkodean di rumah 31. Pengkodean di rumah 32. Pengkodean di rumah 33. Pengkodean di rumah 34. Pengkodean di rumah 35. Pengkodean di rumah 36. Pengkodean di rumah 37. Pengkodean di rumah 38. Pengkodean di rumah 39. Pengkodean di rumah 40. Pengkodean di rumah 41. Pengkodean di rumah 42. Pengkodean di rumah 43. Pengkodean di rumah 44. Pengkodean di rumah 45. Pengkodean di rumah 46. Pengkodean di rumah 47. Pengkodean di rumah 48. Pengkodean di rumah 49. Pengkodean di rumah 50. Pengkodean di rumah 51. Pengkodean di rumah 52. Pengkodean di rumah 53. Pengkodean di rumah 54. Pengkodean di rumah 55. Pengkodean di rumah 56. Pengkodean di rumah 57. Pengkodean di rumah 58. Pengkodean di rumah 59. Pengkodean di rumah 60. Pengkodean di rumah 61. Pengkodean di rumah 62. Pengkodean di rumah 63. Pengkodean di rumah 64. Pengkodean di rumah 65. Pengkodean di rumah 66. Pengkodean di rumah 67. Pengkodean di rumah 68. Pengkodean di rumah 69. Pengkodean di rumah 70. Pengkodean di rumah 71. Pengkodean di rumah 72. Pengkodean di rumah 73. Pengkodean di rumah 74. Pengkodean di rumah 75. Pengkodean di rumah 76. Pengkodean di rumah 77. Pengkodean di rumah 78. Pengkodean di rumah 79. Pengkodean di rumah 80. Pengkodean di rumah 81. Pengkodean di rumah 82. Pengkodean di rumah 83. Pengkodean di rumah 84. Pengkodean di rumah 85. Pengkodean di rumah 86. Pengkodean di rumah 87. Pengkodean di rumah 88. Pengkodean di rumah 89. Pengkodean di rumah 90. Pengkodean di rumah 91. Pengkodean di rumah 92. Pengkodean di rumah 93. Pengkodean di rumah 94. Pengkodean di rumah 95. Pengkodean di rumah 96. Pengkodean di rumah 97. Pengkodean di rumah 98. Pengkodean di rumah 99. Pengkodean di rumah 100. Pengkodean di rumah	Zf	
4			Zf	
5			Zf	
6			Zf	
7			Zf	
8	16/8/2019	- minta packing ke rumah, by 72 - agar teman-teman - pengkodean skripsi with - pengkodean skripsi with - Acc with di rumah, Subing	Zf	

## BIOGRAFI



Elis Sandrawita lahir di Kelurahan Tes Kecamatan Lebong Selatan Kabupaten Lebong pada 27 Februari 1998. Peneliti merupakan anak tunggal dari pasangan Deta Mursalin dan Ibu Pironia. Peneliti menyelesaikan Sekolah Dasar di SDN 09 Mubai pada tahun 2009, menyelesaikan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama di SMPN 01 Tes Kecamatan Lebong Selatan pada tahun 2012 dan melanjutkan sekolah di MAN Talang Leak, selama di MAN peneliti pernah menjadi Ketua OSIS dan aktif dalam organisasi Remaja Islam Sekolah (ROHIS) dan di tahun 2015 peneliti menyelesaikan pendidikan di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) Talang Leak. Pertengahan tahun 2015 peneliti memulai pendidikan tingginya di STAIN Curup yang sekarang telah menjadi IAIN Curup, Jurusan Tarbiyah Program Studi Pendidikan Agama Islam. Selama menjadi mahasiswi di IAIN Curup, peneliti aktif dalam organisasi Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) dan Ikatan Mahasiswa Lebong (IML). Pada tahun 2019 peneliti menyelesaikan studi dengan judul skripsi: **“Dampak Negatif Penggunaan Gadget (Handphone) dalam Pengelolaan Waktu Belajar Anak Usia SMP di RT 01 Kelurahan Pelabuhan Baru”**.