

## BAB II KAJIAN TEORITIS

### A. Penggunaan *Gadget*

#### 1. Pengertian *Gadget*

*Gadget* merupakan suatu alat komunikasi yang sangat wajib digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi baik bisnis maupun pengerjaan tugas kuliah maupun kantor. Namun kenyataannya pada saat ini *gadget* tidak hanya dipakai di kalangan remaja yang berusia 12-21 tahun dan dewasa atau lanjut usia yang berusia 2 tahun-keatas, akan tetapi juga dipakai dikalangan usia anak-anak yang berusia 7-11 tahun. Bahkan lagi *gadget* bukan barang asing untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) yang belum layak untuk menggunakan *gadget*.<sup>1</sup>

*Gadget* adalah perangkat elektronik yang praktis dan bermanfaat bagi manusia, yang membuat *gadget* ini berbeda dengan perangkat elektronik lainnya adalah perkembangannya yang sangat pesat dan selalu mempunyai pembaharuan dalam setiap perkembangannya serta mempunyai sifat yang praktis dalam penggunaannya. Dapat dikatakan *gadget*, karena *gadget* ini terdiri dari sekumpulan perangkat elektronik vital bagi manusia seperti televisi, radio, jam tangan, komputer, kalkulator, kamera dsb dalam satu buah perangkat atau biasa dikenal sebagai *smartphone*. Selain terdiri dari perangkat, *gadget* juga terdiri dari

---

<sup>1</sup> Midayana, dkk. *Dampak Penggunaan Gadget pada anaka usia dini (studi kasus tk elektina kertapati Palembang)*, jurnal PERNK jurnal PAUD, Vol. 2, No. 1, September 2019, hlm. 79.

fitur–fitur tambahan untuk menambah dukungan dalam penggunaan gadget seperti software aplikasi Febby dalam Nurhaeda.<sup>2</sup>

*Gadget* adalah suatu benda elektronik yang berukuran kecil yang dapat dibawa kemana-mana dengan mudah. Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak majunya perkembangan zaman alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan hanya menggunakan satu *gadget* saja, mulai dari *smartphone*, berkiripesan, whatsapp, telegram, instagram, tik tok, email, foto selfie atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak yang lainnya

## **2. Fungsi dan Manfaat *Gadget***

*Gadget* mempunyai fungsi dan manfaat yang relatif sesuai dengan penggunaannya seperti yang disampaikan oleh Puji Asmaul Chusna dalam Yummi Ariston, dkk. Fungsi dan manfaat gadget secara umum diantaranya:

### **a. Komunikasi**

Pengetahuan manusia semakin luas dan maju. Jika zaman dahulu manusia berkomunikasi melalui batin, kemudian berkembang melalui tulisan yang dikirimkan melalui pos. Sekarang zaman era

---

<sup>2</sup> Nurhaeda, Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di Paud Terpadu Mutiara Hati Palu, *ECEIJ Early Childhood Education Indonesian Journal*, Vol. 1, No. 2, Mei 2018, hlm. 72.

globalisasi manusia dapat berkomunikasi dengan mudah, cepat, praktis dan lebih efisien dengan menggunakan *handphone*.

b. Sosial

*Gadget* memiliki banyak fitur dan aplikasi yang tepat untuk kita dapat berbagi berita, kabar, dan cerita. Sehingga dengan pemanfaatan tersebut dapat menambah teman dan menjalin hubungan kerabat yang jauh tanpa harus menggunakan waktu yang relatif lama untuk berbagi.

c. Pendidikan

Seiring berkembangnya zaman, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku. Namun melalui gadget kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Tentang pendidikan, politik, ilmu pengetahuan umum, agama, tanpa harus repot pergi ke perpustakaan yang mungkin jauh untuk dijangkau.<sup>3</sup>

### 3. Tujuan Penggunaan *Gadget*

Ada berbagai tujuan seseorang menggunakan *gadget*. Diantaranya sebagai sarana untuk memudahkan komunikasi jarak jauh dengan orang lain, baik antar kota ataupun mancanegara, dan juga sebagai media informasi. *gadget* dapat menempuh jarak ruang dan waktu, sehingga dapat saling berkomunikasi pada saat bersamaan. *Gadget* membantu

---

<sup>3</sup> Yummi Ariston, dkk. *Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar Journal of Educational Review and Research* Vol. 1 No. 2, December 2018, hlm. 87-88.

komunikasi antar individu dan bahkan antar kelompok dengan berbagai fasilitas layanan yang disediakan oleh jasa telekomunikasi. Seperti whatsapp, telegram, instagram, facebook, dll. selain itu tujuan dari penggunaan gadget adalah meningkatkan mutu pembelajaran, yang efektif dan efisien terlebih saat adanya pandemi Covid-19 hampir seluruh negara melaksanakan pembelajaran secara *online* atau daring.

#### 4. Bentuk Penggunaan *Gadget*

Sesuai dengan perkembangannya *gadget* pada saat ini memiliki banyak fitur yang menarik dan seringkali membuat anak-anak terbuai sehingga cepat akrab dengannya. Akan tetapi dengan perkembangan *gadget* pada saat ini akan lebih memudahkan anak dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan, terutama dalam belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar.<sup>4</sup>

Anak-anak pada dasarnya belum waktunya untuk diberikan sebuah telepon seluler pribadi, hal ini dikarenakan pada anak-anak dikhawatirkan anak-anak akan berubah menjadi memiliki perilaku konsumtif yang berlebihan. Memang anak-anak sekolah dasar dan menengah pertama masih sangat dilarang atau memerlukan pengawasan yang ketat dalam menggunakan *gadget* dalam aktivitas sehari-hari mereka.<sup>5</sup>

Bentuk penggunaan *gadget* yang dapat menimbulkan dampak negatif adalah, misalnya anak menjadi kecanduan *gadget*, hal ini sangat cepat

---

<sup>4</sup> Midayana, dkk. *Dampak Penggunaan Gadget....*, hlm. 79.

