BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat memberikan dampaknya begitu luas bagi kehidupan manusia, meliputi bagi anak remaja.[1] *Gadget* seperti *smartphone* dan laptop kini menjadi kebutuhan utama, tidak hanya bagi kalangan dewasa tetapi juga bagi anak-anak. Di era digital ini, kecanggihan teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, memungkinkan segala sesuatu tersedia dengan cepat dan mudah. *Gadget* digunakan sebagai media komunikasi dan sosialisasi yang efisien, serta memberikan akses tanpa batas dan juga memberikan berbagai kemudahan dalam mengakses informasi serta sarana hiburan, di sisi lain hal tersebut juga menghadirkan persoalan yang cukup signifikan. terutama dampak negatif penggunaan *Gadget* pada perkembangan anak remaja.[2]

Penggunaan *Gadget* selalu berdampak pada perkembangan tinggkah laku anak, karena *Gadget* memiliki berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, bervariasi, dan feksibel sehingga dapat menambah daya tarik bagi setiap orang, khusu nya dikalangan anak-anak sekarang ini *Gadget* dapat memberikan dampak negatif bagi perkembangan tingkah laku anak. Perkembangan tingkah laku anak berupaya pada

---

[1] Fitri Aulia Rahman et al., *"Pendidikan Karakter Dalam Era Digital:* Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Pembentukan Moral Dan Etika," *Journal of Creative Student Research (JCSR)* 1, no. 6 (2023): 2963–5942.

[2] Jonhariono Sihotang and Amran Manalu, *Strategi Pengawasan Orang Tua dalam Mengelola Waktu Bermain Gadget Anak di Desa Pancurbatu*, 2, no. 2 (2024).

psikologi dimana akibat bermain *Gadget* anak menjadi mudah marah, suka membangkang, malas belajar, dan bisa menirukan tingkah laku didalam *Gadget*.

Menurut Jenny Radesky, penggunaan *Gadget* pada anak yang semakin sering dapat berdampak pada perilaku mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lama waktu anak bermain *Gadget* berhubungan dengan cara anak berinteraksi secara sosial. Anak yang sudah terbiasa menggunakan *Gadget* biasanya menggunakan waktu lebih dari dua jam setiap hari dan akan marah atau tantrum ketika *Gadget* diambil. Anak yang terlalu sering bermain *Gadget* cenderung lebih fokus pada dunia digital dan kurang merespons lingkungan di sekitarnya. Kondisi ini dapat memengaruhi prilaku serta sikap anak dikesaharian mereka. Oleh karena itu, ia menyarankan agar orang tua membatasi penggunaan *Gadget* pada anak dan tetap mengawasi agar penggunaannya berada dalam kendali orang tua.[3]

Fenomena saat ini menunjukkan bahwa banyaknya anak remaja yang terbiasa menggunakan *Gadget* dalam aktivitas sehari-hari. Bahkan, tidak jarang pada masa anak-anak sudah diperkenalkan dengan *Gadget* sebelum mereka dapat berbicara dengan lancar. Fenomena ini memicu kekhawatiran banyak pihak, karena anak remaja yang terlalu lama terpapar layar *Gadget* berisiko mengalami gangguan perkembangan kognitif, sosial, dan emosional. Kecanduan *Gadget* pada anak remaja juga semakin sering ditemukan, dengan gejala seperti minimnya hubungan

[3] Feftin Hendriyani, S.Kep., Ns., M.Pd., , Dr. Imam Sarwo Edi, S.SiT, *Penggunaan gadget pada perkembangan perilaku anak remaja masa kini*,(Insan Cendekia:2025), Hal. 1-2

sosiak dengan orang lain, terganggunya pola tidur, serta menurunnya kemampuan konsentrasi.[4]

Pengasuhan orang tua atau *parenting* merupakan elemen krusial untuk mengatasi pengaruh teknologi pada anak. *Parenting* ini bukan sekadar hubungan antara orang tua dan anak, melainkan juga melibatkan pendidikan berbasis kasih sayang tanpa unsur amarah negatif. Ratna Megawangi menyatakan bahwa pengasuhan efektif lebih berfokus pada kehangatan serta cinta, bukan sekadar pengajaran searah. Pendekatan pengasuhan Islami dalam keluarga, orang tua memegang peran sebagai pendidik utama yang membentuk akhlak anak sesuai nilai-nilai Islam. Cara mendidik yang benar mampu mendukung pertumbuhan anak secara sempurna, mencakup aspek jasmani, perasaan, serta rohani.

