

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Terjemah Asing

NO	BAB	KUTIPAN	HAL	TERJEMAH
1	I	Q.S At-Tagabun ayat 15	3	Sesungguhnya hartamu dan anak-anakmu hanyalah cobaan (bagimu), dan di sisi Allah pahala yang besar.

GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Lampiran 2 Alamat Subjek

NO	NAMA KELUARGA	ALAMAT
1	Bapak A dan Ibu A	Komplek Sidomulyo Raya 3
2	Bapak E dan Ibu L	Komplek Sidomulyo Raya 3
3	Bapak R dan Ibu C	Komplek Sidomulyo Raya 3
4	Bapak A dan Ibu S	Komplek Sidomulyo Raya 3

JUMLAH PENDUDUK MENURUT KARTU KELUARGA

Lampiran 3 Data Jumlah Penduduk

NO	JENIS PELAYANAN	JUMLAH	KETERANGAN
1	Jumlah kepala rumah tangga	170	KK
2	Jumlah penduduk	250	Jiwa
3	Laki-laki	87	Jiwa
4	perempuan	95	Jiwa
5	Lansia (umur 60 ke atas)	15	Jiwa
6	Penduduk datang	20	Jiwa

INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran 4 Pedoman Observasi

Observasi	Fokus Pengamatan
Mengamati orang tua berinteraksi dengan anak	Cara orang tua berkomunikasi dengan anak
Mengamati orang tua mendampingi anak dalam menggunakan <i>gadget</i>	Cara orang tua dalam mendampingi anak ketika bermain <i>gadget</i>

Lampiran 5 Pedoman Wawancara

Sumber Wawancara	Fokus Wawancara
Orang tua	1. Bagaimana pemahaman orang tua mengenai dampak positif dan negatif penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 2-3 tahun? 2. Apakah orang tua mengetahui dampak negatif <i>gadget</i> terhadap perkembangan Bahasa, sosial-emosional, sensori motorik anak usia 2-3 tahun? 3. Sejauh mana orang tua memahami manfaat <i>gadget</i> jika digunakan secara terbatas dan dengan pendampingan pada anak usia 2-3 tahun? 4. Apakah orang tua mendampingi anak saat menggunakan <i>gadget</i>? 5. Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan <i>gadget</i>? 6. Apakah orang tua mengetahui anjuran durasi penggunaan <i>gadget</i> yang direkomendasikan untuk anak usia dini? 7. Bagaimana pengaruh <i>gadget</i> terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya? 8. Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan <i>gadget</i>? 9. Kegiatan apa saja yang biasanya orang tua sediakan sebagai pengganti penggunaan <i>gadget</i>? 10. Bagaimana biasanya orang tua mendampingi anak saat menggunakan <i>gadget</i>? 11. Apa yang orang tua lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain <i>gadget</i>? 12. Dari mana orang tua mendapatkan informasi tentang dampak <i>gadget</i>?

Lampiran 6 Catatan Lapangan Observasi

CATATAN LAPANGAN 1

OBSERVASI/PENGAMATAN

KODE : COOTI1

TEMPAT : Rumah Orang Tua R

OBSERVASI : Mufarrohah

DESKRIPSI

Observasi hari pertama dilakukan di rumah Ibu A yang berada di kompleks sidomulyo raya 3 pada hari Jum'at, 8 Mei pukul 16.40 Wita. Sebelum melakukan wawancara peneliti berkunjung ke rumah ibu A hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi awal mengenai kondisi anak yang aktif main gadget dan menonton tv, serta melihat secara langsung lingkungan tempat tinggal dan pola pendampingan dan interaksi yang terjadi antara orang tua dan anak. Sebelum melakukan observasi, peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada Ibu A untuk melakukan penelitian di rumahnya. Kedatangan peneliti disambut dengan baik oleh Ibu A. Setelah memperkenalkan diri serta menjelaskan maksud dan tujuan penelitian, peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap kondisi lingkungan rumah dan aktivitas sehari-hari yang berlangsung di dalam keluarga tersebut. Berdasarkan hasil observasi, rumah Ibu A berada di lingkungan permukiman warga yang cukup padat dan berdekatan dengan rumah penduduk lainnya. Kondisi rumah terlihat sederhana namun bersih dan tertata rapi. Suasana lingkungan sekitar rumah tampak tenang dan masyarakat sekitar terlihat saling mengenal satu sama lain. (COOTI1).

Observasi hari kedua dilakukan di rumah Ibu A yang berada di kompleks sidomulyo raya 3 pada hari Sabtu, 9 Mei pukul 15.43 Wita. Pada saat kunjungan observasi, peneliti melihat ibu A sedang

duduk disofa yang sedang mengamati anaknya main gadget, setelah itu peneliti mengamati bagaimana interaksi antara Ibu A dan anak .Terlihat bahwa Ibu A beberapa kali mengajak anak berbicara dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Anak juga memberikan respons ketika diajak berbicara, baik dengan menjawab maupun melalui gerakan dan ekspresi. Selama pengamatan, komunikasi antara Ibu A dan anak tampak berlangsung dengan baik dan dilakukan secara alami. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Anak menggunakan sebuah tablet untuk memainkan permainan edukatif *Color and Fun*, yaitu permainan mewarnai berbagai gambar. Selama bermain, anak terlihat fokus memperhatikan layar tablet sambil memilih warna dan mewarnai gambar yang tersedia pada aplikasi tersebut. Ibu A tampak berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan anak selama bermain. Anak menggunakan tablet selama kurang lebih 30 menit, kemudian berhenti bermain dan melanjutkan aktivitas lainnya. (COOT1).

Observasi pada hari ketiga dilakukan di rumah Ibu A pada hari minggu 10 Mei pukul 15.00 Wita. Pada saat kunjungan observasi, peneliti melihat ibu A sedang duduk didekat tv yang sedang mengamati anaknya main gadget, dan setelah itu seperti sebelumnya peneliti mengamati bagaimana interaksi antara Ibu A dan anak. Selama pengamatan, komunikasi antara Ibu A dan anak tampak berlangsung dengan baik dan dilakukan secara alami. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Anak menggunakan sebuah tablet, untuk memainkan permainan edukatif *Color and Fun*, yaitu permainan mewarnai berbagai gambar kucing. Selama bermain, anak terlihat fokus memperhatikan layar tablet sambil memilih warna dan mewarnai gambar yang tersedia pada aplikasi tersebut. Ibu A tampak berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan anak selama bermain. Anak menggunakan tablet selama kurang lebih 32 menit. kemudian berhenti bermain dan melanjutkan aktivitas lainnya. (COOT1).

Observasi pada hari keempat dilakukan di rumah Ibu A pada hari Sabtu 16 Mei pukul 15.33 Wita. Pada saat kunjungan observasi, peneliti melihat ibu A sedang duduk disofa yang sedang

mengamati anaknya main gadget, seperti biasa peneliti mengamati bagaimana interaksi antara Ibu A dan anak. Selama pengamatan, komunikasi antara Ibu A dan anak tampak berlangsung dengan baik dan dilakukan secara alami. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Anak menggunakan sebuah tablet, untuk memainkan permainan edukatif *Color and Fun*, yaitu permainan mewarnai berbagai gambar kucing. Selama bermain, anak terlihat fokus memperhatikan layar tablet sambil memilih warna dan mewarnai gambar yang tersedia pada aplikasi tersebut. Ibu A tampak berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan anak selama bermain. Anak menggunakan tablet selama kurang lebih 32 menit. Setelah waktu bermain selesai, tablet disimpan kembali dan anak menghentikan permainannya tanpa menunjukkan penolakan. Selanjutnya, anak beralih melakukan aktivitas lainnya. (COOT1).

Observasi hari kelima dilakukan di rumah Ibu A pada hari minggu 17 Mei pukul 15.50 Wita. Pada saat kunjungan observasi, peneliti melihat ibu A sedang duduk didekat tv yang sedang mengamati anaknya menonton tv, dan seperti biasanya setelah itu peneliti mengamati bagaimana interaksi antara Ibu A dan anak. Selama pengamatan, komunikasi antara Ibu A dan anak tampak berlangsung dengan baik dan dilakukan secara alami. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton Tv. Anak menonton animasi kartun di *channel* mentari cerdas, Selama menonton, anak terlihat fokus memperhatikan layar televisi. Ibu A tampak berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan anak selama menonton. Anak menonton selama kurang lebih 1 jam. kemudian berhenti bermain dan melanjutkan aktivitas lainnya. (COOT1).

Observasi hari keenam dilakukan di rumah Ibu A pada hari Sabtu 23 Mei pukul 15.47 Wita. Pada saat kunjungan observasi, peneliti melihat ibu A sedang duduk didekat tv yang sedang mengamati anaknya menonton tv, dan seperti biasa setelah itu peneliti mengamati bagaimana interaksi antara Ibu A dan anak. Selama pengamatan, komunikasi antara Ibu A dan anak tampak berlangsung dengan baik dan dilakukan secara alami. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat

menonton Tv. Anak menonton animasi kartun di channel mentari cerdas, Selama menonton, anak terlihat fokus memperhatikan layar televisi. Ibu A tampak berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan anak selama menonton. Anak menonton selama kurang lebih 1 jam 17 menit. kemudian berhenti bermain dan melanjutkan aktivitas lainnya. (COOT1).

Observasi hari Ketujuh dilakukan di rumah Ibu A pada hari Minggu 24 Mei pukul 15.58 Wita. Pada saat kunjungan observasi, peneliti melihat ibu A sedang duduk di sofa yang sedang mengamati anaknya main gadget, setelah itu peneliti terlebih dahulu mengamati bagaimana interaksi antara Ibu A dan anak. Terlihat bahwa Ibu A beberapa kali mengajak anak berbicara dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh anak. Anak juga memberikan respons ketika diajak berbicara, baik dengan menjawab maupun melalui gerakan dan ekspresi. Selama pengamatan, komunikasi antara Ibu A dan anak tampak berlangsung dengan baik dan dilakukan secara alami. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Anak menggunakan sebuah tablet untuk memainkan permainan edukatif *Color and Fun*, yaitu permainan mewarnai berbagai gambar. Selama bermain, anak terlihat fokus memperhatikan layar tablet sambil memilih warna dan mewarnai gambar yang tersedia pada aplikasi tersebut. Ibu A tampak berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan anak selama bermain. Anak menggunakan tablet selama kurang lebih 35 menit, kemudian berhenti bermain dan melanjutkan aktivitas lainnya. (COOT1).

