JURNAL ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
WEBSITE: http://journal.uml.ac.id/TL
P-ISSN: 0216-5198
E-ISSN: 2775-9725

J I A I
Jurnal Ilmu Agama Islam

DAMPAK GADGET TERHADAP MINAT BELAJAR AL-QURAN ANAK-ANAK

Bayu Saputra, Mashdaria Huwaina, Arizal Eka Putra
taureans822@gmail.com, huwaina12345@gmail.com, arizaleka@gmail.com
Universitas Muhammadiyah Lampung
Universitas Muhammadiyah Lampung
Universitas Muhammadiyah Lampung

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak-anak di TPA Nurul Quran Dusun Jati Wangi (B) Desa Jati Indah, Lampung Selatan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini meliputi orang tua anak serta ustadz dan ustadzah di TPA tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingginya intensitas penggunaan gadget memiliki dampak negatif terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak-anak. Anak-anak yang menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari cenderung mengalami penurunan semangat belajar, terutama karena waktu mereka lebih banyak dihabiskan untuk bermain game, menonton video di YouTube dan TikTok, serta menggunakan media sosial. Ketergantungan terhadap gadget menyebabkan anak-anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi dan berkurangnya motivasi untuk belajar Al-Qur'an.

Selain itu, penelitian ini mengidentifikasi beberapa faktor yang memperburuk dampak negatif tersebut, seperti kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget, minimnya pemahaman mengenai penggunaan teknologi yang bijak, pengaruh lingkungan, serta faktor teman sebaya. Oleh karena itu, penelitian ini menekankan pentingnya peran orang tua dan pendidik dalam mengontrol serta mengarahkan penggunaan gadget agar dapat digunakan secara lebih produktif dalam mendukung pembelajaran Al-Qur'an.

Kata Kunci: Gadget, Minat Belajar, Membaca Al-Qur'an.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kemajuan ini memberikan kemudahan dalam berbagai aktivitas, termasuk dalam komunikasi, akses informasi, serta

pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang paling banyak digunakan adalah gadget.

Gadget, atau dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai gawai, merupakan perangkat elektronik yang memiliki beragam fungsi, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga media pembelajaran. Saat ini, pengguna gadget tidak hanya terbatas pada orang dewasa, tetapi juga anak-anak. Kemudahan akses terhadap gadget membuat anak-anak semakin akrab dengan teknologi sejak usia dini. Namun, fenomena ini juga menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait dampaknya terhadap pola belajar anak, termasuk dalam pembelajaran Al-Qur'an.

Pembelajaran Al-Qur'an merupakan aspek fundamental dalam pendidikan Islam. Kemampuan membaca Al-Qur'an tidak hanya menjadi kewajiban bagi setiap individu Muslim, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter dan nilai-nilai spiritual anak. Sayangnya, dalam beberapa tahun terakhir, minat anak-anak dalam belajar membaca Al-Qur'an mengalami penurunan. Salah satu faktor yang diduga berkontribusi terhadap fenomena ini adalah penggunaan gadget yang berlebihan.

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan gadget dalam durasi yang panjang dapat mengurangi fokus dan konsentrasi anak dalam belajar. Anak-anak yang terbiasa menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain game, menonton video, atau menggunakan media sosial cenderung mengalami penurunan minat dalam aktivitas akademik dan keagamaan, termasuk membaca Al-Qur'an. Riset oleh Firadhani mengungkapkan bahwa kecanduan gadget dapat berdampak negatif terhadap daya ingat dan motivasi belajar anak-anak dalam pendidikan agama Islam.[1] Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Chusna menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget mengalami hambatan dalam kemampuan interaksi sosial serta memiliki tingkat perhatian yang lebih rendah terhadap pembelajaran formal.[2]