<sup>5</sup> Nurhaeda, "*Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini ....*", hlm. 71.

dirasakan karena penggunaannya yang terus menerus. Sehingga orang tua perlu dan harus memberikan pembatasan terhadap anak untuk menghindari permasalahan yang timbul dari penggunaan *gadget* pada anak, dikarenakan jika anak sudah kecanduan dengan *gadget* maka penyembuhannya membutuhkan waktu yang lama.

Menurut Fitriana penggunaan *gadget* bukan hanya dijadikan sebagai alat komunikasi dengan orang didunia luar saja, namun penggunaan *gadget* juga bisa dijadikan untuk mengisi waktu luang. Bentuk penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak adalah seperti penggunaan internet, mendengar musik/radio, menyimpan foto/video, mengakses internet, WhatsApp, Telegram, menonton tayangan yang ada di Youtube, bahkan untuk bermain game. Selain itu gadget juga bisa digunakan untuk membuka jejaring sosial seperti facebook, Instagram ataupun twitter sering dilakukan pelajar ketika proses belajar mengajar sedang berlangsung. Saat di rumah aktivitas yang dilakukan dapat dipastikan sebagian besarnya menggunakan *gadget*, terlebih lagi sebagian remaja sudah mulai terpengaruh oleh *gadget* tersebut sehingga memberikan dampak yang buruk bagi perilaku baik di lingkungan sosial lebih utama dikeluarga.<sup>6</sup>

Menurut Omas Sauludin dalam Teknologi Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak ? bentuk penggunaan *gadget* pada anak rata-rata adalah sebatas memainkan *game* dan menonton tayangan video

---

<sup>6</sup> Fitriana, dkk, *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja dalam Keluarga*, Psikoslamedia Jurnal Psikologi, Vol. 5, NO. 2, 2020, hlm. 184

atau youtube. Selain itu kebanyakan anak menggunakan *gadget* dilakukan dirumah setelah anak pulang dari sekolah, pada saat makan, dan terkadang hendak tidur.<sup>7</sup>

Feliana mengatakan bahwa bentuk penggunaan *gadget* pada anak dapat diklasifikasikan pada tingkatan tinggi, sedang, dan rendah. Kategori Tinggi dengan durasi lebih dari 120 menit/hari. Dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit, dengan intensitas lebih dari 3 kali pemakaian, pemakaian *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*.<sup>8</sup> Kategori rendah apabila penggunaan *gadget* hanya saat waktu senggang (saaat pulang sekolah, selesai belajar) dan durasi pemakainya hanya setengah jam. Kategori sedang adalah jika pemakaian *gadget* berkisar 20 menit.<sup>9</sup>

Maka untuk mencegah semakin banyaknya korban peran orang tua sebagai anggota masyarakat sangat dibutuhkan karena masyarakat yang sangat dekat dengan anak-anak adalah mereka sebagai orang tua, mereka sangat beruntung mendapatkan pengetahuan ini sehingga mereka mampu memantau penggunaan *gadget* pada anak. Karena pada dasarnya *gadget* memiliki dampak yang buruk jika tidak dilakukan pendampingan.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> Omas Sauludin, dkk. *Teknologi Meningkatkan atau Memenjarakan Kreativitas Anak ?*, (Alienaku Publisher, 2021), hlm. 140

<sup>8</sup> Vivian Nanny Lia Dewi, *Save d'Kids Modul untuk Orangtua*, (Yogyakarta: Salam Camp, 2020), hlm. 46-47

<sup>9</sup> Tim Penyusun PGMI STAINU Temanggung, *Problematikan Anak SD/MI Zaman Now dan Solusinya (Kumpulan Artikel Ilmiah Mahasiswa PGMI STAINU Temanggung 2018-2019)*, (Semarang : Forum Media Cendekia (Formaci), 2019) hlm. 287

<sup>10</sup> Maulidya Ulfah, *Digital Parenting Bagaimana Orang Tua Melindungi Anak-Anak dari Bahaya Digital*, (Tasikmalaya: Edu Publisher, 2020), hlm. 13

## 5. Dampak Positif Penggunaan *Gadget*

Ada beberapa hal yang diakibatkan oleh kemajuan dari teknologi, seperti pada pola perilaku masyarakat :

- 1) Perbedaan kepribadian pria dan wanita.  
Semakin besar porsi wanita yang memegang posisi sebagai pemimpin, baik dalam dunia pemerintahan maupun dalam dunia bisnis.
- 2) Meningkatnya rasa percaya diri.  
Perkembangan dan kemajuan ekonomi telah meningkatkan rasa percaya diri dan ketahanan dirisebagai suatu bangsa akan semakin kokoh.
- 3) Pola interaksi antar manusia yang berubah  
Kehadiran komputer pada kebanyakan rumah tangga golongan menengah ke atas telah merubah pola interaksi keluarga.

Perkembangan dunia IPTEK yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Pengembangan iptek dianggap sebagai solusi dari permasalahan yang ada. IPTEK tidak mengenal moral kemanusiaan, oleh karena itu IPTEK tidak pernah bisa mejadi standar kebenaran ataupun solusi dari masalah-masalah kemanusiaan.

Berikut ini beberapa hal yang memberikan dampak positif kemajuan teknologi terhadap perilaku manusia :

- 1) Dengan kemajuan teknologi pada dunia *internet*, seseorang dapat mengenal serta menjalin komunikasi dengan banyak orang dari berbagai belahan di dunia. Dalam hal ini dengan adanya *gadget* dapat mempermudah komunikasi dengan orang lain yang berada

jauh dari kita dengan cara sms, telepon, atau dengan semua aplikasi yang dimiliki dalam *gadget* kita.

2) Menambah pengetahuan.

Dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs tentang pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita. Contoh aplikasi : Detik, Kompas.com, dll

3) Menambah Teman.

Dengan banyaknya jejaring sosial yang bermunculan akhir-akhir ini kita dapat dengan mudah menambah teman melalui jejaring sosial yang ada melalui *gadget* yang kita miliki.