CATATAN LAPANGAN 2

OBSERVASI/PENGAMATAN

KODE : COOTI2

TEMPAT : Rumah Orang Tua N

OBSERVASI : Mufarrohah

DESKRIPSI

Observasi pada hari pertama dilakukan di rumah Ibu L yang berlokasi di Komplek Sidomulyo Raya 3 pada hari senin 20 April pukul 17.00 Wita. Sebelum melaksanakan wawancara, peneliti terlebih dahulu berkunjung ke rumah Ibu L untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi anak, terutama berkaitan dengan kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* dan menonton televisi. Selain itu, kunjungan ini juga bertujuan untuk mengamati secara langsung kondisi lingkungan tempat tinggal, pola pendampingan yang diterapkan oleh orang tua, serta interaksi yang terjalin antara Ibu L dan anak dalam aktivitas sehari-hari. Sebelum memulai observasi, peneliti meminta izin kepada Ibu L untuk melakukan penelitian di rumahnya. Ibu L menerima kedatangan peneliti dengan ramah dan terbuka. Setelah memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan penelitian, peneliti mulai melakukan pengamatan terhadap kondisi rumah, lingkungan sekitar, dan aktivitas yang dilakukan oleh anggota keluarga. Berdasarkan hasil observasi, rumah Ibu L berada di lingkungan permukiman yang cukup padat dengan jarak antar rumah yang berdekatan. Kondisi rumah terlihat bersih, rapi, dan tertata dengan baik sehingga memberikan suasana yang nyaman untuk aktivitas keluarga. Lingkungan sekitar rumah tampak tenang, dan hubungan antarwarga terlihat cukup baik karena masyarakat saling mengenal satu sama lain.(COOTI2).

Observasi hari kedua dilakukan pada hari rabu 20 Mei pukul 16.30 Wita. untuk mengamati aktivitas anak saat berada di rumah bersama Ibu L. Pada saat pengamatan, peneliti melihat Ibu L duduk di dekat anak sambil memperhatikan aktivitas yang dilakukan anak ketika menggunakan *gadget*. Peneliti kemudian mengamati interaksi yang terjadi antara Ibu L dan anak selama kegiatan tersebut berlangsung. Terlihat bahwa Ibu L beberapa kali mengajak anak berbicara dengan menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Anak memberikan respons terhadap setiap ajakan berbicara, baik melalui jawaban singkat, gerakan, maupun ekspresi wajah. Komunikasi yang terjalin antara Ibu L dan anak tampak berlangsung secara baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Pada awalnya, anak memainkan permainan *Barbie Makeup*, yaitu permainan yang memungkinkan anak memilih riasan, gaya rambut, dan aksesoris untuk karakter yang dimainkan. Selama bermain, anak tampak antusias dan fokus memperhatikan layar sambil memilih berbagai warna dan perlengkapan rias sesuai dengan keinginannya. Setelah beberapa saat bermain, anak beralih membuka aplikasi *YouTube Kids* untuk menonton tayangan khusus anak-anak. Video yang ditonton berisi materi tentang pengenalan berbagai jenis binatang disertai suara khas masing-masing hewan. Selama menonton, anak terlihat memperhatikan tayangan dengan saksama dan beberapa kali mencoba menirukan suara binatang yang terdengar dari video, seperti suara kucing, ayam, dan sapi. Sesekali Ibu L memperhatikan aktivitas anak dan tetap berada di dekatnya selama penggunaan *gadget* berlangsung. Berdasarkan hasil pengamatan, anak menggunakan *gadget* selama kurang lebih 35 menit. Setelah waktu penggunaan selesai, anak menghentikan aktivitasnya tanpa menunjukkan penolakan, kemudian beralih melakukan kegiatan lain di dalam rumah bersama anggota keluarganya. Selama observasi berlangsung, penggunaan *gadget* dilakukan dalam suasana yang tenang dan tetap berada di bawah pendampingan serta pengawasan Ibu L. (COOTI2.)

Observasi hari ketiga dilaksanakan di rumah Ibu L pada hari kamis 21 Mei pukul 15.40 Wita. Pada saat peneliti berkunjung, terlihat Ibu L sedang duduk di ruang keluarga di dekat televisi sambil memperhatikan anak yang sedang menonton tayangan melalui televisi. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara

Ibu L dan anak selama berada di rumah. Selama proses pengamatan, komunikasi antara Ibu L dan anak berlangsung secara alami. Ibu L beberapa kali mengajak anak berbicara dan memberikan tanggapan terhadap ucapan maupun pertanyaan yang disampaikan anak. Anak juga tampak memberikan respons yang baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton tayangan melalui televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids* dan *Kinderflix*. Tayangan yang sedang ditonton merupakan video edukasi yang mengajarkan anak untuk mengenal dan menirukan doa ketika turun hujan. Selama menonton, anak terlihat memperhatikan tayangan dengan fokus serta beberapa kali mengikuti bacaan doa yang diperdengarkan dalam video. Sese kali anak mengulang kembali beberapa kalimat yang didengarnya sambil menirukan cara pengucapannya. Ibu L tetap berada di dekat anak dan sese kali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton serta mengamati respons anak terhadap materi yang ditampilkan. Berdasarkan hasil observasi, anak menghabiskan waktu sekitar 30 menit untuk menonton tayangan edukatif tersebut. Setelah tayangan selesai, anak menghentikan kegiatan menontonnya dan beralih melakukan aktivitas lain di dalam rumah. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton dilakukan dalam suasana yang tenang dengan tetap berada di bawah pendampingan dan pengawasan Ibu L. (COOTI2).

Observasi hari keempat dilaksanakan di rumah Ibu L pada hari Sabtu, 25 Mei pukul 16.33 Wita. Pada saat peneliti berkunjung, terlihat Ibu L sedang duduk di ruang keluarga di dekat televisi sambil memperhatikan anak yang sedang menonton tayangan melalui *gadget*. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu L dan anak selama berada di rumah. Selama proses pengamatan, komunikasi antara Ibu L dan anak berlangsung secara alami. Ibu L beberapa kali mengajak anak berbicara dan memberikan tanggapan terhadap ucapan maupun pertanyaan yang disampaikan anak. Anak juga tampak memberikan respons yang baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton tayangan melalui televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids* peneliti melihat anak sedang menggunakan *gadget* dengan didampingi oleh Ibu L. Anak membuka aplikasi *YouTube Kids* untuk menonton video yang menampilkan anak-anak sedang berenang. Selama menonton,

anak terlihat fokus memperhatikan tayangan dan sesekali memberikan respons melalui ekspresi wajah serta menunjuk ke arah layar ketika melihat aktivitas berenang yang ditampilkan. Ibu L tetap berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton. Setelah menonton selama kurang lebih 10 menit, anak menghentikan penggunaan *gadget* dan melanjutkan aktivitas lainnya di dalam rumah.(COOTI2).

Observasi hari kelima dilakukan di rumah Ibu L pada hari Kamis 28 Mei pukul 15.30 Wita. Pada saat peneliti berkunjung, terlihat Ibu L sedang duduk di ruang keluarga di dekat televisi sambil memperhatikan anak yang sedang menonton tayangan melalui televisi. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu L dan anak selama berada di rumah. Selama proses pengamatan, komunikasi antara Ibu L dan anak berlangsung secara baik. Saat peneliti melakukan pengamatan, anak terlihat sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang disaksikan berupa video edukasi yang memperlihatkan percobaan sederhana tentang gunung meletus. Anak tampak memperhatikan isi video dengan antusias dari awal hingga akhir. Sesekali anak menunjuk ke arah layar televisi ketika melihat proses percobaan berlangsung dan menunjukkan rasa penasaran terhadap tayangan yang ditonton. Selama kegiatan menonton, Ibu L berada di dekat anak dan tetap memperhatikan aktivitas yang dilakukan. Setelah kurang lebih 1 jam menonton, setelah itu televisi dimatikan dan anak kemudian beralih melakukan aktivitas lain di dalam rumah bersama keluarganya. (COOTI2).

Observasi hari keenam dilaksanakan di rumah Ibu L hari Sabtu 30 Mei pukul 16.00. Pada saat peneliti berkunjung, terlihat Ibu L sedang duduk di ruang keluarga di dekat televisi sambil memperhatikan anak yang sedang menonton tayangan melalui televisi. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu L dan anak selama berada di rumah. Selama proses pengamatan, komunikasi antara Ibu L dan anak berlangsung secara baik. Pada saat observasi, peneliti melihat anak sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang ditonton berupa video lagu "7

Kebiasaan Anak Indonesia Hebat". Selama menonton, anak tampak menikmati tayangan tersebut dan beberapa kali ikut menyanyikan lirik lagu sambil menirukan gerakan yang diperagakan dalam video. Anak terlihat antusias mengikuti irama lagu hingga tayangan selesai. Selama kegiatan berlangsung, Ibu L berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan serta mengamati respons anak terhadap tayangan yang ditonton. Setelah sekitar 37 menit menonton, anak menghentikan aktivitasnya dan melanjutkan kegiatan lain di dalam rumah. (COOTI2).

Observasi hari ketujuh dilaksanakan di rumah Ibu L pada hari minggu 31 Mei pukul 15.20 Wita. Saat peneliti berkunjung, Ibu L terlihat berada di ruang keluarga sambil mendampingi anak yang sedang menggunakan *gadget*. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjadi antara Ibu L dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya berlangsung dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Pada awalnya, anak memainkan permainan edukatif yang berisi berbagai aktivitas sederhana untuk anak usia dini, seperti mengenal bentuk, warna, dan mencocokkan gambar. Anak terlihat antusias mengikuti setiap permainan dan mampu menyelesaikan beberapa aktivitas yang tersedia pada aplikasi tersebut. Setelah selesai bermain, anak beralih membuka aplikasi *YouTube Kids* dan menonton video edukasi tentang mengenal huruf. Selama menonton, anak tampak fokus memperhatikan tayangan dan beberapa kali mengikuti penyebutan huruf yang disampaikan dalam video. Sesekali anak mengulang kembali huruf-huruf yang muncul di layar televisi sambil menunjuk ke arah tayangan. Ibu L tetap berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan serta mengamati respons anak selama menonton. Setelah menggunakan *gadget* selama kurang lebih 30 menit, anak menghentikan kegiatannya dan melanjutkan aktivitas lain di dalam rumah. (COOTI2).

Observasi hari kedelapan dilaksanakan di rumah Ibu L pada hari minggu 02 juni pukul 15.48 Wita. Saat peneliti berkunjung, Ibu L terlihat berada di ruang keluarga sambil mendampingi anak yang sedang menonton televisi. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu L dan anak. Selama pengamatan berlangsung,

komunikasi di antara keduanya tampak berjalan dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak main *gadget* saat menonton video di *YouTube Kids*. Tayangan pertama yang ditonton merupakan video edukasi tentang mengenal huruf. Anak terlihat memperhatikan tayangan dengan fokus dan beberapa kali mengulang penyebutan huruf yang terdengar dari video. Setelah video tersebut selesai, anak melanjutkan menonton video edukasi lainnya yang membahas minuman yang baik dan tidak baik untuk dikonsumsi anak. Selama menonton, anak tampak antusias mengikuti isi tayangan dan sesekali menunjuk ke arah layar ketika melihat gambar berbagai jenis minuman yang ditampilkan. Selama kegiatan menonton berlangsung, Ibu L tetap berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan tayangan serta mengamati respons anak terhadap materi yang ditonton. Anak menghabiskan waktu sekitar 40 menit untuk menyaksikan kedua video tersebut. Setelah selesai menonton, anak menghentikan aktivitasnya dan beralih melakukan kegiatan lain bersama anggota keluarga di dalam rumah. (COOTI2).