Artikel berjudul "Kurangnya Minat Remaja dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi" membahas permasalahan utama yaitu penurunan minat remaja dalam mempelajari Al-Qur'an yang disebabkan oleh dominasi teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi, khususnya penggunaan gadget, telah mengalihkan perhatian remaja dari aktivitas religius seperti belajar Al-Qur'an ke berbagai hiburan digital seperti media sosial, game online, dan platform streaming. Selain itu, kurangnya

[1] Firadhani, S. R., Septianty, A., Azzahra, N., Rozi Nasution, F., & Lestari, A. I. Analisis Pengaruh Gadget Terhadap Minat Anak-Anak Dalam Belajar Alquran Di Lingkungan 13, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan. *Pkm-P*, *5*(2), 154. https://doi.org/10.32832/pkm-p.v5i2.969

[2] Puji Asamaul. Chusna, "Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. media Komunikasi Sosial Keagamaan.", *Jurnal Dinamika Penelitian :media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Vol. Volume 17, No. Chusna, Puji Asamaul. (2017), h. hal. 315-330.,.

metode pembelajaran yang menarik dan relevan dari para pendidik, serta minimnya pengawasan dan bimbingan dari orang tua, turut berkontribusi terhadap rendahnya minat remaja dalam mempelajari Al-Qur'an. Artikel ini menekankan pentingnya kolaborasi antara guru, orang tua, dan remaja sendiri dalam mengatasi tantangan ini, melalui penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan pengawasan yang lebih ketat terhadap penggunaan teknologi oleh remaja.[3]

Berdasarkan artikel "Strategi Peningkatan Minat Belajar Baca Al-Qur'an di TPQ Nurul Huda Jepara", ada problematika yang terjadi terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an. Diantaranya adalah kurangnya perhatian orang tua, minimnya kualitas guru pendidikan agama, tingkat intelegensi berbeda pada siswa, persaingan dengan kegiatan akademik di sekolah formal. Maka, Ika Nur Azizah dan Ashif Az-Zaf mengemukakan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan variasi dalam metode pembelajarannya. Yakni, Metode Iqra',Metode Jibril, Metode Yanbu'a, serta Metode Al-Baghdadi.[4]

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak-anak di TPA Nurul Quran Dusun Jati Wangi (B) Desa Jati Indah Lampung Selatan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan antara intensitas penggunaan gadget dan minat belajar Al-Qur'an, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang berkontribusi terhadap fenomena ini. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif di era digital.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan informasi yang dikumpulkan dalam bentuk kata-kata dan gambar tertulis, bukan angka. Sumber data terdiri dari data primer yang diperoleh langsung melalui observasi dan wawancara, serta data sekunder yang mencakup berbagai hasil penelitian pendukung terkait pengaruh gadget terhadap minat membaca Al-Qur'an, seperti skripsi, tesis, jurnal, prosiding, berita, makalah dokumen terkait lainnya Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan dokumentasi, dengan pengumpulan data yang dilakukan dalam kondisi alamiah (natural setting). Lokasi penelitian di TPA Nurul Quran Dusun Jati Wangi (B) Desa Jati Indah Lampung Selatan. Pendekatan penelitian ini berfokus pada

[3] Valda Isabellapavytha et al., "Kurangnya Minat Remaja Dalam Belajar Al-Qur'an Akibat Pengaruh Canggihnya Teknologi Informasi", *Al-Mau'izhoh*, Vol. 5 No. 2 (2023), h. 460–75, https://doi.org/10.31949/am.v5i2.7535.

[4] Ika Nur Azizah dan Ashif Az-Zafi, "Strategi Peningkatan Minat Belajar Baca Al-Qur'an", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5 No. 2 (2020), h. 151–63, tersedia pada http://ejournal.sunan-giri.ac.id/index.php/al-ulya/index (2020).

menggambarkan dampak penggunaan gadget terhadap minat membaca Al-Qur'an di kalangan anak-anak, dengan penekanan pada pengalaman dan perspektif mereka. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang fenomena yang diteliti, yaitu dampak gadget terhadap minat anak-anak dalam belajar Al-Qur'an di TPA Nurul Qur'an Dusun Jati Wangi (B) Desa Jati Indah Lampung Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas, hasil penelitian ini akan dipaparkan terlebih dahulu sebelum diikuti dengan pembahasan yang lebih mendalam.