Islam sangat menjunjung pendidikan dini guna membangun kepribadian anak yang tangguh. Al-Qur'an mewajibkan orang tua mendidik serta melindungi anak dari unsur-unsur yang merusak akhlak dan keyakinan. Seperti disebutkan dalam surah At- Tahrim : 6, Allah SWT berfirman

يٰٓاَ يُّهَا الَّذِيْنَ اٰمَنُوْا قُوْٓا اَنْفُسَكُمْ وَاَ هْلِيْكُمْ نَا رًا وَّقُوْدُهَا النَّا سُ وَا لْحِجَا رَةُ عَلَيْهَا مَلٰٓئِكَةٌ غِلَا ظٌ شِدَا دٌ لَّا يَعْصُوْنَ اللّٰهَ مَآ اَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُوْنَ مَا يُؤْمَرُوْنَ

[4] Muhammad Jafar Maulana and Cecep Darmawan, *The Importance Of Digital Literacy To Be Aware Of Negative Content Using Gadgets In Early Childood*, n.d.

Ayat ini menegaskan pentingnya peran orang tua dalam menjaga anak-anak dari pengaruh buruk, termasuk dari penggunaan *Gadget* yang bertentangan dengan nilai-nilai ajaran Islam.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perlindungan Anak, orang tua dan negara memiliki tanggung jawab bersama dalam melindungi anak dari pengaruh negatif lingkungan, termasuk teknologi digital. Pasal 13 ayat (1) menyatakan bahwa setiap anak berhak mendapatkan perlindungan dari penyalahgunaan teknologi informasi yang dapat mengancam perkembangan mereka. Ini menegaskan pentingnya peran orang tua dalam mengontrol penggunaan *Gadget* pada anak remaja, agar sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka dan terlindung dari dampak negatif.

Dengan demikian, pengontrolan penggunaan *Gadget* pada anak remaja melalui pola *parenting* Islami menjadi hal yang sangat relevan di era digital ini. Para orang tua diharapkan memiliki pemahaman yang memadai tentang cara mendidik anak secara Islami dan teknologi, sehingga mampu mengarahkan penggunaan *Gadget* sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan anak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di Desa Asia Baru, salah satu warga menyampaikan bahwa penerapan pola *parenting* Islami dalam mengontrol penggunaan *Gadget* pada anak remaja di desa Asia Baru ini sangatlah rendah dan jarang orang tua dalam menerapkan *parenting* Islaminya dan membiarkan anaknya bermain *Gadget* terus, khususnya keterbatasan orang tua dalam mengendalikan intensitas penggunaan *Gadget* secara konsisten. Kondisi ini mendorong masyarakat lebih menekankan peran lingkungan keluarga dibandingkan sekolah, karena keluarga dipandang sebagai pendidikan pertama dan utama bagi anak dalam menanamkan nilai moral, akhlak, kebiasaan, serta sikap hidup secara langsung dan berkelanjutan, sementara sekolah lebih berfokus pada aspek formal

