

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi saat ini sangatlah pesat. Gadget merupakan teknologi yang sangat canggih yang sudah di ciptakan. Perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia di berbagai bidang dan memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan merupakan efek dari Kemajuan teknologi. Sekarang setiap orang di seluruh penjuru pasti sudah mengenal hingga ada yang sudah memiliki gadget. Kemungkinan besar kalau sekarang banyak orang yang memiliki lebih dari satu gadget. Ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti kebudayaan, psikologis dan lingkungan. Pengguna gadget bukan cuma kalangan Mahasiswa, tetapi hampir seluruh kalangan menggunakan gadget didalam melakukan kegiatan setiap harinya.¹

Sangat cepat serta semakin canggihnya teknologi yang sekarang ini merupakan proses kemajuan teknologi yang berlangsung. Tidak sedikit teknologi canggih yang telah dibuat membuat perubahan yang sangat besar dalam kehidupan manusia di semua bidang. Berkembangnya teknologi telah membawa dunia memasuki era yang serba maju dan modern. Di era yang serba modern seperti sekarang ini, manusia diharuskan mengikuti perkembangan dunia di mana kehidupan menjadi efektif, praktis, juga efisien. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan hidup manusia yang semakin banyak dan lengkap. Oleh karena itu diciptakan alat-alat yang bisa membantu lancarnya dan

¹ Isna, Nadhila, *Mempermudah Hidup Manusia Dengan Teknologi Modern* (Jakarta : Penadami, 2013), 13.

meringankan beban aktifitas manusia, diantaranya adalah sebuah gadget. Kayaknya gadget dapat memberikan dampak yang sangat besar. Sekarang ini setiap orang dijagat raya ini sudah pasti memiliki gadget. Tak heran jika saat ini banyak orang yang memiliki banyak gadget.² Di zaman yang sangat canggih seperti ini kehadiran gadget sudah menjadi kebutuhan utama bisa dari tingkatan anak-anak ataupun orang dewasa. Gadget bukan hanya menjadi alat untuk berkomunikasi tapi juga bisa membantu mempercepat melakukan aktivitas yang lainnya.

Canggihnya gadget merupakan fungsi dari alat komunikasi modern. Alat ini bisa dikatakan sebagai alat elektronik kecil dan mempunyai fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi.³ Yang membuat beda gadget dengan teknologi lainnya adalah unsur kemodernisasiannya. Dengan arti, gadget muncul dengan berbagai aplikasi terbaru yang mengikuti perkembangan dunia. Ini yang menjadi factor orang tertarik dengan kehadiran gadget, disamping fungsinya juga alat untuk berkomunikasi.⁴

Faktanya, alat tidak hanya berdampak buruk pada anak-anak, karena ada juga efek tertentu, mengingat pandangan anak yang dapat membantu anak-anak dalam mengarahkan permainan mereka dengan ngebut, menangani sistem dalam permainan, dan membantu bekerja pada kapasitas pikiran kanan anak selama pengawasan besar. Meskipun demikian, di balik manfaat ini lebih

² Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, No. 1, Vol. 3 Januari-Juni (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, 2017), 20.

³ Putri Hana Pebriana, "Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 01 Vol. 1 (Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, 2017), 3.

⁴ [Http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html](http://bloganakmanis.blogspot.co.id/2013/05/pengertian-dan-manfaat-gadget.html)

dominan pada konsekuensi buruk yang mempengaruhi anak-anak. Salah satunya adalah radiasi pada alat yang dapat membahayakan jaringan saraf dan otak anak-anak dengan asumsi anak-anak sering menggunakan perangkat. Demikian juga, itu juga dapat mengurangi kekuatan dinamis anak-anak dan kapasitas anak-anak untuk bergaul dengan orang lain. Anak-anak muda menjadi lebih banyak orang dengan rentang keakraban mereka yang biasa dengan alat sehingga mereka tidak memiliki masalah untuk benar-benar fokus pada teman dan bahkan orang lain.⁵

