

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Saat ini bangsa Indonesia tengah memasuki babak baru dalam hal interaksi dengan teknologi digital, khususnya *gadget* atau gawai. Secara istilah *gadget* atau gawai berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia *gadget* disebut dengan gawai.<sup>2</sup> Namun kondisi ini tidak bisa selalu dikatakan sebagai hal yang positif. Adakalanya teknologi yang tidak tepat dalam menggunakannya maka akan menjadi sebuah *boomerang* bagi pengguna *gadget*. Karena penggunaan gadget harus hati-hati dan selalu dalam pengawasan.

Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini.<sup>3</sup> Perkembangan teknologi pada abad ke 21 yang terlihat sangat menonjol adalah teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan ini membawa angin segar bagi manusia. Pembaharuan teknologi komunikasi dan informasi menciptakan berbagai macam perubahan-perubahan teknologi, dari mulai komputer yang kemudian memiliki pembaruan berbentuk gadget, yaitu laptop atau *notebook* dan telepon rumah merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan berbentuk *gadget*, yaitu *handphone*, laptop, dan iPad. Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah

---

<sup>2</sup> Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* Vol. 6, No. 1, Juni 2021, hlm. 61.

<sup>3</sup> Millana Abdillah Subarkah, Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak, *Jurnal Rausyan Fikr*, Vol. 15, No. 1, Maret 2019, hlm. 22.

*gadget*. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas sangat tinggi.<sup>4</sup>

Perkembangan dunia teknologi saat ini makin pesat ke arah serba digital. Era digital telah membuat manusia memasuki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang membantu kebutuhan manusia. Dengan teknologi apapun dapat dilakukan dengan lebih mudah. Pada zaman yang semakin modern, perkembangan teknologi di Indonesia kian hari kian bertambah. Terbukti dengan banyaknya pengguna *gadget* dengan berbagai merek dan tipe tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Penggunaanya tidak hanya orang dewasa saja akan tetapi anak usia dini pun ikut andil di dalamnya Warisyah dalam Nanang Shriana.<sup>5</sup>

Disadari atau tidak kebiasaan lingkungan terhadap anak akan membentuk perkembangan anak. Pada saat ini seiring berkembangnya teknologi, banyak sekali yang berpengaruh pada anak salah satunya adalah penggunaan *gadget*. *Gadget* sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal yang biasa jika anak-anak saja sudah memakai *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju di zaman sekarang ini.<sup>6</sup>

Masa kanak-kanak merupakan masa yang tepat untuk memulai memberikan stimulus agar anak dapat berkembang secara optimal. Apa yang

---

<sup>4</sup> Nita Monita Rini, dkk. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Sekolah Dasar, *Jurnal Educatio*, Vol. 7, No. 3, 2021, hlm. 1236-1237.

<sup>5</sup> Nanang Shriana, Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini, *Jurnal Smart PAUD*, Vol. 2, No. 1, Januari 2019, hlm. 60-61.

<sup>6</sup> Nanang Shriana, *Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget....*, hlm. 61.

dipelajari seseorang di awal kehidupan akan mempunyai dampak pada kehidupan di masa yang akan datang.<sup>7</sup> Karena masa ini akan terjadi perkembangan yang pesat terhadap semua aspek perkembangan yang pesat terhadap semua aspek perkembangan dan akan terjadi sekali dalam seumur hidup. Dan tidak akan kembalilagi setelah anak-anak dewasa nantinya.<sup>8</sup> Dimana dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, anak memiliki proses berkembang yang sangat pesat dalam perkembangan intelektual maupun emosional.<sup>9</sup> Perkembangan intelektual tersebut akan mulai berkembang dengan sangat pesat pada anak usia pra sekolah dikarenakan pada empat tahun pertama masa pertumbuhan anak potensi kognitif tersebut mulai terbentuk sejalan dengan meningkatnya produksi jumlah sinapsis yang berlebih pada bagian korteks otak, yang menjadi suatu implikasi awal perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.<sup>10</sup>

Pada masa ini stimulasi sangat penting untuk mengoptimalkan fungsi-fungsi organ tubuh, sekaligus juga memberi rangsangan terhadap perkembangan otak. Stimulasi merupakan proses pemberian rangsangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak terutama dalam meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan pada anak.<sup>11</sup>

---

<sup>7</sup> Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini*, (Gresik : Caramedia Communication, 2020), hlm. 1.