4) Munculnya metode-metode pembelajaran yang baru.

Dengan adanya metode pembelajaran ini, dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi terciptalah metode-metode baru yang membuat siswa mampu memahami materi-materi yang abstrak, karena materi tersebut dengan bantuan teknologi bisa dibuat abstrak.

5) Anak yang bergaul dengan dunia *gadget* cenderung lebih kreatif.

Akibat kemajuan teknologi, banyak permainan-permainan kreatif dan menantang yang ternyata banyak disukai oleh anak-anak. Dan hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena sangat memberi pengaruh terhadap tingkat kreativitas anak.

6) Mempermudah melaksanakan tugas.



Dengan adanya kemajuan dalam bidang teknologi dan peralatan hidup, masyarakat pada saat ini dapat bekerja secara cepat dan efisien karena adanya peralatan yang mendukungnya sehingga dapat mengembangkan usahanya dengan lebih baik lagi.<sup>11</sup>

Sehingga bisa kita simpulkan bahwa *gadget* memang diciptakan dengan berbagai manfaat yang dapat kita gunakan untuk mempermudah kita mengakses pekerjaan, dan berbagai ulasan diatas. Namun banyak yang masih belum sepenuhnya memanfaatkan manfaat positif dari kegunaan *gadget*.

Selain beberapa pembahasan diatas menurut Nur Mutmainnatul Itsna dan Risatur Rofi'ah dampak positif penggunaan *gadget* pada anak diantaranya adalah:

- 1) Dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya.
- 2) Mengolah strategi dalam permainan.
- 3) Membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik.<sup>12</sup>
- 4) Selain itu umat manusia juga semakin mudah mencari informasi terkini, dari berita, pekerjaan, entertainment dan tren fashion dll, tanpa hambatan.

---

<sup>11</sup> Sadam S, *Gadget Mempengaruhi Perilaku Sosial*,  
[https://www.academia.edu/11522586/GADGET\\_MEMPENGARUHI\\_PERILAKU\\_SOSIAL](https://www.academia.edu/11522586/GADGET_MEMPENGARUHI_PERILAKU_SOSIAL)  
diakses 24 Oktober 2022

<sup>12</sup> Nur Mutmainnatul Itsna dan Risatur Rofi'ah, Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini, *Ummul Qura: Jurnal Institut esantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, Vol. 16, No. 01, Maret 2021, hlm 62.

## 6. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

*Gadget* disamping memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif yang mempengaruhi perilaku sosial masyarakat yaitu sebagai berikut :<sup>13</sup>

### 1) Ketergantungan

Media yang terdapat pada *gadget* baik itu *gadget* informasi maupun telekomunikasi memiliki kualitas atraktif. Di mana ketika seseorang sudah merasa nyaman dengan *gadget* yang ia gunakan, ia seolah-olah menemukan dunianya sendiri dan akan merasa sulit untuk terlepas dari kenyamanan itu. Hal ini berakibat pada hubungan dia dengan orang lain secara *face to face* akan menurun. Menurut psikiater AS, Jerald Block, kondisi itu harus dilihat sebagai gangguan klinis melihat makin meningkatnya jumlah orang yang kecanduan *game* dan pornografi di internet dari pada berbincang dengan keluarga atau sahabatnya. Dan cenderung untuk kurangnya interaksi terhadap lingkungan luar dan sekitar.

### 2) *Violence and Gore*.

Perkembangan *gadget* berupa adanya jaringan *internet* yang sekarang semakin mudah diakses membuat para pembuat situs berupaya menjual situs yang mereka buat dengan berbagai promo. Salah satu

---

<sup>13</sup> Sadam S, *Gadget Mempengaruhi.....*, diakses 24 Oktober 2022

cara yang dapat menarik perhatian yaitu dengan cara menampilkan kekejaman dan kesadisan. Biasanya tampilan seperti ini banyak terdapat pada aplikasi *game*. Pada sebuah penelitian yang menyatakan bahwa *game* yang dimainkan di komputer/laptop yang menampilkan unsur kekerasan memiliki sifat menghancurkan yang lebih besar dibanding kekerasan yang ada di televisi ataupun kekerasan dalam kehidupan nyata sekali pun. Biasanya anak-anak dan remaja yang akan lebih mudah terpengaruh, sehingga bisa menimbulkan kurangnya sensitivitas terhadap sesama, memicu munculnya perilaku agresif, sadistis, bahkan bisa mendorong munculnya sikap kriminal yang ada pada *game* yang dimainkan mengeser nilai sosial dari pada antar sesama manusia.

### 3) *Antisocial Behaviour*

Merupakan dampak negatif *gadget* yang disebabkan karena penyalahgunaan *gadget* itu sendiri. Hal ini terjadi di mana ketika seseorang merasa *gadget* merupakan satu-satunya hal yang paling penting dalam hidupnya, sehingga ia melupakan keadaan di sekitarnya. Akan muncul ketidakpedulian dalam dirinya terhadap lingkungannya. Satu-satunya hal yang dapat menarik perhatiannya hanyalah *gadget* yang ia gunakan. Akibat yang timbul dari penyalahgunaan *gadget* ialah dia menjadi jarang berinteraksi dengan orang-orang yang berada di lingkungan sekitarnya, sehingga kemampuan interpersonal dan emosionalnya pun terhambat dan tidak akan

berkembang. Dampak terburuk yang akan timbul, dia akan kesulitan untuk bersosialisasi dan menjalin relasi dengan orang-orang di sekitarnya.<sup>14</sup>

#### 4) Terjadinya deindividuasi

Tindakan yang lebih parah akan terjadi apabila muncul perilaku anti sosial yang berbahaya dikalangan masyarakat seperti melakukan tindakan agresif untuk menyakiti orang lain dan memprovokasi seseorang untuk menyakiti diri sendiri atau memprovokasi orang lain. Seperti yang terjadi pada kasus Amanda Todd dan Hannah Smith yang melakukan bunuh diri setelah di-*bully* dan di-*troll* dengan teror agar melakukan bunuh diri secara terus-menerus oleh pengguna *anonymous* di situs *cha* yang menyediakan fasilitas *webcam*. Fasilitas yang ada pada *gadget* yaitu *video streaming* melalui *webcam* tersebut digunakan pelaku *trolling* untuk menyuruh kedua remaja belasan tahun tersebut untuk melakukan aksi-aksi yang mengandung unsur seksy, di mana keduanya tidak menyadari bahwa hal yang diperintahkan tersebut merupakan aksi pornografi. Namun keduanya terus mengalami deindividuasi atau kebingungan identitas sehingga mengikuti instruksi-instruksi yang disuruh oleh pembully tersebut hingga pada akhirnya mengikuti saran mereka untuk bunuh diri.