Hasil Penelitian

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget secara berlebihan berdampak signifikan terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak-anak di TPA Nurul Quran Dusun Jati Wangi (B) Desa Jati Indah Lampung Selatan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, ditemukan bahwa mayoritas anak menggunakan gadget lebih dari dua jam per hari dengan aktivitas utama mencakup bermain game, menonton video di YouTube, serta menggunakan aplikasi media sosial seperti TikTok dan Instagram. Durasi penggunaan gadget yang tinggi menyebabkan penurunan minat dan motivasi mereka dalam belajar membaca Al-Qur'an.

Faktor lain yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar membaca Al-Qur'an meliputi kurangnya pengawasan dari orang tua, minimnya pemahaman tentang penggunaan gadget yang sehat, serta pengaruh lingkungan dan teman sebaya. Anak-anak yang lebih sering bermain gadget cenderung kurang disiplin dalam mengikuti pembelajaran Al-Qur'an. Bahkan, beberapa anak lebih memilih membawa gadget mereka dibandingkan mushaf Al-Qur'an ketika berada di TPA.

Temuan utama dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Anak-anak lebih tertarik pada konten hiburan digital dibandingkan kegiatan belajar membaca Al-Qur'an.
2. Kurangnya pengawasan orang tua dalam membatasi penggunaan gadget menyebabkan anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan perangkat elektronik dibandingkan membaca Al-Qur'an.
3. Anak-anak yang kecanduan gadget mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi saat belajar.
4. Faktor lingkungan dan teman sebaya memainkan peran penting dalam membentuk kebiasaan anak dalam penggunaan gadget.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan studi sebelumnya yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan gadget yang tinggi dapat menurunkan motivasi

belajar anak. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol menyebabkan anak lebih tertarik pada konten hiburan daripada pembelajaran, yang berujung pada menurunnya minat mereka dalam membaca Al-Qur'an. Hal ini mendukung temuan dari Firadhani yang menyatakan bahwa kecanduan gadget dapat mengurangi daya ingat serta menurunkan semangat belajar anak-anak dalam pendidikan agama.[5]

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua dan pengajar di TPA Nurul Qur'an Dusun Jati Wangi (B) Desa Jati Indah, terdapat beberapa pola utama yang menunjukkan bagaimana penggunaan gadget telah mempengaruhi minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak-anak. Berikut adalah beberapa poin utama yang berhasil dirangkum:

1. **Perubahan Perilaku Anak**
   Banyak orang tua yang mengeluhkan bahwa anak-anak mereka menjadi lebih mudah marah dan kurang sabar, terutama ketika waktu bermain gadget mereka dibatasi. Mereka cenderung lebih asyik dengan layar dibandingkan berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar mengaji di TPA. Beberapa guru juga mengamati bahwa anak-anak lebih sulit diajak fokus saat pelajaran berlangsung karena perhatian mereka terus tertuju pada gadget yang mereka miliki.
2. **Penurunan Minat Belajar**
   Sebagian besar anak yang kecanduan gadget menunjukkan penurunan minat dalam membaca Al-Qur'an. Mereka lebih suka menghabiskan waktu luang dengan bermain game atau menonton video dibandingkan berlatih membaca huruf hijaiyah. Orang tua menyatakan bahwa sebelumnya anak-anak memiliki kebiasaan membaca Al-Qur'an di rumah, tetapi setelah memiliki gadget, kebiasaan tersebut perlahan menghilang. Bahkan, ada anak yang sama sekali tidak lagi membuka mushaf Al-Qur'an mereka selama beberapa waktu karena lebih memilih bermain gadget.
3. **Keluhan dari Orang Tua**
   Beberapa orang tua menyebutkan bahwa anak-anak mereka lebih sering membawa gadget dibandingkan mushaf Al-Qur'an saat keluar rumah. Mereka merasa khawatir karena anak-anak lebih memilih gadget sebagai teman mereka daripada memperdalam ilmu agama. Selain itu, orang tua juga mengungkapkan bahwa anak-anak mereka lebih sulit untuk dimotivasi dalam belajar. Setiap kali diminta untuk membaca Al-Qur'an, anak-anak cenderung menolak dengan alasan sudah lelah atau tidak tertarik lagi.