<sup>8</sup> Fitri Ayu Fatmawati, *Pengembangan Fisik Motorik Anak....*, hlm. 1.

<sup>9</sup> Amalia Islami, dkk. Proceeding of Sari Mulia University Nursing National Seminars Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah (Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah), *Naskah Publikasi*, 2020. hlm. 27.

<sup>10</sup> Amalia Islami, dkk. *Proceeding of Sari Mulia University Nursing .....*, 27.

<sup>11</sup> Selvia Nurul Qomari, dkk. Pengaruh Paparan Gadget Terhadap Risiko Gangguan Mental Emotional Anak di PAUD Anna Husada, *Jurnal Ilmiah Obsign (Jurnal Ilmiah Ilmu Kebidanan dan Kandungan)*, Vol. 13, No. 3, 2021, hlm. 2.

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* (Bahasa Indonesia: acang) adalah suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk merujuk pada suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna yang umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, *game* dan lainnya Chusna dalam Akhmad Saoqillah.<sup>12</sup> *Gadget* merupakan teknologi yang sangat populer sekarang ini, orang dewasa maupun anak-anak menggunakan *gadget*. Dimana banyak produk-produk gadget yang menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka dan anak-anak kini telah menjadi konsumen aktif penggunaan *gadget* Fathoni dalam Layyinatus Syifa.<sup>13</sup>

*Gadget* sangat digemari oleh kalangan masyarakat bahkan menjadi barang pokok yang wajib dimiliki oleh setiap orang, baik kalangan pejabat, masyarakat kelas atas maupun masyarakat kelas bawah dan yang paling gemar menggunakan gadget adalah kalangan remaja dan anak-anak. Penggunaan gadget saat ini tidak hanya orang dewasa saja, melainkan anak-anak juga menggunakan *gadget* (Ariston, dkk. dalam Nita Monita). Anak-anak lebih senang memakai gadget karena sekarang gadget tidak hanya bisa digunakan sebagai alat informasi, tetapi sekarang *gadget* memiliki sarana

---

<sup>12</sup> Ahmad Saoqillah, dkk. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di Dusun Rantau Alai Kecamatan Limun, *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* Vol. 1, No. 1, Agustus 2021, hlm. 9.

<sup>13</sup> Layyinatus Syifa, Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar, *Jurnal Ilmah Sekolah Dasar*, Vol. 3, No. 4, 2019. hlm. 528.

informasi dan hiburan, adanya internet menambah kemudahan bagi pengguna *gadget* dalam hal-hal tersebut. Fitur hiburan berupa *game-game* yang banyak jenis modelnya yang mudah sekali diakses dan didownload melalui internet.<sup>14</sup>

Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari tidak hanya berdampak pada pikiran, rasa dan perilaku orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Memang dengan bantuan teknologi seperti gadget dapat mempercepat kegiatan manusia, sehingga tidak memakan waktu yang lama. Media atau sarana sebagai alat komunikasi untuk mempermudah dan memperlancar kegiatan komunikasi manusia atau interaksi sosial antara satu dengan yang lain. Menurut Wau dalam Ahmad Saoqilah, dkk. Penggunaan gadget pada anak biasanya disebabkan karena tuntutan pekerjaan orang tua yang sangat sibuk sehingga perhatian terhadap anak menjadi kurang dan orang tua cenderung memberikan anak gadget untuk menghiburnya dan agar anak tidak rewel.<sup>15</sup>

Masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah tercandu dan terkena dampak negatif oleh gadget, maka perkembangan anakpun akan terhambat khususnya pada segi prestasi. Anak-anak yang sedang berada dalam masa serba ingin tahu juga akan senang jika dihadiahkan gadget oleh orang tuanya. Apalagi dengan perkembangan teknologi informasi, anak-anak sekarang ini rasanya jauh lebih “sadar teknologi” dibanding generasi-generasi di sebelumnya. Anak-anak sekarang

---

<sup>14</sup> Nita Monita Rini, dkk. *Dampak Penggunaan Gadget .....*, hlm. 1237.