---

<sup>14</sup> Sadam S, *Gadget Mempengaruhi.....*, diakses 24 Oktober 2022

5) Penggunaan tidak sesuai kondisi

Misalnya, menggunakan *gadget* pada saat proses belajar mengajar berlangsung untuk sms-an dengan teman atau pacar atau membuka situs jejaring sosial (facebook, twitter, plurk, yahoo koprol, dll) pada saat belajar.

6) Pemborosan biaya

*Gadget* yang tidak akan ada habisnya, akan membuat para penggunanya tidak akan pernah puas sehingga perlu biaya untuk selalu meng *update gadget* yang mereka miliki, selain itu komunikasi yang semakin hari semakin meluas juga diikuti dengan penambahan biaya. Terutama penambahan dalam biaya operasional contohnya untuk membeli pulsa, biaya service, dan pembelian aksesoris.

7) Global warming

Pengalihan kinerja manusia ke mesin tentu makin menyebabkan polusi udara sehingga memperparah pemanasan global. Saat ini memang manusia tidak bisa lepas dari *gadget* (komputer, laptop, handphone, dll). Setiap hari, pasar semakin banyak dibanjiri *gadget* atau peralatan elektronik yang penggunaannya

membutuhkan daya listrik, padahal tidak didukung oleh energi alternatif.<sup>15</sup>

Dengan demikian kita akan semakin tergantung pada pembakaran batu bara untuk memasok kebutuhan listrik di seluruh dunia. Pengguna *gadget* cenderung lebih egois. *Gadget* seperti telepon seluler membuat seseorang terhubung dengan teman dan komunitas yang lebih luas. Tetapi, dengan beragam fitur canggih ponsel orang menjadi lebih asyik bermain ponsel dan hal itu mengakibatkan kurangnya rasa keingintahuan sosial dan menjadikan orang lebih egois.

Selain beberapa dampak yang telah dipaparkan diatas ada salah satu dampak negatif yang didapatkan dari penggunaan *gadget* menurut Mutmainnah diantaranya adalah :

- 1) Radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf.
- 2) Radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*.
- 3) Radiasi dalam *gadget* yang dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain.
- 4) Radiasi yang dihasilkan dalam *gadget* akan menjadikan anak lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget*

---

<sup>15</sup> Sadam S, *Gadget Mempengaruhi.....*, diakses 24 Oktober 2022

sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman maupun orang lain.<sup>16</sup>

Penggunaan *gadget* yang berlebihan tentu akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang banyak menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan menjadi lebih emosional, dan menjadi pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain gadget. Malas untuk mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makan pun harus disuapi oleh ibunya karena sedang asyik bermain *gadget*. Lebih mengkhawatirkan lagi, jika mereka sudah tidak mau merepon dan tengok kanan dan kiri atau sudah tidak memperdulikan orang di sekitarnya, bahkan menyapa orang atau temannyapun enggan.

## **B. Perkembangan Sosial Anak**

### **1. Pengertian Perkembangan Sosial Anak**

Perkembangan dapat diartikan sebagai "perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai mati" *the progresive and continous change in the organisme from birth to death*. Pengertian lain dari perkembangan adalah "perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaanya atau kematanganya *maturation* yang berlangsung secara

---

<sup>16</sup> Nur Mutmainnatul Itsna dan Risatur Rofi'ah, *Dampak Penggunaan Gadget ....*, hlm. 62.

sistematis, progresif, dan berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).<sup>17</sup>

Perkembangan sosial menurut Harlock dalam Khadijah dan Nurul Zahrani adalah perolehan kemampuan tuntutan sosial. Dimana proses sosialisasi menurut James W. Vander Zanden adalah proses interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh pengetahuan, sikap, nilai dan perilaku esensial untuk keikutsertaan (partisipatif) efektif masyarakat. Maka itu, dengan mengoptimalkan perkembangan sosial sejak dini akan menentukan pembentukan dan penyesuaian pribadi anak yang akan dipergunakannya untuk bersikap dalam menjalani kehidupan sosial mereka baik dalam lingkungan keluarga, budaya, bangsa dan seterusnya.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Yusuf dalam Michael Rechard perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, atau dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi melebur jadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi serta bekerjasama.<sup>19</sup>

Menurut Brown usia antara 11-21 tahun adalah disebut dengan remaja, usia dimana anak sedang mengalami transisi dari masa kanak-kanak menuju kearah dewasa ditandai dengan percepatan perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial. Sementara itu, menurut Kemenkes

---

<sup>17</sup> Shoffa Saifillah Al-Faruq dan Sukatin, *Psikologi Perkembangan*, (Sleman : PENERBIT DEEPUBLISH Group Penerbit CV BUDI UTAMA, 2021), hlm. 1.

<sup>18</sup> Khadijah dan Nurul Zahrani, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Teori dan Strateginya*, (Medan : CV. Merdeka Kreasi Group, 2021), hlm. 1-2.