CATATAN LAPANGAN 3

OBSERVASI/PENGAMATAN

KODE : COOTI3

TEMPAT : Rumah Orang Tua H

OBSERVASI : Mufarrohah

DESKRIPSI

Observasi hari pertama dilakukan di rumah Ibu C pada hari Jumat, 17 April pukul 15.30 Wita. Sebelum melaksanakan wawancara, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan ke rumah Ibu C untuk memperoleh gambaran awal mengenai kondisi anak, khususnya terkait kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* dan aktivitas menonton televisi. Kunjungan awal ini juga bertujuan untuk mengamati secara langsung lingkungan tempat tinggal, pola pendampingan yang diterapkan oleh orang tua, serta bentuk interaksi yang terjalin antara Ibu C dan anak dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum memulai kegiatan observasi, peneliti meminta izin kepada Ibu C untuk melakukan penelitian di rumahnya. Ibu C menyambut kedatangan peneliti dengan baik dan memberikan izin untuk melakukan pengamatan. Setelah memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan penelitian, peneliti mulai mengamati kondisi rumah, lingkungan sekitar, serta aktivitas yang dilakukan oleh anggota keluarga selama berada di rumah. Berdasarkan hasil observasi, rumah Ibu C berada di kawasan permukiman yang cukup padat dengan letak rumah yang saling berdekatan. Kondisi rumah tampak bersih, rapi, dan tertata dengan baik sehingga menciptakan suasana yang nyaman bagi seluruh anggota keluarga. Lingkungan di sekitar rumah terlihat tenang, dan hubungan antarwarga juga tampak harmonis karena masyarakat saling mengenal dengan baik. (COOTI3).

Observasi hari kedua dilaksanakan di rumah Ibu C pada hari Rabu, 22 April pukul 15.40 Wita. Pada saat peneliti tiba di rumah, anak baru saja pulang dari kegiatan mengaji. Setelah selesai berganti pakaian dan beristirahat sejenak, anak kemudian duduk dikamar untuk menonton televisi. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu C dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya tampak berlangsung dengan baik. Ibu C beberapa kali mengajak anak berbicara menggunakan bahasa yang sederhana, sementara anak memberikan respons melalui jawaban singkat, gerakan, maupun ekspresi wajah. Interaksi yang terjadi terlihat alami dan berlangsung seperti aktivitas sehari-hari. Selanjutnya, peneliti mengamati kegiatan anak saat menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang dipilih adalah serial animasi Doraemon, yang merupakan salah satu tontonan favorit anak. Selama menonton, anak tampak fokus memperhatikan jalan cerita serta sesekali tersenyum dan tertawa ketika melihat adegan yang dianggap lucu. Ibu C tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton dan mengamati respons anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton televisi selama kurang lebih 40 menit. Setelah tayangan selesai, anak menghentikan kegiatan menontonnya tanpa menunjukkan penolakan dan kemudian melanjutkan aktivitas lain di dalam rumah bersama anggota keluarganya. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton dilakukan dalam suasana yang tenang dengan tetap berada di bawah pendampingan dan pengawasan Ibu C. (COOTI3).

Observasi hari ketiga dilaksanakan di rumah Ibu C pada hari Kamis, 23 April pukul 16.10 WITA. Pada saat peneliti berkunjung, anak terlihat sedang berada di ruang keluarga bersama Ibu C. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang berlangsung antara Ibu C dan anak. Selama pengamatan, komunikasi di antara keduanya tampak berjalan dengan baik. anak memberikan respons terhadap apa yang disampaikan oleh ibunya. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan *gadget*. Anak terlihat memainkan sebuah permainan bertema *Zombie* pada *handphone*. Selama bermain, anak tampak fokus memperhatikan layar dan menggunakan kedua tangannya untuk mengendalikan permainan.

Sesekali anak menunjukkan ekspresi senang ketika berhasil menyelesaikan tantangan dalam permainan tersebut. Ibu C tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan selama bermain. Berdasarkan hasil observasi, anak menggunakan *gadget* untuk bermain permainan tersebut selama kurang lebih 37 menit. Setelah waktu bermain selesai, anak menghentikan permainannya tanpa menunjukkan reaksi yang berlebihan, kemudian beralih melakukan aktivitas lain di dalam rumah. Selama kegiatan observasi berlangsung, penggunaan *gadget* tetap berada dalam pengawasan Ibu C. (COOTI3).

Observasi hari keempat dilaksanakan di rumah Ibu C pada hari Minggu, 26 April pukul 15.30 Wita. Saat peneliti berkunjung, anak terlihat sedang berada dikamar bersama Ibu C. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjadi antara Ibu C dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya berlangsung dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton televisi. Anak tampak menyaksikan tayangan animasi kartun yang menjadi salah satu tontonan favoritnya. Selama menonton, anak terlihat fokus memperhatikan jalan cerita yang ditampilkan di layar televisi. Ibu C tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton dan mengamati respons anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton televisi selama kurang lebih 35 menit. Setelah tayangan selesai, anak menghentikan kegiatan menontonnya dan beralih melakukan aktivitas lain di dalam rumah. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton dilakukan dalam suasana yang tenang dan tetap berada di bawah pendampingan serta pengawasan Ibu C. (COOTI3).

Observasi hari kelima dilaksanakan di rumah Ibu C pada hari Selasa, 28 April pukul 15.53 Wita. Pada saat peneliti berkunjung, anak terlihat berada dikamar bersama Ibu C. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjadi antara Ibu C dan anak. Selama pengamatan, komunikasi di antara keduanya tampak berlangsung dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan televisi untuk bermain permainan digital. Anak terlihat memainkan permainan *Bubble Shoot* yang ditampilkan di layar

televisi. Selama bermain, anak tampak fokus memperhatikan permainan dan menggunakan alat kontrol untuk mengarahkan gelembung ke sasaran yang sesuai. Sese kali anak menunjukkan ekspresi senang ketika berhasil menyelesaikan level atau memperoleh skor yang lebih tinggi. Ibu C tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan selama bermain. Berdasarkan hasil observasi, anak bermain permainan tersebut selama kurang lebih 42 menit. Setelah selesai bermain, anak menghentikan aktivitasnya tanpa menunjukkan penolakan, kemudian beralih bermain di luar rumah bersama kakaknya. Selama observasi berlangsung, penggunaan media digital dilakukan dalam suasana yang tenang dan tetap berada di bawah pengawasan Ibu C. (COOTI3).

Observasi hari keenam dilaksanakan di rumah Ibu C pada hari Kamis, 30 April pukul 16.17 Wita. Saat peneliti melakukan kunjungan, anak terlihat sedang berada di dalam kamar sambil menonton tayangan melalui televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi antara Ibu C dan anak. Selama pengamatan, Ibu C sesekali masuk ke kamar untuk melihat aktivitas anak serta mengajak anak berbicara. Anak memberikan respons terhadap setiap ucapan yang disampaikan oleh ibunya sehingga komunikasi di antara keduanya tetap berlangsung dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati tayangan yang sedang ditonton oleh anak. Anak terlihat menyaksikan animasi kartun melalui aplikasi *YouTube Kids*. Selama menonton, anak tampak fokus memperhatikan jalan cerita yang ditampilkan di layar televisi. Meskipun anak menonton di dalam kamar, Ibu C tetap sesekali memantau kegiatan tersebut untuk memastikan anak menonton tayangan yang sesuai. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton tayangan animasi kartun selama kurang lebih 30 menit. Setelah selesai menonton, anak mematikan televisi dan keluar dari kamar untuk bergabung kembali dengan anggota keluarga serta melanjutkan aktivitas lainnya. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton dilakukan dalam keadaan yang tenang dan tetap berada di bawah pengawasan Ibu C. (COOTI3).

Observasi hari ketujuh dilaksanakan di rumah Ibu C pada hari Minggu, 03 Mei pukul 15.27 WITA. Saat peneliti melakukan kunjungan, anak terlihat berada di ruang keluarga bersama Ibu C. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjadi antara Ibu C dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya tampak berlangsung dengan baik. elanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menggunakan televisi. Anak terlihat memainkan permainan *Bubble Shoot* yang ditampilkan pada layar televisi. Selama bermain, anak tampak fokus mengikuti jalannya permainan dengan mengarahkan gelembung ke warna yang sama untuk menyelesaikan setiap level. Sese kali anak menunjukkan ekspresi gembira ketika berhasil memperoleh skor yang lebih tinggi atau menyelesaikan tantangan dalam permainan. Ibu C tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan aktivitas yang dilakukan dan memastikan anak bermain dengan baik. Berdasarkan hasil observasi, anak memainkan permainan *Bubble Shoot* selama kurang lebih 57 menit. Setelah selesai bermain, anak menghentikan permainannya tanpa menunjukkan reaksi yang berlebihan, kemudian beralih melakukan aktivitas lain di dalam rumah bersama anggota keluarganya. Selama kegiatan observasi berlangsung, penggunaan media digital tetap berada dalam pengawasan Ibu C.(COOTI3).

CATATAN LAPANGAN 4

OBSERVASI/PENGAMATAN

KODE : COOTI4

TEMPAT : Rumah Orang Tua A

OBSERVASI : Mufarrohah

DESKRIPSI

Observasi hari pertama dilakukan di rumah Ibu S pada hari Minggu, 25 Mei 2025 pukul 15.00 WITA. Sebelum melaksanakan wawancara, peneliti terlebih dahulu melakukan kunjungan ke rumah Ibu S untuk memperoleh gambaran awal mengenai kebiasaan anak dalam menggunakan *gadget* serta aktivitas menonton televisi di rumah. Kunjungan awal ini juga bertujuan untuk melihat secara langsung kondisi lingkungan tempat tinggal, pola pendampingan yang diterapkan oleh orang tua, serta interaksi yang terjalin antara Ibu S dan anak dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum memulai kegiatan observasi, peneliti meminta izin kepada Ibu S untuk melakukan penelitian di rumahnya. Ibu S menerima kedatangan peneliti dengan ramah dan memberikan izin untuk melakukan pengamatan. Setelah memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan penelitian, peneliti mulai mengamati kondisi rumah, lingkungan sekitar, serta aktivitas yang dilakukan oleh anggota keluarga selama berada di rumah. Berdasarkan hasil observasi, rumah Ibu S berada di lingkungan permukiman warga dengan jarak antar rumah yang cukup berdekatan. Kondisi rumah terlihat bersih, tertata rapi, dan memiliki suasana yang nyaman untuk aktivitas keluarga. Lingkungan di sekitar rumah tampak tenang, sementara hubungan antarwarga terlihat baik karena masyarakat saling mengenal dan berinteraksi dengan cukup akrab. Kondisi tersebut mendukung terciptanya lingkungan yang kondusif bagi tumbuh kembang anak dalam kehidupan sehari-hari.(COOTI4).