<sup>15</sup> Ahmad Saoqilah, dkk. *Dampak Penggunaan Gadget .....*, hlm. 8.

bisa dengan mudah mengakses aplikasi dalam gadget yang baru didapatinya. Tidak butuh waktu lama bagi mereka untuk menguasai fitur-fitur *gadget* tersebut. Menurut Yohana Yembise mengatakan bahwa para orang tua harus mengontrol anak mereka yang sudah bermain *gadget*. Sebab, dari memegang gadget seperti *handphone* maupun tablet, anak bisa mendapatkan berbagai informasi yang belum tersaring dengan baik. Peran orang tua yang dulunya sebagai teman bermain bagi anaknya sekarang telah digantikan oleh *gadget*. Padahal masa anak-anak adalah masa dimana tumbuh dan berkembangnya fisik maupun psikis manusia. Dimasa ini anak harus banyak bergerak agar tumbuh kembang anak optimal. Apabila dimasa ini anak-anak hanya asyik berada didepan *gadgetnya*, kemungkinan pertumbuhan dan perkembangan anak akan kurang optimal baik itu fisik maupun psikis.<sup>16</sup>

Penggunaan media *gadget* meskipun dalam ranah pembelajaran berdampak pada perilaku anak karena sifat yang dimiliki *gadget* yaitu ketergantungan sehingga anak terpengaruh dan meniru apa yang mereka lihat. Seperti menurut Zuli dalam Saoqillah *Gadget* sangat berpengaruh terhadap perilaku anak, anak yang aktif dalam *gadgetnya* akan lebih pasif dalam interaksinya dengan lingkungan sekitar karena pada realitanya ketika anak telah fokus terhadap hal yang dia sukai dan itu berada dalam gadget, maka dia bisa saja mengabaikan segala hal, jika orang tua tidak bertindak cerdas maka akan berakibat fatal bagi anak-anak mereka. Secara kualitas, orang tua perlu ikut memperhatikan kesesuaian isi program yang ada di dalam gadget

---

<sup>16</sup> Millana Abdillah Subarkah, *Pengaruh Gadget Terhadap ....* , hlm. 22.

dibandingkan dengan usia anaknya. Misalnya, untuk usia lima tahun ke bawah, sebaiknya anak memainkan aktivitas yang berupa pengenalan warna, bentuk dan suara di perangkat gadget-nya dan jangan sampai anak-anak kita menjadi anak asuhan *gadget*.<sup>17</sup>

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi; meleburkan diri menjadi suatu kesatuan yang saling berkomunikasi dan bekerja sama.<sup>18</sup> Menurut Sujiono dalam Siti Muri'ah dan Khusnul setiap anak akan melalui sebuah proses panjang dalam perkembangan sosial yang akhirnya seorang anak akan mempunyai nilai-nilai sosial yang ada dalam dirinya yang disebut imitasi, identifikasi dan internalisasi. Perkembangan perilaku sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi luas bermain sendiri dirumah atau dengan anggota-anggota keluarga. Anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya.<sup>19</sup>

---

<sup>17</sup> Ahmad Saoqilah, dkk. *Dampak Penggunaan Gadget....*, hlm. 8-9.

<sup>18</sup> Siti Muri'ah dan Khusnul Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Literasi Nusantara , 2020), hlm. 122.

<sup>19</sup> Siti Muri'ah dan Khusnul Wardan, *Psikologi Perkembangan Anak ....*, hlm. 123.

Perkembangan sosial anak dapat mempengaruhi berbagai perkembangan lain yang dialami anak. Adapun pentingnya perkembangan sosial bagi anak, antara lain :<sup>20</sup>

- Mengembangkan keterampilan berbahasa.
- Menumbuhkan rasa empati.
- Meningkatkan kemampuan dalam menjalin pertemanan.
- Membangun harga diri.
- Memperkuat keterampilan belajar.

Aspek-aspek perkembangan sosial anak, meliputi berbagi, melakukan kerja sama, mendengarkan, mengikuti arahan, menghargai privasi, membuat kontak mata, hingga menggunakan tata krama.