<sup>19</sup> Michael Recard, *Perkembangan Peserta Didik Konsep dan Permasalahan*, Yayasan Kita Menulis, 2021, 83.



rentang usia remaja adalah usia 10-18 tahun. Pada periode ini terdapat perubahan yang drastis diantaranya adalah kematangan seksual, penambahan masa tulang, perubahan komposisi tubuh, dan terjadinya *growth spurt*.<sup>20</sup>

Proses dari perkembangan ini terjadi secara terus menerus sehingga saling berkaitan satu sama lain, kemudian apabila seorang anak tumbuh besar maka kepribadian anak tersebut akan semakin matang. Dikarenakan pematangan ini terjadi adanya proses pematangan pada organ-organ tubuh pada manusia yang normal. Sehingga kita dapat mengira-ngira pada umur berapa seseorang akan mulai berbicara, berjalan, berlari, dan pada usia berapa manusia akan berhenti bertumbuh.

Peran orang tua adalah menyediakan banyak peluang bagi anak-anak untuk membangun kepercayaan, membuat berbagai macam pilihan serta merasakan sukses dari pilihan yang mereka buat sendiri. Selain itu, membantu anak-anak untuk mengenali kebutuhan dan perasaan mereka sendiri merupakan hal yang penting di dalam membangun kepercayaan anak. Anak harus merasakan bahwa gagasannya adalah gagasan yang baik dan orang lain menghormati gagasan itu<sup>21</sup>

## **2. Pola Asuh Orang Tua Terhadap Perkembangan Anak**

Secara etimologi, pola berarti bentuk, tata cara, sedangkan asuh berarti menjaga, merawat dan mendidik. Sehingga pola asuh berarti

---

<sup>20</sup> Andi Eka Yudianto, *Ilmu Gizi Dasar*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 148

<sup>21</sup> Milana Abdillah Subarkah, Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak, *Jurnal Rausyan Fikr*. Vol. 15, No.1, Maret 2019, hlm. 130.

bentuk atau system dalam menjaga, merawat dan mendidik. Jika ditinjau dari terminologi, pola asuh anak adalah suatu pola atau sistem yang diterapkan dalam menjaga, merawat, dan mendidik seorang anak yang bersifat relative konsisten dari waktu ke waktu. Karakter seorang anak dibentuk melalui pendidikan karakter. Pendidikan karakter yang utama dan pertama bagi anak adalah lingkungan keluarga. Didalam lingkungan keluarga, seorang anak akan mempelajari dasar-dasar perilaku yang penting bagi kehidupannya. Karakter dipelajari anak melalui model para anggota keluarga terutama orang tua. Karena anak menirukan apa yang dilakukan oleh orangtuanya dan biasa kita sebut dengan istilah potokopian dari orang tuanya.<sup>22</sup>

Perkembangan sosial yang dimaksudkan disini adalah sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada. Dalam perkembangan sosial anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial dimana anak berada. Tuntutan sosial yang dimaksud adalah anak dapat bersosialisasi dengan baik sesuai dengan tahap perkembangannya dan usianya, dan cenderung menjadi anak yang mudah bergaul dengan teman sebaya.<sup>23</sup>

Menurut Jahja ada beberapa tahap perkembangan sosial anak diantaranya dibagi menjadi 5 yaitu :<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Millana Abdillah Subarkah, *Pengaruh Gadget .....*, hlm. 133.

<sup>23</sup> Siti Yumnah, dkk. *Bunga Rampai Psikologi Pendidikan*, (Surabaya : Cipta Media Nusantara, 2022), hlm. 82

<sup>24</sup> Siti Yumnah, dkk. *Bunga Rampai.....*, hlm. 83-84 /

a. Masa kanak-kanak awal (0-3 tahun) subjektif

Masa dimana anak belajar mengenal dirinya maupun orang lain, belajar berbagai macam gerak olah tubuh dan pengenalan terhadap lingkungannya, contohnya merangkak, belajar berdiri dan memperhatikan orang sekitarnya saat berinteraksi.

b. Masa kritis (3-4 tahun) tort alter

Masa tingkat sosialisasi anak dalam proses kepekaan dirinya terhadap teman, keluarga atau lingkungan sekitar.

c. Masa kanak-kanak akhir (4-6 tahun) subjektif menuju objektif

Pada masa ini proses perkembangan sosial mulai terlihat dari segi perilaku didasari dari bimbingan orang tua sejak awal yang memperlihatkan dari acar berbicara dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Tanda-tanda perkembangan dari tahap ini yaitu :

- 1) Anak mulai memahami akan aturan-aturan yang ada dikeluarga dan lingkungan sekolahnya.
- 2) Anak mulai mampu membedakan baik dan buruk buat dirinya.
- 3) Anak mulai bisa memahami hak dan kepentingan orang lain.
- 4) Anak mulai bermain dan berkomunikasi dengan orang disekitarnya dan teman-teman sekolahnya.

d. Masa anak sekolah (6-12 tahun) objektif

Masa ini adalah periode dimana anak mulai bisa bertanggung jawab pada diri sendiri dan mulai menghargai keputusan orang lain.

e. Masa kritis II (12-13 tahun) pre-puber

Anak mulai berkembang memahami orang lain secara individu yang menyangkut pada sifat-sifat pribadi, minat, nilai-nilai atau perasaan sehingga mendorong anak bersosialisasi lebih akrab dengan teman sebaya dan lingkungan masyarakat.

f. Perkembangan sosial remaja (13-18 tahun)

Masa remaja adalah saat untuk mencoba melakukan peranan sosial yang baru yang menuntut cara-cara bertingkah laku sosial tertentu. Dalam suasana awal pelaksanaan peranan dan tingkah laku sosial yang baru, remaja mungkin mengalami berbagai kendala dalam berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>25</sup>

### 3. Pengertian Anak

Menurut Baihaqi dari Anton Moelono, dkk., dalam Uber Nur Salim anak adalah sebagai keturunan kedua setelah ayah dan ibunya.<sup>26</sup> Dalam undang-undang Nomor 23 tahun 2002 Pasal 1 Ayat 1 tentang perlindungan anak, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 (delapan belas tahun), termasuk anak yang masih dalam kandungan.<sup>27</sup>

Anak merupakan aset bangsa yang akan meneruskan perjuangan suatu bangsa, sehingga harus diperhatikan pertumbuhan dan perkembangannya.