dan akademik. Meskipun latar belakang pendidikan orang tua beragam, mulai dari lulusan SD hingga SMP, mereka tetap berupaya menerapkan *parenting* Islami berdasarkan pengalaman pribadi, nilai-nilai keluarga, serta mencontoh pola asuh dari lingkungan sekitar yang dianggap berhasil, dengan menanamkan nilai agama sejak dini agar anak memiliki kesadaran dan kontrol diri hingga remaja. Dalam praktiknya, orang tua melakukan pengendalian penggunaan *Gadget* melalui komunikasi terbuka, penyusunan aturan bersama anak, penanaman kesadaran religius tentang pengawasan Allah, keteladanan penggunaan *Gadget* yang bijak, serta pengalihan waktu anak pada aktivitas positif seperti ibadah, belajar, dan interaksi sosial. Namun demikian, orang tua masih mengalami kesulitan dalam membatasi durasi penggunaan *Gadget* secara optimal akibat kuatnya pengaruh perkembangan teknologi dan lingkungan digital. Oleh karena itu, penelitian ini layak untuk dikaji karena memberikan gambaran empiris tentang realitas *parenting* Islami di masyarakat pedesaan, sekaligus menjadi dasar dalam merumuskan strategi pengasuhan yang lebih efektif dan kontekstual dalam menghadapi tantangan pengasuhan anak remaja di era digital.

Dari paparan di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti "Pola *Parenting* Islami Dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* Pada Anak Remaja Di Desa Asia Baru Kecamatan Kuripan Kabupaten Barito Kuala."

B. Deifinisi Operasional

1. Pola *parenting* Islami

Secara etimologis, Istilah "*parenting*" berasal dari bahasa Inggris parent yang bermakna "orang tua," kemudian ditambahkan akhiran -ing yang menunjukkan suatu proses atau tindakan, sehingga *parenting* mengacu pada proses atau tindakan menjadi orang tua. Dalam bahasa Indonesia, padanannya adalah "pengasuhan," yang berasal dari kata "asuh," yang berarti mendidik, merawat, dan membimbing anak.[5]

Teknik *parenting* atau pengasuhan merupakan proses membina, mengembangkan, serta mendidik anak melalui hubungan timbal balik antara anak dan orang tua. Hal ini mencakup berbagai strategi dan metode yang digunakan untuk mengontrol, membimbing, dan mendisiplinkan anak, serta melindungi mereka dalam mencapai proses kedewasaan yang mana telah diajarkan dalam agama islam dalam mendidik anak sesuai Al qur'an dan Hadist.[6]

Pola parenting Islami merupakan pola pengasuhan yang berlandaskan Al-Qur'an dan Hadis, yang bertujuan membentuk anak menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, dan bertanggung jawab. Orang tua memiliki peran sebagai pendidik, pembimbing, pengawas, dan pengontrol perkembangan anak.

---

[5] Ria Rachmawati, *Pola Asuh Parenting Style Metode Pengasuhan dan Pendidikan Pada Anak*, n.d.

[6] Nisa Hafzhiyah Hasibuan et al., *"Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, Metode, Dan Teknik Pembelajaran*," *Counselia; Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam* 5, no. 1 (2024): 202–13, https://doi.org/10.31943/counselia.v5i1.116.

Jadi yang dimaksud dengan pola *parenting* islami adalah suatu proses atau tindakan peran orang tua dalam proses pendidikan anak melalui interaksi antara anak dan orang tua yang mana telah di ajarkan dalam islam.

2. Penggunaan *Gadget*

Penggunaan gadged merujuk pada pemanfaatan perangkat elektronik kecil yang berasal dari kata Prancis "gâchette," yang berarti alat atau perangkat. Dalam konteks modern, *Gadget* mencakup perangkat seperti *smartphone* dan tablet yang dirancang untuk membantu berbagai tugas dalam kehidupan sehari-hari. Mengontrol penggunaan *Gadget* adalah tindakan mengatur, membatasi dan mengawasi durasi serta konten yang diakses pada perangkat elektronik (HP, Tablet, laptop) Agar tetap seimbang. [7]

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan gadget yang digunakan oleh anak remaja di Desa Asia Baru adalah telepon pintar (*smartphone*) yang memiliki kemampuan untuk mengakses internet dan menjalankan berbagai aplikasi digital. Smartphone digunakan oleh remaja sebagai sarana komunikasi, mencari informasi, mengakses media sosial, mengikuti pembelajaran, menonton video, serta bermain game.[8]

Jadi yang di maksud dengan mengontrol penggunaan gadged adalah *Gadget* menawarkan banyak manfaat dalam hal akses informasi dan kemudahan komunikasi, penting untuk menerapkan pendekatan seimbang dalam

---

[7] Vebry Eka Kusumawardhani et al., *Forum Anak Desa (FAD) sebagai Alternatif untuk Mengurangi Kecanduan Gadget pada Anak*, n.d.