Observasi hari kedua dilaksanakan di rumah Ibu S pada hari Sabtu, 18 April 2026 pukul 15.23 Wita. Pada saat peneliti berkunjung, anak terlihat sedang berada di ruang keluarga bersama Ibu S. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu S dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya berlangsung dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang sedang disaksikan adalah serial animasi *Upin & Ipin*. Selama menonton, anak terlihat fokus memperhatikan jalan cerita yang ditampilkan di layar televisi. Seseekali anak tersenyum, tertawa, dan mengikuti percakapan yang diucapkan oleh tokoh dalam tayangan tersebut. Ibu S tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton dan mengamati respons anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton tayangan animasi *Upin & Ipin* selama kurang lebih 35 menit. Setelah selesai menonton, anak menghentikan kegiatan tersebut tanpa menunjukkan penolakan, kemudian melanjutkan aktivitas lain di dalam rumah bersama anggota keluarganya. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton tetap berada dalam pendampingan dan pengawasan Ibu S. (COOTI4).

Observasi hari ketiga dilaksanakan di rumah Ibu S pada hari Minggu, 19 April 2026 pukul 15.35 Wita. Pada saat peneliti berkunjung, anak terlihat sedang berada di ruang keluarga bersama Ibu S. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu S dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya tampak berlangsung dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang sedang ditonton adalah serial animasi *Spider-Man*. Selama menonton, anak tampak fokus memperhatikan jalan cerita dan mengikuti setiap adegan yang ditampilkan di layar televisi. Beberapa kali anak terlihat tersenyum, menunjuk ke arah layar, serta menirukan gerakan tokoh yang muncul dalam tayangan. Ibu S tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton dan mengamati respons anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton tayangan animasi *Spider-Man* selama kurang lebih 49 menit. Setelah selesai menonton,

anak menghentikan kegiatan tersebut tanpa menunjukkan penolakan, kemudian beralih melakukan aktivitas lain di dalam rumah. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton dilakukan dalam suasana yang tenang dan tetap berada di bawah pendampingan serta pengawasan Ibu S. (COOTI4).

Observasi hari keempat dilaksanakan di rumah Ibu S pada hari Jumat, 1 Juni 2026 pukul 15.40 Wita. Pada saat peneliti berkunjung, anak terlihat sedang berada di ruang keluarga bersama Ibu S. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang berlangsung antara Ibu S dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya tampak berjalan dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang sedang disaksikan adalah serial animasi *SpongeBob SquarePants*. Selama menonton, anak terlihat fokus memperhatikan jalan cerita yang ditampilkan. Sese kali anak tertawa dan menunjukkan ekspresi gembira ketika melihat adegan yang dianggap lucu. Ibu S tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton dan mengamati respons anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton tayangan animasi *SpongeBob SquarePants* selama kurang lebih 38 menit. Setelah selesai menonton, anak menghentikan kegiatan tersebut tanpa menunjukkan penolakan, kemudian melanjutkan aktivitas lain di dalam rumah bersama anggota keluarganya. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton dilakukan dalam suasana yang tenang dan tetap berada di bawah pendampingan serta pengawasan Ibu S. (COOTI4).

Observasi hari kelima dilaksanakan di rumah Ibu S pada hari Sabtu, 2 Mei 2026 pukul 15.05 Wita. Saat peneliti melakukan kunjungan, anak terlihat sedang berada di ruang keluarga bersama Ibu S. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjadi antara Ibu S dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya berlangsung dengan baik. Setelah itu, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang dipilih adalah serial animasi Upin

& Ipin. Selama menonton, anak terlihat sangat menikmati tayangan tersebut. Anak tampak fokus memperhatikan jalan cerita, sesekali tersenyum, tertawa, dan mengikuti percakapan yang diucapkan oleh tokoh dalam animasi. Ibu S tetap berada di dekat anak sambil sesekali memperhatikan tayangan yang sedang ditonton serta mengamati respons anak selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton serial animasi Upin & Ipin selama kurang lebih 1 jam. Setelah selesai menonton, anak menghentikan kegiatan tersebut tanpa menunjukkan reaksi yang berlebihan, kemudian beralih melakukan aktivitas lain di dalam rumah bersama anggota keluarganya. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton tetap dilakukan dalam pendampingan dan pengawasan Ibu S. (COOTI4).

Observasi hari keenam dilaksanakan di rumah Ibu S pada hari Rabu, 6 Mei 2026 pukul 16.00 Wita. Saat peneliti melakukan kunjungan, anak terlihat berada di ruang keluarga bersama Ibu S. Sebelum mengamati aktivitas anak, peneliti terlebih dahulu memperhatikan interaksi yang terjalin antara Ibu S dan anak. Selama proses pengamatan, komunikasi di antara keduanya berlangsung dengan baik. Selanjutnya, peneliti mengamati aktivitas anak saat menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi *YouTube Kids*. Tayangan yang sedang ditonton adalah video animasi Marsya. Selama menonton, anak tampak fokus memperhatikan tayangan sambil menikmati makanan yang disiapkan oleh Ibu S. Anak sesekali tersenyum ketika melihat adegan yang menarik dan tetap melanjutkan makan tanpa mengalihkan perhatian dari tayangan yang sedang disaksikan. Ibu S berada di dekat anak dan sesekali memperhatikan kegiatan menonton serta memastikan anak tetap makan dengan baik. Berdasarkan hasil observasi, anak menonton tayangan animasi Marsya sambil makan selama kurang lebih 37 menit. Setelah selesai menonton, anak menghentikan kegiatan tersebut dan melanjutkan aktivitas lain bersama anggota keluarganya di dalam rumah. Selama observasi berlangsung, kegiatan menonton dilakukan dalam suasana yang tenang serta tetap berada di bawah pendampingan dan pengawasan Ibu S. (COOTI4).

Lampiran 7 Catatan Lapangan Wawancara Orang Tua

CATATAN WAWANCARA ORANG TUA 1

KODE : CLWOTI1

HARI/TANGGAL : Selasa 30 April 2026

TEMPAT : Rumah Orang Tua R

INTERVIW : Ibu A

INTERVIEWER : Mufarrohah

HARI PERTAMA

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman ibu A terhadap dampak gadget pada anak?	yaa cukup paham lah kira-kira, karna aku nih tipikal yang memang membatasi, karena mereka tuh nggak yang main handphone game aja tapi juga sering nonton Tv
2	Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada gadget?	dampak positif dari penggunaan handphone anak tuh bisa belajar menambah kosakata lawan jua belajar dengan hal yang baru asalkan tontonannya tuh dipilihkan intinya tergantung lawan tontonannya. Kalonya dari dampak negatifnya anak tuh bisa susah berinteraksi sosial lawan kawanannya bisa jua terjadi keterlambatan bicara (speech delay).
3	Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu A terkait seberapa sering anak menggunakan gadget dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang	sehari tuh sekali aja, karena si R nih biasanya ku batasi kalonya main handphone tuh ntah inya main game atau nonton biasanya ku batasi 30 menit an kecuali nonton Tv. Yang sering tuh nonton tv pang karena kalonya

	biasanya mendorong anak untuk menggunakan gadget?	handak makan inya tuh ngalih mun kada di kasih tontonan inya bisa kada handak makan.
4	Peneliti menanyakan kepada Ibu A apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan gadget?	kalonya perubahan dari perkembangannya, dari bahasanya tuh inya bisa belajar menambah kosakata, kalonya dari emosi inya kada terlalu terganggu pang paling menangis aja kalo kada dipinjami handphone pas memang waktunya main tuh, kalonya dari sosial kada terganggu inya.
5	Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak?	inya dipilhkan pang aplikasi tontonan/game nya kalonya tontonanya tuh biasanya nonton tiantian musim 3 di chanel mentari cerdas aplikasinya dari youtube, kinderflix kalo gamenya nya inya biasanya main puzzle/colord and fun udah itu aja.

HARI KEDUA

Hari/Tanggal : Kamis 14 Mei 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan kepada Ibu A mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan gadget?	bentuk pola pendampingan yang ku kasih ke anak tuh dengan cara mendampingi, meawasi, membatasi lawan jua konten atau permainan game nya tuh dipilhkan
2	Peneliti menanyakan kepada Ibu A apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan gadget?	iyaa..biasaya ku batasi mun main handphone tuh 30 menit an paling lama kecuali mun nya nonton Tv, kalonya cara mengawasinya ya tadi dipilhkan tontonannya lawan melihati kayapa inya pas main handphone tuh.

3	Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak?	menurutku penting pang lah karena kalonya kadada peran pola pendampingan orang tua,anak tuh bisa teerpengaruh lawan dampak gadget contohnya kayak ketergantungan apalagi untuk kanakan yang masih halus bisa jua perkembangan nya terganggu.
4	Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat gadget diambil?	biasanya ku biarkan aja inya menangis sampai inya munyak bediam sorang habis tuh hanyar am dipadahi pelan-pelan ya dinasehati lah.
5	Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu A sediakan sebagai pengganti penggunaan gadget?	biasanya inya nih mun nya lagi kada main handphone atau nonton tv si R nih main lawan kakaknya karena sudah disediakan banyak mainan jua.

HARI KETIGA

Hari/Tanggal : Rabu 17 Juni 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya?	si R nih kalonya dirumah memang kada ku kasih main keluar aku khawatir aja karena inya nih terlalu aktif, inya nih bisa aja berinteraksi apalagi pas di sekolahan KB, kalonya ketemu orang asing atau baru inya bisa malu-malu tapi mun nya lawasan kada malu inya.
2	Peneliti menanyakan Apakah Ibu A mengetahui anjuran durasi penggunaan gadget yang direkomendasikan untuk anak usia dini?	mungkin menurutku paling lawas tuh 1 jam an lah ya.
3	Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan gadget?	menurut aku cukup dibatasi dan di dampingi aja lawan jua dipilhkan aplikasi game dan tontonannya, karena menurut ulun anak usia dini tuh aslinya jangan dikenalkan lawan

		handphone dulu kada baik pang lawan perkembangannya, dan sebagai orang tua rasa ulun banyaki luankan waktu dan banyaki komunikasi aja pang jua sekiranya anak tuh kada ketergantungan.
4	Peneliti menanyakan Apa yang Ibu A lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain gadget?	biasanya ku alihkan ke kegiatan lain atau menyuruh inya main lawan kakaknya.
5	Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan gadget?	sejauh ini alhamdulillah kadada pang lah.
6	Peneliti menanyakan apakah Ibu A pernah mencari informasi secara mandiri?	biasanya aku mencari informasi di internet media sosial kayak Instagram,tiktok,website lawan jua pernah belajar dari buku.

