

**PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN
PENDEKATAN *MUJAHADAH* UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN
SMARTPHONE PADA ANAK DI DESA PELAYANG RAYA**

SKRIPSI

**OLEH
SUCI MONITYA PRATIWI
NIM. 1710703052**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
TAHUN 2021/1443H**

**PELAKSANAAN LAYANAN PENGUASAAN KONTEN DENGAN
PENDEKATAN *MUJAHADAH* UNTUK MEREDUKSI KECANDUAN
SMARTPHONE PADA ANAK DI DESA PELAYANG RAYA**

SKRIPSI

Diajukan kepada

Institut Agama Islam Negeri Kerinci

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam menyelesaikan program sarjana

Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam

OLEH

SUCI MONITYA PRATIWI

NIM. 1710703052

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
TAHUN 2021/1443H**

Sungai Penuh, Oktober 2021

Dosi Juliawati, M.Pd.,Kons
Agung Tri Prasetya, M.Pd., Kons
Dosen IAIN Kerinci

Kepada
Yth. Bapak Rektor IAIN Kerinci
Di-
Sungai Penuh

AGENDA	
NOMOR :	09/15
TANGGAL :	09.12.2021
PARAF :	

NOTA DINAS

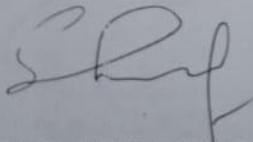
Assalamu'alaikum Wr.Wb

Dengan hormat, setelah membaca dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi sadari: **SUCI MONITYA PRATIWI**, NIM: 1710307052 yang berjudul: **Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pendekatan *Mujahadah* Untuk Mereduksi Kecanduan *Smartphone* Pada Anak Di Desa Pelayang Raya**, telah dapat diajukan untuk dimunaqasahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) pada program studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Maka dengan ini kiranya kami ajukan skripsi tersebut, agar diterima dengan baik.

Demikianlah kami ucapkan terimakasih, semoga bermanfaat bagi agama, bangsa, dan Negara.

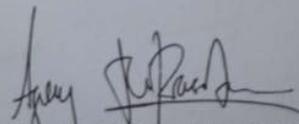
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

DOSEN PEMBIMBING I



DOSI JULIAWATI, M.Pd., Kons
NIP: 19880415 201503 1 006

DOSEN PEMBIMBING II



AGUNG TRI PRASETIA, M.Pd., Kons
NIP: 19930524 201903 1 012

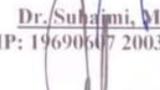
PENGESAHAN

Skripsi oleh SUCI MONITYA PRATIWI, NIM 1710307052 dengan judul Penelitian “Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pendekatan *Myahadah* Untuk Mereduksi Kecanduan *Smartphone* Pada Anak di Desa Pelayang Raya” ini telah di UJI DAN DIPERTAHANKAN pada tanggal 7 Februari 2022.

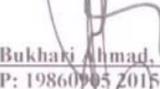
Dewan Penguji


Dr. Subajmi, M.Pd
NIP: 19690607 200312 1 002

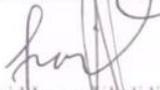
Ketua Sidang


Bukhaki Ahmad, M.Pd
NIP: 19860905 201503 1 003

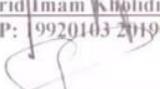
Penguji I


Farid Imam Sholidin, M.Pd
NIP: 19920103 201903 1 007

Penguji II


Dosi Juliawati, M.Pd.Kons
NIP: 19880425 201503 1 006

Pembimbing I


Aguna Tri Prasctia, M.Pd.Kons
NIP: 19930524 201903 1 012

Pembimbing II

Mengesahkan
Dekan

Dr. Hadi Candra, S.Ag., M.Pd
NIP: 19730605 199903 1 004

Mengetahui
Ketua/Jurusan

Harmalis, M.Psi
NIP: 19800517 201412 1 004

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

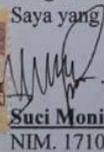
Nama : Suci Monitva Pratiwi
NIM : 1710307052
Jurusan : Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi dengan judul **Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pendekatan *Mujahadah* Untuk Mereduksi Kecanduan *Smartphone* Pada Anak di Desa Pelayang Raya** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik pada perguruan tinggi manapun.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali kutipan secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Sungai Penuh, Oktober 2021

Saya yang menyatakan,



Suci Monitva Pratiwi
NIM. 1710307052

ABSTRAK

Suci Monitya Pratiwi. 2021. “Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan pendekatan *Mujahadah* Untuk Mereduksi Kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang”. Skripsi. Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam. Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

Penelitian ini dilatar belakangi adanya indikasi anak yang mengalami kecanduan *smartphone*. Yang mana dapat berpengaruh negatif bagi anak itu sendiri. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap: 1) Kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten. 2) Kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten. 3) Menguji perbedaan kondisi kecanduan *smartphone* sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten.

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen dengan desain *one group pretest and posttest design* untuk mengungkapkan data sebelum eksperimen (O_1) dan sesudah eksperimen (O_2). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah anak-anak usia 7-12 tahun yang berdomisili di Desa Pelayang Raya. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *proposive sampling* yang berjumlah 10 orang anak. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini yaitu skala kecanduan *smartphone*. Data hasil penelitian di analisis menggunakan uji *Mann Whitney*.

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Kondisi kecanduan *smartphone* pada anak sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* sebagian besar berada pada kategori tinggi dengan rata-rata skor sebesar 75,3 2) Kondisi kecanduan *smartphone* pada anak setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* sebagian besar berada pada kategori rendah dengan rata-rata 58,6 3) Perbedaan kondisi kecanduan *smartphone* sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* memberikan pengaruh yang positif dengan berkurangnya kecanduan *smartphone* membuat anak mulai fokus dalam menjalankan pendidikan. Dari data yang telah dikumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten menggunakan pendekatan *mujahadah* efektif dalam mengurangi kecanduan *smartphone* di desa pelayang raya.

Kata Kunci : Penguasaan Konten, Mujahadah, Smartphone, Anak

ABSTRACT

Suci Monitya Pratiwi. 2021. "Content Mastery Service Implementation With a Mujahadah approach to Reducing Addiction smartphones in children in the village of Pelayang Raya". Essay. Guidance and Islamic Education Counseling. Institut Agama Islam Negeri Kerinci.

This research is motivated by indications of children who are addicted to smartphones. Which can have a negative effect on the child himself. This study aims to reveal: 1) The condition of smartphone addiction in children in the Pelayang Raya Village before the content mastery service was implemented. 2) The condition of smartphone addiction in children in the Pelayang Raya Village after the content mastery service was implemented. 3) Testing differences in smartphone addiction conditions before and after the content mastery service is implemented.

The method used in this research is a quantitative experimental approach with a one group pretest and posttest design to reveal the data before the experiment (01) and after the experiment (02). In this study, the population is children aged 7-12 years who live in the village of Pelayang Raya. Sampling in this study is a purposive sampling of 10 children. The instrument used in this study is the smartphone addiction scale. The research data were analyzed using the Mann Whitney test.

The results of the study show that: 1) The condition of smartphone addiction in children before the content mastery service with the mujahadah approach is mostly in the high category with an average score of 75.3 2) The condition of smartphone addiction in children after the content mastery service is implemented with this approach Most of the mujahadah are in the low category with an average of 58.6 3) The difference in smartphone addiction conditions before and after the content mastery service is implemented with the mujahadah approach has a positive influence by reducing smartphone addiction making children start to focus on carrying out education. From the data that has been collected, it can be concluded that the content mastery service using the mujahadah approach is effective in reducing smartphone addiction in the village of Pelayang Raya.

Keywords: Content Mastery, Mujahadah, Smartphone, Children

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji Serta Syukur Kepada Allah SWT. Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Atas Izin-Mu, Engkau Jadikan Aku Makhluk yang Senantiasa Belajar, Bersabar, dan Berikhtiar, Beriman Serta Tak Luput dari Ilmu yang Senantiasa Engkau Berikan untuk Menjalani Kehidupan Ini.

Kupersembahkan Sebuah Hasil Karyaku Ini Sebagai Hadiah Untuk

Ayahanda Tercinta Eri Sarnifal (Alm) Dan Ibunda Tersayang Jelita Dinar (Almh)

Terimakasih Telah Menjadi Orang Tua yang Sangat Baik Untukku yang Selalu Menyayangi, Menjaga, Mendidik, dan Membimbingku dengan Rasa Kasih Sayang. Sekarang Aku Tau Mengapa Engkau Selalu Memintaku agar Kuat Karena Aku akan Butuh Kekuatan itu untuk Tetap Menjalani Hari-hari Tanpamu.

Paman Haryalis Dinar, S.Pd dan Tante Herlidawati

Terimakasih Telah Memberikan Motivasi, Inspirasi dan Tiada Henti Memberikan Dukungan Serta Do'a untukku

Teruntuk Keluarga Tercinta Terimakasih Kalian Selalu Mendampingi dikala Susah dan Senang, Telah Memberikan Semangat Untukku dalam Penyelesaian Skripsi Ini

Terimakasih Teruntuk Semua Sahabat- Sahabatku yang Senantiasa Menjadi Penyemangat dan Menemani disetiap Hariku yang Selalu Ada disetiap Cerita. yang Selalu Menjadi Alasan Aku Tersenyum dan Terus Melangkah Walau Goyah untuk Terus Berusaha dan Pantang Menyerah.

MOTTO:

إِنَّمَا يَفْتَرِي الْكَذِبَ الَّذِينَ لَا يُؤْمِنُونَ بِآيَاتِ اللَّهِ وَأُولَئِكَ هُمُ
الْكَاذِبُونَ

Artinya: “Sesungguhnya yang mengada-adakan kebohongan, hanyalah orang-orang yang tidak beriman kepada ayat-ayat Allah, dan mereka Itulah orang-orang pendusta.” (QS. An-Nahl : 105)

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT. Tuhan semesta alam, yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia serta kasih sayang yang tiada hentinya. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan Nabi Muhammad SAW keluarga, sahabat, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Alhamdulillah atas segala rahmat dan pertolongan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“ Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Pendekatan *Mujahadah* untuk Mereduksi Kecanduan *Smartphone* pada Anak di Desa Pelayang Raya”**, dengan diberikan kemudahan dan ketabahan serta kekuatan lahir dan batin sehingga dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Kerinci. Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini sampai selesai. Semoga kebaikan semuanya menjadi amal ibadah dan mendapat pahala yang berlimpah dari Allah SWT. Amin. Skripsi ini tidak akan tersusun tanpa adanya bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua, Ayahanda Eri Sarnifal (Alm) dan ibunda Jelita Dinar (Almh).
2. Bapak Dr. H. Asa'ari, M.Ag selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri Kerinci, bapak Dr. Ahmad Jamin, S.Ag., S.IP., M.Ag selaku Wakil Rektor I, bapak Dr. Jafar Ahmad, S.Ag., M.Si selaku Wakil Rektor II, bapak Dr. Halil Khusairi, M.Ag selaku Wakil Rektor III Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
3. Bapak Dr. Hadi Candra, S.Ag, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci, Bapak Dr. Saaduddin, M.PdI selaku Wakil Dekan I, bapak Dr. Suhaimi, M.Pd selaku Wakil Dekan II, bapak Eva Ardinal, M.A selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci.
4. Bapak Harmalis, M.Psi selaku Ketua Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam.
5. Bapak Bukhari Ahmad, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam.
6. Ibu Dosi Juliawati, M.Pd., Kons selaku pembimbing I dan Bapak Agung Tri Prasetya, M.Pd., Kons selaku pembimbing II atas arahan, bimbingan, serta motivasi yang diberikan pada penulis sampai selesainya penulisan skripsi ini.
7. Bapak Eko Sujadi, M.Pd., Kons selaku pembimbing akademik yang telah banyak membimbing dan membantu penulis selama perkuliahan sampai sekarang

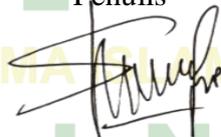
8. Seluruh Bapak dan Ibu dosen pengampu mata kuliah di prodi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, mudah-mudahan ilmu yang telah diberikan bermanfaat.
9. Bapak Supriadi selaku kepala Desa Pelayang Raya yang telah mengizinkan penulis melaksanakan penelitian.
10. Rekan-rekan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam atas persahabatan dan dukungan selama perkuliahan.

Semoga kebaikan semuanya mendapatkan rahmat dengan balasan pahala dan nikmat yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak. Akhirnya, semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca, aamiin yaa Allah yaa Rabbal 'Alamin.

Sungai Penuh, Oktober 2021

Penulis



Suci Monitya Pratiwi

(1710307052)

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	i
NOTA DINAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
ABSTRAK	v
PERSEMBAHASAN DAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	10
G. Defenisi Operasional.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	13
B. Penelitian Relevan.....	34
C. Hipotesis.....	36
D. Kerangka Berfikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	38
B. Desain Penelitian	39

C. Populasi dan Sampel	39
D. Variabel Penelitian	41
E. Teknik Pengumpulan Data	41
F. Instrument Penelitian.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	52
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	56
B. Pembahasan.....	61
 BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	65
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
LAMPIRAN	69
BIOGRAFI PENULIS	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 : Jadwal Eksperimen	42
Tabel 3.2 : Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 3.3 : Hasil Uji Reabilitas Instrumen Penelitian.....	52
Tabel 3.4 : Batasan Kategori Frekuensi.....	53
Tabel 4.2 : Hasil <i>pretest</i> perilaku kecanduan <i>smartphone</i> pada anak di Pelayang Raya.....	56
Tabel 4.3 : Hasil <i>posttest</i> populasi perilaku kecanduan <i>smartphone</i> pada anak di Desa Pelayang Raya.....	57
Tabel 4.4 : Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kecanduan <i>smartphone</i> pada anak di Desa Pelayang Raya.....	58
Tabel 4.5 : Hasil Spss <i>Ranks</i>	60
Tabel 4.6 : Hasil Spss <i>Test Statistics</i>	61

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

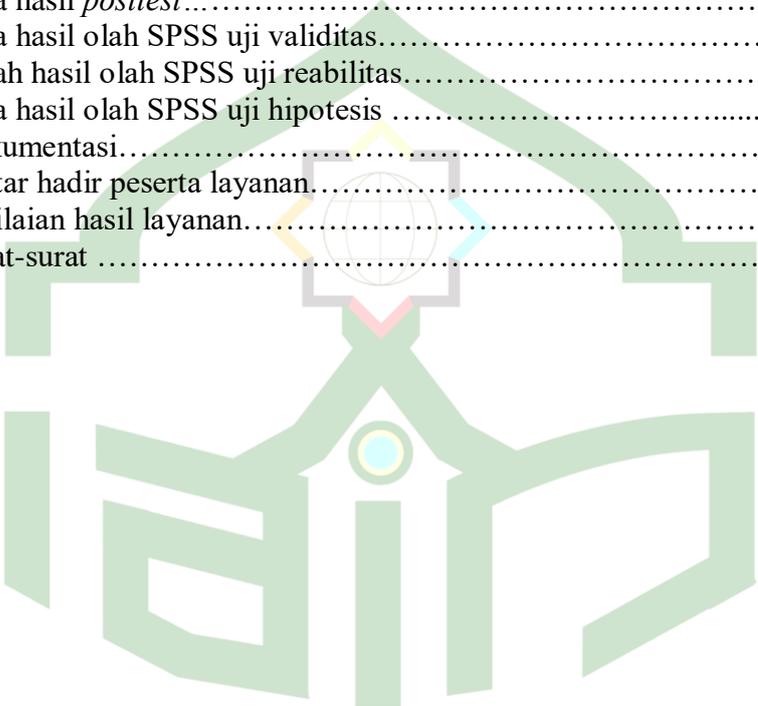
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Kerangka penelitian	37
Gambar 2: pola <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	39
Gambar 2: Grafik <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> layanan penguasaan konten dengan pendekatan <i>mujahadah</i> untuk mereduksi kecanduan <i>smartphone</i> pada anak di Desa Pelayang Raya.....	59



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Kisi-kisi kecanduan <i>smartphone</i>	69
2. Skala kecanduan <i>smartphone</i>	73
3. Tabel populasi.....	75
4. Format Penskoran dan Klasifikasi Penilaian.....	77
5. Data hasil olah angket tingkat kecanduan <i>smartphone</i>	78
6. Data hasil <i>pretest</i>	79
7. RPL layanan penguasaan konten.....	80
8. Data hasil <i>posttest</i>	92
9. Data hasil olah SPSS uji validitas.....	93
10. Data hasil olah SPSS uji reabilitas.....	94
11. Data hasil olah SPSS uji hipotesis	97
12. Dokumentasi.....	98
13. Daftar hadir peserta layanan.....	103
14. Penilaian hasil layanan.....	107
15. Surat-surat	112



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah hal terpenting bagi setiap manusia untuk bisa berfikir lebih maju yang dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia. Undang-undang pendidikan No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakal, mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis dan peka terhadap tantangan zaman.

Dalam pencapaian standar peserta didik ada yang dinamakan dengan SKL (Standar kompetensi lulusan). Sementara didalam konteks Bimbingan dan Konseling, standar kompetensi ini dikenal dengan istilah Standar Kompetensi Kemandirian Peserta Didik atau disingkat dengan SKKPD yang didalamnya mencakup sepuluh aspek perkembangan individu untuk jenjang SD dan SMP yaitu: 1) Landasan hidup religius. 2) Landasan perilaku etis. 3) Kematangan emosi. 4) Kematangan intelektual. 5) Kesadaran. 6) Kesadaran gender. 7) Pengembangan diri. 8) Perilaku kewirausahaan. 9) Wawasan dan kesiapan karier. 10) Kematangan hubungan dengan teman sebaya (Sugiyatno: 2014).