Berkurangnya komunikasi anak bisa disebabkan oleh penggunaan gadget yang berlebihan. Banyak waktu yang dihabiskan anak usia dini untuk bermain dan mencoba hal-hal yang baru. Tidak sedikit dari mereka melalui gadget hanya untuk bermain dan mengurangi rasa penasaran mereka. Di era modern kali ini anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan gadget, bukan bermain bersama teman yang seumurannya. Seseorang yang ada disekitar anak baik orangtua, guru dan masyarakat turut serta dalam membantu, mengontrol dan mengarahkan dalam proses perkembangan nilai agama dan moral anak usia dini. Oleh sebab itu, orangtua, guru dan masyarakat sekiranya harus mengetahui tentang nilai agama dan moral anak usia dini, agar bisa memahami karakteristik dari anak itu sendiri terhadap nilai agama dan moral.⁶

Fakta yang menunjukkan kondisi anak usia dini di Dusun Burajah yaitu aktifitas yang banyak dihabiskan anak setelah pulang dari sekolah selain

⁵ Denak Sintia Rahmawati, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018).

⁶ Rika Yuliani, Nur Hazizah, "Pengaruh Bermain Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini," *Articles: Simplified Education*. Available: <https://files.osf.io/v1/resources/7bck2/providers/osfstorage/5d135bf4693ba8001a902e41?action=download&direct&version=1>. (diakses 11 Juli 2020, Pukul 08.12).

bermain dengan gadget adalah menonton televisi, bermain game, menonton video, dll. Selain itu, sejumlah besar anak-anak muda menggunakan perangkat tanpa bantuan pengasuhan yang membawa pameran atau permainan yang dimainkan oleh anak-anak kurang siap untuk memberikan pembelajaran dan latihan anak-anak yang mengandalkan alat. Kondisi tergantung alat ini biasanya disinggung sebagai *Screen Dependency Disorder* (SDD) yang disebabkan oleh pemanfaatan perangkat kelimpahan tanpa kontrol dari iklim umum, dan pada kenyataannya 70% wali di Dusun Burajah mengaku memberikan perangkat kepada anak-anak mereka dari setengah tahun hingga 4 tahun sehingga wali dapat melakukan pekerjaan rumah, sementara 65% melakukan hal yang persis sama sehingga anak-anak tidak khusus saat berada di tempat terbuka, dan kondisi ini harus diharapkan oleh wali sehingga anak-anak tidak memasuki kondisi SDD dengan judul yang benar dan bantuan dari wali. Terkadang seorang anak menangis ketika tak di berikan gadget, mau makan maunya sambil main gadget, di dalam rumah tetap bermain gadget, ada temanpun tetap bermain gadget.

Anak -anak muda dibawa ke dunia dengan kerangka penciptaan terbaik oleh Allah SWT, ia sekarang memiliki kapasitas intrinsik yang lembam. Potensi alami ini membutuhkan kemajuan melalui arah dan pemeliharaan yang konsisten khususnya pada remaja. Peningkatan roh ketat pada anak -anak adalah sebagai aturan autorik, menyiratkan bahwa ide -ide ketat akan

menumbuhkan diri mereka sendiri yang dipengaruhi oleh faktor -faktor dari luar diri mereka sendiri.⁷

Menurut UU No. 20 Th. 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 Ayat 14 yang berbunyi “PAUD merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.⁸

Dalam aspek perkembangan agama anak, itu sangat dipengaruhi oleh interaksi dengan lingkungan baik dari lingkungan keluarga dan orang lain di sekitar mereka. Emosi yang berkembang akan sesuai dengan impuls emosional yang diterimanya.⁹

Cenderung terlihat bahwa masa perbaikan anak yang sangat halus pada usia 0-6 tahun sebagai masa muda sehingga dalam banyak kasus yang disebut *Goldenage*. Sampai sekarang semua bagian dari peningkatan wawasan, untuk menjadi pengalaman pengetahuan yang ilmiah, mendalam, dan dunia lain yang tidak umum kemajuan dengan tujuan yang akan mempengaruhi dan memutuskan pergantian peristiwa lebih lanjut.¹⁰

⁷ Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), 70.