Apabila seorang anak mengalami gangguan pada perkembangan sosialnya, dikhawatirkan suatu saat nanti anak akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian dirinya, terutama dengan tuntutan-tuntutan kelompok, kemandirian anak dalam berpikir dan berperilaku, serta yang terpenting adalah gangguan dalam pembentukan konsep diri dari seorang anak itu sendiri. Namun realitanya banyak orang tua yang tidak memahami tentang pentingnya stimulasi dini pada perkembangan anak usia prasekolah. Selain itu orang tua tidak menyadari bahwa pola asuh yang diterapkan kepada anak setiap harinya dapat berpengaruh terhadap keterlambatan perkembangan anak.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> Reni Utari, Perkembangan Sosial Anak yang Harus Orangtua Ketahui, <https://www.sehatq.com/artikel/memahami-perkembangan-sosial-anak-berusia-1-5-tahun>, diakses tanggal 25 Agustus 0 pukul 12:32 WIB.

<sup>21</sup> Selvia Nurul Qomari, dkk. *Pengaruh Paparan Gadget.....*, hlm. 2.



Oleh karena itu peran orang tua sangat penting dalam perilaku sosial terhadap anak-anaknya dan harus selalu dilakukan setiap hari. Jangan sampai orang tua mengadakan gadget untuk menemani anak atau bahasa yang biasa digunakan jaman sekarang dengan istilah (anak dilahirkan oleh manusia yang diasuh dunia maya), dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadget supaya tidak merepotkan orang tua. Peran orang tua harus menjaga, mengawasi, dan membimbing anak kita, terutama saat bermain dengan gadget. Supaya anak kita tetap menjadi pribadi yang berakhlakul karimah. Karena untuk menghindar dari globalisasi dan kemajuan teknologi nampaknya sulit. Maka mari menjadi bijak sebagai orangtua dalam membimbing dan menghadapi anak. Dengan cara mengontrol setiap konten yang ada di gadget anak-anak kita, menjaga, mengawasi, dan membimbing anak kita atas apa yang mereka lakukan.

Terkait kelemahan diatas diperlukan pendidikan agama islam, hal ini berarti memasukan nilai pendidikan agama islam dalam membentuk perilaku sosial. Secara bahasa (etimologis), perilaku berarti tingkah laku, ke-lakuan dan perbuatan. Sedangkan perilaku menurut istilah (terminologis), diartikan dengan "tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan (sikap) tidak saja badan atau ucapan".<sup>22</sup>

Pendidikan dalam arti luas berarti suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuannya, nilai,

---

<sup>22</sup> Mardani, Peningkatan Perilaku Sosial Siswa Melalui Pendidikan Agama Islam Dan Bimbingan Konseling Terhadap, *ANDRAGOGI Jurnal Pendidikan Islam* Vol. 1, No. 3, 2019, hlm. 345.

sikap dan keterampilan lainnya. Pendidikan pada hakikatnya akan berusaha untuk mengubah perilaku yang bertujuan agar manusia mencapai kedewasaan atau kepribadian individu yang lebih baik. Perlu dipahami juga, bahwa dengan pendidikan yang maksimal bagi anak maka itu merupakan "investasi" di masa datang.

Hal ini sejalan dengan rumusan tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada pasal 3 yang menyatakan bahwa:<sup>23</sup>

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

M. Arifin mendefinisikan Pendidikan Agama Islam adalah proses yang mengarahkan manusia kepada kehidupan yang lebih baik dan yang mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai dengan kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar). Menurut Ramayulis Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengimani, bertakwa berakhlak mulia, mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Qur'an dan al-Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan, serta penggunaan pengalaman.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah RI Tahun 2013 Tentang Standar Nasional Pendidikan serta Wajib Belajar. Bandung: itra Umbara, 2014), hlm 3.

<sup>24</sup> Mardani, *Peningkatan Perilaku Sosial Siswa....*, hlm. 347.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Pada Pendidikan Agama Islam di Desa Kemanggun Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan prasurevei berupa konservasi dilokasi tersebut terlihat banyak anak-anak menggunakan gadget dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya dalam penggunaan gadget tersebut.