Dari 10 standar di atas, terdapat beberapa standar yang dapat diuraikan dan berhubungan dengan permasalahan yang nantinya akan diteliti, diantaranya:

1. Kematangan emosi, dimana nantinya peserta didik akan mengenal cara mengekspresikan perasaan secara wajar dan bisa memahami perasaan diri sendiri maupun orang lain.
2. Kesadaran tanggung jawab sosial, dengan adanya standar ini nantinya peserta didik akan lebih bisa melaksanakan tanggung jawab yang diberikan, lebih bisa membagi waktu dengan kegiatan-kegiatan yang positif dan dapat berinteraksi dengan sesama.
3. pengembangan diri, didalam permasalahan yang nantinya akan diteliti standar pengembangan diri ini sangat diperlukan. Karena dengan adanya pengembangan diri ini peserta didik bisa mengenal dan menerima keadaan diri secara positif, meyakini kemampuan diri sebagai aset yang harus dikembangkan secara harmonis didalam kehidupan.
4. kematangan hubungan dengan teman sebaya, dengan banyaknya peserta didik yang mempunyai teman dilingkungannya itu juga sangat baik. Karena dengan standar ini nantinya peserta didik atau anak akan lebih mandiri dan bisa belajar dengan adanya latar belakang teman sebaya yang berbeda.

Dalam Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) semakin dekat dengan perkembangan zaman. Perkembangan tersebut menghasilkan berbagai aplikasi Media sosial yang selalu diburu dari hari kehari. Salah satu

dari aplikasi media sosial itu adalah *game online*, *tiktok*, *youtube* (Rozalia: 2017).

Smartphone sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya (Pebriana: 2017).

Sesuai dengan perkembangannya saat ini penggunaan *smartphone* lebih banyak dikonsumsi oleh anak-anak usia Sekolah Dasar dan Menengah, karena bagi mereka *smartphone* tidak hanya merupakan alat elektronik yang digunakan untuk media informasi, tetapi juga untuk media belajar, bahkan menjadi media hiburan (bermain). *Smartphone* juga dapat berdampak positif bagi penggunanya, yaitu berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, dan mengembangkan kemampuan memecahkan masalah. Sebaliknya *smartphone* juga bisa berdampak negatif yang sangat kuat sekali, antara lain dapat memutuskan hubungan atau interaksi sosial, dapat berakibat pada menurunnya prestasi belajar, bahkan dapat merusak kesehatan kesehatan fisik (misalnya mata) dan mental penggunanya (Aswadi: 2019).

Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam kegiatan ini dan tidak memperhatikan postur tubuh mereka, kecerahan layar, dan jarak layar dari mata mereka yang pada akhirnya berdampak pada penglihatan dan

kesehatan mereka. Menatap layar elektronik secara terus menerus dalam waktu lama akan menyebabkan kesulitan. Anak-anak menderita berbagai masalah seperti iritasi mata atau kesulitan fokus untuk sementara waktu (Sundus M: 2017).

Hasil penelitian Hasanah (2007) mengatakan bahwa kehadiran *smartphone* terhadap anak-anak bisa berdampak pada perubahan fisik. Sedangkan untuk dampak psikologis, antara lain menghindar dari bersosialisasi dengan lingkungan, cenderung memilih relasi kurang baik dengan orang tua, mudah bosan, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata. Berdampak pada kemampuan menganalisa permasalahan. Otak kanan tidak berkembang pesat (mempengaruhi daya ingat dan perhatian) menjadi salah satu demansia dini dan bahkan gangguan mental.

Dari beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa semakin berkembangnya zaman dengan adanya alat teknologi seperti *smarphone* dapat menimbulkan manfaat bagi penggunanya dan dapat pula menimbulkan mudharat bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan baik. Dari hasil observasi yang penulis lakukan pada tanggal 23 Maret 2021 di Desa Pelayang Raya, dengan adanya *smartphone* anak-anak usia 7 sampai 12 tahun yang seharusnya dalam masa bermain dengan teman-temannya sekarang karena adanya *smarthphone* mereka jadi beralih fokus dengan teknologi yang mereka gunakan. Sehingga jika mereka sudah keasikan bahkan kecanduan untuk bermain *smarthphone*, maka mereka tidak akan perhatian lagi dengan orang-orang yang ada di sekeliling mereka dan yang lebih mengkhawatirkan lagi

mereka ini sudah lupa dengan tanggung jawab mereka sebagai anak seperti, yang seharusnya mereka membantu pekerjaan orang tua dirumah tetapi tidak lagi di lakukan karena sudah keasikan bermain *smarthphone*.

Agar menjadi pribadi yang baik, anak-anak selain memiliki keterampilan juga harus memiliki kempuan bersosialisasi. Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku didalam masyarakat dimana anak berada.

Terdapat beberapa fungsi yang akan membantu anak dalam mencapai perkembangannya, diantaranya:

- a. Fungsi pemahaman yang nantinya akan membantu memberikan pemahaman terhadap diri anak dan lingkungannya. Agar anak dapat mengembangkan potensi yang mereka miliki.
- b. Fungsi fasilitasi, orang tua pasti akan memfasilitasi anak dengan kebutuhan yang mereka inginkan. Tetapi orang tua juga harus bisa mengontrol anak dalam penggunaan fasilitas yang diberikan agar anak tidak kecanduan dengan fasilitas tersebut.
- c. Fungsi pencegahan dimana dengan fungsi ini kita dapat membantu perkembangan anak mengantisipasi terjadinya berbagai masalah yang mungkin terjadi dan berupaya untuk mencegahnya.
- d. Fungsi pengembangan, tetap menciptakan lingkungan belajar yang kondusif terhadap anak. Dan tidak lupa untuk terus melakukan

pemantauan terhadap anak agar terciptanya perkembangan yang baik pada diri anak (Ridha: 2009).

Selain fungsi diatas, pendampingan orang tua dan keinginan yang kuat dari dalam diri anak untuk terlepas dari kecanduan *smartphone*. Kesungguhan tersebut sering juga disebut dengan *Mujahadah*. Berdasarkan dalam kamus bahasa arab kata *Mujahadah* mempunyai arti sungguh-sungguh berjuang (Yunus: 1989). *Mujahadah* adalah kelanjutan dari perjuangan fisik dan intelektual, yaitu perjuangan rohani. Imam Al-Ghazali mengungkapkan *Mujahadah* satu jam lebih utama dari pada beribadah (formalitas) setahun, itu artinya *Mujahadah* merupakan puncak pengabdian seorang hamba kepada Tuhannya karena *Mujahadah* adalah perjuangan yang menggunakan unsur batin atau qalbu (Al-Qalami: 2003).

Secara umum anak masih enggan untuk optimal atau bersungguh-sungguh terlepas dari kecanduan *smartphone*, hal itu terjadi karena anak masih suka dengan kehidupan yang huru hara tanpa tujuan yang jelas dalam hidupnya hal tersebut yang membuat perilaku yang biasa dilingkungan masyarakat tidak mencerminkan seorang anak yang baik.

Berubahnya sikap seseorang terhadap lingkungannya karena pengaruh *smartphone* senada dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Mujib yang mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa anak yang kecanduan *smartphone* akan merubah sikap dan perilaku sosialnya terhadap lingkungannya, seperti ketika berbicara tidak memperhatikan teman bicara,

tidak mengulangi pelajaran, suka melanggar peraturan (Mujib: 2013). *Mujahadah* sebagai solusi untuk terlepas dari kecanduan atau perilaku negatif terungkap dalam penelitian yang dilakukan oleh Yusuf (2017) yang mengungkapkan bahwa *Mujahadah* penting bagi seseorang karena apabila seseorang berhasil melawan dorongan negatif dari dalam dirinya maka tindak kejahatan bisa ditekan.

Penjelasan tersebut dikuatkan dengan hasil observasi awal yang penulis lakukan di Desa Pelayang Raya. Melalui observasi, penulis melihat bahwa anak-anak menghabiskan waktunya dengan bermain *smartphone*, sehingga tidak mau membantu orang tua, malas mengulang pelajaran dirumah, mudah marah jika tidak bisa bermain, bahkan sanggup tidak istirahat hanya untuk bermain *smartphone*.

Salah satu solusi dan layanan yang nantinya akan digunakan dalam penelitian ini adalah layanan penguasaan konten yaitu merupakan layanan bantuan kepada individu atau anak untuk menguasai kemampuan atau kompetensi tertentu melalui kegiatan belajar. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari itu merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, hukuman dan aturan, nilai, persepsi, sikap dan tindakan yang terkait didalamnya. Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memiliki sesuatu yang berguna untuk memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalahnya (Nusantoro: 2014).

Layanan penguasaan konten dapat digunakan untuk mengurangi kecanduaan anak dalam bermain *smartphone*. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil riset yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan layanan penguasaan konten, setelah dianalisis dengan teknik statistik dan menggunakan rumus presentase untuk mendapatkan gambaran variabel pengaruh layanan penguasaan konten dengan menggunakan teknik diskusi kelompok untuk mengurangi kecanduaan *smartphone*, maka persentase yang didapat yaitu 71% yang dikategorikan baik (Adiningtyas: 2016).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan dilihat dari standar kompetensi kemandirian peserta didik (SKKPD), masalah yang ada dilapangan diantaranya sebagai berikut:

1. Berdasarkan tanggung jawab sosial ada beberapa masalah diantaranya, menghindari bersosialisasi dengan lingkungan, memilih relasi yang kurang baik dengan orang tua, mudah marah jika tidak bisa bermain.
2. Kemudian berdasarkan kematangan emosi masalah yang ditimbulkan adalah, sukar berkonsentrasi pada kehidupan nyata, sukar melanggar peraturan.
3. Berdasarkan pengembangan diri juga terdapat masalah yang ditimbulkan yaitu, menurunnya prestasi belajar, mudah bosan, tidak mau mengulangi pelajaran, dan berkurangnya waktu untuk istirahat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada perilaku kecanduan *smartphone* dengan layanan penguasaan konten di Desa Pelayang Raya.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *Mujahadah* ?
2. Bagaimana kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *Mujahadah* ?
3. Bagaimana perbedaan kondisi kecanduan *smartphone* sebelum dan sesudah layanan penguasaan konten dengan pendekatan *Mujahadah* ?

E. Tujuan penelitian

1. Tujuan umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak dari kecanduan *smartphone* terhadap anak di Desa Pelayang Raya.

2. Tujuan khusus

- a. Untuk mendeskripsikan kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten.
- b. Untuk mendeskripsikan kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten.
- c. Untuk menguji perbedaan kondisi kecanduan *smartphone* sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten.

F. Manfaat penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai informasi dan pengetahuan untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi orang tua, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan masukan serta pertimbangan tentang bagaimana meminimalisir dampak penggunaan *smartphone* terhadap perilaku anak.
- b. Bagi masyarakat sebagai bahan bacaan dan sumber inovasi
- c. Bagi peneliti, sebagai bahan untuk menambah ilmu pengetahuan

G. Definisi operasional

Defenisi operasional adalah pengertian yang diungkap dalam defenisi konsep secara operasional, serta praktek secara nyata dalam lingkup objek penelitian atau objek yang diteliti.

a. Layanan penguasaan konten dengan strategi *mujahadah*:

1. Perencanaan

- a) Subjek yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan
- b) Menyiapkan konten
 - (a) Melatih kemampuan mengontrol perilaku ketika menghadapi situasi yang tidak diinginkan
 - (b) Melatih kemampuan menunda kepuasan
 - (c) Melatih kemampuan menimbang dan mengantisipasi peristiwa secara objektif
 - (d) Melatih kemampuan menafsirkan peristiwa secara positif
 - (e) Melatih kemampuan untuk mengambil keputusan
- c) Proses dan langkah layanan

2. Pelaksanaan

3. Evaluasi yang terdiri dari evaluasi setiap layanan dan evaluasi akhir.

Setiap pelaksanaan subjek akan diberikan lembar evaluasi yang dikembangkan dari insrtumen.

4. Analisis hasil evaluasi

5. Tindak lanjut (kepada peserta atau pihak terkait)

6. Laporan (dokumen hal-hal yang penting

(hal ini merupakan pengembangan dari instrument yang disusun)

b. Kecanduaan *smartphone*

1. Anak-anak yang menghabiskan waktunya minimal 45 menit untuk sekali bermain *smartphone* dan itu dilakukan hingga 2-3 kali bermain dalam satu hari.
2. Anak akan menjadikan *smartphone* sebagai syarat untuk melakukan sesuatu, sehingga apabila tidak diberikan anak tersebut akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak dan sebagainya.
3. Ketika anak meminta *smartphone* dan tidak diberikan, anak akan memunculkan ekspresi marah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Layanan Penguasaan Konten

1. Pengertian layanan penguasaan konten

Menurut Prayitno (2012) layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi sesuatu tertentu melalui kegiatan belajar. Kemudian Sukardi (2008) juga menjelaskan bahwa layanan penguasaan konten juga didefinisikan sebagai layanan bimbingan dan konseling yang memungkinkan peserta didik mengembangkan berkenaan dengan sikap dan kebiasaan belajar yang baik, materi yang cocok dengan kecepatan dan kesulitan belajarnya serta berbagai aspek tujuan dan kegiatan belajar lainnya sesuai dengan perkembangan ilmu, teknologi dan kesenian. Hal yang sama dikemukakan oleh Tohirin bahwa layanan penguasaan konten juga bermakna suatu bantuan kepada individu agar menguasai aspek-aspek konten tertentu secara terintegrasi (dalam Winkel dan Hastuti: 2007). Layanan penguasaan konten membantu individu menguasai aspek-aspek tersebut secara tersinergikan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memiliki sesuatu yang berguna untuk memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalahnya (Adiningtyas: 2016).

Dari beberapa pengertian diatas dapat dipahami bahwa layanan penguasaan konten sebagai salah satu layanan bimbingan konseling

merupakan layanan yang membantu siswa menguasai kompetensi-kompetensi yang berkaitan dengan sikap dan kebiasaan belajar sesuai dengan perkembangan siswa melalui kegiatan belajar. Kompetensi yang diberikan terutama kompetensi dan atau kebiasaan yang berguna dalam kehidupan disekolah, keluarga, dan masyarakat.

Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari merupakan satu unit konten yang didalamnya terkandung fakta dan data, konsep, proses, hukum dan aturan, nilai, persepsi, afeksi, sikap, dan tindakan. Dengan penguasaan konten, individu diharapkan mampu memenuhi kebutuhannya serta mengatasi masalah-masalah yang dialaminya. Oleh sebab itu, layanan penguasaan konten bermakna suatu bantuan kepada individu agar menguasai aspek-aspek konten tersebut di atas secara terintegrasi.

2. Tujuan Layanan

Tujuan layanan penguasaan konten adalah sebagai berikut:

a. Tujuan Umum

Tujuan umum layanan penguasaan konten adalah dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan atau pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud itu individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif (Gutara: 2017).

b. Tujuan Khusus

Tujuan khusus layanan penguasaan konten dapat dilihat pertama dari kepentingan individu atau klien mempelajarinya, dan kedua dari isi konten itu sendiri (Gutara: 2017). Kemudian tujuan khusus dari layanan penguasaan konten terkait dengan fungsi-fungsi konseling adalah fungsi pemahaman, fungsi pencegahan, fungsi pengentasan, fungsi pengembangan, fungsi pemeliharaan, dan fungsi advokasi. Penjelasan masing-masing fungsi tersebut adalah sebagai berikut:

a. Fungsi pemahaman

Fungsi ini menyangkut konten-konten berupa fakta, data, konsep, proses, hukum, dan aturan nilai, dan aspek yang menyangkut persepsi, afeksi, sikap dan tindakan yang perlu dipahami secara memadai. Konselor dan klien perlu menekankan aspek-aspek pemahaman dari konten yang menjadi fokus layanan penguasaan konten.

b. Fungsi pencegahan

Layanan penguasaan konten memiliki fungsi pencegahan jika konten yang diberikan merupakan konten yang membantu individu terhindar dari masalah tertentu.

c. Fungsi pengentasan

Jika individu telah mengalami masalah, maka layanan penguasaan konten difokuskan pada pemberian konten yang dapat membantu individu mengatasi masalahnya.

d. Fungsi pengembangan dan pemeliharaan

Pemberian konten tertentu dapat membantu individu dalam mengembangkan potensi yang dimilikinya dan memelihara potensi yang telah dikembangkan.

e. Fungsi advokasi

Pemberian konten yang tepat dan terarah dapat membantu individu membela diri dari ancaman ataupun pelanggaran hak-haknya (Prayitno: 2012).

Dalam menyelenggarakan penguasaan konten konselor perlu menekankan secara jelas dan spesifik fungsi-fungsi konseling mana yang menjadi fokus kegiatannya. Penekanan atas fungsi itulah, sesuai dengan isi konten yang dimaksud, akan dicapai tujuan khusus layanan penguasaan konten.

3. Unsur Layanan Penguasaan Konten

Unsur layanan penguasaan konten adalah konselor, individu atau konseli, dan konten yang menjadi isi layanan.

a. Konselor

Konselor adalah tenaga ahli pelayanan konseling, konselor yang menguasai konten yang menjadi isi layanan yang akan diselenggarakan.

b. Individu

Konselor menyelenggarakan layanan penguasaan konten terhadap seseorang atau sejumlah individu yang memerlukan penguasaan atas konten yang menjadi isi layanan. Individu adalah subjek yang menerima

layanan, sedangkan konselor adalah pelaksana layanan. Individu penerima layanan penguasaan konten dapat merupakan peserta didik, klien secara khusus memerlukan bantuan konselor atau siapapun yang memerlukan penguasaan konten tertentu demi pemenuhan tuntutan perkembangan kehidupannya.

c. Konten

Konten merupakan isi layanan penguasaan konten, yaitu suatu unit materi yang menjadi pokok bahasan atau materi latihan yang dikembangkan oleh konselor dan diikuti atau dijalani oleh individu peserta layanan. Konten penguasaan konten dapat di angkat dari bidang-bidang pelayanan konseling, yaitu bidang-bidang:

- 1) Pengembangan kehidupan pribadi
- 2) Pengembangan kemampuan hubungan sosial
- 3) Pengembangan kegiatan belajar
- 4) Pengembangan dan perencanaan karir serta kehidupan berpekerjaan
- 5) Pengembangan kehidupan berkeluarga
- 6) Pengembangan kehidupan bermasyarakat
- 7) Pengembangan kehidupan beragama (Pratiwi: 2017).