[8] Karina Megasari Winahyu et al., *Jurnal Ilmiah Keperawatan Indonesia (JIKI)*, 6, no. 1 (2022).

penggunaannya/mengntrol agar tidak mengorbankan kesehatan mental dan interaksi sosial di kehidupan nyata.

3. Anak Remaja dan Karakteristiknya

Remaja merupakan fase transisi yang menghubungkan masa kanak-kanak dengan tahap kedewasaan, di mana individu mengalami berbagai perubahan yang cukup kompleks. Periode ini tidak hanya ditandai oleh perubahan pada aspek jasmani, tetapi juga disertai perkembangan pada sisi psikologis. Perubahan psikis tersebut mencakup tiga aspek utama, yaitu meningkatnya gejolak emosi akibat pengaruh perubahan fisik dan hormon, tumbuhnya dorongan serta kemampuan untuk bersikap mandiri, serta munculnya kesadaran untuk menyusun rencana dan cita-cita hidup yang dianggap ideal bagi dirinya sendiri.

Pada tahap ini, proses pembentukan identitas diri menjadi sangat dominan, disertai berkembangnya cara berpikir yang lebih rasional, abstrak, dan berorientasi pada idealisme. Kondisi tersebut menyebabkan remaja mulai dihadapkan pada beragam persoalan baru dalam kehidupannya. Tidak jarang, perubahan ini memunculkan pergeseran karakter yang cukup drastis. Karakter tersebut tidak terbentuk secara tiba-tiba ketika seseorang memasuki usia dewasa, melainkan merupakan hasil dari rangkaian pengalaman hidup yang dijalani, kebiasaan sehari-hari, serta proses pendidikan yang diperoleh, baik melalui lingkungan sekolah maupun dari lingkungan tempat tinggalnya.[9]

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan anak remaja adalah individu yang berada pada rentang usia 15–18 tahun dan berdomisili di Desa Asia Baru

[9] Titin Nurhidayati Dkk, *Karakteristik Jiwa Remaja Dan Penerapannya Dalam Pendidikan Menurut Islam*, 778-Articlet-1851-2-10-20220214. Hal 1-2

Kecamatan Kuripan Kabupaten Barito Kuala. Rentang usia tersebut termasuk dalam masa remaja pertengahan hingga remaja akhir, yaitu periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang ditandai dengan perkembangan fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral yang semakin matang.

Secara operasional, anak remaja dalam penelitian ini diukur berdasarkan: Usia 15–18 tahun.

a. Berdomisili di Desa Asia Baru.
b. Menggunakan smartphone atau gadget dalam aktivitas sehari-hari.
c. Masih berada dalam pengawasan dan pengasuhan orang tua.
d. Menjadi subjek penerapan pola parenting Islami oleh orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget.[10]

Jadi yang di maksud remaja merupakan fase transisi dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa yang ditandai dengan berbagai perubahan fisik, emosional, kognitif, sosial, dan moral. Pada tahap ini, remaja mengalami perkembangan identitas diri, peningkatan kemandirian, serta kemampuan berpikir yang lebih rasional dan idealis, sehingga mereka mulai menghadapi berbagai persoalan dan tantangan dalam kehidupan. Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan anak remaja adalah individu berusia 15–18 tahun yang berdomisili di Desa Asia Baru Kecamatan Kuripan Kabupaten Barito Kuala. Secara operasional, remaja yang menjadi subjek penelitian adalah mereka yang menggunakan smartphone dalam aktivitas sehari-hari, masih berada dalam pengawasan dan pengasuhan orang tua, serta menjadi sasaran penerapan pola parenting Islami dalam mengontrol

[10] Kayyis Fithri Ajhuri, *PSIKOLOGI PERKEMBANGAN*, n.d.

penggunaan gadget. Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada remaja usia 15–18 tahun yang berada dalam proses pengasuhan orang tua terkait penggunaan smartphone di Desa Asia Baru.