*Children are the living messages we send to a time we will not see.*

(anak adalah pesan hidup yang kita kirim untuk masa yang tidak kita

---

<sup>25</sup> Perkembangan Peserta Didik Psikologi Perkembangan Remaja, *Repository University of Riau Perpustakaan Universitas Riau*, hlm. 105

<sup>26</sup> Uber Nur Salim, Mendidik Anak dalam Kandungan "Optimalisasi Potensi Anak Sejak Dini", (Depok: Gema insani, 2008), hlm. 9.

<sup>27</sup> Undang-undang No 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, (Jakarta : Visimedia, 2007), hal. 4.

lihat),<sup>28</sup> begitulah John W Whitehead dalam Lenny N. Rosalin menggambarkan pentingnya anak sebagai generasi penerus sekaligus aset terbesar untuk masa depan. Dalam pandangan yang visioner, anak merupakan bentuk investasi yang menjadi indikator keberhasilan suatu bangsa dalam melaksanakan pembangunan. Keberhasilan pembangunan anak akan menentukan kualitas sumber daya manusia di masa yang akan datang, serta merupakan generasi yang akan menjadi penerus bangsa sehingga mereka harus dipersiapkan dan diarahkan sejak dini agar dapat tumbuh dan berkembang menjadi anak yang sehat jasmani dan rohani, maju, mandiri dan sejahtera menjadi sumber daya yang berkualitas dan dapat menghadapi tantangan di masa datang. Oleh karena itu upaya pembangunan anak harus dimulai sedini mungkin mulai dari kandungan hingga tahap-tahap tumbuh kembang selanjutnya.

#### **4. Proses Perkembangan Sosial Anak**

Perkembangan sosial anak dapat melalui dua acara, yaitu proses belajar sosial (*process of learning*) atau sosialisasi dan proses pembentukan kesetiaan sosial (*formation of social loyalties*).<sup>29</sup>

##### **a) Proses Belajar Sosial (*Process of Learning*)**

Proses belajar sosial dapat ditemukan dalam sosiologi dengan istilah “sosialisasi”. Belajar sosial berarti belajar memahami dan

---

<sup>28</sup> Solehuddin, Pelaksanaan Perlindungan Hukum Terhadap Pekerja Anak yang Bekerja di Bidang Konstruksi (Studi di Proyek Pembangunan CV. Karya Sejati Kabupaten Sampang), Jurnal (Universitas Brawijaya, Malang, 2013), hlm. 5.

<sup>29</sup> Zainal Arifin, *Teori Perkembangan Sosial Anak Dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan* Teori Perkembangan Sosial Anak Dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan, Vol. 9, No. 1, 2022, hlm. 127-131.

mengerti tentang perilaku dan Tindakan masyarakat melalui interaksi sosial. Oleh karena itu yang dibahas dalam process of learning di sini adalah sosialisasi yang mempunyai arti yang sama dengan belajar. Definisi sosialisasi menurut Thomas Ford adalah proses belajar individu untuk bertingkah laku sesuai dengan standar yang terdapat dalam kebudayaan masyarakat.

b) Pembentukan Kesetiaan Sosial (*Formation of Social Loyalties*)

Perkembangan kesetiaan sosial ini muncul berkat kesadaran individu terhadap kehidupan di tengah-tengah masyarakat. Masyarakat sumber kesetiaan bagi anggotanya. Sebab-sebab munculnya kesetiaan sosial di antaranya adalah partisipasi sosial, komunikasi dan kerja sama, individu dalam kehidupan kelompok. Anak kecil yang hadir di tengah-tengah kehidupan masyarakat secara spontan diterima sebagai anggota baru. Sebagai anggota baru, anak belum mengetahui pola dan sistem perilaku orang yang ada di sekelilingnya. Seperti anak yang baru bisa berjalan, setiap anggota masyarakat menyapa, menggandeng dan ikut membantu berjalan anak. Respon anak adalah kemesraan dan afektif (kepuasan) sehingga berjumpa lagi dengan orang tersebut si anak langsung tersenyum dan bergerak mendekatinya.

**5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak**

Dalam perkembangannya perilaku sosial, anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor ;<sup>30</sup>

1) Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya.

2) Kematangan Diri

Untuk bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan diri baik fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasihat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional. Di samping itu kematangan berbahasa juga sangat menentukan.

3) Status Sosial Ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

4) Pendidikan

Pendidikan merupakan proses sosialisasi yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak

---

<sup>30</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep dan Teori)*, (Jakarta : PT Bumi Aksara, 2017 ), hlm. 28-29.

memberikan warna kehidupan sosial anak di dalam masyarakat, dan kehidupan mereka di masa yang akan datang.

#### 5) Kapasitas Mental Emosi dan Inteligensi

Kemampuan berpikir memengaruhi banyak hal, seperti kemauan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampuan intelektual tinggi akan berkemampuan berbahasa dengan baik. Oleh karena itu, apabila perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

### **C. Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan agama Islam menjadi salah satu isu penting dalam setiap pembahasan yang menyangkut kehidupan umat Islam. Itulah sebabnya berbagai pertemuan ilmiah baik yang berskala lokal, nasional maupun internasional mengenai pendidikan agama Islam sudah sekian banyak dilaksanakan. Dalam konteks nasional, bahkan isu itu mengemuka secara inheren setiap kali muncul permasalahan dalam pendidikan nasional. Ketika orientasi dan tujuan pendidikan di Indonesia dibicarakan, masalah pendidikan agama Islam pasti menjadi salah satu topik pembahasan terutama pada pendidikan akhlak dan moral.