Berkenaan dengan semua bidang pelayanan yang dimaksudkan itu dapat diambil dan dikembangkan berbagai hal yang kemudian dikemas menjadi topik atau pokok bahasan, bahan latihan, atau isi kegiatan yang diikuti oleh peserta pelayanan penguasaan konten. Konten dalam

layanan penguasaan konten itu bervariasi, baik dalam bentuk materi ataupun acuannya.

4. Asas layanan

Layanan penguasaan konten pada umumnya bersifat terbuka. Beberapa asas yang digunakan dalam layanan penguasaan konten ini adalah:

a. Asas kegiatan

Pada pelaksanaan pemberian layanan ini, peserta layanan diharapkan untuk aktif dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh konselor.

b. Asas kesukarelaan

Peserta yang aktif telah mengikuti kegiatan pemberian layanan tentunya telah secara sukarela mengikuti pemberian layanan.

c. Asas keterbukaan

Keterbukaan dari peserta layanan dibutuhkan agar pelaksanaan layanan berjalan dengan lancar agar pemecahan masalah dapat ditemukan.

d. Asas kerahasiaan

Asas ini amatlah penting untuk diterapkan dalam setiap pemberian layanan dalam layanan penguasaan konten, baik konselor dan peserta layanan harus memegang teguh asas ini agar peserta layanan merasa aman dan tidak tertutup dalam memberikan informasi (Prayitno: 2012).

5. Pendekatan, Strategi dan Teknik layanan

a. Format

Layanan penguasaan konten pada umumnya diselenggarakan secara langsung dan tatap muka, dengan format klasikal, kelompok, atau individual. Konselor secara aktif menyajikan bahan, memberikan contoh, merangsang, mendorong dan menggerakkan para peserta untuk berpartisipasi aktif dalam mengikuti dan menjalani materi kegiatan.

b. Metode dan Teknik

Konselor menguasai konten dengan berbagai aspeknya yang akan menjadi isi layanan, makin kuat penguasaan konten ini akan semakin meningkatkan kewibawaan konselor dimata peserta layanan. Pemanfaatan berbagai sumber oleh konselor sangat diharapkan. Paling penting adalah daya improvisasi konselor dalam membangun konten yang dinamis dan kaya.

c. Media penguasaan konten

Menggunakan berbagai perangkat keras dan perangkat lunak media pembelajaran, meliputi alat peraga (alat peraga langsung).

d. Waktu dan Tempat

Layanan penguasaan konten dapat diselenggarakan kapan saja dan dimana saja, sesuai dengan kesepakatan konselor dan para pesertanya, serta aspek-aspek konten yang dipelajari. Penyelenggaraan layanan

dengan format klasikal dapat diselenggarakan dalam ruangan, sedangkan format kelompok didalam ruangan atau didalam ruangan. Format layanan individual sepenuhnya tergantung pada pertimbangan konselor dan persetujuan klien (Pratiwi: 2017).

6. Operasionalisasi Layanan Penguasaan Konten

Layanan penguasaan konten dilaksanakan dengan tata urutan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Perencanaan layanan penguasaan konten meliputi:

- a). Menetapkan subjek atau peserta layanan
- b). Menetapkan dan menyiapkan konten yang akan dipelajari secara rinci
- c). Menetapkan proses dan langkah-langkah layanan
- d). Menetapkan dan memfasilitasi layanan, termasuk media yang akan digunakan
- e). Menyiapkan kelengkapan administrasi

b. Pelaksanaan

Layanan penguasaan konten dilaksanakan dengan kegiatan berupa melaksanakan kegiatan melalui pengorganisasian proses pembelajaran penguasaan konten.

c. Evaluasi

Pelaksanaan layanan penguasaan konten memerlukan evaluasi yaitu dengan cara menetapkan materi evaluasi, menetapkan prosedur

evaluasi, menyusun instrument evaluasi, mengaplikasikan instrument evaluasi, dan mengolah asil aplikasi evaluasi.

d. Analisis hasil evaluasi

Setelah evaluasi dilaksanakan, hasilnya perlu dianalisis agar dapat diketahui hal-hal yang erlu diperbaiki. Analisis dilakukan dengan menetapkan norma atau standar evaluasi, melakukan analisis, dan menafsirkan hasil evaluasi.

e. Tindak lanjut

Tindak lanjut dari hasil evaluasi dapat dilaksanakan dengan menetapkan jenis dan arah tindak lanjut, mengkomunikasikan rencana tindak lanjut kepada peserta layanan, melaksanakan rencana tindak lanjut.

f. Laporan

Setelah layanan penguasaan konten selesai silaksanakan kegiatan selanjutnya adalah menyusun laporan pelaksanaan layanan penguasaan konten, menyampaikan laporan kepada pihak terkait, mendokumentasikan laporan layanan (Istiqomah: 2014).

7. Penilaian Layanan Penguasaan Konten

Penilaian hasil layanan penguasaan konten dapat diselenggarakan dalam tiga tahap:

- a) Penilaian segera (laiseg), penilaian yang diadakan segera menjelang diakhirinya setiap kegiatan layanan

- b) Penilaian jangka pendek (laijapan) penilaian yang diadakan beberapa waktu setelah kegiatan layanan
- c) Penilaian jangka panjang (laijapan) penilaian yang dilakukan setelah satu bulan atau lebih pasca layanan (Prayitno: 2012).

B. Kecanduan *Smartphone*

1. Pengertian *Smartphone*

Smartphone adalah sebuah alat komunikasi untuk mempermudah manusia berinteraksi dari jauh maupun dekat. *Smartphone* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi (Novitasari dan Khotimah: 2016). Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak sosial maupun berkomunikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan *smartphone* seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya (Pebriana: 2017).

Kemudian dijelaskan juga definisi kecanduan *smartphone* yaitu kecanduan sendiri didefinisikan sebagai kebiasaan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu atau menggunakan substansi tertentu, tanpa memperdulikan konsekuensi buruk pada kesehatan fisik, sosial, mental, maupun finansial dari tiap individu, dan dapat dipahami bahwa kecanduan *smartphone* dapat didefinisikan sebagai terlalu lama menggunakan *smartphone* sehingga mengganggu kehidupan pengguna sehari-hari. Selain itu penggunaan berlebihan *smartphone* dapat menyebabkan masalah mental atau perilaku dan juga kecanduan *smartphone* merupakan perilaku yang

tidak terkontrol dalam menggunakan *smartphone* yang dapat mengakibatkan adanya perubahan signifikan pada rutinitas seseorang dikesehariannya.

2. Manfaat *smartphone*

Manfaat *smartphone* yaitu sebagai media belajar, media hiburan, dan dapat tersambung dengan internet. Siswa sekolah dasar sudah mengenal fungsi internet, sehingga banyak siswa sekolah dasar yang menyalahgunakan penggunaan internet untuk hal negatif dan siswa harus dalam pengawasan orangtua. Orangtua memberikan *smartphone* pada anaknya dengan tujuan untuk mengenalkan games pada anaknya. Di banding dengan orang dewasa yang baru mengenal *smartphone* anak lebih cepat menguasai *smartphone* daripada orang dewasa. Bahkan orangtua mereka belum tentu dapat mengoperasikan *smartphone* yang mereka miliki (Rozalia: 2017).

3. Dampak Pemanfaatan *Smartphone*

Teknologi *smartphone* yang memiliki beragam manfaat dan dan kelebihan juga dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif bagi pengguna. Dampak positif dari penggunaan *smartphone* yaitu akan lebih efisien dalam penggunaan waktu dalam berkomunikasi. Dampak bagi anak yaitu anak menjadi lebih maju dalam mengikuti perkembangan zaman dan anak menjadi lebih mudah menyesuaikan perkembangan zaman dibanding orang dewasa. Siswa akan lebih kreatif dalam memanfaatkan *smartphone* yang mereka miliki apabila dalam pengawasan orangtua (Rozalia: 2017).

Dampak positif dari penggunaan *smartphone*, yaitu:

- a) Menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan dan kreativitas
- b) Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar, yang membantu proses belajar)
- c) Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan)
- d) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, menghitung, dan memecahkan masalah.
- e) Mempermudah komunikasi.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *smartphone*, yaitu:

- a) Penurunan konsentrasi saat belajar
- b) Malas menulis dan membaca
- c) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi
- d) Kecanduan
- e) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan
- f) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (Rozalia: 2017).

4. Tanda-Tanda Kecanduan *Smartphone*

Ada beberapa tanda-tanda anak usia dini yang kecanduan *smartphone* yaitu :

- a. Anak-anak yang menghabiskan waktunya minimal 45 menit untuk sekali bermain *smartphone* dan itu dilakukan hingga 2-3 kali bermain dalam satu hari.

- b. Anak akan menjadikan *smartphone* sebagai syarat untuk melakukan sesuatu, sehingga apabila tidak diberikan anak tersebut akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak dan sebagainya.
- c. Ketika anak meminta *smartphone* dan tidak diberikan, anak akan memunculkan ekspresi marah (Nawang Sari: 2019).

5. Peran Keluarga dan Sekolah Terhadap Pemanfaatan *Smartphone*

Dalam menggunakan *smartphone*, anak seharusnya didampingi oleh orang dewasa, karena anak salah dalam menggunakan teknologi yang dipakai. Selain itu orangtua dan guru berperan untuk membatasi penggunaan *smartphone*, karena radiasi gelombang elektromagnetik dari *smartphone* dapat mengganggu penglihatan anak. Serta orangtua melakukan seleksi terhadap aplikasi yang terdapat didalam *gadget* untuk mencegah adanya informasi yang negatif dari aplikasi tersebut (Rozalia: 2017).

C. Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten dengan Pendekatan *Mujahaddah*

1. Pengertian *Mujahaddah*

Lafal *mujahadah* mengandung arti berusaha dengan keras, atau mengeluarkan seluruh kemampuan untuk kebaikan dan mencari rida Allah. Lafal *mujahadah* juga mengandung makna bersungguh-sungguh di jalan Allah, dan sering juga diartikan berperang. Pada dasarnya arti yang

mempunyai relasi dengan lafal *mujahadah* mengandung usaha tanpa putus asa.

Orang yang melakukan *mujahadah* adalah orang yang mencoba dengan kekuatannya untuk melakukan kebaikan supaya dapat mendekatkan diri kepada Allah (Muhtador: 2014).

Kemudian mujadah jika diartikan menurut bahasa berasal dari kata *jahada*, artinya bersungguh-sungguh dalam memerangi hawa nafsu atau keinginan serta segala macam ambisi pribadi supaya jiwa menjadi suci bersih bagaikan kaca yang segera dapat menangkap apa saja yang bersifat suci, sehingga ia berhak memperoleh berbagai pengetahuan yang hakiki tentang Allah dan kebesarannya (Ibrahim: 142).

Mujahadah disini juga dapat diartikan perjuangan batiniah menuju kedekatan diri kepada Allah. dan ada juga yang mengartikan dalam perjuangan melawan diri sendiri, yakni melawan kekuatan pengaruh hawa nafsu yang menghambat seseorang untuk sampai kepada martabat utama, yakni puncak ketakwaan. *Mujahadah* bisa dianggap sebagai kelanjutan dari jihad dan ijtihad.

Mujahadah adalah proses perjalanan rohani manusia menuju Allah. Sebagai proses mujahadah memiliki beberapa pilar sebagai tempat berdiri dan tegaknya proses perjalanan tersebut. Berkenaan dengan pilar-pilar tersebut, seperti yang telah dikemukakan dalam firman Allah surah Al Ankabut ayat 69 :

Artinya : *“Dan orang-orang yang berjihad untuk (mencari keridhoan) kami, benar-benar akan kami tunjukkan kepada mereka jalan-jalan kami. Dan sesungguhnya Allah benar-benar beserta orang-orang yang berbuat baik”*

Ayat tersebut menegaskan bahwa memperoleh hidayah kejalan yang dapat mengantarkan seseorang kepada Allah dan keridhoanNya adalah buah dari *mujahadah*. *Mujahadah* merupakan sarana untuk memperoleh hidayah rohani agar manusia sanggup melakukan perjalanan menuju Allah dan keridhoanNya. Sedangkan hidayah merupakan permulaan dari takwa. *Mujahadah* mengantarkan seseorang pada takwa. Hanya saja, semua itu tidak dapat sempurna tanpa taufik dan pertolongan Allah. Oleh karena itu, Rasulullah menegaskan dalam Alquran banyak ayat yang mengisyaratkan perlunya *bermujahadah* dalam mengendalikan hawa nafsunya. Antara lain tertera dalam surah Yusuf ayat 53 yang artinya:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

Artinya: *“Dan aku tidak membebaskan diriku (dari kesalahan), karena Sesungguhnya nafsu itu selalu menyuruh kepada kejahatan, kecuali nafsu yang diberi rahmat oleh Tuhanku. Sesungguhnya Tuhanku Maha Pengampun lagi Maha Penyanyang”*.

Dan surah Al Ankabut ayat 6 yang artinya:

Artinya : *“ Dan barangsiapa yang berjihad, Maka Sesungguhnya jihadnya itu adalah untuk dirinya sendiri.”*

Ayat pertama diatas menjelaskan bahwa jahatnya hawa nafsu karena nafsu senantiasa membawa kepada keburukan, kecuali nafsu yang dirahmati oleh Allah SWT. yaitu nafsu *muthmainnah* (nafsu yang tentram). Didalam ayat yang kedua dijelaskan bahwa orang yang *bermujahadah* terhadap nafsunya sendiri manfaatnya adalah untuk dirinya sendiri. Dengan demikian mujahadah bukan termasuk makom yang dicapai sufi dalam pengembaraan batinnya mendekat Allah. Tetapi *mujahadah* adalah aktivitas sufi itu sendiri dalam mendapatkan makom-makom tersebut.

2. Manfaat dan Hikmah *Mujahadah*

Seseorang yang telah melaksanakan atau melakukan *mujahadah* akan memperoleh manfaat dan hikmah sebagai berikut:

- a. Hati semakin bersih dan tenang
- b. Memperoleh kebahagiaan lahir batin
- c. Diberi kemudahan oleh Allah SWT. dalam mengerjakan amal shaleh
- d. Dijauhkan dari sifat-sifat tercela, seperti iri, dengki, dan sombong
- e. Dicintai Allah SWT. dan semua manusia
- f. Mendapatkan hidayah yang sempurna dari Allah SWT

(Muthador: 2014).

3. Ciri-Ciri *Mujahadah*

Ciri-ciri seseorang yang telah melakukan *mujahadah* antara lain:

- a. Kemampuan untuk mengontrol perilaku yang ditandai dengan kemampuan menghadapi situasi yang tidak diinginkan
- b. Kemampuan menunda kepuasan dengan segera mengatur perilaku
- c. Kemampuan menafsirkan peristiwa dengan melakukan penilaian dan menafsirkan suatu keadaan dengan cara memperhatikan segi-segi positifnya
- d. Kemampuan mengontrol keputusan. Orang yang standar kemampuan mengontrol diri cenderung akan reaktif dan terus tidak stabil (Yusuf: 2017).

4. Prinsip-Prinsip Dalam *Mujahadah*

Prinsip-prinsip di dalam *mujahadah* terdapat prinsip kemoralan, prinsip kesadaran, prinsip perenungan, prinsip kesabaran, dan prinsip pengalihan perhatian.

- a. Prinsip kemoralan

Agama islam mengajarkan moral yang baik bagi setiap umatnya, misalkan tidak mencuri, tidak membunuh, dan lainnya.

- b. Prinsip kesadaran

Prinsip ini mengajarkan kepada kita agar senantiasa sadar saat suatu bentuk pikiran yang negatif muncul

- c. Prinsip perenungan

Dengan melakukan perenungan, maka kita akan cenderung mampu mengendalikan diri

d. Prinsip kesabaran

Perlu adanya kesadaran akan kondisi emosi yang kita miliki

e. Prinsip pengalihan perhatian

Manakala kita bisa menyibukan diri dengan aktifitas yang positif (Yusuf: 2017).

5. Macam- macam *Mujahadah*

Macam-macam *mujahadah* antara lain:

- a. *Muhajadah Yaumiyah* adalah *mujahadah* yang dilakukan secara berjamaah yang dilaksanakan setiap hari.
- b. *Mujahadah Usbu'iyah* adalah *mujahadah* yang dilakukan secara berjamaah yang dilaksanakan seminggu sekali.
- c. *Mujahadah syahriyah* adalah *mujahadah* yang dilakukan secara berjamaah dan dilaksanakan sebulan sekali.
- d. *Mujahadah Ru'busanah* adalah *mujahadah* yang dilakukan secara berjamaah dan dilaksanakan tiga bulan sekali.
- e. *Mujahadah Nishfusana* adalah *mujahadah* yang dilakukan secara berjamaah dan dilaksanakan setengah tahun sekali.
- f. *Mujahadah Kubro* adalah *mujahadah* besar-besaran yang dilakukan dalam bulan muharram dan bulan rajab.
- g. *Mujahadah Khusus* adalah *mujahadah* yang dilakukan secara khusus, misalnya niat sebelum melaksanakan pekerjaan yang baik.

- h. *Mujahadah* Non stop adalah *mujahadah* yang dilakukan secara terus-menerus dalam waktu yang sudah ditentukan.
- i. *Mujahadah* moment atau waktiya adalah *mujahadah* yang dilaksanakan pada waktu tertentu (Yusuf: 2017).

D. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Karakteristik anak usia sekolah dasar yang perlu diketahui para guru, agar lebih mengetahui keadaan peserta didik khususnya ditingkat sekolah dasar. Selain karakteristik kita juga harus memperhatikan kebutuhan peserta didik.

Usia anak sekolah dasar dapat dikatakan bahwa anak memasuki perkembangan masa kanak-kanak akhir dimana masa ini dialami anak yang berusia 7 sampai 12 tahun. Ada beberapa tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir:

- a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain
- b. Sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri
- c. Mulai mengembangkan peran pria atau wanita
- d. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
- e. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
- f. Mengembangkan kata batin, moral dan skala sikap
- g. Mengembangkan sikap kepada kelompok sosial dan lembaga
- h. Mencapai kebebasan pribadi (Trianingih: 2016).

Anak usia sekolah dasar merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan yang sangat drastis baik mental maupun fisik. Usia sekolah dasar memiliki enam jenis perkembangan yaitu:

1. Perkembangan fisik

Pertumbuhan fisik cenderung lebih stabil atau tenang, anak menjadi lebih tinggi, lebih kuat, lebih berat serta belajar berbagai keterampilan. Perubahan nyata terlihat pada tulang, otot dan keterampilan gerak berlari, memanjat, melompat, berenang, naik sepeda, main sepatu roda adalah kegiatan fisik dan keterampilan gerak yang lebih banyak dilakukan oleh anak . pada pertumbuhan selalu aktif bergerak penting bagi anak.

2. Perkembangan kognitif

Tahap perkembangan berfikir individu adalah melalui empat stadium :

- a. Sensorimotorik (0-2 tahun), bayi lahir dengan sejumlah refleks bawaan mendorong mengeksplorasi dunianya
- b. Praoperasional (2-7 tahun), anak belajar menggunakan dan mempresentasikan objek dengan gambaran dan kata-kata
- c. Operasional kongkret (7-11 tahun), penggunaan logika yang memadai. Pada tahap ini anak telah memahami operasi logis dengan bantuan benda kongkrit
- d. Operasional formal (12-15 tahun), kemampuan untuk berfikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia.

Pada masa ini dalam tahap operasi kongkrit dimana konsep yang semula samar-samar dan tidak jelas menjadi kongkrit, mampu memecahkan masalah-masalah yang aktual, mampu berfikir logis.

3. Perkembangan Bahasa

Pada masa ini perkembangan bahasa nampak pada perubahan pembendaharaan kata dan tata bahasa. Bersamaan dengan masa sekolah anak-anak semakin banyak menggunakan kata kerja baku. Belajar membaca dan menulis membebaskan anak-anak dari keterbatasan untuk berkomunikasi langsung.

4. Perkembangan Moral

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku dimasyarakat. Perilaku moral banyak dipegaruhi oleh pola asuh orang tuanya serta perilaku moral orang-orang disekitarnya.

5. Perkembangan Emosi

Emosi melakukan peran yang penting dalam kehidupan anak. akibat dari emosi ini juga dirasakan oleh fisik anak terutama bila emosi itu kuat dan berulang-ulang. Pergaulan yang lebih luas membawa anak belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak diterima oleh teman-temannya.

6. Perkembangan Sosial

Perkembangan emosi pada masa anak-anak akhir tak bisa dipisahkan dengan perkembangan sosial, yang sering disebut dengan

perkembangan tingkah laku sosial. Orang-orang disekitarnya lah yang banyak mempengaruhi perilaku sosialnya. Interaksi dengan keluarga, teman sebaya, sekolah, dan hubungan dengan guru memiliki peran penting dalam hidup anak. bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertanggung rasa dengan sesame teman, pengaruh teman sebaya sangat besar baik yang bersifat positif maupun yang negatif (Anggarwati: 2019).

E. Penelitian Relevan

Hasil penelitian Rozalia tahun 2017 dengan judul “ Hubungan instensitas pemanfaatan *gadget* dengan prestasi belajar anak” dalam penelitiannya mengatakan bahwa mayoritas pemanfaatan *smartphone* 144 siswa (67%), dari hasil ini menunjukkan bahwa tidak semua siswa pada setiap sekolah selalu menggunakan *smartphone* untuk hal positif seperti yang berhubungan dengan pelajaran disekolah, kebanyakan anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dan sosial media lainnya.

Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu anak-anak menggunakan *smartphone* untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan lagu, mengobrol dengan teman-teman mereka, menjelajahi situs-situs web. Mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka dalam kegiatan ini dan tidak memperhatikan postur tubuh mereka, kecerahan layar, dan jarak layar dari mata mereka pada akhirnya berdampak pada kesehatan dan kesehatan mereka.

Kemudian perbedaan dengan penelitian ini yaitu tidak terdapat layanan yang digunakan saat melaksanakan penelitiandan penelitian tersebut dilakukan disekolah sedangkan penelitian ini dilakukan di desa.

Nesy Aryani Fajrin (2013) skripsi S1 lulusan Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “pengaruh penggunaan *handphone* terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi” jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa remaja yang memiliki *handphone* sangat berpengaruh terhadap pola pemikiran mereka. Kemajuan teknologi menciptakan nilai-nilai, norma, kebudayaan, gaya hidup dan ideologi baru bagi remaja dan masyarakat desa. Mereka jadi malas untuk bersosialisasi, lunturnya jiwa sosial, perubahan pola interaksi sehingga tidak ada bedanya antara masyarakat pedesaan dengan masyarakat kota. Adapun persamaan dengan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan *handphone* dimana perbedaannya terdapat pada teknik pengumpulan data yang digunakan dan sasaran yang juga berbeda.

Kursiwi (2016) skripsi S1 dengan judul “ dampak penggunaan *gadget* terhadap ineraksi sosial mahasiswa” metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif deskriptif. Berdasarkan temuan hasil penelitian didapati bahwasanya terdapat dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* bagi mahasiswa. Dampak positif bagi mahasiswa yaitu memudahkan mahasiswa menjalin komunikasi dengan orang-orang yang jauh dan memudahkan mahasiswa mendapatkan informasi

perkuliahan secara cepat. Adapun dampak negatif penggunaan *gadget* bagi mahasiswa yaitu mahasiswa mengalami disfungsi sosial, kurangnya interaksi dengan teman, mahasiswa jarang melakukan komunikasi langsung dan mahasiswa menjadi konsumtif.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang sedang diteliti. Dalam hal ini hipotesis dari penelitian ini adalah :

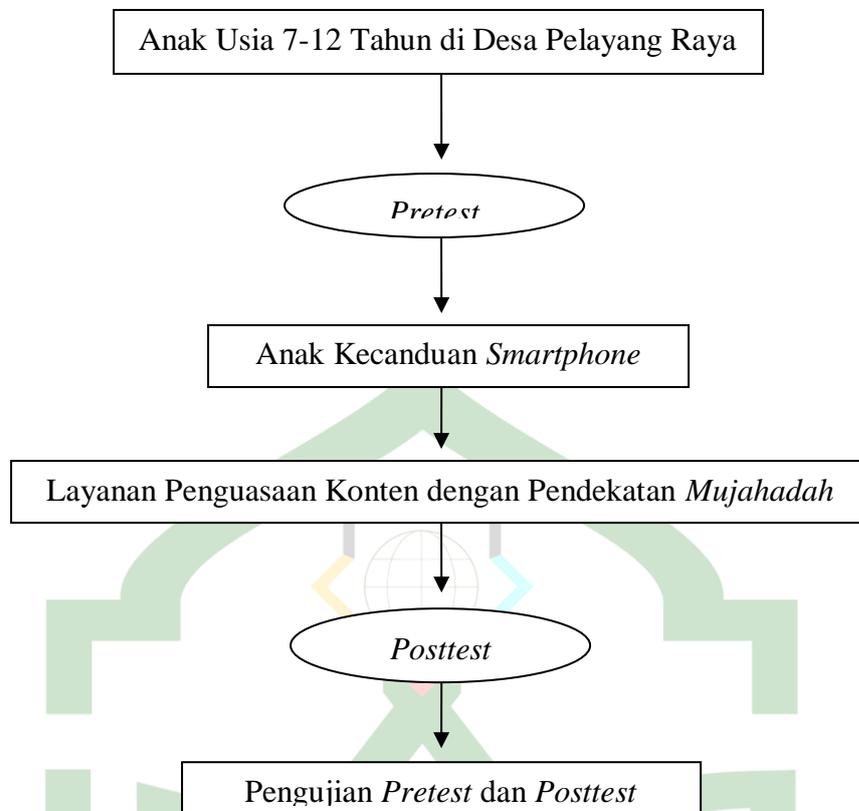
Ha : Terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*.

Ho : Tidak terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*.

G. Kerangka Penelitian

Sugiyono (2015) mengemukakan bahwa, kerangka penelitian merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Kerangka pada penelitian ini adalah :



Gambar 1. Kerangka Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan merupakan salah satu komponen yang mempengaruhi hasil penelitian. Makin tepat jenis penelitian yang digunakan maka makin tinggi tingkat kepercayaan yang diperoleh. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dalam bentuk pendekatan eksperimen. Metode penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka) yang diolah dengan metode statistika (Sugiyono: 2010).

Penelitian eksperimen adalah penelitian yang mengukur akibat dari perlakuan tertentu yang disengaja untuk itu. Sedangkan menurut sugiyono, penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendalikan (Sugiyono: 2015).

Penelitian ini menggunakan *one group pretest and posttest design* karena dalam penelitian ini pengukuran dilakukan sebanyak 2 kali yaitu sebelum eksperimen (O_1) dan sesudah eksperimen (O_2). Perbedaan yang muncul pada O_1 dan O_2 diasumsikan sebagai efek dari perlakuan. Jika digambarkan pola pretest dan posttest adalah sebagai berikut:

Gambar 2. Pola pretest dan posttest



Keterangan :

O₁ : Pengukuran pertama (*Pre-test*) untuk mengukur empati sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok

X : Pemberian layanan bimbingan kelompok (Perlakuan)

O₂ : Pengukuran pertama (*Post-test*) untuk mengukur empati setelah diberikan layanan bimbingan kelompok

B. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan obyek dan sumber data dari tempat yang diteliti sehingga informasi yang diperoleh bisa memberikan data yang akurat dan sebenarnya dalam penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengambil tempat di Desa Pelayang Raya Kecamatan Sungai Bungkal Sungai Penuh.

C. Populasi dan Sampel

1 Populasi

Populasi merupakan lingkup, wilayah, atau tempat keberadaan dari karakteristik subjek yang diteliti dan yang disimpulkan nantinya. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian atau objek yang memenuhi kriteria dalam penelitian (Susan: 2015). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah anak-anak usia 7-12 tahun di Desa Pelayang Raya berjumlah 50 orang yang bisa dilihat pada lampiran.

2 Sampel

Pengambilan sampel adalah adalah subjek dari elemen populasi. Elemen adalah unit paling dasar tentang informasi mana yang dikumpulkan. (K.Grove: 2015) Kemudian sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang akan diteliti dan mewakili populasi. (Sugiyono: 2015)

Teknik dalam pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah purposive sampling. Purposive sampling menurut Sugiyono adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono: 2015). Adapun kriteria-kriteria untuk mengambil subjek yang menjadi sampel ini adalah:

1. Anak-anak yang menghabiskan waktunya minimal 45 menit untuk sekali bermain *smartphone* dan itu dilakukan hingga 2-3 kali bermain dalam satu hari.
2. Anak akan menjadikan *smartphone* sebagai syarat untuk melakukan sesuatu, sehingga apabila tidak diberikan anak tersebut akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak dan sebagainya.
3. Ketika anak meminta *smartphone* dan tidak diberikan, anak akan memunculkan ekspresi marah. (Nawangarsi: 2019)

Kriteria yang dikembangkan dalam penentuan sampel penelitian ini tidak hanya melalui instrument saja tetapi juga melalui studi lapangan yang dilakukan oleh penulis. Sehingga sampel dalam penelitian ini yaitu berjumlah 10 orang.

D. Variabel Penelitian

Variabel merupakan objek penelitian, atau apapun yang menjadi titik perhatian peneliti. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan dua variable penelitian.

1. Variabel bebas (X), merupakan variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Yang menjadi variable bebas dalam penelitian ini adalah layanan pengasaan konten dengan teknik *mujahadah*.
2. Variabel terikat (Y), merupakan variabel yang menjadi perhatian utama penelitian. Adapun yang menjadi variable terikat dalam penelitian ini adalah mengurangi kecanduan *smartphone* pada anak usia 7-12 tahun

E. Teknik Pengumpulan Data

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. (Syakirman: 2016)

Responden adalah orang yang memberikan tanggapan (respon) atas jawaban pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. (Hadi: 2005) Tujuan utama penggunaan kuesioner dalam penelitian adalah untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuesioner tertutup, karena dalam kuesioner tertutup memudahkan responden mengisi item yang tersedia sesuai dengan keadannya. Adapun kisi-kisi instrumen tentang kecanduan smartphone dapat dilihat pada lampiran. Kemudian adapun eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu memberikan layanan penguasaan konten dengan tahapan sebagai berikut:

Tabel 3.1. Jadwal Eksperimen

No	Hari/Tanggal	Materi/ Konten	Durasi Waktu
1	Selasa, 5 Oktober 2021	Makan bersama dan mencuci piring sendiri setelah makan	60 menit
2	Kamis, 7 Oktober 2021	Belajar bersama	60 menit
3	Sabtu, 9 Oktober 2021	Mengenal berbagai macam profesi	60 menit
4	Senin, 11 Oktober 2021	Belajar menabung dengan membuat tabungan sendiri	60 menit

Tahap-tahap pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* untuk mereduksi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya adalah sebagai berikut:

a. Tahap Pertama

Berdasarkan hasil penyebaran angket kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya dengan jumlah populasi 50 anak dan mendapatkan responden sebanyak 30 anak, penulis mengambil sampel 10 anak yang berada pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Kegiatan pretest dilaksanakan selama 2 hari. Pretest diberikan pada hari Rabu Kamis tanggal 15-16 September 2021, pada atahap ini bertujuan untuk membina hubungan dengan orang tua dan anak, memperkenalkan tujuan dan garis besar layanan penguasaan konten serta mengidentifikasi kondisi awal remaja sebelum menerima perlakuan berupa layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* dalam mereduksi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya. Dengan memberikan penjelasan secara singkat mengenai tujuan kegiatan dan petunjuk pengisian angket kecanduan *smartphone* agar orang tua dapat memahami dan dapat meberikan informasi mengenai kecanduan *smartphone*.

b. Tahap Kedua

Setelah menganalisis data pretest pada anak, peneliti selanjutnya menjadwalkan untuk bertemu lagi pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Selasa 5 Oktober 2021. Dalam tahap ini

peneliti memberi tema layanan penguasaan konten dengan konten pertama yaitu menghadapi situasi yang tidak diinginkan dengan cara mengajak anak-anak untuk menonton sambil makan bersama dengan tujuan setelah makan anak-anak dapat belajar untuk mencuci piring sendiri. Diakhir layanan penulis memaparkan manfaat dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Anak-anak antusias sekali untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka ketahui tentang cara mencuci piring ataupun cara lain membantu pekerjaan orang tua. Disitulah terjadi sesi tanya jawab antara peneliti dan anak serta saling berdiskusi dan mengemukakan pendapat dari masing-masing anak.

c. Tahap Ketiga

Pada tahap ketiga ini dilaksanakan pada hari kamis 7 Oktober 2021 merupakan pelaksanaan layanan penguasaan konten kedua, dengan mengajarkan anak untuk menunda kepuasan dengan cara mengajak anak melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan tujuan penulis mengajarkan kepada anak untuk membiasakan diri mengerjakan tugas atau PR setelah pulang sekolah agar anak terhindar dari bermain smartphone. Pada kegiatan ini anak-anak sangat antusias untuk mengerjakan tugas sekolah bersama-sama dan kegiatan ini pelan-pelan akan diretapkan setiap hari dirumah. Setelah kegiatan selesai penulis menjelaskan sedikit manfaat mengerjakan tugas setelah pulang sekolah dan dari paparan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan langkah ketiga ini berjalan dengan lancar dengan anak

memahami pentingnya mengerjakan sesuatu tepat pada waktunya.

d. Tahap Keempat

Untuk tahap selanjutnya kegiatan pelaksanaan layanan penguasaan konten dilanjutkan dengan konten ke tiga yaitu penulis mengajak anak-anak mengenali setiap profesi dan apa-apa saja tugas dari profesi tersebut dengan tujuan mengajak anak menafsirkan peristiwa dengan melakukan penilaian yang positif terhadap sesuatu. Pada tahap ini suasana menjadi tidak tegang dan santai karena anak sangat bersemangat sekali menggunakan seragam profesi dan menonton berbagai macam profesi yang mungkin belum pernah mereka lihat sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan, secara umum pelaksanaan layanan dilaksanakan secara lancar, dapat dilihat dari antusias, kesediaan, dan perubahan perilaku yang walaupun tidak total tetapi menunjukkan penurunan perilaku negatif kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya.

e. Tahap Kelima

Proses bimbingan dilakukan pada hari senin 11 oktober 2021, seperti biasa proses layanan penguasaan konten diawali dengan peneliti melakukan opening dengan menyambut anggota kelompok dengan baik, memberi salam, menyapa, menanyakan kabar, serta menggunakan kalimat yang bisa membuat anak nyaman dan suasana tidak tegang untuk memasuki tahap kegiatan. Kali ini penulis mengangkat tema bertanggung jawab terhadap keputusan dengan

melaksanakan konten yaitu penulis mengajak dan mengajar anak untuk membuat tabung dari karton bekas dengan tujuan untuk mengajarkan anak menabung setiap sisa dari jajan yang diberi orang tua saat sekolah. Kegiatan ini efektif dilaksanakan agar anak memahami manfaat dari menabung dan setelah layanan berakhir anak-anak mau menerapkan kegiatan ini di rumah.

f. Tahap Keenam

Pada tahap ini hari Kamis 14 Oktober 2021, adalah tahap akhir yaitu *posttest*, peneliti mengakhiri kegiatan layanan dengan melakukan penilaian segera (*Laiseg*) dari apa-apa saja yang telah anak-anak lakukan selama kegiatan berlangsung dan meminta kepada anak untuk menarik kesimpulan, memberikan pendapatnya mengenai manfaat yang dirasakan dari setiap kegiatan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala model *Likert* dengan rentang skala empat.