[5] Syafira Ramadhani Firadhani et al., "Analisis Pengaruh Gadget Terhadap Minat Anak-Anak Dalam Belajar Alquran Di Lingkungan 13, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan", *Pkm-P*, Vol. 5 No. 2 (2021), h. 154, https://doi.org/10.32832/pkm-p.v5i2.969.

JURNAL ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
WEBSITE: http://journal.uml.ac.id/TL
P-ISSN: 0216-5198
E-ISSN: 2775-9725

J I A I
Jurnal Ilmu Agama Islam

4. **Gangguan Konsentrasi dan Prestasi**
   Dari segi akademik dan keagamaan, guru di TPA melaporkan bahwa nilai dan hafalan anak-anak mengalami penurunan yang signifikan. Anak-anak sering lupa dengan ayat-ayat yang sebelumnya sudah mereka hafal karena terlalu banyak menghabiskan waktu bermain gadget. Beberapa anak juga mengalami kesulitan dalam mengingat pelajaran yang diberikan, bahkan untuk materi yang sebelumnya sudah mereka pahami dengan baik.

Dengan adanya temuan ini, menjadi jelas bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap minat dan semangat anak-anak dalam belajar membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu, peran orang tua dan guru sangat dibutuhkan untuk mengatur serta mengarahkan penggunaan gadget agar lebih produktif dan tidak menghambat perkembangan pendidikan agama anak-anak.

Table Dari Hasil Penelitian

No	Indikator Dampak Gadget	Hasil Wawancara & Observasi
1	Waktu bermain gadget berlebihan	Anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam per hari
2	Mengabaikan Al-Qur'an	Lebih sering membawa gadget daripada mushaf Al-Qur'an
3	Prioritas berubah	Menggunakan waktu luang untuk bermain gadget dibanding membaca Al-Qur'an
4	Konsentrasi menurun	Mudah terganggu saat membaca Al-Qur'an karena aplikasi di gadget
5	Emosi tidak stabil	Menjadi lebih emosional saat gadget dibatasi oleh orang tua
6	Penurunan prestasi	Nilai dan hafalan di TPA mengalami penurunan
7	Keluhan orang tua	Orang tua mengaku anak lebih malas belajar dan lebih suka bermain gadget

Studi oleh Putri Hana Pebriana (2017) juga menunjukkan bahwa anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget mengalami hambatan dalam kemampuan interaksi sosial dan cenderung mengalami gangguan konsentrasi dalam kegiatan akademik.[6] Selain itu, penelitian oleh Chusna (2017) menegaskan bahwa paparan

[6] Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini", *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 1 No. 1 (2017), h. 1, https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26.

JURNAL ILMU AGAMA ISLAM
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
WEBSITE: http://journal.uml.ac.id/TL
P-ISSN: 0216-5198
E-ISSN: 2775-9725

J I A I
Jurnal Ilmu Agama Islam

gadget yang berlebihan dapat menghambat perkembangan karakter anak, termasuk dalam aspek religiusitas dan minat belajar agama.[7]

Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran orang tua dalam membimbing anak-anak dalam penggunaan gadget. Banyak orang tua yang belum memiliki pengetahuan yang cukup mengenai cara membatasi dan mengawasi penggunaan gadget anak-anak mereka. Sebagaimana dijelaskan oleh Rini & Huriah (2020), peran orang tua sangat penting dalam mengarahkan anak-anak agar menggunakan gadget untuk tujuan yang lebih produktif, seperti pembelajaran berbasis aplikasi interaktif yang dapat meningkatkan keterampilan membaca Al-Qur'an.[8]

