

**SKRIPSI**  
**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP NILAI**  
**AGAMA DAN MORAL ANAK PADA KELOMPOK**  
**B DI TK PGRI 1 LAWAWOI**



**Oleh**

**ALDA**

**NIM: 18.1800.020**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**  
**FAKULTAS TARBIYAH**  
**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)**  
**PAREPARE**

**2023**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP NILAI  
AGAMA DAN MORAL ANAK PADA KELOMPOK  
B DI TK PGRI 1 LAWAWOI**



**Oleh**

**ALDA**

**NIM: 18.1800.020**

Skripsi Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
pada program Studi Pendidikan Anak Usia Dini  
Institut Agama Islam Negeri Parepare

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2023**

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP NILAI  
AGAMA DAN MORAL ANAK PADA KELOMPOK  
B DI TK PGRI 1 LAWAWOI**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disusun dan diajukan oleh

ALDA  
NIM: 18.1800.020

PAREPARE

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI  
FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE**

**2023**

### PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING

Judul Proposal Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama dan Moral Anak Pada Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi)

Nama Mahasiswa : Alda

NIM : 18.1800.020

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor 1211 Tahun 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing Utama : Bahtiar,S. Ag., M.A.



NIP : 19720505 199803 1 004

Pembimbing Pendamping : Muhammad Ahsan, M.Si.



NIP : 19720304200312 1 004

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah,



Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP.19830420 200801 2 010

### PENGESAHAN KOMISI PENGUJI

Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama dan Moral Anak Pada Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi)

Nama Mahasiswa : Alda

Nomor Induk Mahasiswa : 18.1800.020

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Dasar Penetapan Pembimbing : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah Nomor 1211 Tahun 2021

Tanggal Kelulusan : 13 Februari 2024

Disetujui oleh Komisi Penguji

Bahtiar,S. Ag., M.A.	(Ketua)	(.....)
Muhammad Ahsan, M. Si.	(Sekretaris)	(.....)
Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A.	(Anggota)	(.....)
Syarifah Halifah, M.Pd.	(Anggota)	(.....)

Mengetahui:

Dekan Fakultas Tarbiyah,



Dr. Zulfah, M.Pd.  
NIP.19830420 200801 2 010

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Swt. Karena rahmat dan ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama dan Moral Anak pada Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi*” ini dengan baik dan tepat waktu sebagai syarat untuk meraih gelar S1. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda tercinta kita, Nabi Muhammad Saw, yang selalu kita nanti-nantikan sya’faatnya di akhirat nanti.

Rasa syukur dan terimah kasih penulis haturkan yang setulus tulusnya kepada kedua orang tua yang saya hormati dan saya cintai ayahanda saya Sudirman Nusu dan ibunda saya Nurmi Tjunde yang telah memberikan saya kasih sayang yang tiada tara serta doa yang tulus, sehingga penulis mendapatkan kemudahan dalam penyelesaian tugas akademik tepat pada waktunya.

Penulis telah menerima banyak bimbingan dan bantuan serta arahan dari bapak Bahtiar, S.Ag.,M.A. selaku pembimbing I dan bapak Muhammad Ahsan, M.Si. selaku pembimbing II, atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, penulis ucapkan banyak terima kasih. Dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ada bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Dr. Hannani, M.Ag selaku Rektor IAIN Parepare yang telah bekerja keras mengelola pendidikan di IAIN Parepare.
2. Dr. Zulfah, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah atas pengabdianya telah menciptakan suasana pendidikan yang positif bagi mahasiswa.
3. Novita Ashari, S.Psi., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.

4. Kepada Dosen Penguji Bapak Dr. Muh. Dahlan Thalib, M.A dan Ibu Syarifah Halifah, M.Pd atas bimbingan dan arahan selama proses penelitian dilakukan.
5. Kepada Dosen Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang telah banyak memberikan arahan selama penulis menempuh studi di IAIN Parepare.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen pada Fakultas Tarbiyah yang selama ini telah mendidik penulis hingga dapat menyelesaikan studinya.
7. Kepala perpustakaan IAIN Parepare yang telah membantu dalam pencarian referensi skripsi ini.
8. Segenap staf dan karyawan fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, atas segala arahan dan bantuannya.
9. Para peserta didik di TK PGRI 1 Lawawoi yang telah bersedia di teliti.
10. Kepada Sahabat penulis yaitu: Fitri Handayani, S.Pd., Wanda Mayranda, S.Pd., Sitti Aisyah, S.Pd., Aulia Qisti Arini, S.Pd., yang telah berjuang menemani penulis hingga dapat menyelesaikan studi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna dan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini, penulis juga berharap semoga skripsi ini bernilai ibadah disisi-Nya dapat bermanfaat sebagai referensi bacaan bagi orang lain, khususnya bagi mahasiswa IAIN Parepare.