(Iskandar, 2010) mengemukakan bahwa Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena atau gejala sosial yang terjadi. Penyusunan instrumen disusun dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1 Membuat rancangan kisi-kisi berdasarkan kajian teori yang dipakai dengan cara menjabarkan variabel, indikator, butir-butir pertanyaan yang mengungkapkan gambaran mengenai kecanduan *smartphone*.
- 2 Menentukan indikator dari variabel
- 3 Menyusun kisi-kisi instrumen penelitian berdasarkan indikator yang telah ditetapkan. Rancangan kisi-kisi kecanduan *smartphone* dapat dilihat pada lampiran.
- 4 Instrumen yang digunakan untuk mereduksi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya adalah kuesioner daftar pertanyaan. Dalam hal ini peneliti menggunakan Skala model *Likert*. Skala *likert* merupakan sejumlah pertanyaan *favorable* dan *Unfavorabel* mengenai suatu objek. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok tentang kejadian atau gejala sosial. Alternatif jawaban dalam bentuk kontinu yang terdiri dari lima skala, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), kurang Setuju (KS), dan Tidak Setuju (TS). Untuk lebih jelas penskoran pada item pertanyaan dapat dilihat pada lampiran.
- 5 Penyusunan Instrumen
Tahap ini dilakukan untuk mengetahui validitas instrumen pada penelitian ini, dilakukan Penyusunan oleh tiga ahli yang bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen telah dapat mengungkapkan tentang kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya. Instrumen disusun dengan mengacu pada teori yang ada pada kajian

pustaka, dikonsultasikan kepada kedua dosen pembimbing, kemudian dilakukan perbaikan sesuai dengan saran kedua dosen pembimbing. Selanjutnya, dilakukan *expert judgement* oleh tiga orang ahli pada bidang yang akan diteliti. Beberapa ahli yang dijadikan penimbang instrumen penelitian ini yaitu: (1) Farid Imam Kholidin, M.Pd (2) Hengi Yandri, M.Pd., Kons., dan (3) Nanang Aria Sandika, S.PdI M.Pd., Penimbangan instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen sudah dapat mengukur apa yang ingin diukur, sehingga memperoleh butir instrumen yang valid (*construct validity*). Untuk memudahkan dalam mengolah hasil *judge* para ahli tersebut, sebelum diserahkan, instrumen dirancang dalam format tertentu sehingga memudahkan dalam menganalisis dengan menggunakan statistik.

Penimbangan instrument dilakukan pada tanggal 7 – 13 September 2021, beberapa saran yang diberikan dalam pertimbangan instrument tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Perbaiki kalimat pernyataan
- 2) Pertanyaan diperjelas
- 3) Perbaiki bahasa
- 4) Terdapat pertanyaan yang tumpang tindih
- 5) Penggunaan bahasa yang mudah dipahami oleh pengisi instrumen

Hasil rekomendasi dari para ahli kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing, dianalisis, dan disesuaikan dengan

memperhatikan setiap indikator dan item pernyataan instrumen penelitian.

6 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji coba pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen yang telah disusun sesuai dengan karakteristik sampel, yaitu dapat dipahami, mudah dibaca dan tidak meragukan bagi sampel penelitian, baik dari segi bahasa, isi, dan tampilannya (*face validity*) (Yusuf: 2013). Uji coba instrumen dilakukan pada anak di Desa Pelayang Raya diambil sebanyak 50 orang anak.

7 Analisis Hasil Uji Coba

Setelah dilakukan pengumpulan data pada uji coba, selanjutnya dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

a. Validitas Instrumen

Untuk menguji validitas item digunakan rumus *Product Moment Correlation* dengan memperhatikan korelasi antara skor butir dan skor total (Yusuf: 2013).

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

$\sum xy$: Jumlah perkalian deviasi X dan Y

$\sum x^2$: Jumlah kuadrat deviasi masing-masing skor X dari rata-rata X

$\sum y^2$: Jumlah kuadrat deviasi masing-masing skor Y dari rata-rata Y

Untuk mendapat hasil analisis yang tepat dan akurat serta menghindari resiko kesalahan perhitungan manual, maka pengolahan data menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 20.00.

Pengambilan keputusan dilakukan dengan cara membandingkan rhitung dengan r tabel pada $n = 50$ dan $\alpha = 0,05$ yaitu 0,279. Jika rhitung $\geq 0,279$, maka item instrumen penelitian dinyatakan valid dan jika rhitung $< 0,279$, maka item instrumen penelitian dinyatakan tidak valid. Kemudian item instrumen dikatakan signifikan jika Asymp. Sig $< 0,05$. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan program SPSS versi 20.00. berdasarkan pengolahan uji coba dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian

Variabel	Sub variable	Pernyataan uji coba	Pertanyaan yang tidak valid	Pernyataan penelitian
Kecanduan Smartphone	Anak-anak yang menghabiskan waktunya minimal 45 menit untuk sekali bermain Smartphone dan itu dilakukan hingga 2-3 kali bermain dalam satu hari.	10	4	6
	Anak akan menjadikan Smartphone sebagai syarat untuk melakukan sesuatu.	11	1	10

	Ketika anak meminta Smartphone dan tidak diberikan, anak akan memunculkan ekspresi marah	6	-	6
Jumlah Butir Pertanyaan		27	5	22

b. Reabilitas

Reliabilitas adalah “Konsisten atau kestabilan skor suatu Instrumen penelitian terhadap individu yang sama dan diberikan dalam waktu yang berbeda”. Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Yusuf: 2013).

Keterangan:

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

Kriteria pengujian disimpulkan, apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut reliabl. Untuk memperkecil kesalahan dalam menghitung secara manual digunakan bantuan SPSS versi 20.00. Berdasarkan hasil pengolahan data uji coba dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.3 Hasil Uji Reabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	Nilai <i>Alpha Cronbach</i>
Kecanduan <i>Smartphone</i>	0,886

Berdasarkan perhitungan nilai Alpha Cronbach dari tabel 3.3, maka instrument penelitian tersebut dinyatakan reliable. Suatu instrument dapat dikatakan reliable apabila memiliki nilai koefisien reliabilitas 0,70 (Sudijono: 2009).

G. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola, kategori dan satuan uraian dasar, karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, metode analisis data yang digunakan adalah alat analisis yang bersifat kuantitatif, yaitu model statistic. (J.Maleong: 1989) Hasil analisis akan disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dalam suatu uraian.

1. Deskripsi Data dengan Pendekatan Kuantitatif.

Deskripsi data dilakukan untuk mendiskripsikan data tentang skor responden mengenai kecanduan gaged pada anak usia 7-12 tahun menggunakan layanan penguasaan konten dengan teknik *mujahadah*. Tingkat skor responden dan hasil rapor variabel ini di hitung dengan menggunakan skor ideal yang dikemukakan oleh Sudjana yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.4. Batasan Kategori Frekuensi

Rumus	Kategori
$Mi + 1,5 SDi < x$	Sangat tinggi
$Mi + 1,5 SDi < x < Mi + 1,5 SDi$	Tinggi
$Mi + 1,5 SDi < x < Mi + 0,5 SDi$	Sedang
$Mi - 1,5 SDi < x < Mi - 0,5 SDi$	Rendah
$X < Mi - 1,5 SDi$	Sangat Rendah

Sumber: Syarbaini Saleh(2018)

Kemudian disusun dengan langkah–langkah sebagai berikut.

Analisis deskripsi kuantitatif ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan data apa adanya yang dikumpulkan dari responden melalui tahap berikut:

- a. Verifikasi data yaitu memeriksa kembali instrument angket yang telah diisi oleh responden untuk memastikan apakah semua pertanyaan atau pernyataan sudah dijawab dengan lengkap oleh responden.
 - b. Menghitung nilai jawaban.
 - c. Menghitung frekuensi dari jawaban yang diberikan responden atas setiap item pertanyaan yang diajukan.
 - d. Menghitung rata-rata skor total item (Yusuf:2019).
2. Persentase

Untuk mencari dan mengetahui persentase frekuensi jawaban responden, persentase dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$P = \left(\frac{F}{N} \right) \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

F :Frekuensi

N : Jumlah subjek (Idrus;2009)

H. Uji Hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode statistika nonparametrik. Metode statistik nonparametrik ini sering juga disebut metode bebas sebaran karena model uji statistiknya tidak menetapkan syarat-syarat tertentu tentang bentuk distribusi parameter populasinya. Uji yang digunakan adalah Uji *Wilcoxon Signed* Uji *Wilcoxon Signed* merupakan salah satu uji non parametrik yang digunakan untuk mengukur ada tidaknya perbedaan nilai rata-rata kelompok sampel yang saling independent. Uji *Wilcoxon Signed* biasa digunakan pada desain *comparison* (perbandingan) (R.pubs;2020)

Adapun langkah-langkah uji hipotesis (*Wilcoxon Signed*) dengan adalah sebagai berikut:

1. Menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif

H_0 : Tidak terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan mujahadah.

H_a : Terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*.

2. Menentukan taraf signifikansi Taraf signifikansi menggunakan 0,05 (5%)
3. Kriteria pengambilan keputusan pada *Out put*

- a. Jika signifikansi *out put* $> 0,005$ maka H_0 diterima, maka tidak terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*.
- b. Jika signifikansi *out put* $< 0,005$ maka H_0 ditolak, maka terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*.



BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian

1. Mendeskripsikan kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten.

Pretest dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gambaran kondisi awal perilaku kecanduan *smartphone* anak sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* diberikan kepada anak Desa Pelayang Raya. Berikut disajikan hasil kondisi *pretest* anak. Deskripsi data merupakan upaya peneliti untuk memperoleh pemahaman lebih lanjut tentang variabel penelitian, untuk mencapai tujuan peneliti memerlukan dukungan data yang akurat. Data penelitian yaitu dengan memberikan *pretest* pada perilaku kecanduan *smartphone* selum dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2 Hasil *pretest* perilaku kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya

No	Inisial	Skor	Kriteria
1	AS	65	Sedang
2	MYR	67	Sedang
3	MR	71	Tinggi
4	NA	75	Tinggi
5	MFA	75	Tinggi
6	SNP	76	Tinggi
7	ARD	78	Tinggi
8	IRR	79	Tinggi
9	ZPM	83	Sangat Tinggi
10	KMA	84	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 4.3, dapat disimpulkan bahwa kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten sebagian besar berada pada kategori tinggi, dengan jumlah 6 orang, kemudian pada kategori sedang 2 orang dan sangat tinggi 2 orang.

2. Mendeskripsikan kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten.

Hasil analisis deskriptif yang diperoleh dari data *posttest* skala kecanduan *smartphone* pada remaja setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* dapat dilihat pada tabel 4.4 sebagai berikut :

Tabel 4.3 Hasil *posttest* populasi perilaku kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya

No	Inisial	Skor	Kriteria
1	AS	51	Rendah
2	MYR	56	Rendah
3	MR	56	Rendah
4	NA	58	Rendah
5	MFA	59	Rendah
6	SNP	59	Rendah
7	ARD	62	Sedang
8	IRR	67	Sedang
9	ZPM	68	Sedang
10	KMA	69	Sedang

Berdasarkan tabel 4.4, dapat disimpulkan bahwa kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten sebagian besar berada pada

kategori rendah, dengan jumlah 6 orang, kemudian pada kategori sedang 4 orang.

3. Menguji perbedaan kondisi kecanduan *smartphone* sebelum dan sesudah dilaksanakan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* pada anak di Desa Pelayang Raya.

Pengaruh layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* untuk mereduksi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya dapat dilihat dari perbandingan tingkat kecanduan sebelum dilakukan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* dan setelah dilakukan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 4.4 Hasil *pretest* dan *posttest* kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya.

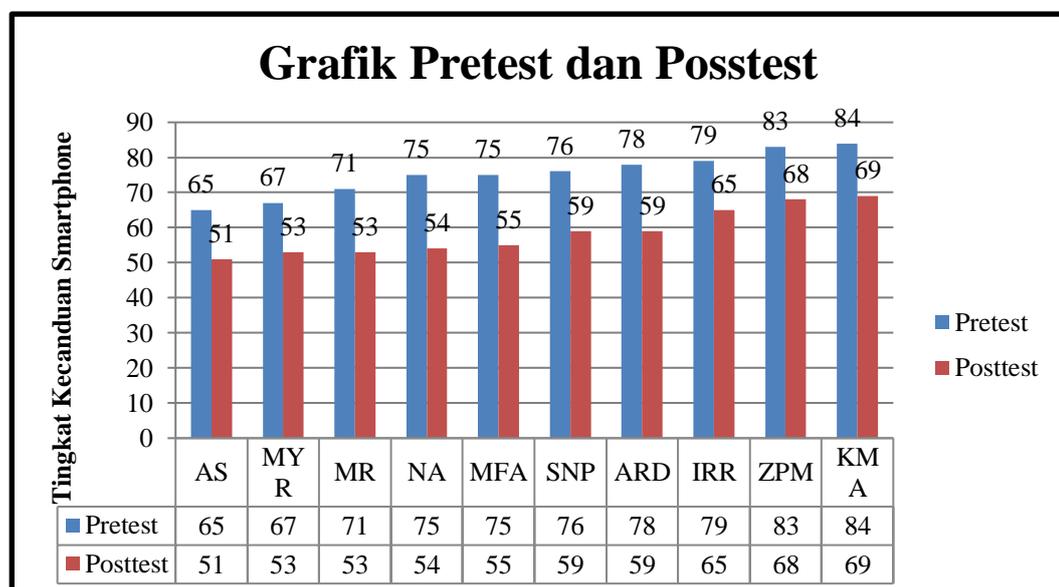
No	Inisial	<i>Pretest</i>	<i>posttest</i>	Skor penurunan
1	AS	65	51	14
2	MYR	67	53	14
3	MR	71	53	18
4	NA	75	54	21
5	MFA	75	55	20
6	SNP	76	59	17
7	ARD	78	59	19
8	IRR	79	65	14
9	ZPM	83	68	15
10	KMA	84	69	15
N=10		$\Sigma=753$	$\Sigma=586$	$\Sigma=167$
Rata-rata		75,3	58,6	16,7

Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* 10 sampel tersebut didapat hasil rata-rata kecanduan *smartphone* tinggi anak dengan nilai $753:10 = 75,3$. Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* untuk mereduksi kecanduan *smartphone* anak cenderung menurun dengan angka $586:10 = 58,6$, dengan skor penurunan sebesar 36,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* efektif untuk mengurangi perilaku kecanduan *smartphone* pada anak, dilihat dari perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan *treatment*

a. Grafik perhitungan hasil *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan gambar grafik perhitungan hasil *pretest* dan *posttest*, maka terlihat perubahan pada masing-masing anak. selain itu terdapat pula pada tiap indikator. Untuk lebih jelas, penurunan kecanduan *smartphone* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 3. Grafik *pretest* dan *posttest* layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* untuk mereduksi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya.



Berdasarkan gambar grafik perhitungan *pretest* dan *posttest*,maka terlihat perubahan pada masing-masing anak.

b. Uji Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Ho : Tidak terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*.
2. Ha : Terdapat perbedaan kondisi kecanduaan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*.

Berdasarkan hasil uji *man whitney* untuk mereduksi kecanduan *smartphone* pada anak, perhitungan perilaku kecanduan *smartphone* dilakukan dengan menggunakan *SPSS (Statistical product and service solution)for windows* release 20, didapat hasil sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil SPSS Ranks

	Test	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil	Pretest	10	14.95	149.50
	Posttest	10	6.05	60.50
	Total	20		

Tabel 4.6 Hasil Uji *Mann Whitney*

Mann-Whitney U	Wilcoxon W	Z	Asymp.Sig. (2-tailed)	Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]
5.500	60.500	-3.369	.001	.000

Dasar pengambilan keputusan *Mann Whitney* :

1. Jika nilai asymp.Sig < 0,05 maka hipotesis diterima
2. Jika nilai asymp.Sig > 0,05 maka hipotesis ditolak

Pengambilan keputusan berdasarkan output “Test Statistic” diketahui bahwa nilai Asymp.Sig (2-tailed) sebesar $0.01 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada perbedaan kondisi kecanduan *smartphone* pada anak sebelum dan setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah*. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* dapat mereduksi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten

Secara umum tingkat kecanduan *smartphone* di Desa Pelayang raya sebelum di berikan layanan berada pada kategori tinggi sengan ditemukan jumlah sebanyak 6 orang anak. Penulis melihat terdapat anak-anak yang seharusnya dalam masa bermain dengan teman-

temannya sekarang karena adanya *smarthphone* mereka jadi beralih fokus dengan teknologi yang mereka gunakan. Sehingga jika mereka sudah keasikan bahkan kecanduan untuk bermain *smarthphone*, maka mereka tidak akan perhatian lagi dengan orang-orang yang ada di sekeliling mereka dan yang lebih mengkhawatirkan lagi mereka ini sudah lupa dengan tanggung jawab mereka sebagai anak seperti, yang seharusnya mereka membantu pekerjaan orang tua dirumah tetapi tidak lagi di lakukan karena sudah keasikan bermain *smarthphone*. Ada beberapa tanda-tanda anak usia dini yang kecanduan *smartphone* yaitu :

- d. Anak-anak yang menghabiskan waktunya minimal 45 menit untuk sekali bermain *smartphone* dan itu dilakukan hingga 2-3 kali bermain dalam satu hari.
- e. Anak akan menjadikan *smartphone* sebagai syarat untuk melakukan sesuatu, sehingga apabila tidak diberikan anak tersebut akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak dan sebagainya.
- f. Ketika anak meminta *smartphone* dan tidak diberikan, anak akan memunculkan ekspresi marah (Nawangsari;2019)

Hal tersebut jelas menunjukan indikatir-indikator kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya.

2. Kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten

Kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten sebagian besar berada pada kategori rendah, dengan jumlah 6 orang, kemudian pada kategori sedang 4 orang. Hal ini menunjukkan bahwa pelaksanaan layanan penguasaan konten dapat mengurangi tingkat kecanduan *smartphone* pada anak.

Menurut Prayitno layanan penguasaan konten merupakan suatu layanan bantuan kepada individu baik sendiri maupun dalam kelompok untuk menguasai kemampuan atau kompetensi sesuatu tertentu melalui kegiatan belajar (Prayitno;2012).

3. Perbedaan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* terhadap kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya.

Secara umum tingkat kecanduan *smartphone* di Desa Pelayang Raya sebelum diberikan layanan berada pada kategori tinggi dengan di temukan jumlah sebanyak 6 orang anak, kemudian setelah diberikan layanan tingkat kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya berada pada kategori rendah dengan jumlah yang ditemukan sebanyak 6 orang anak. Dalam penelitian ini layanan penguasaan konten digunakan untuk mereduksi kecanduan *smartphone*. Adapun tujuan dari layanan penguasaan konten adalah sebagai berikut :

1. Dikuasainya suatu konten tertentu. Penguasaan konten ini perlu bagi individu atau klien untuk menambah wawasan atau pemahaman, mengarahkan penilaian dan sikap, menguasai cara-cara atau kebiasaan tertentu, untuk memenuhi kebutuhannya dan mengatasi masalah-masalahnya. Dengan penguasaan konten yang dimaksud itu individu yang bersangkutan lebih mampu menjalani kehidupannya secara efektif.
2. layanan penguasaan konten dapat dilihat pertama dari kepentingan individu atau klien mempelajarinya, dan kedua dari isi konten itu sendiri (Gutara;2017).

Menurut Nesy Aryani Fajrin (2013) skripsi S1 lulusan Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta dengan judul “pengaruh penggunaan *handphone* terhadap pola pemikiran remaja di era globalisasi” Hasil dari penelitian ini adalah bahwa remaja yang memiliki *handphone* sangat berpengaruh terhadap pola pemikiran mereka. Kemajuan teknologi menciptakan nilai-nilai, norma, kebudayaan, gaya hidup dan ideologi baru bagi remaja dan masyarakat desa. Mereka jadi malas untuk bersosialisasi, lunturnya jiwa sosial, perubahan pola interaksi sehingga tidak ada bedanya antara masyarakat pedesaan dengan masyarakat kota. Oleh sebab itu, peran orang tua, dan guru sangat penting bagi anak usia dini, karena penggunaan *smartphone* bisa berdampak positif dan negatif bagi anak terhadap perilakunya.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan setelah melakukan analisis statistik, maka didapat kesimpulan, sebagai berikut:

1. Kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya sebelum dilaksanakan layanan penguasaan konten sebagian besar berada pada kategori tinggi, dengan jumlah 6 orang, kemudian pada kategori sedang 2 orang dan sangat tinggi 2 orang.
2. Kondisi kecanduan *smartphone* pada anak di Desa Pelayang Raya setelah dilaksanakan layanan penguasaan konten sebagian besar berada pada kategori rendah, dengan jumlah 6 orang, kemudian pada kategori sedang 4 orang.
3. Berdasarkan hasil perhitungan *pretest* 10 sampel tersebut didapat hasil rata-rata kecanduan *smartphone* tinggi anak dengan nilai $753:10 = 75,3$. Setelah diberikan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* untuk mereduksi kecanduan *smartphone* anak cenderung menurun dengan angka $586:10 = 58,6$, dengan skor penurunan sebesar 36,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* efektif untuk mengurangi perilaku kecanduan *smartphone* pada anak, dilihat dari perubahan yang terjadi sebelum dan sesudah diberikan *treatment*

B. Saran

1. Bagi Pemerintahan Desa

Pemerintahan desa hendaknya menghadirkan kegiatan-kegiatan positif yang bisa diikuti oleh anak-anak agar waktu luang mereka tidak dimanfaatkan untuk bermain *smartphone* saja.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Kepada peneliti selanjutnya hendaknya meneliti dengan menambah jumlah responden yang lebih banyak dari penelitian ini, menjelaskan kembali tujuan layanan penguasaan konten dengan baik agar responden dapat mengikuti layanan dan bisa menerapkan didalam kehidupan sehari-hari, serta menambah teori dan faktor lain yang berhubungan dengan kecanduan *smartphone* yang belum diteliti dalam penelitian ini.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua hendaknya memberikan pengawasan terhadap tumbuh dan kembang anak hendaknya menjadi pribadi yang matang, dengan sosial yang tinggi, dan mendalami keimanan serta ketakwaan.

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

BIBLIOGRAFI

- adiningtyas, Sri Wahyuni. (2016). "Meningkatkan Keterampilan Belajar Siswa Melalui Layanan Penguasaan Konten." *Jurnal Dimensi*,
<https://doi.org/10.33373/dms.v5i3.62>.
- Al-Qalami, Abu Fajar. (2003). *Ringkasan Ihya 'Ulumudin Imam Al-Ghazali*. Gitamedia Press.
- Anggarwati, M D. (2019). "Pendidikan Nilai Karakter Dan Spiritual Berbasis Komunitas Di Mi Miftahul Huda Dono-Sendang Kabupaten Tulungagung." ... (*Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam*).
- Abu Fajar Al-Qalami, (2003). *Ringkasan Ihya 'Ulumudin Imam Al-Ghazali*, Gitamedia Press.
- Burns, Susan K. Grove. Jennifer R Gray. Nancy. (2015). *Understanding Nursing Research Building An Evidence-Based Practice*. American Speech.
- Hasanah, Muhimmatul. (2017). "Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak." *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*.
- Heni Pratiwi. (2017). *Penguasaan Konten Dalam Berbagai Bidang Layanan Bimbingan Konseling*. Jurnal Konselor Cerdas. Diakses Di <https://henipratiwikonselorcs>.
- <https://www.bimbingankonseling.web.id/2017/06/standar-kompetensi-kemandirian-skk.html>. Diakses Pada Hari Jumat 23 Februari 2021 Pukul 21:14 Wib
- Kemendikbud. "Uu No 20 Tahun (2003)." In *Uu*, 2003.
- M, Sundus. (2017). "The Impact Of Using Gadgets On Children." *Journal Of Depression And Anxiety*, <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>.
- "Meningkatkan Tanggung Jawab Belajar Melalui Layanan Penguasaan Konten." *Indonesian Journal Of Guidance And Counseling*, 2014.
- Muhtador, Moh. (2014). "Pemaknaan Ayat Al-Quran Dalam Mujahadah: Studi Living Qur'an Di Pp Al-Munawwir Krapyak Komplek Al-Kandiyas." *Jurnal Penelitian*.
- Mujib, Muhammad. (2013). "Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas Di Kota Yogyakarta." *Journal Of Petrology*, .
- Nawangsari, Dyah. "Pola-Pola Sophistikasi Dalam Penyalahgunaan Gadget Di Kalangan Anak (Telaah Terhadap Penyimpangan Perilaku Anak Akibat Penggunaan Teknologi Informasi)." *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan*

- Dan Keislaman*, 2019. <https://doi.org/10.35719/Annisa.V12i1.12>.
- Novitasari, Wahyu, And Nurul Khotimah. (2013). "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun." *Jurnal Paud Teratai*.
- Prayitno. (2012). *Jenis Layanan Dan Kegiatan Pendukung Konseling*. Padang : Fakultas Ilmu Pendidikan Unp.
- Pebriana Putri Hana. (2017) "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.V1i1.26>.
- Ridha, Andi Ahmad.(2019) "Penerapan Konselor Sebaya Dalam Mengoptimalkan Fungsi Layanan Bimbingan Konseling Di Sekolah." *Jurnal Psikologi*. <https://doi.org/10.24014/jp.V15i1.6549>.
- Rozalia, Maya Ferdiana. (2017). "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (Jp2sd)*,. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.Vol5.No2.722-731>.
- Sugiyono. (2015). "Metode Penelitian." *Metode Penelitian*.
- Sukardi, Dewa Ketut. (2008). "Pengantar Pelaksanaan Program Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah." *Rineka Cipta*.
- Tohirin, Winkel, And M.M. Sri Hastuti. (2007). "Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dan Madrasah Berbasis Integrasi." *Bimbingan Dan Konseling Di Institusi Pendidikan*.
- Yunus, H. Muhammad. (1989). "Kamus Bahasa Arab-Indonesia." *Jakarta: Pt. Hidakarya Agung*.
- Yusuf, Kadar M. (2017). "Pembentukan Karakter Pribadi Melalui Mujahadah Dan Muraqabah." *Al-Fikra : Jurnal Ilmiah Keislaman*,. <https://doi.org/10.24014/af.V13i2.3998>.

K E R I N C I



Lampiran-Lampiran

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

**INSRTUMEN PENELITIAN
KECANDUAN *GADGET* PADA ANAK**



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI KERINCI
TAHUN 1442 H/2021 M**

SKALA

A. Pengantar

Penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh data atau informasi dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul pelaksanaan layanan penguasaan konten dengan pendekatan *mujahadah* untuk mereduksi kecanduan *smartphone* bagi anak di Desa Pelayang Raya sebagai tugas akhir dalam menyelesaikan studi pada Jurusan Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci .

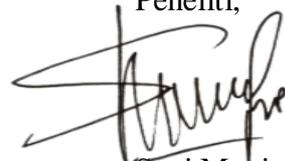
Repon pernyataan-pernyataan pada skala ini sesuai dengan petunjuk pengisian. Anda merespon ini sesuai dengan kondisi pada anak anda sendiri agar diperoleh informasi yang objektif.

Respon yang anda berikan tidak ada kaitannya dengan kondisi sosial anda dan atau hal-hal yang akan merugikan anda. Tidak ada jawaban yang benar atau salah. Oleh sebab itu anda diminta untuk merespon secara jujur apa adanya, dan sesuai dengan apa yang anda rasakan atau alami. Semua data, jawaban atau keterangan yang anda berikan dalam skala ini dijamin kerahasiaannya.

Atas perhatian, partisipasi dan kesediaan anda merespon skala ini saya mengucapkan terimakasih.

Sungai Penuh, Agustus 2021

Peneliti,



Suci Monitya Pratiwi

Nim: 1710307052

B. Identitas Responden

1. Orang Tua atau Wali :.....
2. Kelas :.....
3. Jenis Kelamin :.....
4. Hari/Tgl. Pengisian :.....
5. Pekerjaan Orang Tua :.....

C. Petunjuk Pengisian

Bacalah dengan cermat dan teliti setiap pertanyaan dalam skala ini berikanlah tanda check (✓) yang sesuai dengan keadaan anda sekarang pada alternatif respon yang tersedia dengan alternatif sebagai berikut:

1. SS : Pertanyaan tersebut sangat setuju yang anda alami
2. S : Pertanyaan tersebut setuju yang anda alami
3. KS : Pertanyaan tersebut kurang setuju yang anda alami
4. TS : Pertanyaan tersebut tidak setuju yang anda alami

Kerjakanlah sebaik mungkin tanpa melewatkan satu pernyataan pun.

Contoh Menjawab:

No	Pertanyaan	ALTERNATIF RESPON			
		SS	S	KS	TS
1.	Jika anak tidak mau belajar, maka akan saya bujuk dengan menggunakan hp	✓			

Respon “sangat setuju” pada contoh pernyataan di atas menunjukkan bahwa hal itu *sangat setuju* anda lakukan, kerjakan, alami, atau anda rasakan.

KISI-KISI PENELITIAN

Kisi-Kisi Skala Kecanduan *Hp*

No.	Indikator	Nomor Butir		Jumlah
		favorable	Unfavorable	
1.	Anak-anak yang menghabiskan waktunya minimal 45 menit untuk sekali bermain <i>hp</i> dan itu dilakukan hingga 2-3 kali bermain dalam satu hari.	4,5,10,	7,8,9	10
2.	Anak akan menjadikan <i>hp</i> sebagai syarat untuk melakukan sesuatu, sehingga apabila tidak diberikan anak tersebut akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak dan sebagainya.	10,11,12, 13,14,15	16,17	14
3.	Ketika anak meminta <i>hp</i> dan tidak diberikan, anak akan memunculkan ekspresi marah	18,19	21,22	6

Skala Kecanduan Gadget

No	Pertanyaan	ALTERNATIF RESPON			
		SS	S	KS	TS
1.	Anak saya bermain handphone kapan saja hingga tidak kenal waktu.				
2.	Anak saya menggunakan hp untuk bermain game online.				
3.	Anak saya lebih suka menggunakan handphone untuk mencari tugas sekolah daripada bermain game.				
4.	Anak saya hanya bermain handphone ketika selesai melaksanakan shalat magrib.				
5.	Saya memberikan handphone pada anak saya hanya di waktu-waktu tertentu.				
6..	Anak saya membawa handphone di setiap kegiatan.				
7.	Jika anak tidak mau makan, maka akan saya bujuk dengan memberikan handphone.				
8.	Anak saya akan merasa bersemangat jika diberi handphone.				
9.	Anak saya akan lebih tenang atau nyaman jika diberi handphone.				
10.	Jika anak tidak mau mandi, maka akan saya bujuk dengan menggunakan handphone.				
11.	Jika anak tidak mau belajar, maka akan saya bujuk dengan menggunakan handphone.				
12.	Saya memberikan anak saya satu handphone khusus untuk bermain.				
13.	Anak saya akan menangis jika satu hari tidak diberikan handphone.				
14.	Saya membuat peraturan untuk anak saya bermain handphone.				
15	Anak saya tidak boleh bermain handphone ketika sudah mandi sore.				

16.	Anak saya menggunakan handphone untuk mengikuti kelas online dipagi hari.				
17.	Saya mengajarkan anak saya menghafal surah-surah pendek dengan menggunakan handphone.				
18.	Saya mengajak anak-anak untuk mengenal lingkungan diluar rumah pada sore hari.				
19.	Jika tidak diberikan handphone, anak saya akan mengurung diri dikamar.				
20.	Anak saya tidak akan menuruti perkataan orang tuanya jika tidak diberikan handphone.				
21.	Anak saya akan memunculkan ekspresi kesal jika saya tidak menuruti keinginannya untuk bermain handphone.				
22.	Saya memberikan permainan lain untuk anak saya agar tidak selalu bermain handphone.				

Lampiran

Populasi Penelitian Anak Usia 7-12 Tahun di Desa Pelayang Raya

No	Populasi	
	Nama	Umur
1	I R	12
2	A S	11
3	ASD	12
4	M FO	10
5	IA B	11
6	PL	10
7	A S H	9
8	H SF	8
9	M A	10
10	MYR	12
11	M R	12
12	KN	11
13	D F	10
14	F A	9
15	N A	11
16	M FA	10
17	S N P	9
18	A R D	12
19	A DP	8
20	A S	8
21	I RR	10
22	ZPM	12
23	K MA	11
24	S	9
25	A	9
26	A EW	9
27	Q A Z	10
28	K LM	11
29	M TH	8
30	A D K	9
31	K S	11
32	S K	12
33	Q BR	9
34	S A P	10
35	A H K	10
36	A N K	10
37	M SA	11
38	M R U	8
39	E D PS	9

40	JE P	8
41	DD Y	9
42	LP	11
43	DNF	10
44	MFF	9
45	DF	12
46	AR	12
47	SI	10
48	DDA	8
49	CRS	9
50	YR	12

Sumber Data : Kepala Desa Pelayang Raya Tahun 2021



Kisi-Kisi Instrumen Kecanduan *Smartphone*

Variabel	Indikator	Nomor Butir		Jumlah Item
		Favorable	Unfavorable	
Kecanduan <i>smartphone</i> pada anak usia 7-12 tahun.	Anak-anak yang menghabiskan waktunya minimal 45 menit untuk sekali bermain <i>hp</i> dan itu dilakukan hingga 2-3 kali bermain dalam satu hari.	4,5,10,	7,8,9	6
	Anak akan menjadikan <i>hp</i> sebagai syarat untuk melakukan sesuatu, sehingga apabila tidak diberikan anak tersebut akan menangis bahkan mengamuk seperti melempar barang, membentak dan sebagainya.	10,11,12, 13,14,15	16,17	8
	Ketika anak meminta <i>hp</i> dan tidak diberikan, anak akan memunculkan ekspresi marah	18,19	21,22,	4

Format Penskoran dan Klasifikasi Penilaian

Jawaban Responden	Skor yang diberikan setiap pernyataan	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Kurang Setuju (KS)	2	3
Tidak Setuju (TS)	1	4

RPL (RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN)
PENGUSAAN KONTEN

A	Bidang :	Layanan	Bimbingan Pribadi
B	Jenis :	Layanan	Penguasaan Konten
C	Fungsi :	layanan	Pemahaman, pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan
D	Konten :		Menghadapi situasi yang tidak diinginkan
E	Topik :		Pembiasaan cuci piring setelah makan
F	Alokasi :	Waktu	1 x 60 Menit
G	Tujuan :	Layanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta layanan mampu mengalihkan keinginan untuk bermain handphone dengan kegiatan membantu orang tua 2. Peserta layanan mengetahui cara membantu pekerjaan orang tua 3. Peserta layanan dapat menerapkan kegiatan membantu orang tua di rumah
H	Metode, :	Alat, Media	Alat makan, laptop
I	Pelaksanaan 1. Tahap awal		<ol style="list-style-type: none"> 1) Mengucapkan salam 2) Menanyakan kabar peserta layanan 3) Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan peserta layanan hari ini 4) Memberikan ice breaking sebelum kegiatan inti 5) Menciptakan suasana hangat