⁸ *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kementerian Pendidikan Kebudayaan, 2014), 1.

⁹ Rosleny Marlina, *Psikologi Perkembangan Anak Dan Remaja* (Bandung : CV Pustaka Setia, 2016), 61.

¹⁰ Murni, *Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun*, No. 1, Vol. 3 Januari-Juni (Aceh : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, 2017), 20.

Orang tua terkadang banyak yang tidak tahu akan perkembangan yang terjadi pada anaknya, sehingga mereka tidak tahu akan kecepatan dan keterlambatan yang terjadi pada perkembangan anak mereka. Padahal jika telah terjadi keterlambatan perkembangan pada anak, anak membutuhkan penanganan yang cepat dan tepat agar tidak berdampak bagi berkelanjutan mereka.¹¹

Kreativitas anak akan berkembang jika orang tua selalu bersikap otoritatif (demokratik), yaitu : mau mendengarkan omongan anak, menghargai pendapat anak, mendorong anak berani mengungkapkannya. Jangan memotong pembicaraan anak ketika ingin mengungkapkan pikirannya.¹² Keluarga merupakan tempat pendidikan bagi semua anggotanya dimana orang tua memiliki peran yang cukup penting untuk membawa anak menuju kedewasaan jasmani dan ruhani dalam dimensi kognisi, afektif maupun skill, dengan tujuan untuk mengembangkan aspek mental spritual, moral, intelektual, dan profesional.¹³

Kualitas seorang anak dapat dinilai dari proses tumbuh kembang. Proses tumbuh kembang merupakan hasil interaksi faktor genetik dan faktor lingkungan. Faktor genetik / keturunan adalah faktor yang berhubungan dengan gen yang berasal dari ayah dan ibu, sedangkan faktor lingkungan meliputi lingkungan biologis, fisik, psikologis dan sosial.¹⁴

¹¹. Ibid.

¹² Hastuti, Psikologi Perkemabangan Anak (Yogyakarta :Tugu Publisher, 2012). 114-115.

¹³ Mufida, *Psikologi Keluarga Islam Berwawasan Gender* (Yogyakarta : UIN Malang Press, 2008), . 43-44.

¹⁴ Atien Nur Chamidah, "Deteksi Dini Gangguan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak," *Jurnal Pendidikan Khusus*, No. 2, Vol. 5 November (Yogyakarta : Jurusan Pendidikan Luar Biasa Biasa FIP UNY, 2009), 83.

Anak Usia Dini adalah “anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun, usia ini merupakan usia yang amat menentukan dalam proses pembentukan sikap juga kepribadian anak. Tumbuh kembang anak yaitu dialami pada masa – masa usia dini, usia dini disebut juga usia emas (*golden age*)”.¹⁵

Dapat kita ambil dari penjelasan di atas tergambar bahwa anak usia dini adalah “anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tentang Sisdiknas pasal 28 ayat 1 yaitu pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Sedangkan jenjang pendidikan dasar dimulai pada usia 7 tahun”.¹⁶

Salah satu filsuf yang mendasari teori maturisional yang berpendapat bahwa pengaruh terhadap perkembangan anak adalah berasal dari diri anak itu sendiri juga berkembang secara alami yaitu Jean Jacques Rousseau. Kemudian pendidikan harus membiarkan anak berkembang tanpa intervensi dengan cara tidak membandingkan anak yang satu dengan anak yang lain. Pada pemikirannya Rousseau mempunyai anggapan bahwa anak lahir dalam keadaan baik, justru yang membuat anak menjadi jahat adalah lingkungan.¹⁷

Agama berasal dari bahasa Sansekerta yang menurut asal katanya tidak berasal dari kata Arab yang menyiratkan tidak bergejolak. Agama berasal dari dua suku kata yaitu *a* yang menyiratkan tidak dan *gama* yang menyiratkan

¹⁵ Khadijah, *Pendidikan Prasekolah* (Medan: Perdana Publishing, 2016). 3.