4. Desa Asia Baru Kecamatan Kuripan Kabupaten Barito Kuala

Desa Asia Baru adalah sebuah wilayah desa transmigrasi yang berada di pinggiran sungai barito. Kemudian masyarakatnya terdiri dari beberapa etnis dan bahasa, tetapi masyarakat asli disana merupakan masyarakat suku Dayak Bakumpai. sehingga antara jarak desa dan kota berjarak sekitar 65km. Di desa Asia Baru memiliki 4 sekolah (PAUD, TK, SDN Asia Baru Dan SMPN 2 Kuripan), disana selalu berbahasa Dayak Bakumpai sampai saat ini. Dayak Bakumpai merupakan bagian dari suku bangsa atau masyarakat adat yang banyak tinggal di sepanjang tepian aliran sungai Barito di Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah dari kota Marabahan sampai kota Puruk Cahu, Murung Raya (Putri).

Masyarakat suku dayak bakumpai di desa Asia Baru mayoritas memeluk agama islam. Desa tersebut masih tertinggal dan lumayan jauh dari kota. Adapun jalan menuju kota masih berbatu dan tanah merah. Sehingga, apabila terjadi hujan maka jalan tersebut akan berlumpur dan susah dilalui, bahkan lebih buruk lagi bisa terjadi banjir karena sungai yang meluap.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, fokus utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Pola *Parenting* orang tua di Desa Asia baru.

2. *Gadget* yang digunakan anak Remaja di Desa Asia baru.

3. Pemanfaatan *Gadget* dalam *Parenting* orang tua di Desa Asia Baru.

4. Kerugian dari penggunaan *Gadget* pada anak Remaja di Desa Asia Baru

D. Tujuan Penelitian

Secara penelitian yang telah dipaparkan maka penelitian ini,maka fokus penelitiannya adalah:

1. Untuk mendeskripsikan pola *parenting* orang tua di Desa Asia baru.
2. Untuk mendeskripsikan *Gadget* yang digunakan anak Remaja di Desa Asia baru.
3. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan *Gadget* dalam *Parenting* orang tua di Desa Asia Baru.
4. Untuk mendeskripsikan kerugian dari penggunaan *Gadget* pada anak Remaja di Desa Asia Baru

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat sebagai panduan bagi unsur-unsur pendidikan seperti orang tua, masyarakat, dan pihak terkait lainnya, yang dirinci sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi informasi berharga, khususnya untuk orang tua terkait pendekatan pengasuhan Islami guna mengawasi pemakaian *Gadget* pada remaja di zaman digital.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat konkret bagi:

a. UIN Antasari Banjarmasin

Bagi UIN Antasari Banjarmasin, hasilnya bisa memperkaya koleksi perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin beserta Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Selain itu, bisa dimanfaatkan sebagai referensi lain untuk studi lanjutan yang serupa.

b. Orang tua

Bagi orang tua, ini membantu memahami pola perenting Islami untuk mengendalikan penggunaan *Gadget* pada anak remaja di Desa Asia Baru.

c. Peneliti

Bagi peneliti sendiri, ilmu dan pengalaman dari proses ini menjadi modal berharga saat memasuki peran sebagai orang tua di keluarga.

d. Pembaca

Bagi para pembaca, hasil penelitian ini menambah wawasan tentang pola pengasuhan Islami, dan semoga bisa menjadi rujukan untuk penelitian mendatang.

rujukan.