HARI KEEMPAT

Hari/Tanggal : Jum'at 03 Juli 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan ibu A dalam penggunaan gadget terhadap anak?	itu sih cara kami mengatur permainan anak supaya bisa memenej waktu penggunaan gadgetnya karena ada waktu kami capek kerja ya kan makanya kami berdua tuh harus bisa memenejnya.
2	Peneliti menanyakan bagaimana Ibu A memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak/pengaruh gadget?	kalonya menurut aku dia ini paham aja lah ya mana untuk mainan orang deawasa karena dia nih sering dengarkan lagu yang tentang gadget itu nah dari situ dia paham.
3	Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain gadget?	ya respon dia mau-mau aja sih karena biasanya kalo nggak main gadget ya nonton tv kalo nggak ya main lego

4	Peneliti menanyakan Menurut Ibu A apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan gadget pada anak?	itu sih kalonya lagi capek kerja mau istirahat terkadang dia ini atau kakaknya itu aktif lari sana lari sini terus juga kalo biasanya aku pulang kerja itu jam 5 sore jadi kalo pas lagi nonton tv itu susah dibilangin diatur juga kadang bisa sampai 3 jam an nonton nya
5	Peneliti menanyakan Apakah Ibu pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan gadget?	iya biasanya akau bilangin dia nih kalo mau makan biasanya itu makan kan jadi ku bilangin sebentar aja ya main nya kalo udah selesai makan hp nya mama ambil lagi ya.

CATATAN WAWANCARA ORANG TUA 2

KODE : CLWOTI2

HARI/TANGGAL : Senin 27 April 2026

TEMPAT : Rumah Orang Tua N

INTERVIW : Ibu L

INTERVIEWER : Mufarrohah

HARI PERTAMA

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman ibu L terhadap dampak gadget pada anak?	cukup paham aja sih, karena si N masih dibatasi juga.
2	Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada gadget?	dari dampak positifnya si N ini bisa nonton sambil belajar dengan menambah kosakata, menirukan suku kata,huruf,suara binatang, kalo dulu itu dipilhkan tontonannya itu”aja yang dia tonton, tapi kalo sekarang dia bisa memilih sendiri biasanya yang di tonton itu edukasi,quis,cerita tentang anak-anak dan keluarganya. kalonya dari dampak negatifnya, dia itu kan susah makannya jadi kalo mau makan mau gak mau ya di pinjamin hp.
3	Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu L terkait seberapa sering anak menggunakan gadget dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang biasanya mendorong anak untuk menggunakan gadget?	biasanya kalo nggak siang malam tapi kalo malam itu jarang paling sering itu siang, kalo mau makan pasti nonton kalo nggak di hp atau di TV.

4	Peneliti menanyakan kepada Ibu L apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan gadget?	kalo nya dari perkembangan nya tuh alhamdulillahnya kada terganggu karena si N ini kan di batasi dan didampingi pas main hp tuh mungkin kalo dari segi emosinya ya sedikit lah paling cuman nangis aja.
5	Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak?	biasanya yang di tonton itu edukasi, quis, cerita tentang anak-anak dan keluarganya. nontonnya biasanya di kinderflix dan youtube kids

HARI KEDUA

Hari/Tanggal : Selasa 19 Mei 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan kepada Ibu L mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan gadget?	kalonya bentuk pola pendampingan yang ulun kasih tuh caranya pas si N main hp tuh ulun awasi dan dampingi lawan jua dipikirkan tontonannya.
2	Peneliti menanyakan kepada Ibu L apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan gadget?	si N nih ulun batasi main hp tuh biasanya 30 menit an lah paling lawas tuh, lawan jua ulun dampingi pas inya main hp kecuali nonton Tv karena di Tv tuh sudah ulun aturkan jadi aplikasi khusus tontonan untuk anak kecil ja.
3	Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak?	menurut ulun pentinglah karena mun nya tanpa ada pendampingan orang tua anak tuh bisa ketergantungan.
4	Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat gadget diambil?	biasanya ulun diamkan aja inya nanti inya ampih ae sorangan.
5	Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu L sediakan sebagai pengganti penggunaan gadget?	biasanya inya nih pas lagi main hp si N nih main yang lain yang sudah disediakan di rumah bisa juga inya main diluar sekitar rumah main lawan kawannya.

HARI KETIGA

Hari/Tanggal : Kamis 18 Juni 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya?	kalo interaksi di sekitar rumah si N nih bisa aja contohnya kayak bekawan lawan kawannya lawan jua kalonya ketemu orang baru awalnya memang malu-malu inya tapi habis itu bisa aja berinteraksi.
2	Peneliti menanyakan Apakah Ibu L mengetahui anjuran durasi penggunaan gadget yang direkomendasikan untuk anak usia dini?	kalonya si N itu biasanya 30 menit an lah paling lawas menurut ulun kalo nggak salah lah ya 1 jam.
3	Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan gadget?	biasanya kalo si N nggak main hp ulun suruh main keluar sama kawannya kalo nggak ya main di dalam rumah karena dirumah ada juga mainannya kan jadi itu aja sih kak
4	Peneliti menanyakan Apa yang Ibu L lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain gadget?	biasanya dialihkan ke kegiatan lain sih kak
5	Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan gadget?	selama ini alhamdulillah kadada pang kak ae.
6	Peneliti menanyakan apakah Ibu L pernah mencari informasi secara mandiri?	ulun mencari dan dapat informasi belajar dari buku, pernah ikut seminar parenting, website, dari sosial media jua kayak di aplikasi Instagram, Tiktok.

HARI KEEMPAT

Hari/Tanggal : Kamis 02 Juli 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan ibu L dalam penggunaan gadget terhadap anak?	itu sih kak dibatasi waktu penggunaannya.
2	Peneliti menanyakan bagaimana Ibu L memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak/pengaruh gadget?	dibilangin sih kalo main hp lama-lama itu matanya bisa rusak merah nanti gitu
3	Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain gadget?	dia kalo diajak main yang mau-mau aja sih asal ditemenin tapi beda lagi kalonya dia lihat kakaknya main hp atau siapa dia kpengen juga main hp ikut-ikutan.
4	Peneliti menanyakan Menurut Ibu L apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan gadget pada anak?	itu sih kalo capek kerja terus dia nya mau main hp karena kan ulun sama abah nya tuh mau istirahat jadi kalonya nangis minta hp mau nggak mau ya dikasih.
5	Peneliti menanyakan Apakah Ibu pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan gadget?	pernah kak biasanya uun bilangin ke dia nggak boleh main hp lama-lama ya apalagi pas waktu makan kalo nggak dikasih tontonan pasti nggak mau makan jadi dibilangin kedia nya boleh nonton tapi habis makan hpnya diambil lagi

CATATAN WAWANCARA ORANG TUA 3

KODE : CLWOTI3

HARI/TANGGAL : Selasa 21 April 2026

TEMPAT : Rumah Orang Tua H

INTERVIW : Ibu C

INTERVIEWER : Mufarrohah

HARI PERTAMA

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman ibu C terhadap dampak gadget pada anak?	ya cukup sedikit paham lah yaa karena si H diatasi juga mainnya
2	Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada gadget?	menurutku dari dampak positifnya si H ini lebih pintar karena pengaruh dari hp ke perkembangan kognitifnya, kalonya dari dampak negatifnya dia agak mulai sedikit ketergantungan, karena kalo nggak dipinajmin hp dia bisa nangis/tantrum. yaa salahku juga sih karena dulu dia gak dibatasi main hp nya, sekarang sudah di batasi makanya dia kaget nangis,tantrum kalo gak dipinjamin hp tadi,lawan jua kalonya bertemu orang baru ntah itu siapa kalonya orang itu megang hp dia bisa ini loh merayu buat minjam hp tanpa malu
3	Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu C terkait seberapa sering anak menggunakan gadget dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang	nggak nentu sih kak bisa 1 kali bisa 2 kali tapi sekarang sering nonton TV karena aku pindahin tontonannya yang biasa dia tonton hp nya juga dirusakin sekarang tuh jarang

	biasanya mendorong anak untuk menggunakan gadget?	main hp paling juga aku yang minjamin ke dia kalo ngamuk nangis lagi pengen main hp
4	Peneliti menanyakan kepada Ibu C apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan gadget?	kalonya perkembangan dari bahasa si H nggak begitu lancar kalo ngomong, kalo dari emosi dia sedikit terganggu ya..contohnya kayak tantrum,nangis kalo dipinjamin hp terus hp nya di ambil,kalonya dari sosial dia nggak terganggu karena si H sering main diluar sama temennya kakaknya juga
5	Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak?	biasanya si H nonton kartun animasi doraemon di aplikasi youtube kids kalonya game biasanya bubble crush

HARI KEDUA

Hari/Tanggal : Minggu 24 Mei 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan kepada Ibu C mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan gadget?	6. pola pendampingan yang ku kasih ke si H itu dengan membatasi dia main gadget 30 menit an paling lama 1 jam, kecuali nonton TV karena sealian main gadget dia juga sering nonton TV, tapi aku nggak dampingi dia pas main gadget karena dia kalo main gadget pas aku lagi istirahat, tapi pas aku sudah istirahat bangun gitu gadget nya aku cek dia habis buka aplikasi apa aja itu aja sih.
2	Peneliti menanyakan kepada Ibu C apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan gadget?	iya biasanya ku beri waktu 30 menit an lah paling lama 1 jam, kalonya mengawasi biasanya aku cek aja habis nonton apa buka aplikasi apa kayak gitu si kak

3	Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak?	menurut aku penting si kak karena kalonya anak nggak didampingi pas anak main gadget, anak bisa ketergantungan kalonya sudah ketergantungan itu susah banget si ngatur nya
4	Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat gadget diambil?	kalonya inya nangis biasanya aku kasih main keluar kalo nggak ya ku biarkan aja inya nangis nanti inya bisa diam sendiri
5	Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu C sediakan sebagai pengganti penggunaan gadget?	biasanya inya kalo nggak main hp ya main sama kakak nya sih keluar sama temennya juga

HARI KETIGA

Hari/Tanggal : Jum'at 19 Juni 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya?	nggak ada pengaruh sih kak inya bisa aja interaksi dengan temennya
2	Peneliti menanyakan Apakah Ibu C mengetahui anjuran durasi penggunaan gadget yang direkomendasikan untuk anak usia dini?	setau aku sih paling lama itu 1,2 jam an lah
3	Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan gadget?	selama ini nggak ada sih kak
4	Peneliti menanyakan Apa yang Ibu C lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain gadget?	14. itu sih kak dibatesin aja waktu main hp nya tapi kalo si H ini susah pang dibilangin nya tergantung mood nya tuh pang biasanya kayak gitu
5	Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan gadget?	dialihkan kegiatan lain ae biasanya inya main keluar sama kakaknya atau jua main dirumah karena banyak mainan jua jadi biar rumah

		behambur gin kdpp ae asal kada main hp terus
6	Peneliti menanyakan apakah Ibu C pernah mencari informasi secara mandiri?	16. aku dapat informasi tuh dari internet media sosial kayak Instagram,tiktok,lawan pernah ikut parenting