¹⁶ Khairina, *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini Raudhatul Athfal* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 15.

¹⁷ Maisarah, *Matematika dan Sains Anak Usia Dini* (Medan: Akasha Sakti, 2018), 11.

penuh gejolak.¹⁸ Karena tafsir agama tidak mungkin dibahas berdasarkan ayat-ayat Al-Qur'an yang Tuhan wahyukan dalam bahasa Arab, selain kata agama tidak ada dalam bahasa Arab. Dalam ungkapan, agama benar -benar setara dengan kata addin, untuk seluk -beluk tambahan kami menetapkan makna agama. Agama adalah untuk mempercayai kehadiran alam yang tahu, mengendalikan, membuat, dan mengarahkan alam semesta dan yang telah memberikan kepada orang -orang sebagai orang yang mendalam, dengan tujuan orang dapat hidup untuk terus berkembang. Referensi kata Indonesia mengatakan, agama adalah kerangka kerja, pedoman keyakinan dengan pelajaran bantuan dan komitmen yang terkait dengan komitmen itu.¹⁹ Sedangkan pengertian agama menurut Arifin dibagi menjadi 2 aspek,²⁰ yaitu:

1. Pandangan abstrak (individu manusia). Agama berisi pemahaman cara berperilaku manusia yang jenuh dengan kualitas ketat sebagai getaran batin yang mengelola dan memindahkan cara berperilaku hubungan masyarakat dengan alam sekitarnya.
2. Aspek obyektif (*doktriner*). Agama dalam pengertian ini mengandung nilai-nilai ajaran Tuhan yang bersifat Ilahi (dari Tuhan) yang menuntun orang-orang berakal budi ke arah ikhtiar untuk mencapaikesejahteraan hidup di dunia dan memperoleh kebahagiaan hidup di akhirat.²¹

Dalam kamus bahasa indonesia kontemporer, perkembangan adalah perihal berkembang. Selanjutnya, kata berkembang diartikan mekar, terbuka,

¹⁸ Dadang Kahmad, *sosiologi agama*, cet. 2 (Bandung :PT. RosdaKarya, 2002), 13.

¹⁹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi kedua, Cet. IV (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), 10.

²⁰ Farida, Saliyo, *Tehnik Layanan Bimbingan dan Konseling Islam* (Kudus: STAIN Kudus, 2008), .37

²¹ Ibid.

membentang, menjadi besar, luas, banyak dan menjadi bertambah sempurna dalam hal kepribadian, pikiran, pengetahuan dan lain sebagainya. Sedangkan pengertian perkembangan menurut istilah asingnya adalah *development*, merupakan rangkaian perubahan yang bersifat progresif dan teratur dari fungsi jasmaniah dan rohaniah, sebagai akibat kerjasama antara kematangan (*maturation*) dan pelajaran (*learning*).²²

Perlu kiranya dilakukan penelitian karena mengingat berdasarkan prasarvei berupa observasi di lapangan. Peneliti terkesan untuk meneliti tentang Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak Usia Dini Di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dilakukan dengan cara merumuskan judul dengan lengkap. Rumusan masalah juga mempertegas masalah yang akan diteliti.

Dari paparan latar belakang diatas maka dari itu penulis memberi kesimpulan bahwa rumusan masalah yang dapat diambil:

1. Adakah Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak Usia Dini di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan?
2. Seberapa besar Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak Usia Dini di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan?

²² Romlah, *Psikologi Pendidikan* (Malang : Universitas Muhammadiyah Malang , 2004), 90-91.