Untuk mengatasi permasalahan ini, beberapa langkah strategis diterapkan:

1. **Meningkatkan Kesadaran Orang Tua**: Orang tua harus diberikan edukasi mengenai dampak negatif penggunaan gadget yang berlebihan serta cara mengontrolnya secara efektif.
2. **Penerapan Pembatasan Waktu Penggunaan Gadget**: Anak-anak harus diberikan batasan waktu dalam menggunakan gadget dan diarahkan untuk lebih banyak berinteraksi dengan aktivitas pembelajaran secara langsung.
3. **Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran Al-Qur'an**: Penggunaan aplikasi Islami yang interaktif dapat menjadi solusi agar anak-anak tetap tertarik dalam membaca Al-Qur'an tanpa harus kehilangan minat akibat kecanduan gadget.
4. **Pendampingan dan Pengawasan Guru serta Orang Tua**: Guru di TPA dan orang tua di rumah harus bekerja sama untuk membentuk kebiasaan belajar yang sehat bagi anak-anak.

Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an pada anak-anak. Oleh karena itu, peran aktif dari orang tua, guru, dan lingkungan sekitar sangat diperlukan untuk mengarahkan anak-anak agar tetap memiliki minat dalam pendidikan agama Islam. Dari hasil ini, penting bagi orang tua dan guru di TPA untuk **membatasi durasi penggunaan gadget dan mengarahkan anak-anak agar lebih memanfaatkan teknologi secara positif, misalnya melalui aplikasi Al-Qur'an interaktif.** Selain itu, penguatan peran orang tua dalam pengawasan serta pemberian edukasi tentang dampak gadget juga

[7] Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan", *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, Vol. 5 No. 2 (2018), h. 55–64, https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521.

[8] Mentari Kusuma Rini dan Titih Huriah, "Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review", *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, Vol. 5 No. 1 (2020), h. 185–94, https://doi.org/10.30651/jkm.v5i1.4609.

menjadi faktor penting dalam menjaga keseimbangan antara hiburan digital dan kewajiban belajar Al-Qur'an.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai dampak penggunaan gadget terhadap minat belajar membaca Al-Qur'an di TPA Nurul Quran Dusun Jati Wangi (B) Desa Jati Indah Lampung Selatan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Dampak Negatif Gadget. Penggunaan gadget yang berlebihan, terutama lebih dari dua jam per hari, memiliki dampak negatif terhadap minat dan semangat anak-anak dalam belajar membaca Al-Qur'an. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain game, menonton video di YouTube, serta menggunakan aplikasi hiburan lainnya, yang mengalihkan perhatian mereka dari kegiatan pembelajaran Al-Qur'an.
2. Penurunan Minat Belajar. Hasil observasi dan wawancara dengan orang tua menunjukkan adanya penurunan minat dan semangat belajar anak-anak dalam membaca Al-Qur'an sejak mereka lebih sering menggunakan gadget. Hal ini terlihat dari penurunan prestasi akademik dan kemampuan membaca Al-Qur'an di TPA, yang disebabkan oleh kurangnya waktu yang mereka dedikasikan untuk belajar.
3. Kurangnya Pengawasan Orang Tua. Salah satu permasalahan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah kurangnya pengawasan dari orang tua terhadap penggunaan gadget anak-anak. Banyak orang tua yang tidak memiliki pemahaman yang cukup mengenai cara mengontrol penggunaan gadget secara bijak sehingga anak-anak cenderung menggunakannya tanpa batasan yang jelas.
4. Pentingnya Pendampingan Orang Tua. Penelitian ini menekankan pentingnya pendampingan orang tua dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih produktif. Orang tua diharapkan dapat memberikan bimbingan dan menetapkan aturan yang seimbang, sehingga anak-anak tetap dapat menggunakan teknologi secara positif tanpa mengabaikan kewajiban mereka dalam belajar membaca Al-Qur'an.
5. Rekomendasi. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan upaya kolaboratif antara orang tua, pendidik, dan masyarakat dalam meningkatkan kesadaran akan dampak negatif gadget serta menciptakan lingkungan yang lebih mendukung minat belajar anak-anak, khususnya dalam membaca Al-Qur'an. Penerapan kebijakan penggunaan gadget yang lebih terkontrol, penguatan peran guru dalam membangun motivasi anak, serta peningkatan komunikasi antara sekolah dan orang tua dapat menjadi langkah strategis dalam menjaga keseimbangan antara teknologi dan pendidikan agama.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget yang tidak terkontrol dapat menghambat proses belajar anak dan menurunkan minat mereka dalam kegiatan pendidikan agama, khususnya dalam membaca Al-Qur'an. Oleh karena itu, perlu adanya strategi pengelolaan penggunaan gadget yang lebih bijak guna mendukung perkembangan akademik dan spiritual anak-anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, M. S., & Adama, H. (2023). Dampak Gadget Pada Anak Usia Dini Terhadap Penguasaan Baca Tulis Al-Qur'an. *Nuansa*, *XVI*(1).