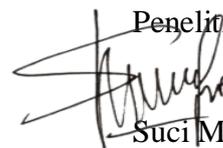
		terhadap peserta layanan
2. Tahap Inti		<ol style="list-style-type: none">1) Melakukan kegiatan makan bersama sambil menonton film2) Mengajarkan anak mencuci tangan dan berdoa sebelum makan3) Mengajarkan anak membersihkan peralatan yang sudah dipakai saat makan4) Mengajarkan anak untuk mencuci piring sendiri setelah makan

	4. Tahap Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1) Pelaksana layanan dan peserta layanan menarik kesimpulan dari kegiatan mencuci piring setelah makan 2) Pelaksana layanan memberi penilaian melalui pengamatan proses layanan untuk memperoleh gambaran tentang persepsi orang tua mengenai cara mengurangi kegiatan peserta layanan dalam bermain handphone 3) Ucapan terimakasih kepada peserta layanan 4) Akhiri layanan dengan mengucapkan salam
J	Evaluasi	
	1. Evaluasi proses	<p>Konselor melakukan evaluasi dengan memperhatikan proses yang terjadi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan refleksi hasil, setiap anak menuliskan dikertas yang sudah disiapkan 2) Sikap atau antusias anak dalam mengikuti kegiatan 3) Cara anak dalam menyampaikan pendapat atau bahaya 4) Cara peserta didik memberikan penjelasan dari pernyataan konselor
	2. Evaluasi Hasil	Evaluasi setelah mengikuti kegiatan layanan, antara lain:

		<ol style="list-style-type: none"> 1) Merasakan suasana pertemuan: menyenangkan/tidak menyenangkan 2) Topik yang dibahas: sangat penting/kurang penting/tidak penting 3) Cara konselor menyampaikan:mudah dipahami/sulit dipahami 4) Kegiatan yang diikuti: menarik/kurang menarik/tidak menarik untuk di ikuti
<p>3. Follow Up</p>		<ol style="list-style-type: none"> 1) Pelaksana layanan memberikan pelatihan kepada peserta layanan untuk dapat melakukan kegiatan mencuci piring setelah makan untuk mengurangi kegiatan mereka bermain handphone 2) Pelaksana layanan menyampaikan manfaat dari kegiatan mencuci piring setelah makan 3) Mendiskusikan bersama peserta layanan tentang nilai-nilai yang bisa diambil dari kegiatan mencuci piring setelah makan

Sungai penuh, September 2021

Peneliti,



Suci Monitya Pratiwi

NIM : 1710307052

**RPL (RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN)
PENGUSAAN KONTEN**

A	Bidang Layanan	:	Bimbingan Pribadi
B	Jenis Layanan	:	Penguasaan Konten
C	Konten	:	Bertanggung Jawab Terhadap Keputusan
D	Topik	:	Melatih anak mengerjakan tugas tepat waktu
E	Alokasi Waktu	:	1 x 60 Menit
F	Tujuan Layanan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta layanan mampu mengetahui manfaat dari cerita yang dibaca 2. Peserta layanan mampu mengembangkan nilai-nilai dari tokoh pada buku cerita 3. Peserta layanan dapat menerapkan perilaku tokoh yang boleh dan tidak boleh dicontoh
G	Metode, Alat, Media	:	Alat tulis
H	Langkah – Langkah Kegiatan	:	<p>1. Kegiatan Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengucapkan salam 2) Menanyakan kabar peserta layanan 3) Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan peserta layanan hari ini 4) Memberikan ice breaking sebelum kegiatan inti 5) Menciptakan suasana hangat terhadap peserta layanan <p>2. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan kegiatan mengerjakan tugas / PR setelah pulang sekolah 2) Pelaksana layanan menyediakan alat tulis sebagai media pembelajaran 3) Mengajarkan anak dalam menyelesaikan tugas/PR setelah pulang sekolah <p>3. Kegiatan pembinaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pelaksana layanan memberikan pelatihan kepada peserta layanan untuk dapat melakukan kegiatan mengerjakan tugas / PR setelah pulang sekolah untuk mengurangi kegiatan mereka bermain handphone 2) Pelaksana layanan menyampaikan manfaat dari kegiatan mengerjakan tugas / PR

setelah pulang sekolah

- 3) Mendiskusikan bersama peserta layanan tentang nilai-nilai yang bisa diambil dari kegiatan mengerjakan tugas / PR setelah pulang sekolah

4. Kegiatan Penutup

- 1) Pelaksana layanan dan peserta layanan menarik kesimpulan dari kegiatan mengerjakan tugas / PR setelah pulang sekolah
- 2) Pelaksana layanan memberi penilaian melalui pengamatan proses layanan untuk memperoleh gambaran tentang persepsi orang tua mengenai cara mengurangi kegiatan peserta layanan dalam bermain handphone
- 3) Ucapan terimakasih kepada peserta layanan
- 4) Akhiri layanan dengan mengucapkan salam

Sungai penuh, September 2021

Peneliti,



Suci Monitya Pratiwi

NIM : 1710307052

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

RPL (RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN)

PENGUSAHAAN KONTEN

A	Bidang Layanan	:	Bimbingan Pribadi
B	Jenis Layanan	:	Penguasaan Konten
C	Konten	:	Menafsirkan peristiwa dengan melakukan penilaian yang positif
D	Topik	:	Bermain peran profesi
E	Alokasi Waktu	:	1 x 60 Menit
F	Tujuan Layanan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta layanan memahami karakter peran masing-masing 2. Peserta layanan dapat menerapkan karakter yang dapat dicontoh dan karakter yang tidak dapat dicontoh pada kehidupan
G	Metode, Alat, Media	:	Seragam profesi, atribut profesi
H	Langkah – Langkah Kegiatan	:	<p>1. Kegiatan Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengucapkan salam 2) Menanyakan kabar peserta layanan 3) Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan peserta layanan hari ini 4) Memberikan ice breaking sebelum kegiatan inti 5) Menciptakan suasana hangat terhadap peserta layanan <p>2. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan kegiatan bermain peran profesi guru, tukang sapu dan anggota DPR 2) Pelaksana layanan menyediakan media yang dibutuhkan untuk bermain 3) Mengajarkan peserta layanan dalam bermain perannya masing-masing <p>3. Kegiatan pembinaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pelaksana layanan memberikan pelatihan kepada peserta layanan untuk dapat melakukan kegiatan bermain peran profesi untuk mengurangi kesalahpahaman pemikiran peserta layanan terhadap profesi-profesi yang sering mereka lihat dihandphone 2) Pelaksana layanan menyampaikan manfaat dari kegiatan bermain peran profesi

- 3) Mendiskusikan bersama peserta layanan tentang nilai-nilai yang bisa diambil dari kegiatan bermain peran profesi

4. Kegiatan Penutup

- 1) Pelaksana layanan dan peserta layanan menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran profesi
- 2) Pelaksana layanan memberi penilaian melalui pengamatan proses layanan untuk memperoleh gambaran tentang persepsi orang tua dan peserta layanan terhadap pemikiran yang salah mengenai profesi yang mereka dapatkan dari handphone
- 3) Ucapan terimakasih kepada peserta layanan
- 4) Akhiri layanan dengan mengucapkan salam

Sungai penuh, September 2021

Peneliti,



Suci Monitya Pratiwi

NIM : 1710307052

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

RPL (RENCANA PELAKSANAAN LAYANAN)

PENGUSAAN KONTEN

A	Bidang Layanan	:	Bimbingan Pribadi
B	Jenis Layanan	:	Penguasaan Konten
C	Fungsi layanan	:	Pemahaman, pengembangan, pencegahan, dan pemeliharaan
D	Konten	:	Menunda kepuasan
E	Topik	:	Belajar menabung dengan membuat tabungan sendiri
F	Alokasi Waktu	:	1 x 60 Menit
G	Tujuan Layanan	:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta layanan mengetahui manfaat membuat rencana kegiatan harian 2. Peserta layanan mengetahui bagaimana cara membuat catatan harian 3. Peserta layanan dapat menerapkan rencana kegiatan harian dengan baik
H	Metode, Alat, Media	:	Karton bekas, lem, gunting, kertas kado
I	Langkah – Langkah Kegiatan	:	<p>1. Kegiatan Pembukaan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengucapkan salam 2) Menanyakan kabar peserta layanan 3) Menanyakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan peserta layanan hari ini 4) Memberikan ice breaking sebelum kegiatan inti 5) Menciptakan suasana hangat terhadap peserta layanan <p>2. Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Melakukan kegiatan membuat tabungan dari karton bekas 2) Pelaksana layanan menyediakan media yang dibutuhkan seperti Karton bekas, lem, gunting, kertas kado 3) Mengajarkan peserta layanan cara membuat tabungan dari karton bekas 4) Mengajar peserta layanan menyisakan jajan untuk ditabung 5) Bercerita tentang manfaat menabung 6) Bertanya kepada peserta layanan apa dilakukan jika tabungan sudah banyak

3. Kegiatan pembinaan

- 1) Pelaksana layanan memberikan pelatihan kepada peserta layanan untuk dapat melakukan kegiatan membuat tabungan dari karton bekas dan mengajarkan peserta layanan menabung sisa jajan mereka untuk mengurangi kegiatan bermain game pada handphone
- 2) Pelaksana layanan menyampaikan manfaat dari kegiatan menabung
- 3) Mendiskusikan bersama peserta layanan tentang nilai-nilai yang bisa diambil dari kegiatan menabung

4. Kegiatan Penutup

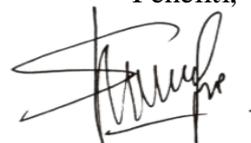
- 1) Pelaksana layanan dan peserta layanan menarik kesimpulan dari kegiatan membuat tabungan dan belajar menabung
- 2) Pelaksana layanan memberi penilaian melalui pengamatan proses layanan untuk memperoleh gambaran tentang persepsi orang tua mengenai cara mengurangi kegiatan peserta layanan dalam bermain handphone
- 3) Ucapan terimakasih kepada peserta layanan
- 4) Akhiri layanan dengan mengucapkan salam

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI

K E R I N C I

Sungai penuh, September 2021

Peneliti,



Suci Monitya Pratiwi

NIM : 1710307052

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.886	22

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
item_1	53.56	111.639	.795	.870
item_2	53.20	125.673	.393	.883
item_3	53.82	121.538	.572	.878
item_4	53.30	128.133	.257	.886
item_5	53.50	121.929	.491	.880
item_6	53.46	121.478	.577	.878
item_7	54.00	118.980	.608	.877
item_8	53.18	124.804	.434	.882
item_9	53.30	120.378	.594	.877
item_10	54.04	115.345	.745	.872
item_11	53.40	120.449	.595	.877
item_12	53.80	123.551	.388	.884
item_13	53.66	144.760	-.503	.907
item_14	53.94	119.731	.563	.878
item_15	53.14	128.164	.214	.888
item_16	53.98	125.612	.439	.882
item_17	54.20	115.347	.708	.873
item_18	53.82	114.559	.744	.872
item_19	53.40	122.490	.506	.880
item_20	54.44	126.456	.384	.883
item_21	53.62	122.118	.538	.879
item_22	53.44	121.843	.504	.880

Uji Wilcoxon

Ranks

	N	Mean Rank	Sum of Ranks
postest - pretest Negative Ranks	10 ^a	5.50	55.00
Positive Ranks	0 ^b	.00	.00
Ties	0 ^c		
Total	10		

a. postest < pretest

b. postest > pretest

c. postest = pretest

Test Statistics^a

	postest - pretest
Z	-2.812 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.005

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on positive ranks.

MA ISLAM NEGERI
KERINCI

Item	Korelasi	r Hitung	Keterangan
Item_1	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.832** .000 50	Valid
Item_2	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.453** .001 50	Valid
Item_3	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.623** .000 50	Valid
Item_4	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.324* .022 50	Valid
Item_5	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.555** .000 50	Valid
Item_6	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.627** .000 50	Valid
Item_7	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.663** .000 50	Valid
Item_8	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.493** .000 50	Valid
Item_9	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.646** .000 50	Valid

Item_10	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.785** .000 50	Valid
Item_11	Pearson Correlation Sig. (2tailed) N	.646** .000 50	Valid
Item_12	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.464** .001 50	Valid
Item_13	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.437** .001 50	Valid
Item_14	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.623** .000 50	Valid
Item_15	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.292* .039 50	Valid
Item_16	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.292** .000 50	Valid
Item_17	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.755** .000 50	Valid
Item_18	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.786** .000 50	Valid

Item_19	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.564** .000 50	Valid
Item_20	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.440** .001 50	Valid
Item_21	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.593** .000 50	Valid
Item_22	Pearson Correlation Sig. (2-tailed) N	.566** .000 50	Valid

DOKUMENTASI













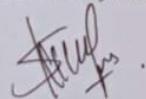
DAFTAR HADIR LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
ANAK DI DESA PELAYANG RAYA

Hari / Tanggal : Selasa, 5 Oktober 2021
Konten : Menghadapi situasi yang tidak diinginkan
Topik : Pembiasaan cuci piring setelah makan

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1.	AS	
2.	MYR	
3.	MR	
4.	NA	
5.	MFA	
6.	SNP	
7.	ARD	
8.	IRR	
9.	ZPM	
10.	KMA	

Sungai Penuh, 5 Oktober 2021

Pemberi Layanan



Suci Monitya Pratiwi

NIM: 1710307052

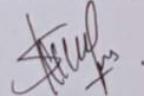
DAFTAR HADIR LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
ANAK DI DESA PELAYANG RAYA

Hari / Tanggal : Selasa, 5 Oktober 2021
Konten : Menghadapi situasi yang tidak diinginkan
Topik : Pembiasaan cuci piring setelah makan

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1.	AS	
2.	MYR	
3.	MR	
4.	NA	
5.	MFA	
6.	SNP	
7.	ARD	
8.	IRR	
9.	ZPM	
10.	KMA	

Sungai Penuh, 5 Oktober 2021

Pemberi Layanan



Suci Monitya Pratiwi

NIM: 1710307052

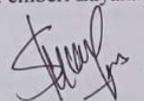
DAFTAR HADIR LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
ANAK DI DESA PELAYANG RAYA

Hari / Tanggal : Sabtu, 9 Oktober 2021
 Konten : Menafsirkan peristiwa dengan melakukan penilaian yang positif
 Topik : Bermain peran profesi

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1.	AS	<i>As</i>
2.	MYR	<i>Myr</i>
3.	MR	<i>Mr</i>
4.	NA	<i>Na</i>
5.	MFA	<i>Mfa</i>
6.	SNP	<i>Snp</i>
7.	ARD	<i>Ar</i>
8.	IRR	<i>Irr</i>
9.	ZPM	<i>Zpm</i>
10.	KMA	<i>Kma</i>

Sungai Penuh, 9 Oktober 2021

Pemberi Layanan



Suci Monitya Pratiwi

NIM: 1710307052

DAFTAR HADIR LAYANAN PENGUASAAN KONTEN
ANAK DI DESA PELAYANG RAYA

Hari / Tanggal : Senin, 11 Oktober 2021

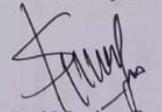
Konten : Menunda kepuasan

Topik : Belajar menabung dengan membuat tabungan sendiri

NO	NAMA PESERTA	TANDA TANGAN
1.	AS	
2.	MYR	
3.	MR	
4.	NA	
5.	MFA	
6.	SNP	
7.	ARD	
8.	IRR	
9.	ZPM	
10.	KMA	

Sungai Penuh, 11 Oktober 2021

Pemberi Layanan



Suci Monitya Pratiwi

NIM: 1710307052

PENILAIAN HASIL
LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING

PENILAIAN SEGERA (LAISEG)

RESPONDEN	KEGIATAN I	KEGIATAN II	KEGIATAN III	KEGIATAN IV
Responden 1	<ul style="list-style-type: none"> • Senang bisa diajak untuk nonton sambil makan bersama teman, anak yang aktif dan suka bertanya tentang apa yang sudah ia lihat selama kegiatan • Mencoba menerapkan kegiatan yang sudah diajarkan dirumah dengan membantu pekerjaan ibu yang lain 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahagia sekali saat dia tau bahwa ada yang akan membantunya membuat tugas sekolah • Semangat dalam menyelesaikan tugas • Mau menyelesaikan tugas langsung setelah pulang sekolah • Dan kegiatan ini pelan-pelan akan diterapkan setiap hari dirumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bercita-cita menjadi seorang tentara , ia sangat senang saat disuruh mempraktekkan tugas TNI • Diajak menonton macam-macam profesi • Dia menyimpulkan sendiri ketika di beri tontonan seorang tukang sapu bahwa profesi itu semuanya baik asalkan yang mereka hasilkan itu halal 	<ul style="list-style-type: none"> • Antusias sekali ketika ia bisa mempelajari hal baru, membuat tabungan ini contohnya • Ia senang jika bisa membuat tabungan sendiri • Dan ia berjanji akan rajin menabung sisa dari jajannya agar bisa membeli apa yang ia inginkan
Responden 2	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang awalnya susah didekatin tapi lama-lama asik untuk diajak bercerita sambil makan dan nonton • Mau diajar mencuci piring karena dirumah belum pernah cuci piring sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak ini suka istirahat dulu setelah pulang sekolah • Awalnya setelah pulang sekolah suka langsung bermain hp, tetapi setelah mengikuti layanan ini dia 	<ul style="list-style-type: none"> • Menjadi seorang polisi adalah cita-citanya setelah ditanya kenapa ia menjawab agar ia bisa membantu orang-orang disekelilingnya • Anak aktif yang suka bertanya apa saja yang sudah dilihat • Dan mulai bisa berfikir bahwa 	<ul style="list-style-type: none"> • Bahagia ia tampilkan diwajahnya ketika di ajarkan membuat tabungan sendiri dan bisa memanfaatkan barang-barang bekas yang ada disekelilingnya • Yang awalnya setiap ada sisa