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dnegan penelitian ini dan cukup membantu, diantaranya yakni:

1. Juwi Rayfana Tiwa, O.I Palandeng, Jeavery Bawotong dalam e-journal Keperawatan (e-Kp) Vol. 7, No. 1, Mei 2019 dengan judul “Hubungan Pola Asuh Orang Tua dengan Kecanduan Game Online pada Anak Usia Remaja di SMA Kristen Zaitun Manado”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui

apakah ada hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online. Hasil dari peneilitian tersebut didapatkan adanya hubungan pola asuh orang tua dengan kecanduan game online, dalam penelitian tersebut pola asuh yang banyak di terapakan adalah pola asuh demokratis dengan kecanduan game online masih terkontrol. Penelitian ini menggunakan metode penelitian survey analitik. Kesamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan terletak pada fokus kajian yang sama, yaitu meneliti pola asuh terhadap remaja yang mengalami kecanduan game online. Sementara itu, perbedaannya terletak pada pendekatan yang digunakan, di mana penelitian tersebut memakai metode survei analitik, sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi kasus.[11]

2. Arifah Rahmawati Puji Rosianti (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2019). Penanaman Nilai-Nilai Karakter Religius pada Anak Tunagrahita Kelas 11 di SLB Negeri Surakarta Tahun Pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian terdahulu ini menunjukan bahwa Penanaman nilai-nilai karakter religius pada anak tunagrahita kelas XI di SLB Negeri Surakarta dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu kegiatan di dalam kelas dan di luar kelas. Di dalam kelas, proses penanaman dilakukan melalui pembiasaan rutin seperti berdoa sebelum dan setelah pembelajaran, menghafal surat-surat pendek dengan metode pengulangan yang dalam praktiknya bisa memerlukan 3-4

[11] Juwi Rayfana Tiwa et al., "Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Kecanduan Game Online Pada Anak Usia Remaja Di SMA Kristen Zaitun Manado," *JURNAL KEPERAWATAN* 7, no. 1 (2019), https://doi.org/10.35790/jkp.v7i1.24339.

kali pertemuan untuk satu surat serta pemberian pemahaman materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Sementara itu, kegiatan di luar kelas diarahkan untuk membekali anak tunagrahita agar mampu berinteraksi sosial dengan baik di lingkungan masyarakat. Contohnya, siswa kelas XI melaksanakan salat zuhur berjamaah di masjid sekitar, sekaligus dilatih untuk menjaga sikap dan perilaku selama berada di tengah masyarakat. Selain itu, terdapat pula kegiatan keagamaan yang dilaksanakan setiap Jumat pagi pada minggu pertama, di mana guru PAI menyampaikan kultum dengan memanfaatkan media gambar, contoh konkret, serta didukung penggunaan bahasa isyarat. Adapun persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada fokus kajian yang sama, yaitu pembentukan karakter anak yang berlandaskan nilai-nilai keislaman. Perbedaannya terletak pada objek dan pendekatan penelitian, di mana penelitian terdahulu lebih menitikberatkan pada anak tunagrahita kelas XI melalui penanaman karakter religius baik di dalam maupun di luar kelas. Sementara itu, penelitian yang dilakukan penulis lebih berfokus pada pembentukan karakter melalui kegiatan di luar kelas, dengan subjek yang tidak terbatas pada anak tunagrahita saja, tetapi juga mencakup anak dengan jenis ketunaan lainnya.[12]

3. Wahyu Hanggriani, dari Program Studi Pendidikan Agama Islam (atau sesuai dengan data instansi yang relevan), dalam skripsinya yang berjudul

---

[12] Arifah Rahmawati Puji Rosianti, *Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam Universitas Muhamadiyah Surakarta 2019*, n.d.

"Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Islam Pada Anak di Desa Wonorejo, Kecamatan Mangkutana". Meneliti bagaimana jenis-jenis pola asuh baik otoriter, demokratis, maupun permisif mempengaruhi pelaksanaan ibadah dan pembentukan karakter keagamaan anak. Penelitian tersebut mengeksplorasi perbedaan dampak dari masing-masing pola asuh terhadap disiplin ibadah serta sikap keagamaan anak. Sebaliknya, penelitian saya yang berjudul " Pola *Parenting* Islami Dalam Mengontrol Penggunaan *Gadget* Pada Anak Remaja Di Desa Asia Baru Kecamatan Kuripan Kabupaten Barito Kuala" lebih fokus pada pola *parenting* islami yang diterapkan orang tua dalam mengontrol penggunaan *Gadget* secara menyeluruh pada remaja awal. Kedua studi ini sama-sama menyoroti pentingnya peran pola asuh dalam membentuk karakter keagamaan anak dan menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi untuk mendalami pengalaman serta strategi yang ada. Namun, perbedaan mendasar terletak pada fokus dan konteksnya, studi Wahyu Hanggriani lebih menekankan pengaruh pola asuh terhadap pelaksanaan ibadah anak di Desa Wonorejo, sedangkan penelitian saya mencakup pola *parenting* islami orang tua dalam mengontrol penggunaan *Gadget* serta membentuk nilai-nilai kepribadian Islami yang lebih komprehensif pada remaja awal di Desa asia baru.[13]