C. Tujuan Penelitian

Rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh oleh peneliti setelah penelitian selesai adalah merupakan tujuan penelitian. Sebenarnya apabila dilihat dari isinya yaitu sesuatu yang ingin dicapai oleh peneliti, yang merupakan tujuan penelitian, adalah sama dengan jawaban yang dibutuhkan dalam problematika penelitian.

Jadi artinya peneliti harus mengetahui tujuan dari penelitian yang akan diteliti dengan menunjukkan tujuan tersebut. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya Pengaruh Penggunaan gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak usia dini di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Penggunaan gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak Usia Dini di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan.

D. Asumsi Penelitian

Anggapan dasar atau postulat tentang suatu masalah berkenaan dengan masalah penelitian yang kebenarannya sudah diterima oleh peneliti adalah asumsi penelitian.²³ Asumsi ini mengatakan bahwa dampak gadget dapat mempengaruhi pada perkembangan keagamaan anak usia dini.

²³ IAIN Madura 2020, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* (Pamekasan: Institut Agama Islam Negeri Madura, 2020), 17.

E. Hipotesis Penelitian

Jawaban atau dugaan sementara yang mungkin benar dan salah suatu penelitian adalah hipotesis penelitian, Dan peneliti menggunakan hipotesis alternatif yang hasilnya bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Penggunaan gadget terhadap perkembangan keagamaan anak usia dini di dusun burajah desa kertagena tengah kecamatan kadur kabupaten pamekasan.
2. Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak Usia Dini di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan Sangat tinggi.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang ingin didapat dari penelitian ini antara lain, yaitu kegunaan secara teoritik dan secara praktis.

1. Secara Teoritik

Penelitian yang diteliti diharapkan dapat memberi wawasan keilmuan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya akan pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan keagamaan anak usia dini di dusun burajah desa kertagena tengah kecamatan kadur kabupaten pamekasan. Dan juga diharapkan dengan adanya penelitian ini bisa memberikan kesadaran tentang pentingnya pengaruh penggunaan gadget pada perkembangan keagamaan anak usia dini.

2. Secara Praktis

a. Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini akan menjadi dasar pertimbangan dan masukan tentang betapa pentingnya pengaruh penggunaan gadget. Karena sangat erat hubungannya terhadap perkembangan keagamaan anak didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini akan menjadi masukan bagi guru di dusun burajah desa kertagena tengah dalam membangun dan meningkatkan perkembangan keagamaan.

c. Bagi Murid

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi bagi anak untuk meningkatkan perkembangan keagamaan.

d. Bagi Wali Murid dan Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa bermanfaat bagi masyarakat khususnya bagi wali murid dalam memberi dukungan kepada putra-putrinya agar senantiasa memiliki perkembangan keagamaan yang tinggi dan diharapkan untuk lebih memperhatikan putra-putrinya dalam meningkatkan pengaruh penggunaan gadget.

e. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menjadi pedoman serta sebagai bahan pijakan untuk meningkatkan pengaruh penggunaan gadget.

f. Bagi Perpustakaan IAIN Madura

Hasil penelitian ini semoga menjadi salah satu ilmu pengetahuan yang bermanfaat dan menambah koleksi di perpustakaan pada umumnya, sehingga menjadi bahan kajian untuk kalangan dosen dan mahasiswa, baik dijadikan sebagai bahan kajian pembelajaran maupun kajian pengajaran dalam perkuliahan ataupun dalam kepentingan penelitian yang selanjutnya.

G. Ruang Lingkup Penelitian

1. Variabel Penelitian

Segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya adalah variabel penelitian.²⁴ Dalam penelitian ini jika melihat dari segi judul serta rumusan masalah, maka variabel yang dapat ditempuh meliputi:

a. Variabel Bebas

Variabel bebas juga disebut variable pengaruh yang biasanya disingkat dengan variable X.²⁵ Variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terikat adalah variabel bebas.²⁶ Dalam penelitian ini, variabel bebasnya adalah Pengaruh Penggunaan gadget.

²⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 38.