HARI KEEMPAT

Hari/Tanggal : Kamis 02 Juli 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan ibu C dalam penggunaan gadget terhadap anak?	ya itu kak dibatesin waktunya karena kalo nggak dibatesin anaknya nanti bisa ketergantungan kan biar dia nya nangis-nangis nggak dikasih hp biasanya tak biarin nanti juga diem sendiri anaknya
2	Peneliti menanyakan bagaimana Ibu C memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak/pengaruh gadget?	anaknya nggak bisa dibilangin kak susah tapi biasanya aku nakutin dia ku bilang gini kalo main hp lama-lama nanti matanya keluar kamu mau kah” aku bilang gitu habis itu dia main yang lain nggak berani lagi minta
3	Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain gadget?	kalo diajak main yang lain biasanya dia mau-mau aja main sama kakaknya keluar
4	Peneliti menanyakan Menurut Ibu C apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan gadget pada anak?	dia ini aktif kak pas aku lagi capek dia itu kalo nggak dialihkan permainan yang lain dia nggak bakalan mau lepas dari hp anaknya susah juga kalo dibilangin itu sih kak
5	Peneliti menanyakan Apakah Ibu pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan gadget?	pernah sih biasanya kubilangin gini nggak boleh main hp lama-lama nanti matanya rusak tapi di aitu kalo dibilangin nggak didengerin kak

CATATAN WAWANCARA ORANG TUA 4

KODE : CLWOTI4

HARI/TANGGAL : Kamis 29 Mei 2026

TEMPAT : Rumah Orang Tua

INTERVIW : Ibu S

INTERVIEWER : Mufarrohah

HARI PERTAMA

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana pemahaman ibu S terhadap dampak gadget pada anak?	sedikit paham sih karena main gadget nya juga dibatasi waktu itu
2	Peneliti menanyakan Apa saja dampak positif dan negatif pada gadget?	kalo dampak positif kadada pang lah, kalo dari dampak negatif ada soalnya si A nih pernah ketergantungan
3	Peneliti mengajukan pertanyaan kepada Ibu S terkait seberapa sering anak menggunakan gadget dalam satu hari, serta kondisi atau situasi apa yang biasanya mendorong anak untuk menggunakan gadget?	pas bulan semalam tuh pas masih di berikan main hp, inya kalo nya handak main hp kuberikan ae jadi kada nentu karena kalo nya kada diberikan menangis inya tantrum
4	Peneliti menanyakan kepada Ibu S apakah terdapat perubahan perilaku atau perkembangan pada anak, baik dari segi bahasa, emosi, maupun sosial setelah anak menggunakan gadget?	kalo nya dari bahasa inya lancar aja ngomongnya,kalo dari emosi sedikit terganggu pang tapi lagi pas inya nangis tantrum mun kada diberikan hp, kalo dari sosialnya inya bisa aja bekawan main diluar rumah lawan kawannya
5	Peneliti menanyakan konten apa yang sering ditonton atau yang dimainkan anak?	kalo nya sekarang kan lebih sering nonton tv karena kada kuberikan hp lagi jadi biasanya

		inya nonton kartun di Youtube kayak upin ipin,marsya,spiderman
--	--	--

HARI KEDUA

Hari/Tanggal : Rabu 17 September 2025

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan kepada Ibu S mengenai bagaimana bentuk pendampingan yang diberikan saat anak menggunakan gadget?	bentuk pendampingan yang ku beri waktu semalam memang awalnya kada ku batasi waktu, inya main hp tapi tetap ku pantau pang inya pas main hp tuh
2	Peneliti menanyakan kepada Ibu S apakah ia memberikan batasan waktu dalam penggunaan gadget pada anak serta bagaimana cara yang dilakukan untuk mengawasi anak saat menggunakan gadget?	inya tuh kada kubatasi main hp tuh jadi kubiarkan aja inya sampai munyak sorang,kalonya pas main hp tuh biasanya kupilihkan aplikasi nya kayak youtube karena inya biasanya nonton aja pang tapi kalo sekarang sudah ku alihkan ke tv jadi kada main hp lagi inya kada ku boleh lagi main
3	Peneliti menanyakan mengenai seberapa penting peran pola pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak?	menurutku penting pang lah soalnya si A nih meskipun sudah dipantau inya hampir ketergantungan karena salah ku jua pang kada kubatasi waktu inya main hp tuh akhirnya ketagihan inya main hp, makanya ku ampihi inya main hp sekarang nih
4	Peneliti menanyakan apa yang dilakukan jika anak menangis atau marah saat gadget diambil?	kalonya inya nangis kubiarkan ae inya sampai ampih sorangan
5	Peneliti menanyakan Kegiatan apa saja yang biasanya Ibu S sediakan sebagai pengganti penggunaan gadget?	biasanya inya pas kada main hp tuh main keluar lawan kawannya

HARI KETIGA

Hari/Tanggal : Jum'at 19 Juni 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan Bagaimana pengaruh gadget terhadap interaksi anak dengan orang di sekitarnya?	kalo nya intraksi dengan orang sekitar inya bisa aja kadada bepengaruh bekawan inya lawan kawanannya main diluar
2	Peneliti menanyakan Apakah Ibu S mengetahui anjuran durasi penggunaan gadget yang direkomendasikan untuk anak usia dini?	kurang tau pang aku
3	Peneliti menanyakan Apa saja upaya yang dilakukan orang tua untuk mencegah anak dari kecanduan gadget?	itu pang lah waktu semalam tuh ku tegasi ae iny tuh ku kurangi main hp nya pelan-pelan awalnya tuh kayak masih kadam au tapi habis tuh kebiasaan ae inya
4	Peneliti menanyakan Apa yang Ibu S lakukan agar anak tidak terlalu lama bermain gadget?	biasanya inya mun kada nonton TV ya main keluar ae lawan kawannya
5	Peneliti menanyakan Apakah ada keluhan kesehatan (misalnya mata lelah, sulit tidur) setelah anak menggunakan gadget?	selama ini nih kada pang
6	Peneliti menanyakan apakah Ibu S pernah mencari informasi secara mandiri?	kada pernah pang lah mencari tau

HARI KEEMPAT

Hari/Tanggal : Kamis 02 Juli 2026

NO	Indikator Pertanyaan	Keterangan Jawaban
1	Peneliti menanyakan bagaimana strategi pola pendampingan ibu S dalam penggunaan gadget terhadap anak?	biasanya aku tegasi jak inya pas main hp terus ku sariki inya mun nya lawas main hp biar inya kayak nangis kayak apa kah tetap ae jua ku tegasi
2	Peneliti menanyakan bagaimana Ibu S memberikan pemahaman kepada anak tentang dampak/pengaruh gadget?	kubilangi ae inya jangan hp terus nanti matanya tekeluar jadi merah matanya
3	Peneliti menanyakan bagaimana respons anak ketika diajak melakukan aktivitas selain bermain gadget?	kalonya pas waktu inya masih main hp tuh inya kada hakun pang karena kayak ketagihan main hp lo jadi kalo nya main lawan kawanannya kada hakun inya tapi kalo sekarang kada pang karena inya kada main hp lagi jadi kawa ae inya bekawanan main keluar kalo pas waktu itu inya kada mau jarang keluar rumah
4	Peneliti menanyakan Menurut Ibu S apa tantangan terbesar dalam mengatur penggunaan gadget pada anak?	pas inya handak makan karena kalonya kada dikasih tontonan dipinjamkan hp inya kada hakun makan jadi susah ae inya dipadahi kayak itu pang
5	Peneliti menanyakan Apakah Ibu pernah menjelaskan kepada anak tentang batasan penggunaan gadget?	pernah ae tapi inya nih pas waktu lagi main hp semalam tuh kada kawa dipadahi lo jadi kutegasi ae, kalonya sekarang lebih ke tv pang lah

Lampiran 8 Tabel Triangulasi Data

No	Fokus Penelitian	Catatan Lapangan	Catatan Wawancara	Catatan Dokumentasi
1	Pemahaman orang tua terhadap dampak penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 2–3 tahun	COOTI1 (Ibu A), COOTI2 (Ibu L), COOTI3 (Ibu C), COOTI4 (Ibu S)	CLWOTI1 (Ibu A), CLWOTI2 (Ibu L), CLWOTI3 (Ibu C), CLWOTI4 (Ibu S)	DOTI1, DOTI2, DOTI3, DOTI4
2	Strategi pendampingan penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 2–3 tahun	COOTI1 (Ibu A), COOTI2 (Ibu L), COOTI3 (Ibu C), COOTI4 (Ibu S)	CLWOTI1 (Ibu A), CLWOTI2 (Ibu L), CLWOTI3 (Ibu C), CLWOTI4 (Ibu S)	DOTI1, DOTI2, DOTI3, DOTI4
3	Faktor penghambat pendampingan penggunaan <i>gadget</i> pada anak usia 2–3 tahun	COOTI1 (Ibu A), COOTI2 (Ibu L), COOTI3 (Ibu C), COOTI4 (Ibu S)	CLWOTI1 (Ibu A), CLWOTI2 (Ibu L), CLWOTI3 (Ibu C), CLWOTI4 (Ibu S)	DOTI1, DOTI2, DOTI3, DOTI4

Lampiran 9 Dokumentasi Gambar Gapura Komplek Sidomulyo Raya 3

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Gapura Komplek Sidomulyo Raya 3 (GKSR3).4.1

Lampiran 10 Dokumentasi Foto Dengan Ketua RT

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Foto dengan Ketua RT 07 Komplek Sidomulyo Raya 3 (CDFKT) 4.39

Lampiran 11 Dokumentasi Observasi

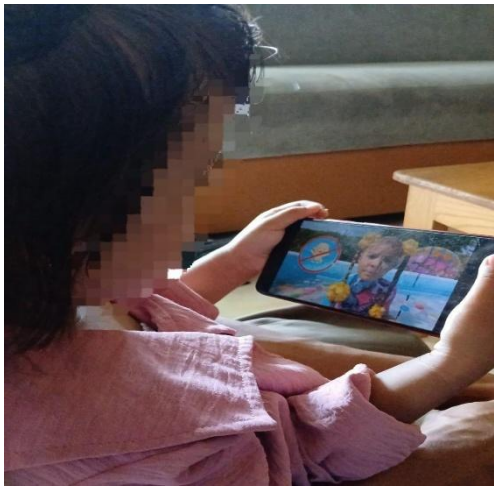
Dokumentasi Foto Observasi Anak Ibu A (DLOIA)