[13] Wahyu Hanggriani, Program Studi Pendidikan Agama Islam Pola Asuh Orang Tua Dalam Pembentukan Kepribadian Islam Pada Anak Di Desa Wonorejo, Kecamatan Mangkutana"2023.

4. Dwi Estiningsih (2023). The Role of the Family in Facing the Impact of Advances in Information Technology on the Lives of Children and Adolescents (Review of Islamic Psychology). AL MISYKAT: Journal of Islamic Psychology, Vol. 1 No. 1. Berdasarkan jurnal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran keluarga dalam menghadapi dampak perkembangan teknologi informasi terhadap kehidupan anak dan remaja dalam perspektif Psikologi Islam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kajian literatur (literature review) dengan analisis teori Uses and Gratification (U&G). Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemajuan teknologi informasi membawa dampak positif sekaligus negatif bagi perkembangan anak dan remaja, mencakup aspek fisik, kognitif, emosional, sosial, dan moral. Studi tersebut menegaskan bahwa keluarga memegang peran utama melalui pengawasan penggunaan internet. Dalam perspektif Psikologi Islam, penggunaan teknologi secara berlebihan dinilai bertentangan dengan prinsip keseimbangan (wasathiyah). Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian saya karena sama-sama membahas peran keluarga dan berlandaskan nilai-nilai Islam dalam menghadapi dampak teknologi pada remaja. Namun, perbedaannya terletak pada fokus kajian, di mana penelitian sebelumnya bersifat konseptual dan umum, sedangkan penelitian saya lebih spesifik serta aplikatif dengan menekankan pola *parenting* Islami dalam mengontrol penggunaan *Gadget* pada remaja.[14]

---

[14] Antri Arta et al., "*The Role of Edupreneurship in Gen Z in Shaping Independent and Creative Young Generation*," *Maro: Jurnal Ekonomi Syariah dan Bisnis* 6, no. 2 (2023): 231–41, https://doi.org/10.31949/maro.v6i2.5673.

G. Sistematika Penulisan

Struktur penelitian ini dibagi menjadi tiga bagian utama, dengan urutan sistematis seperti ini.

Bab I: Pendahuluan memuat uraian mengenai latar belakang masalah, penjelasan definisi operasional, rumusan fokus penelitian, tujuan yang ingin dicapai, urgensi atau pentingnya penelitian, kajian terhadap penelitian terdahulu yang relevan, serta sistematika atau kerangka penulisan.

Bab II: Kajian teori dan kerangka berpikir meliputi dari pola pengasuhan Islami, pengendalian pemakaian *Gadget*, konsep remaja, manfaat *Gadget* bagi pembentukan karakter remaja, serta dampak negatif *Gadget* pada remaja, diikuti kerangka pemikiran penelitian.

Bab III: Metodologi penelitian berfokus pada pendekatan dan jenis penelitian, lokasi studi, serta subjek penelitian. Bagian ini juga membahas data beserta sumbernya, cara pengumpulan data lengkap dengan alatnya, metode analisis data, serta proses pengujian keabsahan data.

Bab IV: Berisi pemaparan hasil temuan penelitian serta banalisis terdiri dari profil umum lokasi, paparan hasil data penelitian, serta pembahasan mendalam.

Bab V: Penutup yang terrdiri dari kesimpulan dan saran.