	<ul style="list-style-type: none"> Mau belajar pelan-pelan mengurangi main hp dengan cara membantu pekerjaan ibu dirumah 	<p>langsung paham dan tau bahwa kalau menyelesaikan tugas setelah pulang sekolah itu baik dibandingkan ketika harus bermain hp dirumah</p>	<p>semua pekerjaan itu baik</p>	<p>jajan selalu digunakan untuk bermain dan membeli paket internet setelah ia tau manfaat dari menabung ia mau belajar menabung setiap hari</p>
Responden 3	<ul style="list-style-type: none"> Membiasakan membaca doa sebelum makan sudah lama ia terapkan dirumah dan senang sekali ketika diajak untuk makan bersama teman-temannya yang lain Termasuk anak yang aktif juga dan suka bermain hp terlebih dahulu kemudian baru membantu pekerjaan orang tua Tapi selama kegiatan layanan ini dilakukan ia mau mencoba mengurangi bermain hp nya dan belajar lebih cepat jika diperintahkan oleh orang tuanya. 	<ul style="list-style-type: none"> Tau manfaat mengerjakan tugas langsung setelah pulang sekolah Senang sekali jika ada teman-temannya mengajak untuk membuat tugas Setelah tau dan belajar banyak dari proses layanan ia mau mencoba belajar membiasakan membuat tugas atau PR langsung setelah pulang sekolah 	<ul style="list-style-type: none"> Berbeda pemikiran dengan teman-teman yang lain, anak ini memilih menjadi seorang pemadam kebakaran Karen sangat senang jika ia bisa membantu orang disekelilingnya Ia mau belajar dengan rajin agar cita-citanya bisa tercapai Dan setelah selesai layanan ia juga sudah bisa membedakan mana pekerjaan yang baik dan mana pekerjaan yang tidak baik menurutnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Si anak yang super pendiam ini saat diajarkan membuat tabungan ia masih kalah senang dibandingkan teman-temannya karena menurutnya membuat tabungan sendiri itu susah dan lebih baik dibeli Tapi setelah tau manfaat dan cara membuat tabungan ia cukup merasa senang dan ia ingin belajar menabung setiap hari dari hasil sisa jajan sekolahnya
Responden 4	<ul style="list-style-type: none"> Kebiasaan ia dirumah dengan didikan orang tua 	<ul style="list-style-type: none"> Tidak terlalu mau tau manfaat mengerjakan 	<ul style="list-style-type: none"> Seorang anak yang memiliki cita-cita menjadi seorang pilot ketika ia 	<ul style="list-style-type: none"> Si anak yang tidak terlalu aktif ini saat diajarkan membuat

	<p>untuk membaca doa sebelum makan, dan ketika makan bersama teman-temannya malu-malu ia disuruh memimpin doa tapi akhirnya mau karena paksaan dari teman-temannya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak yang tidak terlalu aktif ketika membantu pekerjaan orang tua dirumah tetapi mau setelah pelan-pelan di ajarkan 	<p>tugas langsung setelah pulang sekolah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tapi setelah pelan-pelan di ajak senang sekali jika ada teman-temannya mengajak untuk membuat tugas • Setelah tau dan belajar banyak dari proses layanan ia mau mencoba belajar membiasakan membuat tugas atau PR langsung setelah pulang sekolah 	<p>bercerita sangat antusias sekali karena jika ia menjadi seorang pilot ia bisa menikmati indahnya dunia</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ia mau belajar dengan rajin agar cita-citanya bisa tercapai • Setelah di ajak bercerita dan mengetahui dari berbagai macam profesi, anak ini paham dan bisa memilih mana pekerjaan atau cita-cita yang di minatnya. 	<p>tabungan ia masih malu-malu dibandingkan teman-temannya karena menurutnya membuat tabungan sendiri itu tidak terlalu mudah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tapi setelah tau manfaat dan cara membuat tabungan ia cukup merasa senang dan ia ingin belajar menabung setiap hari dari hasil sisa jajan sekolahnya
Responden 5	<ul style="list-style-type: none"> • Si anak yang super cerewet sangat senang bisa diajak untuk nonton sambil makan bersama teman, anak yang aktif dan suka bertanya tentang apa yang sudah ia lihat selama kegiatan • Ingin belajar membantu pekerjaan orang tua dirumah dengan kemampuan yang ia miliki dan pelan-pelan mau mengurangi kegiatan bermain hp nya 	<ul style="list-style-type: none"> • Semangat dalam menyelesaikan tugas ketika tau mengerjakan tugas bersama itu menyenangkan • Mau menyelesaikan tugas langsung setelah pulang sekolah • Dan kegiatan ini pelan-pelan akan diterapkan setiap hari dirumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Seorang anak yang bercita-cita menjadi dokter dengan alasan ingin membantu menyembuhkan ayah dan ibu ketika sakit • Diajak menonton macam-macam profesi • Dia mengambil kesimpulan kalau banyak macam-macam profesi dengan penghasilan halal yang berbeda-beda contohnya saat ia dibeti tontonan seorang tukang sapu jalanan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gerak aktif sekali ketika ia bisa mempelajari hal baru, membuat tabungan ini contohnya dan tidak malu bertanya ketika ia tidak tau • Ia senang jika bisa membuat tabungan sendiri • Dan ia akan mencoba belajar rajin menabung sisa dari jajannya agar bisa membeli apa yang ia inginkan

Responden 6	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang jarang sekali mau ditanya ketika ia sedang makan dan asik dengan lahap menyantap makanannya • Mau belajar mencuci piring sendiri dan sangat senang ternyata mencuci piring itu tidak sesulit yang ia ketahui 	<ul style="list-style-type: none"> • Seorang anak yang jika pulang sekolah langsung mencari hpnya untuk bermain • Awalnya setelah pulang sekolah suka langsung bermain hp, tetapi setelah mengikuti layanan ini dia langsung paham dan tau bahwa kalau menyelesaikan tugas setelah pulang sekolah itu baik dibandingkan ketika harus bermain hp dirumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Bercita-cita menjadi pemain bola yang ia ketahui adalah bisa bermain dengan baik dan bisa mewakili Negara untuk bertanding • Anak yang lama-lama menjadi aktif menceritakan dan bertanya tentang apa yang sudah ia lihat • Dan mulai bisa berfikir bahwa semua pekerjaan itu sama baiknya ketika itu dilakukan dengan baik pula 	<ul style="list-style-type: none"> • Tampak bahagia ketika kita melihat antusias si anak ini dalam mengerjakan tabungan yang d ajarkan dan ia senang setelah ia tau manfaatnya • Bahwa dengan menabung bisa ia membeli apa saja yang ia inginkan baru ia mau belajar dan menghemat uang jajan untuk ditabung
Responden 7	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang dirumah sudah suka membantu pekerjaan orang tua,hanya saja hp lah yang sangat mempengaruhi karena ketika ia disuruh untuk membantu harus ada imbalan atau perjanjian terlebih dahulu agar setelah itu dibolehin bermain hp • Setelah tau dan belajar ia 	<ul style="list-style-type: none"> • Semangat dalam menyelesaikan tugas ketika tau mengerjakan tugas bersama itu menyenangkan • Mau belajar membuat tugas langsung setelah pulang sekolah • Pelan-pelan mau 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang bercita-cita menjadi tentara ini sangat senang ketika dilihatkan film betapa gagahnya seorang TNI saat bergerja dengan seragamnya • Diajak menonton macam-macam profesi • Ia tidak malu untuk bertanya dan bisa mulai berfikir bahwa semua profesi itu baik sesuai dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Si anak yang ketika ia bisa mempelajari hal baru adalah yang sengat ia senangi contohnya dengan membuat tabungan ini • Ia senang jika bisa membuat tabungan sendiri • Ia mau mulai mau belajar menabung untuk mewujudkan apa yang ia inginkan dari hasil

	ingin membantu pekerjaan orang tua dirumah dengan kemampuan yang ia miliki dan pelan-pelan mau mengurangi kegiatan bermain hp nya	membiasakan membuat tugas dulu sebelum di ajak teman-teman untuk bermain	kemampuan kita masing-masing dan bagaimana usaha untuk mewujudkannya	tabunganya sendiri.
Responden 8	<ul style="list-style-type: none"> • Anak selalu ingin tahu dengan apa yang sudah ia lihat ketika menonton • Senang ketika di ajak makan bersama teman-temannya dan belajar membaca doa sebelum makan • Mau di ajak mencuci piring sendiri setelah makan dan mau menerapkan hal itu dirumah ketika sudah makan dengan mencuci piring sendiri. 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang sudah biasa dengan hpnya ketika pulang sekolah • Awalnya setelah pulang sekolah suka langsung bermain hp, tetapi setelah mengikuti layanan ini dia pelan-pelan paham dan mau mengurangi bermain hp ketika pulang sekolah • Belajar menyelesaikan tugas setelah pulang sekolah dan berpikirlah itu baik dibandingkan ketika harus bermain hp dirumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang ketika menonton berbagai macam profesi mulai bersemangat bahwa ia ingin menjadi seorang polisi • Menjadi polisi adalah cita-cita yang ia pilih karena agar ia bisa membantu menertipkan lalu lintas dan bisa menolong banyak orang • Ia mulai bisa berfikir bahwa semua pekerjaan itu sama baiknya ketika itu dilakukan dengan baik pula 	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat bahagia ketika ia di ajarkan membuat tabungan sendiri dan belajar menabung • Ia juga suka membantu temannya yang kesulitan saat di ajarkan membuat tabungan sendiri • Anak yang tau bahwa dengan menabung bisa ia membeli apa saja yang ia inginkan dan mau belajar untuk menghemat uang jajan agar bisa menabung.

<p>Responden 9</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Seorang anak yang senang bercerita ketika ia ditanya mengenai suatu hal dan senang sekali ketika ia tau akan diajak makan bersama teman-temannya • Kadang-kadang suka membantu orang tuanya dirumah tapi biasanya hal itu dilakukan ketika ia selesai bermain hp • Mau belajar mencuci piring sendiri setelah makan setelah ia tau bahwa itu bisa membantu pekerjaan orang tuanya 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang sangat suka bermain hp dan jarang mau mengerjakan tugas sekolah • Awalnya setelah pulang sekolah suka langsung bermain hp, tetapi setelah dia tau manfaatnya ia langsung paham dan tau bahwa kalau menyelesaikan tugas setelah pulang sekolah itu baik dibandingkan ketika harus bermain hp dirumah 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang memiliki cita-cita menjadi pemadam kebakaran karena ia tau menjadi seorang pemadam itu sangat luar biasa bisa membantu jika seseorang terkena musibah • Anak yang suka sesekali bertanya mengenai apa yang telah ia lihat • Dan mulai bisa berfikir bahwa banyak sekali pekerjaan yang bisa membantu banyak orang disekitarnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Terpancar wajah senang diwajah anak ini ketika dia di ajarkan membuat tabungan sendiri dan ingin tahu banyak hal • Anak yang mau menabung dan bisa ia membeli apa saja yang ia inginkan dengan hasil tabungan yang ia kumpulkan.
<p>Responden 10</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat senang di ajak menonton sambil makan bersama-sama teman • Anak yang sedikit aktif dengan pertanyaan yang ia berikan ketika menonton • Mau belajar membaca doa sebelum makan dan belajar mencuci piring sendiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang suka dan mau belajar bersama teman-temannya • Semangat dalam menyelesaikan tugas tapi suka ditunda-tunda agar bisa main hp setelah pulang sekolah • Mau menyelesaikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak yang juga bercita-cita menjadi seorang polisi ini sangat bahagia ketika ia tau tugas seorang polisi itu sangatlah bagus • Diajak menonton macam-macam profesi dan menilai dari setiap profesi yang ia lihat • Ia bisa memberi penilaian sendiri ketika di beri tontonan seorang 	<ul style="list-style-type: none"> • Si aktif yang sangat semangat ketika di ajarkan membuat tabungan sendiri dengan memanfaatkan barang bekas • Ia yang tida biasa menabung ingin belajar menabung setelah ia tau manfaat dari menabung dan katanya ia ingin membeli mainan yang

	<p>setelah makan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mencoba menerapkan kegiatan yang sudah diajarkan dirumah dengan membantu pekerjaan ibu 	<p>tugas langsung setelah pulang sekolah setelah tau beberapa manfaat dari hal itu</p> <ul style="list-style-type: none"> Dan kegiatan ini pelan-pelan akan diterapkan setiap hari dirumah setelah pulang sekolah 	<p>tukang sapu bahwa profesi itu semuanya baik dan tidak ada profesi yang merugikan diri sendiri</p>	<p>banyak dari hasil tabunganya sendiri.</p>
--	---	--	--	--



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
K E R I N C I

BIOGRAFI PENULIS

Nama : SUCI MONITYA PRATIWI

NIM : 11710307052

Tempat/ Tgl Lahir : Sungai Penuh/ 20 Desember 1998

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Nama Orang Tua

Ayah : Eri Sarnifal (Alm)

Ibu : Jelita Dinar (Almh)

Pekerjaan Orang Tua

Ayah : -

Ibu : -

Alamat : Desa Pelayang Raya, Kecamatan
Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh

Jenjang Pendidikan :



INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
KERINCI

No.	Nama Sekolah	Tahun Lulus
1.	TK Pertiwi Sungai Penuh	2005
2.	SD Negeri 004/XI Pelayang Raya	2011
3.	SMP Negeri 2 Kota Sungai Penuh	2014
4.	SMA Negeri 1 Kota Sungai Penuh	2017
5.	Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kerinci	2022



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) KERINCI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jl. Kapten Muradi Kec. Pesisir Bukit, Sungai Penuh Telp. (0748) 21065 Fax. (0748) 22114
 Kode Pos. 37112 Web : www.iainkerinci.ac.id Email: info@iainkerinci.ac.id

Nomor : In.31/D.1/PP.00.9/185-/2021
 Lampiran : -
 Perihal : **Mohon Izin Penelitian**

08 Oktober 2021

Kepada
 Yth Kepala Desa Pelayang Raya
 Tempat

Assalamualaikum w.w,

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir program sarjana (S1) maka setiap mahasiswa diwajibkan menyusun skripsi sehubungan dengan hal tersebut kami mengharapkan dengan hormat atas kesediaan kerjasama Bapak/Ibu untuk memberikan izin kepada mahasiswa berikut ini:

Nama : Suci Monitya Pratiwi
 NIM : 1710307052
 Jurusan : BKPI
 Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Untuk melakukan penelitian di instansi/ lembaga Bapak/ Ibu, dengan judul skripsi:
Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Strategi Mujahadah Untuk Mereduksi Kecanduaan Smartphone Pada Anak Di Desa Pelayang Raya. Penelitian yang diberikan kepada yang bersangkutan dimulai pada tanggal **11 Oktober s.d. 11 Desember 2021.**

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.
 Wassalamualaikum w.w



Dekan,
Dr. Badi Candra, S.Ag, M.Pd.

Tembusan:

1. Rektor IAIN Kerinci (sebagai laporan)
2. Arsip



PEMERINTAH KOTA SUNGAI PENUH
KANTOR KEPALA DESA PELAYANG RAYA
KECAMATAN SUNGAI BUNGKAL

Jln Siak Lengih

Kode pos.37112

SURAT IZIN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor : 100/ 574 / PR-PEM/2021

Berdasarkan surat rektor IAIN kerinci dan Dekan FTIK IAIN kerinci no In.31/D.1/PP.00.9/ 185./2021 tanggal 11 Oktober 2021 Perihal Permohonan izin penelitian:

Nama` : Suci Monitya Pratiwi
Nim : 1710307052
Jurusan Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

untuk melaksanakan penelitian di Desa pelayang raya, kecamatan sungai bungkal mulai dari tanggal 11 Oktober 2021 – 11 Desember 2021 guna melengkapi penyusunan skripsi dengan judul : “Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pendekatan *Mujahadah* Untuk Mereduksi Kecanduan *Smartphone* Pada Anak di Desa Pelayang Raya”.

Demikianlah surat izin ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Pelayang Raya, Oktober 2021

Kepala Desa Pelayang Raya



SUPRIADI



PEMERINTAH KOTA SUNGAI PENUH
KANTOR KEPALA DESA PELAYANG RAYA
KECAMATAN SUNGAI BUNGKAL

Jln Siak Lengih

Kode pos.37112

SURAT KETERANGAN

TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

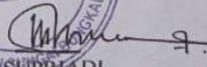
Nomor : 100/ 575 / PR-PEM/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala Desa Pelayang Raya, Kecamatan Sungai Bungal menerangkan bahwa mahasiswa jurusan Bimbingan Konseling Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Kerinci :

Nama : Suci Monitya Pratiwi
Nim : 1710307052
Jurusan Prodi : Bimbingan Konseling Pendidikan Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah melaksanakan penelitian mulai bulan oktober 2021 di Desa pelayang raya, kecamatan sungai bungal untuk menyusun skripsi dengan judul : **"Pelaksanaan Layanan Penguasaan Konten Dengan Pendekatan *Mujahadah* Untuk Mereduksi Kecanduan *Smartphone* Pada Anak di Desa Pelayang Raya"**.

Demikianlah surat ini dibuat agar bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Pelayang Raya, Oktober 2021
Kepala Desa Pelayang Raya

SUPRIADI