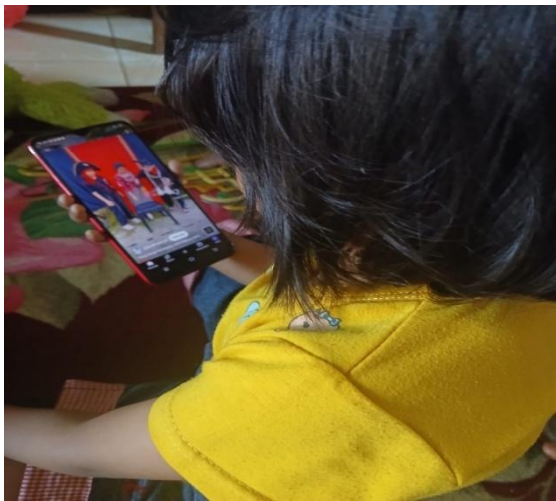
NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Observasi Anak Ibu A Hari Pertama Sabtu 09 Mei 2026 Anak sedang memainkan sebuah game <i>color and fun</i> di tablet (DLOIA 4.5)
2		Dokumentasi Observasi Anak Ibu A Hari Kedua Minggu 10 Mei 2026 Anak sedang memainkan sebuah game <i>color and fun</i> di tablet (DLOIA 4.6)
3		Dokumentasi Observasi Anak Ibu A Hari Ketiga Sabtu 16 Mei 2026 Anak sedang memainkan sebuah game <i>color and fun</i> di tablet (DLOIA 4.7)

NO	FOTO	DESKRIPSI
4		Dokumentasi Observasi Anak Ibu A Hari Ketiga Minggu 17 Mei 2026 Anak sedang menonton Tv kartun animasi di <i>channel</i> mentari cerdas (DLOIA 4.8)
5		Dokumentasi Observasi Anak Ibu A Hari Kelima Sabtu 23 Mei 2026 Anak sedang menonton Tv kartun animasi di <i>channel</i> mentari cerdas (DLOIA 4.9)
6		Dokumentasi Observasi Anak Ibu A Hari Keenam Minggu 24 Mei 2026 Anak sedang menonton Tv kartun animasi di <i>channel</i> mentari cerdas (DLOIA 4.10)

Dokumentasi Foto Observasi Anak Ibu L (DLOIL)

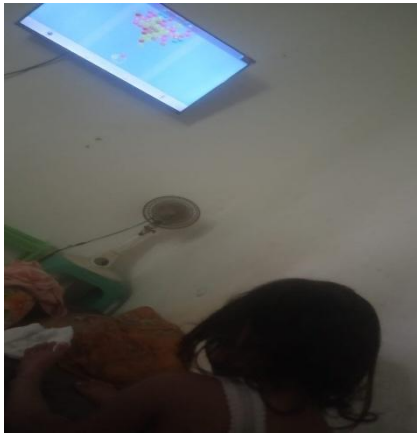
NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Observasi Anak Ibu L Hari Pertama Rabu 20 Mei 2026. Anak sedang memainkan <i>game barbie makeup</i> dan menonton di aplikasi <i>Youtube Kids</i> tentang video edukatif pengenalan jenis hewan di <i>handphone</i> (DLOIL 4.15)
2		Dokumentasi Observasi Anak Ibu L Hari Kedua Kamis 21 Mei 2026. Anak sedang menonton Tv video edukasi yang mengajarkan anak untuk mengenal dan menirukan doa ketika turun hujan di aplikasi <i>youtube kids</i> dan <i>kinderflix</i> (DLOIL 4.16)

3		Dokumentasi Observasi Anak Ibu L Hari Ketiga Sabtu 25 Mei 2026. Anak sedang menonton video yang menampilkan anak-anak sedang belajar berenang, di <i>handphone</i> (DLOIL 4.17)
4		Dokumentasi Observasi Anak Ibu L Hari Keempat Kamis 28 Mei 2026 Anak sedang menonton Tv berupa video edukasi yang memperlihatkan percobaan sederhana tentang gunung meletus. (DLOIL 4.18)
5		Dokumentasi Observasi Anak Ibu L Hari Kelima Sabtu 30 Mei 2026 Anak sedang menonton Tv Tayangan yang ditonton berupa video lagu "7 Kebiasaan Anak Indonesia Hebat". (DLOIL 4.19)

6		Dokumentasi Observasi Anak Ibu L Hari Keenam Minggu 31 Mei 2026 Anak sedang memainkan permainan edukatif yang berisi berbagai aktivitas sederhana untuk anak usia dini, seperti mengenal bentuk, warna, dan mencocokkan gambar. Kemudian menonton video edukasi tentang mengenal huruf, di aplikasi <i>yotube kids</i> pada <i>handphone</i>. (DLOIL 4.20)
7		Dokumentasi Observasi Anak Ibu L Hari Ketujuh Minggu 02 Juni 2026 Anak sedang menonton menonton video di aplikasi <i>YouTube Kids</i>, yang ditonton merupakan video edukasi tentang mengenal huruf setelah itu menonton video edukasi lainnya yang membahas minuman yang baik dan tidak baik untuk dikonsumsi anak. (DLOIL 4.21)

Dokumentasi Foto Observasi Anak Ibu C (DLOIC)

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Observasi Anak Ibu C Hari Pertama Rabu 22 April 2026. Anak sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi <i>YouTube Kids</i>. Tayangan yang dipilih adalah serial animasi <i>Doraemon</i>, (DLOIC 4.26)
2		Dokumentasi Observasi Anak Ibu C Hari Kedua Kamis 23 April 2026. Anak sedang menggunakan <i>gadget</i>, memainkan sebuah permainan bertema <i>Zombie</i> pada <i>handphone</i>. (DLOIC 4.7)
3		Dokumentasi Observasi Anak Ibu C Hari Ketiga Minggu 26 April 2026. Anak sedang menonton televisi menyaksikan tayangan animasi kartun (DLOIC 4.28)

4		Dokumentasi Observasi Anak Ibu C Hari Keempat Selasa 28 April 2026. Anak sedang menggunakan televisi untuk bermain permainan digital. Anak terlihat memainkan permainan <i>Bubble Shoot</i> yang ditampilkan di layar televisi. (DLOIC 4.29)
5		Dokumentasi Observasi Anak Ibu C Hari Kelima Kamis 30 April 2026. Anak sedang menonton tayangan melalui televisi yang terhubung dengan aplikasi <i>YouTube Kids</i>. (DLOIC 4.30)
6		Dokumentasi Observasi Anak Ibu C Hari Keenam Minggu 03 April 2026. Anak sedang Anak terlihat memainkan permainan <i>Bubble Shoot</i> yang ditampilkan pada layar televisi. (DLOIC 4.31)

Dokumentasi Foto Observasi Anak Ibu S (DLOIS)

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Observasi Anak Ibu S Hari Pertama Sabtu 18 April 2026. Anak sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi <i>YouTube Kids</i>. Tayangan yang sedang disaksikan adalah serial animasi <i>Upin & Ipin</i>. (DLOIS 4.34)
2		Dokumentasi Observasi Anak Ibu S Hari Kedua Minggu 19 April 2026. Anak sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi <i>YouTube Kids</i>. Tayangan yang sedang ditonton adalah serial animasi <i>Spider-Man</i>. (DLOIS 4.35)

3		Dokumentasi Observasi Anak Ibu S Hari Ketiga Jum'at 01 Mei 2026. Anak sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi <i>YouTube Kids</i>. Tayangan yang sedang disaksikan adalah serial animasi <i>SpongeBob SquarePants</i>. (DLOIS 4.36)
4		Dokumentasi Observasi Anak Ibu S Hari Keempat Sabtu 02 Mei 2026. Anak sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi <i>YouTube Kids</i>. Tayangan yang dipilih adalah serial animasi <i>Upin & Ipin</i>. (DLOIS 4.37)
5		Dokumentasi Observasi Anak Ibu S Hari Kelima Rabu 06 Mei 2026. Anak sedang menonton televisi yang terhubung dengan aplikasi <i>YouTube Kids</i>. Tayangan yang sedang ditonton anak adalah

		video kartun animasi Marsya. (DLOIS 4.37)
--	--	--

Lampiran 12 Dokumentasi Wawancara

Dokumentasi Foto Wawancara Ibu A (DLWIA)

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Wawancara Ibu A Hari Pertama Selasa 30 April 2026 (DLWIA 4.1)
2		Dokumentasi Wawancara Ibu A Hari Kedua Kamis 14 Mei 2026 (DLWIA 4.2)
3		Dokumentasi Wawancara Ibu A Hari Kedua Rabu 17 Juni 2026 (DLWIA 4.3)

NO	FOTO	DESKRIPSI
4		Dokumentasi Wawancara Ibu A Hari Keempat Jum'at 03 Juli 2026 (DLWIA 4.4)

Dokumentasi Foto Wawancara Ibu L (DLWIL)

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Wawancara Ibu Hari Pertama Senin 27 April 2026 (DLWIL 4.11)
2		Dokumentasi Wawancara Ibu L Hari Kedua Selasa 19 Mei 2026 (DLWIL 4.12)

NO	FOTO	DESKRIPSI
3		Dokumentasi Wawancara Ibu L Hari Ketiga Kamis 18 Juni 2026 (DLWIL 4.13)
4		Dokumentasi Wawancara Ibu L Hari Keempat Kamis 02 Juli 2026 (DLWIL 4.14)

Dokumentasi Foto Wawancara Ibu C (CLWOTI3)

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Wawancara Ibu C Hari Pertama Selasa 21 April 2026 (DLWIC 4.22)

NO	FOTO	DESKRIPSI
2		Dokumentasi Wawancara Ibu C Hari Kedua Minggu 24 Mei 2026 (DLWIC 4.23)
3		Dokumentasi Wawancara Ibu C Hari Ketiga Jum'at 19 Juni 2026 (DLWIC 4.24)
4		Dokumentasi Wawancara Ibu C Hari Keempat Kamis 02 Juli 2026 (DLWIC 4.25)

Dokumentasi Foto Wawancara Ibu S (CLWOTI4)

NO	FOTO	DESKRIPSI
1		Dokumentasi Wawancara Ibu S Hari Pertama Kamis 29 Mei 2025 (DLWIS 4.30)
2		Dokumentasi Wawancara Ibu S Hari Kedua Rabu 17 September 2025 (DLWIS 4.31)
3		Dokumentasi Wawancara Ibu S Hari Ketiga Jum'at 19 Juni 2026 (DLWIS 4.32)

NO	FOTO	DESKRIPSI
4		Dokumentasi Wawancara Ibu S Hari Keempat Kamis 02 Juli 2026 (DLWIS 4.33)

Lampiran 13 Surat SK Pembimbing Skripsi



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 619 TAHUN 2025
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GANJIL
TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

Menimbang :

- a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.

Mengingat :

- 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
- 3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
- 4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
- 5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
- 6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Pertama : Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama	: Murniyanti Ismail, M. Pd
NIP/NUP	: 201701004
Pangkat/Golongan	: III D
Jabatan Akademik	: Lektor

Sebagai Pembimbing skripsi untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:

Nama	: Mufarrohah
NIM	: 220101080747
Jurusan/Prodi	: PIAUD
Judul Skripsi	: PEMAHAMAN ORANG TUA TERHADAP DAMPAK GADGET PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN

Kedua : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.