²⁵ Tlus Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan* (Malang: UMM Press, 2015), 4.

²⁶ Wiratna Sujarweni, *Metode Penelitian* (Yogyakarta, Pustaka Baru Press, 2014), 86.

b. Variabel Terikat

Variable terikat disebut juga dengan variable tergantung yang biasa disingkat dengan variable Y.²⁷ Variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas adalah Variabel terikat.²⁸ Dalam penelitian ini variabel terikat adalah perkembangan keagamaan anak usia dini.

Data dan variabel selalu berkaitan erat, istilah data dan variabel sering dipertukarkan bahkan juga sering dipersamakan. Apabila seorang menyebut variabel maka dalam pemikirannya juga bermaksud menyebut pada data. Begitu juga sebaliknya, apabila menyebut data tersirat juga maksudnya untuk menunjuk pada suatu variabel.²⁹

2. Subjek Penelitian

Individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian adalah subjek penelitian menurut (Idrus, 2009). Sedangkan istilah lain misal orang yang memberi respons atas suatu perlakuan yang diberikan kepadanya adalah subjek penelitian sedangkan responden, yaitu Subjek yang akan diambil pada penelitian ini adalah orang tua dari anak usia dini di dusun burajah desa kertagena tengah..

3. Lokasi Penelitian

Penelitian ini diteliti di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan .

²⁷ Winarsunu, *Statistik dalam Penelitian Psikologi Pendidikan*, 4.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, 61.

²⁹ Ibid. 5.

Pembatasan terhadap masalah ini sangat diperlukan supaya permasalahan tetap fokus dan tidak meluas, sehingga tujuan dari penelitian ini bisa di capai. Mencantumkan batasan –batasan masalah dengan jelas sehingga dapat menemukan masalah yang masuk kedalam ruang lingkup masalah. Untuk itulah, peneliti membatasi pada bahasan mengenai Pengaruh Penggunaan gadget pada perkembangan keagamaan anak usia dini di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan.

Sesuatu yang dapat memberikan arahan agar terhindar dari pengumpulan data yang tidak perlu dan penelusuran kepustakaan juga bisa dilakukan secara lebih terfokus dinamakan ruang lingkup penelitian.

H. Definisi Istilah

Penulis menganggap perlu memberikan penjelasan dan batasan istilah dalam judul sesuai dengan apa yang peneliti maksud demi untuk menghindari pemahaman yang salah dari masing-masing pembaca,.

1. Gadget

Alat komunikasi modern yang memiliki berbagai fungsi canggih disebut Gadget. Alat ini juga diartikan sebagai alat elektronik kecil yang memiliki kegunaan khusus dengan unit kerja yang luas.³⁰

2. Keagamaan

Merupakan keyakinan yang diakui oleh seluruh manusia dengan mempercayai akan adanya sesuatu kekuatan yang lebih besar dari manusia,

³⁰ Putri Hana Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Pada anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, No. 01 Vol. 1 (Riau: PGSD FIP Universitas Pahlawan Ruanku Tambusai, 2017), 3.

yakni kekuatan yang Maha Besar yang menjadikan manusia bergantung kepada-Nya dan menjadikan manusia menyembah..³¹

3. Anak Usia Dini

Anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun disebut juga Anak Usia Dini, usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, usia dini disebut juga dengan usia emas (*golden age*)³².

I. Kajian Penelitian Terdahulu

Supaya gampang dalam kajian ini, maka peneliti mengambil penelitian terdahulu yang sedikit mirip dengan apa yang diteliti. Sehingga tidak terjadi kesamaan dan kerancuan dengan hasil yang diperoleh. Penelitian mengenai kecerdasan emosional telah dilakukan oleh beberapa kalangan yaitu sebagai berikut:

1. Milana Abdillah Subarkah yang judul jurnalnya, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak”³³ menyimpulkan bahwa Orang tua tidaklah mudah di era globalisasi informasi seperti sekarang ini. Orang tua berperan penting terhadap perkembangan anaknya, apalagi di zaman yang semakin canggih dengan gadget yang mereka punya. Gadget memang dibutuhkan untuk sarana komunikasi. Akan tetapi anak harus selalu dilakukan pengawasan serta bimbingan dari orang tua. Karena jika orang tua terbuai

³¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *KBBI* (Jakarta :Balai Pustaka), 10.