Ibnu Khaldun memandang bahwa pendidikan itu memiliki makna luas. Menurutnya pendidikan tidak terbatas pada proses pembelajaran saja dengan



<sup>31</sup>ruang dan waktu sebagai batasannya, tetapi bermakna proses kesadaran manusia untuk menangkap, menyerap, dan menghayati peristiwa alam sepanjang zaman

Pendidikan Agama Islam, pada hakekatnya adalah usaha untuk mengarahkan, membimbing semua aspek (potensi) yang ada pada manusia secara optimal. Pendidikan agama Islam menurut para tokoh ialah sebagai berikut: *Pertama*, menurut Ahmadi Pendidikan agama Islam adalah segala usaha untuk memelihara fitrah manusia serta sumber daya insani yang ada padanya menuju terbentuknya manusia seutuhnya (insan kamil) yang sesuai dengan norma Islam.<sup>32</sup> *Kedua*, Lebih lengkap lagi, Abuddin Nata (2001: 240) menulis bahwa Pendidikan Agama Islam terdiri dari: Al-Qur'an, Hadits, Akidah, Akhlak, Ibadah/Syariah, dan Sejarah Kebudayaan Islam.<sup>33</sup> *Ketiga*, Chabib Thoah dan Abdul Mu'thi mengatakan bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran atau latihan dengan memperhatikan tuntunan untuk menghormati agama lain.<sup>34</sup> Pendidikan Agama Islam dalam konteks sosial menitikberatkan kepada kebaikan seseorang, akidah dan akhlak, sehingga akan muncul praktik sosial yang baik pula.

---

<sup>31</sup> Mokh. Iman Firmansyah, Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi , *Jurnal Pendidikan Agama Islam Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim* Vol. 17 No. 2 - 2019, hlm. 82-83.

<sup>32</sup> Nur Hidayat, *Peran dan Tantangan Pendidikan Agama Islam di Era Global* , *Jurnal eL-Tarbawi* Vol. 8, No. , 2015, hlm. 133.

<sup>33</sup> Sehat Sultoni Dalimunthe, Peta Ilmu Pendidikan Agama Islam, *Jurnal Tarbiyah*, Vol. 21, No. 2, Juli-Desember 2014, hlm. 327.

<sup>34</sup> Samrin, Pendidikan Agama Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Di Indonesia, *Jurnal Al-Ta'dib* Vol. 8 No. 1, Januari-Juni 2015, hlm. 105.

#### **D. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak pada Pendidikan Agama Islam**

Menjauhkan anak-anak dari *gadget* pada masa sekarang ini adalah suatu hal yang begitu sulit. Permasalahan yang sering dihadapi oleh para orang tua adalah karena orang tua juga sulit terlepas dari yang namanya *smartphone* dan *gadget*. Karena sebagai orang tua mereka harus *handle* seluruh pekerjaannya menggunakan *gadget* dan menghubungi seluruh keluarga juga dengan *gadget*, sehingga anak meniru perilaku orang tua yang tidak bisa terlepas dengan *gadget*. Untuk menjauhkan anak-anak dari *gadget* pun juga mengalami kesulitan dan energi yang tinggi. Dampak *gadget* ini juga kita rasakan bersama dalam Pendidikan Agama Islam bahwa anak salah satunya mengalami penurunan akhlak atau tingkah laku.

Dampak *gadget* di era globalisasi pada perkembangan sosial anak membawa dampak positif dan negatif. Dampak positif dari *gadget* adalah:

1. Adanya kemudahan dalam mencari informasi.
2. Adanya kemudahan dalam mencari pengetahuan.
3. Bisa mendapatkan atau saling berkomunikasi jarak jauh.

Sedangkan dampak negatif dari *gadget* pada perkembangan sosial anak adalah :

1. Adanya perilaku anak yang kurang bisa bersosialisasi.
2. Tidak mengerti sopan santun.

Perkembangan sosial pada anak dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah proses perlakuan atau bimbingan orang tua dalam

memperkenalkan kehidupan sosial terhadap lingkungan Nurmalitasari dalam Sylvie Puspita.<sup>35</sup>

Pendidikan Agama Islam adalah keseluruhan ajaran agama Islam yang dibawa oleh Nabi Muhammad Saw. Yang meliputi hubungan manusia dengan Allah Swt, manusia dengan manusia, manusia dengan dirinya, dan manusia dengan alam sekitarnya, adapun ruang lingkup bahan pelajaran Pendidikan Agama Islam pada umumnya meliputi beberapa unsur diantaranya adalah ; keimanan, (aqidah), ibadah, al-Qur'an, dan akhlak.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bersama bahwa secara umum perilaku sosial anak pada Pendidikan Agama Islam berarti segala bentuk perilaku, perbuatan, perkataan, pengalaman dan pergaulan sejak kanak-kanak yang dilakukan oleh seseorang. Pendidikan Agama Islam terhadap anak akan terkontrol oleh aturan agama dan dapat menyelamatkan anak dari jurang penghinaan dan pergaulan bebas yang mana pada akhirnya akan merusak masa depan anak. Dengan adanya Pendidikan Agama Islam yang diberikan kepada anak, akan menjadi salah satu cara untuk menumbuhkan perilaku beragama yang dilandasi oleh nilai-nilai agama Islam yang telah ditentukan oleh agama Islam.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

1. Skripsi Titik Mukaromah, 2019. *"Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Pada Pendidikan Agama Islam di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak"* Gadget tidak hanya sebagai alat

---

<sup>35</sup> Sylvie Puspita, *MONOGRAF Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini*, (Surabaya : Cipta Media Nusantara (CMN), 2020), hlm. 2.

untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih banyak. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif lapangan. Penelitian ini bersifat adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan waktu sedangkan teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa kualitatif. Kesimpulan akhir dalam penelitian ini mengenai dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak usia dini di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak yaitu penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak-anak usia dini mempunyai dampak positif maupun negatif tergantung dari intensitas serta pengawasan dari orang tua. Tingginya intensitas dan durasi penggunaan gadget serta aplikasi-aplikasi yang sering di mainkan sebaiknya dibatasi dalam pemakaiannya karena tidak sesuai atau belum layak pada usianya.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Titik Mukaromah, "*Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia*

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah melakukan penelitian terhadap dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan sosial anak pada pendidikan agama Islam.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah dampak penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini pada pendidikan agama Islam di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak, sedangkan yang dilakukan oleh peneliti 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 Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.