Asis, M. (2019). *Implementasi Media Massa (Gadget) Terhadap Perkembangan Karakter Remaja di Dusun Pebu Kabupaten Enrekang*. Universitas Muhammadiyah Makassar.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, *vol 17*(no 2).

Chusna, P. A. (2017). *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, *17*(2).

Firadhani, S. R., Septianty, A., Azzahra, N., Rozi Nasution, F., & Lestari, A. I. (2021). Analisis Pengaruh Gadget Terhadap Minat Anak-Anak Dalam Belajar Alquran Di Lingkungan 13, Kelurahan Rengas Pulau, Kecamatan Medan Marelan. *Pkm-P*, *5*(2), https://doi.org/10.32832/pkm-p.v5i2.969

Hakim, S. (2024). Strategi Rasulullah SAW Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Keadilan, Kesetaraan, dan Anti-Diskriminasi dalam Sistem Pendidikan Islam di Madinah. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin, 1(2), 135-146.

Marpaung, J. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. Kopasta: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, *5*(2), https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521

Maulana, M. R., Sholihin, M., & Fajri, M. R. (2024). INTERNALISASI NILAI-NILAI AKHLAKUL KARIMAH PADA SANTRI DI PONDOK MODERN DARUSSALAM GONTOR KAMPUS 7 KALIANDA LAMPUNG SELATAN. Ta'lim, 6(2), 10-17.

Moleong, L. J. (2019). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.

Nugroho, A. S., & Sholihin, M. (2024). Peran Wali Kelas Sebagai Fasilitator Dan Mediator Dalam Pengentasan Bullying Di SDN 1 Karang Maritim Bandar Lampung. Ta'lim, 6(1).

Putri Hana Pebriana. (2017). *Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *1*(1), 2. https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26

Rini, M. K., & Huriah, T. (2020). Prevalensi dan Dampak Kecanduan Gadget Pada Remaja: Literature Review. *Jurnal Keperawatan Muhammadiyah*, 5(1).

Rohmah, U. (2018). Gadget dan Perkembangan Anak Usia Dini. *Al Hikmah Proceedings on Islamic Early Childhood Education*, *1*.

Rokhmah. (2024). *Metode penelitian kualitatif.* Widina Media Utama.

Samini. (2019). *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Minat Baca Siswa di Perpustakaan SMA Negeri 5 Banda Aceh*. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh.

Soemanto W. (2017). *Psikologi Pendidik*. Rhineka Cipta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Syahudin, D. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Pola Interaksi Sosial dan Komunikasi Siswa*. *GUNAHUMAS Jurnal Kehumasan*.