Ketiga : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan seperlunya.

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 1 Agustus 2025
DEKAN,


Dr. H. Hamdan, M.Pd.
 NIP. 19660405199303005

Tembusan:
Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
Ketua Prodi;
Dosen Pembimbing;

Lampiran 14 Surat Persetujuan Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: piaud@uin-antasari.ac.id Web: <https://piaud.uin-antasari.ac.id/>

SURAT PERSETUJUAN SEMINAR

Proposal yang berjudul : PEMAHAMAN ORANG TUA TERHADAP DAMPAK
GADGET PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN DI KOMPLEK
SIDOMULYO RAYA 3 KOTA BANJARBARU

Ditulis oleh : Mufarrohah

NIM : 220101080747

Jurusan/Prodi : PIAUD

Semester : VII (7)

Alamat : Jl. Amsyar Ahmad Kampung Jawa Kec.Sukamara, Kab.Sukamara
Kalimantan Tengah

Setelah dicermati dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat menyetujui naskah Proposal
Skripsi untuk **diseminarkan**.

Banjarbaru, 19 September 2025

Mengetahui dan menyetujui,
Dosen Pembimbing

Murniyanti Ismail, M.Pd

Lampiran 15 Surat Keterangan Telah Seminar Proposal



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 Website: www.piaud.uin-antasari.ac.id; E-mail: piaud@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 301/Un.14/III.1.k/PP.00.9/09/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Mufarrohah
 NIM : 220101080747
 Jurusan/Program Studi : PIAUD
 Alamat : Jl. Amsyar Ahmad Kampung Jawa, Kec. Sukamara, Kab. Sukamara, Kalimantan Tengah

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Operasional Skripsi yang berjudul:

Pemahaman Orang Tua Terhadap Dampak Gadget pada Anak Usia 2-3 Tahun di Komplek Sidomulyo Raya 3 Trikora Banjarbaru

Pada Hari/ Tanggal : Kamis, 18 September 2025

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ketua Program Studi PIAUD,

 H. Samdani

Lampiran 16 Berita Acara Seminar Proposal



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235

Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492

Email: piaud@uin-antasari.ac.id Web: <https://piaud.uin-antasari.ac.id/>

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

Hari/Tanggal : Kamis, 18 September 2025

Judul Proposal Skripsi : PEMAHAMAN ORANG TUA TERHADAP DAMPAK GADGET
PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN DI KOMPLEK SIDOMULYO
RAYA III TRIKORA KOTA BANJARBARU

Nama Penyaji/NIM : Mufarrohah

Dosen pembimbing : Murniyanti Ismail, M.Pd

Ruang Seminar : Tarbiyah dan Keguruan, Lokal 2.3

Alamat Rumah : Jl. Sungai Salak Pesona Guntung Harapan Kelurahan Guntung
Manggis Rt. 34, Rw. 5, Landasan Ulin, Banjarbaru, Kalimantan
Selatan

Penanggap Utama : Septia Nur Rahmah

Penanggap Umum : 1. Noraudizahria
: 2. Norabiyatillah
: 3. Selvita Agustin

Banjarbaru, 18 September 2025

Pembimbing,

Murniyanti Ismail, M.Pd

Moderator,

Nur Hidayatussholihah
220101080637

Lampiran 17 Surat Izin Riset Dosen Pembimbing

SURAT PERSETUJUAN RISET

Skripsi yang Berjudul : Pemahaman Orang Tua Terhadap Dampak Gadget Pada Anak Usia 2-3 Tahun Di komplek Sidomulyo Raya 3 Trikora Kota Banjarbaru

Ditulis oleh : Mufarrohah
NIM : 220101080747
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Semester : VII (Tujuh)
Alamat : Jl. Amsyar Ahmad Kelurahan Mendawai RT.17 RW.05 Kabupaten Sukamara Kalimantan Tengah

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, kami dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing, riset akan dilaksanakan pada:

Tempat Riset : Perumahan Komplek Sidomulyo Raya 3
Daerah Tempat Riset : Komplek Sidomulyo Raya 3 Trikora Kota Banjar Baru, Kalimantan Selatan

Banjarbaru, 22 Januari 2026

Dosen Pembimbing



Murniyanti Ismail, M.Pd

Lampiran 18 Surat Riset/Penulisan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
 E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 631 /Un.14/III.1/PP.00.9/04/2026

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Mufarrohah
 NIM : 220101080747
 Semester : VIII

Alamat : Jl. Amsyar Ahmad Kampung Jawa Kel.Mendawai Rt.17 Rw. 05
 Kec.Sukamara Kab.Sukamara kalimantan Tengah
 Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

PEMAHAMAN ORANG TUA TERHADAP DAMPAK GADGET PADA ANAK USIA 2-3 TAHUN DI KOMPLEK SIDOMULYO RAYA 3 TRIKORA KOTA BANJARBARU

Tempat Penelitian : Komplek Sidomulyo Raya 3 Trikora Banjarbaru
 Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
 Dari Tanggal : 20 April
 Sampai Tanggal : 20 Juni

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 17 April 2026

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Drs. Hm d Salabi, S.Ag., M.Pd.
 NIP 197_12112008011009

Mahasiswa yang bersangkutan,

Mufarrohah
 220101080747

Lampiran 19 . Surat Keterangan Telah Selesai Melaksanakan Penelitian

RUKUN TETANGGA RT 07/RW09 KELURAHAN LANDASAN ULIN TIMUR: KECAMATAN
LANDASAN ULIN TIMUR KOTA BANJARBARU

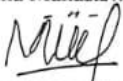
Yang bertanda tangan dibawah ini ,menerankan dan membenarkan bahwa atas Nama
Mahasiswi sbb

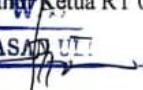
Nama : Mufarrohah
Nim : 220101080747
Kampus : Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Mengadakan penelitian tentang pendidikan Islam Anak Usia Dini di komplek perumahan
Angkasa Sidomulyo Raya Trikora Permai RT07/RW09 Kel landasan Ulin Timur
Kec.Landasan ulin Timur Kota Banjarbaru.

Demikian surat ini kami buat untuk sebagai tanda bukti kegiatan penelitian mahasiswi
tersebut.

Nama Mahasiswi


MUFARROHAH

RT. 07
RUKUN W
KEL. LANDASAN ULIN
Ketua RT 07

HERIANTO

Lampiran 20 Sertifikat Ujian Komprehensif



The certificate is from the Faculty of Tarbiyah and Teaching (Fakultas Tarbiyah dan Keguruan) at UIN Antasari Banjarmasin. It certifies that MUFARROHAH, NIM 220101080747, has successfully passed the Comprehensive Exam (Ujian Komprehensif) for the Islamic Education of Young Children (Pendidikan Islam Anak Usia Dini) program, Stage I, in the year 2026. The student's final score is 61.50. The certificate is signed by Dr. Ahmad Sarabi, S.Ag., M.Pd., the Deputy Dean for Academic and Institutional Affairs, on November 30, 2025, in Banjarmasin.

UNCCUL **FAKULTAS TARBIYAH & KEGURUAN**
UIN ANTASARI BANJARMASIN

SERTIFIKAT

KETERANGAN UJIAN KOMPREHENSIF

NO : B-3479/Un.14/III.b/PP.00.9/04/2026

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, Menerangkan bahwa :

MUFARROHAH

NIM 220101080747

*Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
 Yang bersangkutan benar telah mengikuti Ujian Komprehensif Tahap I Tahun 2026. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai ujian komprehensif, yang namanya tersebut di atas dinyatakan **LULUS** dengan nilai akhir **61,50**
 Demikian sertifikat ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya*

Banjarmasin,
 30 November 2025

Dr. Ahmad Sarabi, S.Ag., M.Pd.
 WAKIL DEKAN BIDANG
 AKADEMIK DAN KELEMBAGAAN

NIP 19721211 20080110-09

Lampiran 21 Lembar Buku Catatan Konsultasi

**BUKU KONSULTASI
BIMBINGAN SKRIPSI**

NAMA : Mufarrohah
NIM : 220101080747
PROGRAM STUDI : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
TANGGAL SURAT PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI : 30 Juni 2025
TANGGAL SEMINAR PROPOSAL : 18 September 2025
DOSEN PEMBIMBING : Murniyanti Ismail, M.Pd
JUDUL SKRIPSI :
Pemahaman Orang Tua Terhadap Dampak Gadget Pada Anak Usia 2-3 Tahun Di
Komplek Sidomulyo Raya 3 Trikora Kota Banjarbaru



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
BANJARMASIN
TAHUN 2026 M/1447 H**

Kc-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1	27/01/20	- menambah referensi buku - menambahkan gap penelitian diakhir kata - penelitian terdahulu - memperbaiki Perbaiki bagian di kerangka pikir - menambahkan tabel dokumentasi	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
2	09/02/26	- Perbaiki definisi istilah - menambah kajian teori - Penelitian Terdahulu - Perbaiki Kerangka pikir - tambah daftar pustaka	
3.	14/02/26	- Kajian teori - Penelitian terdahulu - daftar pustaka	
4	13/04/26	- Kajian teori - Kerangka pikir - Footnote di perbaiki	

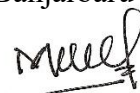
No	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
5	12/6/26	BAB IV tambahkan code wawancara subunan wawancara wawancara lagi	
6	01/07/26	BAB IV - Tambahkan wawancara ulang 1x - lengkapi lampiran BAB V - bagian pembahasan - Tambahkan strategi pola pendamti- ngan penggunaan gadget.	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
7	05/09/20	BAB W - bagian foto di wawancara - hasil wawancara diperbaiki - bagian pembahasan diperbaiki - sesuai dengan penelitian terdahulu BAB V - bagian kesimpulan diperbaiki - bagian saran ada tambahan dibagian lampiran tambahkan lagi foto pendukung.	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

1. Nama Lengkap : Mufarrohah
2. NIM : 220101080747
3. Tempat, Tanggal Lahir : Sukamara Kalteng, 08 April 2004
4. Kebangsaan : Indonesia
5. Alamat : Jl.Amsyar Ahmad Kampung Jawa
Kel.Mendawai Kec.Sukamara Kab.Sukamara Rt.17 Rw.05 Kalimantan
Tengah.
6. No HP : 081528838322
7. Alamat Email : mufarrohahainun96@gmail.com
8. Anak ke : 3 dari 6 Bersaudara
9. Asal Sekolah : 1. TK Negeri Pembina Sukamara
2. SDN Mendawai 4 Sukamara
3. Pondok Pesantren Sidogiri
Syaikhona Kholil Banat 1 Pasuruan
Jawa Timur
10. Pengalaman Organisasi : Anggota HMJ PIAUD Bidang
Sosgam Priode 2023-2024
11. Prestasi Akademik : -
12. Prestasi Non Akademik : -
13. Daftar Karya Ilmiah : -

Banjarbaru Penulis,



Mufarrohah