Teknik pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah kualitatif sama dengan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, skripsi yang dilakukan oleh penulis bersifat ilmiah, baru dan berbedadengan penelitian terdahulu yang telah ada, sehingga layak untuk diteliti lebih lanjut.

2. Skripsi Elis Suryani, 2021. "*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat*". Penelitian ini merupakan penelitian

kualitatif dengan menggunakan pengumpulan data dilakukan dengan teknis observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Sumber data dari penelitian ini terdiri dari data primer yaitu para masyarakat (lingkungan) dan data sekunder yaitu berupa yang dilakukan dalam dampak penggunaan *gadget* bagi anak usia dini. Dan suasana desa dataran kempas, berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat banyak anak yang menggunakan gadget di Lingkungan RT 09 dari Usia 4-6 Tahun sudah menggunakan gadget.<sup>37</sup>

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah melakukan penelitian terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah dampak penggunaan *gadget* terhadap anak usia dini di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat. sedangkan yang dilakukan oleh peneliti 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 Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.

---

<sup>37</sup> Elis Suryani, "*Dampak Penggunaan Gadget Bagi Anak Usia Dini di Desa Dataran Kempas Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Tanjung Jabung Barat*". Skripsi (Jambi : UIN SULTHAN THAHA SAEFUDIN JAMBI) 2021.

Teknik pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah kualitatif sama dengan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, skripsi yang dilakukan oleh penulis bersifat ilmiah, baru dan berbedadengan penelitian terdahulu yang telah ada, sehingga layak untuk diteliti lebih lanjut.

3. Skripsi Jessica Citra Jutersfan Wau, 2019. "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019*" *Gadget* merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, antara lain *smartphone, iphone, handphone, blackberry, netbook*, tablet dan sejenisnya. Selain itu, *gadget* sangat berdampak pada pola kehidupan manusia baik dari segi pola pikir, pola rasa maupun pola perilaku. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari bisa berdampak pada orang dewasa, tetapi anak-anak pun tidak luput dari dampaknya. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019. Metode penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Populasi dan sampel dalam penelitian ini 40 orangtua siswa/i dengan teknik pengambilan sampel menggunakan total sampling. Alat ukur menggunakan kuesioner. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa, mayoritas responden dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku anak

dengan kategori cukup sebanyak 28 responden (45.9%). Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa hasil dampak penggunaan gadget terhadap perilaku anak berkategori cukup sebanyak (54.1%). Diharapkan agar orangtua dapat mengatur jadwal anak dalam menggunakan gadget, tetap mendampingi dan mengawasi anak dalam menggunakan *gadget*.<sup>38</sup>

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah melakukan penelitian terhadap dampak penggunaan *gadget* pada anak.

Perbedaan adalah dampak penggunaan *gadget* terhadap anak di SD swasta assisi medan selayang sedangkan yang dilakukan oleh peneliti 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) di Desa Kemanggulan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.

Teknik pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah kualitatif sedangkan yang digunakan peneliti adalah kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti menggunakan metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi sedangkan metode penelitian yang digunakan penelitian terdahulu adalah metode deskriptif, populasi dan sampel.

---

<sup>38</sup> Jessica Citra Jutersfan Wau, "*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Anak di SD Swasta Assisi Medan Selayang Tahun 2019*" Skripsi (Medan : SEKOLAH TINGGI ILMU KESEHATAN SANTA ELISABETH, 2019).



Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, skripsi yang dilakukan oleh penulis bersifat ilmiah, baru dan berbedadengan penelitian terdahulu yang telah ada, sehingga layak untuk diteliti lebih lanjut.

4. Skripsi Emmy. 2020, "*Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Agama Siswa di SD Inpres Kelapa Tiga 1 Kota Makassar*". penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik reduksi data, penyajian data, dan verifikasi (penarikan kesimpulan). Tujuan penelitian ini untuk Mengetahui :1) Peran Guru Pendidikan Agama Islam di SD Inpres Kelapa Tiga Kota Makassar, 2) Pengembangan Perilaku Sosial Agama Siswa di SD Inpres Kelapa Tiga Kota Makassar, 3) Faktor Penghambat Perilaku Sosial Agama di SD Inpres Kelapa Tiga 1 Kota Makassar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) peran guru pendidikan agama islam yaitu sebagai pembinaan keagamaan dalam sekolah, 2) Salah satu pengembangan perilaku agama yang dilakukan oleh guru pendidikan agam islam yaitu dengan cara membiasakan jumat ibadah setiap pekan, kemudian pada saat memasuki bulan suci ramadhan ada beberapa pula kegiatan yang dilaksanakan yakni, pesantren kilat. . 3) Faktor penghambat dalam pengembangan perilaku sosial agama peserta didik ialah, dari lingkungan dan keluarga.

Persamaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah melakukan penelitian terhadap perkembangan perilaku sosial anak.

Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian terdahulu adalah perkembangan perilaku sosial agama siswa di SD Inpres Kelapa Tiga 1 Kota Makasar. Sedangkan yang dilakukan oleh peneliti dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak-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 Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.

Teknik pendekatan penelitian yang peneliti gunakan adalah kualitatif sama dengan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu. Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti dengan penelitian terdahulu sama-sama menggunakan metode observasi, metode wawancara dan metode dokumentasi.

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa, skripsi yang dilakukan oleh penulis bersifat ilmiah, baru dan berbedadengan penelitian terdahulu yang telah ada, sehingga layak untuk diteliti lebih lanjut.

#### **F. Fokus Penelitian**

Fokus pada penelitian ini adalah menitik beratkan tentang Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Pada Pendidikan Agama Islam di Desa Kemangguan Kecamatan Alian Kabupaten Kebumen.