## **B. Pembatasan Masalah**

Peneliti mengambil satu permasalahan yang pokok berdasarkan pada uraian latar belakang masalah. Agar masalah yang dibahas tepat pada sasaran dan tidak keluar dari rumusan masalah. Maka perlu adanya pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak (anak usia 10-18 tahun dari orang tua yang berprofesi sebagai petani, buruh, pedagang guru, ustadz/kyai dan wiraswasta) Pada Pendidikan Agama Islam di Desa Kemanggun Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen penelitian dilakukan di RT 02/03 Desa Kemanggun Kec. Alian Kab. Kebumen .

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka timbul suatu permasalahan yang dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak pada pendidikan agama islam di Desa Kemanggun Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen ?

2. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di Desa Kemanggun Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen ?

#### **D. Penegasan Istilah**

Sebelum menguraikan isi dari penelitian ini, peneliti merasa perlu menjelaskan tentang pengertian istilah-istilah yang terdapat dalam judul skripsi ini untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan judul yang dikemukakan maka diperlukan penegasan atau memperjelaskan pengertian, antara lain:

##### **1. *Gadget***

*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia.<sup>25</sup>

##### **2. *Perkembangan Sosial***

Perkembangan sosial adalah sebuah proses interaksi yang dibangun oleh seseorang dengan orang lain. Perkembangan sosial ini berupa jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Perkembangan sosial adalah proses belajar mengenal normal dan peraturan dalam sebuah komunitas. Manusia akan selalu hidup dalam kelompok, sehingga perkembangan sosial adalah mutlak bagi setiap orang untuk di pelajari, beradaptasi dan menyesuaikan diri.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila SI Kecil Kecanduan Gadget*, 2014, hlm. 7.

<sup>26</sup> Psikologi Sosial by www.nsd.co.id, *Pengertian Perkembangan Sosial*, <https://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-perkembangan-sosial.html>, diakses tgl. 13 Juli 2022, jam 10:17 WIB

### 3. Anak

Anak menurut KBBI adalah keturunan yang kedua.<sup>27</sup> Sedangkan yang dimaksud oleh peneliti adalah buah cinta dari pasang suami dan istri laki-laki dan perempuan yang menikah. Anak adalah generasi penerus yang akan datang. Baik buruknya masa depan bangsa tergantung pula pada baik buruknya kondisi anak saat ini.

### 4. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah Pendidikan yang berlandaskan dari wahyu (al-Qur'an) dan tuntutan nabi (al-Hadis). Bertujuan untuk mewujudkan manusia yang sempurna (ahsani taqwim). Apa yang dirumuskan dalam al-Qur'an dan al-Hadis mempunyai pemahaman strategis untuk membimbing manusia melalui pendidikan agama Islam.<sup>28</sup>

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan Bentuk Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Pendidikan Agama Islam di Desa Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.
2. Mendeskripsikan Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial di Desa Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.

---

<sup>27</sup> KBBI Anak, <https://kbbi.web.id/anak> diakses tanggal 26 Agustus 2022 pukul 19:23 WIB

<sup>28</sup> Moch. Fuad, *Pendidikan Agama dalam Perspektif Agama-Agama: Merekonstruksi PAI dalam Format Toleransi dan Multikultural*, *Prosiding Webinar Nasional 2021*, "Globalisasi Pendidikan Agama Islam". Program Studi Pendidikan Agama Islam FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, hlm. 22.

## **F. Kegunaan Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini secara teoritis dan praktis, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan umum adalah sebagai berikut :

### **1. Kegunaan Teoretis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran tentang dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak pada Pendidikan Agama Islam di Desa Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam penerapan konsep perilaku sosial di organisasi/lembaga/instansi pendidikan.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya.

### **2. Kegunaan Praktis**

- a. Bagi peneliti dapat menambah wawasan pengetahuan di dalam penulisan karya ilmiah ini, serta menambah wawasan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial anak pada Pendidikan Agama Islam di Desa Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.
- b. Bagi masyarakat Desa Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen penelitian ini diharapkan menjadi sebuah acuan dalam menanggulangi dampak penggunaan gadget terhadap perilaku sosial

anak pada Pendidikan Agama Islam di Desa Kemangguan  
Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.