³² Khadijah, *Pendidikan Prasekolah* (Medan: Perdana Publishing, 2016), 3.

³³ Milana Abdillah Subarkah, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak,” Vol. 15 No.1 *Rausyan Fikr*. (Maret 2019) ISSN. 1979-0074 e-ISSN. 977258059418.7

dengan anak yang bisa bermain gadget bisa- bisa anak hanya bisa bermain gadget dan tidak bisa berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Sebisamungkin orang tua mengenalkan gadget pada anak dan juga mengenalkan budaya atau tradisi dalam artian menghormati dan sopan dalam bermasyarakat. Sehingga peran anak di masa yang mendatang menjadi lebih baik.

Letak persamaannya adalah sama-sama menggunakan Gadget sebagai subjek penelian dan perbedaannya terletak pada objek penelitian serta lokasi penelitian, jurnal tersebut meneliti tentang perkembangan anak sedangkan peneliti meneliti tentang perkembangan keagamaan anak usia dini.

2. Denak Sintia Rahmawati dengan Skripsi yang berjudul, “ Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten)”.³⁴ menyimpulkan bahwa sebagai orang tua yang bijak, orang tua harus memberikan batasan waktu terhadap anaknya dalam menggunakan gadget, dampingi anak saat bermain gadget, memberikan pengertian tentang dampak positif dan negatif alat elektronik sehingga anak bisa paham mana yang baik dan mana yang buruk serta harus dipantau kegiatan anak setiap hari.

Letak persamaannya adalah sama-sama menggunakan Gadget sebagai subjek penelitian dan perbedaannya terletak pada objek penelitian serta lokasi penelitian, skripsi tersebut meneliti tentang akhlak anak

³⁴ Denak Sintia Rahmawati, *Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak Studi Kasus Di SD N 01 Kebonharjo, Klaten* (Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia, 2018).

sedangkan peneliti meneliti tentang perkembangan keagamaan anak usia dini.

3. A. Daniansyah dengan Skripsi yang berjudul, “ Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja Di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran ”.³⁵ menyimpulkan bahwa sebaiknya orang tua mengenalkan gadget pada remaja dan juga mengenalkan tatacara menghormati dan sopan santun dalam bermasyarakat. Gadget memang berbahaya terhadap perkembangan mental keagamaan remaja juga sangat berdampak terhadap mental keagamaan remaja.

Letak persamaannya adalah sama –sama menggunakan Gadget sebagai subjek penelitian dan perbedaannya terletak pada objek penelitian serta lokasi penelitian, skripsi tersebut meneliti tentang mental keagamaan remaja sedangkan peneliti sendiri meneliti tentang perkembangan keagamaan anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dipaparkan diatas, dapat disimpulkan bahwa penelitian yang telah peneliti laksanakan mempunyai perbedaan dengan penelitian yang sebelumnya. Dalam skripsi ini peneliti melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak Usia Dini Di Dusun Burajah Desa Kertagena Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan., penelitian ini difokuskan kepada pengamatan mendalam tentang Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Keagamaan Anak Usia Dini Di Dusun Burajah Desa Kertagena

³⁵ A. Daniansyah, *Gadget Dan Bahayanya Terhadap Mental Keagamaan Remaja Di Dusun Suka Karya Desa Way Harong Kecamatan Way Lima Kabupaten Pesawaran* (Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan, 2019).

Tengah Kecamatan Kadur Kabupaten Pamekasan. Selain itu dapat dilihat dari perbedaan penelitian baik dari subjek, objek maupun waktu juga tempat penelitian.