Aamin ya rabbal' alamin.

Parepare, 01 Februari 2023

10 Rajab 1444 H

Penulis,



Alda  
NIM 18.1800.020

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Alda  
Nomor Induk Mahasiswa : 18.1800.020  
Tempat Tanggal Lahir : 13 September 2000  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Fakultas : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama dan Moral Anak pada Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar benar hasil karya sendiri dan jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan plagiat atas keseluruhan skripsi, kecuali tulisan sebagai bentuk acuan atau kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang lazim, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Parepare, 01 Februari 2023  
Penyusun,



Alda  
NIM 18.1800.020

## ABSTRAK

**Alda.** *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama dan Moral Anak pada Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi* (dibimbing oleh Bahtiar dan Muhammad Ahsan)

Penggunaan Gadget menjadi salah satu problematika dalam dunia pendidikan dini, banyaknya dampak negatif yang ditimbulkan dari kecanduan penggunaan Gadget pada anak. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama dan moral anak.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus dengan jumlah narasumber yaitu sebanyak 5 orang yaitu guru dan orang tua dengan objek pengamatan anak di Kelompok B TK PGRI 1 Lawawoi. Teknik analisis data yang digunakan ialah analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi dilakukan hanya pada lingkungan luar sekolah, anak tidak diperbolehkan untuk menggunakan Gadget selama berada di dalam lingkup sekolah, penggunaan Gadget dilakukan secara intens/sering dan tidak mengenal waktu dengan tingkat kecanduan penggunaan yang tinggi. Penggunaan Gadget dilakukan tidak dengan pengawasan orang tua dan dilakukan baik itu sendiri maupun secara berkelompok anak di TK PGRI 1 Lawawoi. 2) Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi menunjukkan bahwa dengan penggunaan Gadget yang berlebihan memberikan dampak pada kebiasaan anak dalam hal ibadah, dampak yang ditimbulkan ialah kurangnya semangat ibadah anak dan tidak lagi mengenal waktu ibadah ketika menggunakan Gadget mereka serta pemahaman agama yang tidak lagi diperdulikan. 3) Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi menunjukkan bahwa dengan penggunaan Gadget yang berlebihan memberikan dampak pada aspek sopan santun yaitu anak tidak lagi bertutur kata yang sopan saat menggunakan Gadget serta kedisiplinan anak tidak lagi teratur baik itu waktu belajar maupun ibadah serta tidak menunjukkan sikap menghargai/menghormati orang lain. Aktivitas anak tidak menunjukkan cerminan moral yang semestinya dalam aturan pendidikan nilai moral anak.

**Kata Kunci:** Penggunaan *Gadget*, Nilai Agama dan Moral, Anak Usia Dini.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGANTAR.....	ii
PERSETUJUAN KOMISI PEMBIMBING .....	iii
PENGESAHAN KOMISI PENGUJI.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	vii
ABSTRAK .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Kegunaan Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Tinjauan Penelitian Relevan.....	8
B. Tinjauan Teoritis .....	11
1. Konsep Gadget.....	11
2. Nilai Agama .....	18
3. Nilai Moral.....	20
4. Faktor – Faktor Pengaruh Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini	29
5. Anak Usia Dini.....	33
C. Definisi Operasional.....	40
D. Bagan Kerangka Pikir .....	41

BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	42
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	42
C. Fokus Penelitian.....	43
D. Jenis dan Sumber Data.....	43
E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	44
F. Uji Keabsahan Data.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	50
A. Hasil Penelitian .....	50
1. Penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.....	51
2. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.....	54
3. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.....	58
B. Pembahasan.....	61
1. Penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.....	61
2. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.....	62
3. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.....	64
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA .....	LXVIII
LAMPIRAN.....	LXXII
BIODATA PENULIS .....	XCIII

## DAFTAR TABEL

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
4.1	Hasil Observasi Awal	51



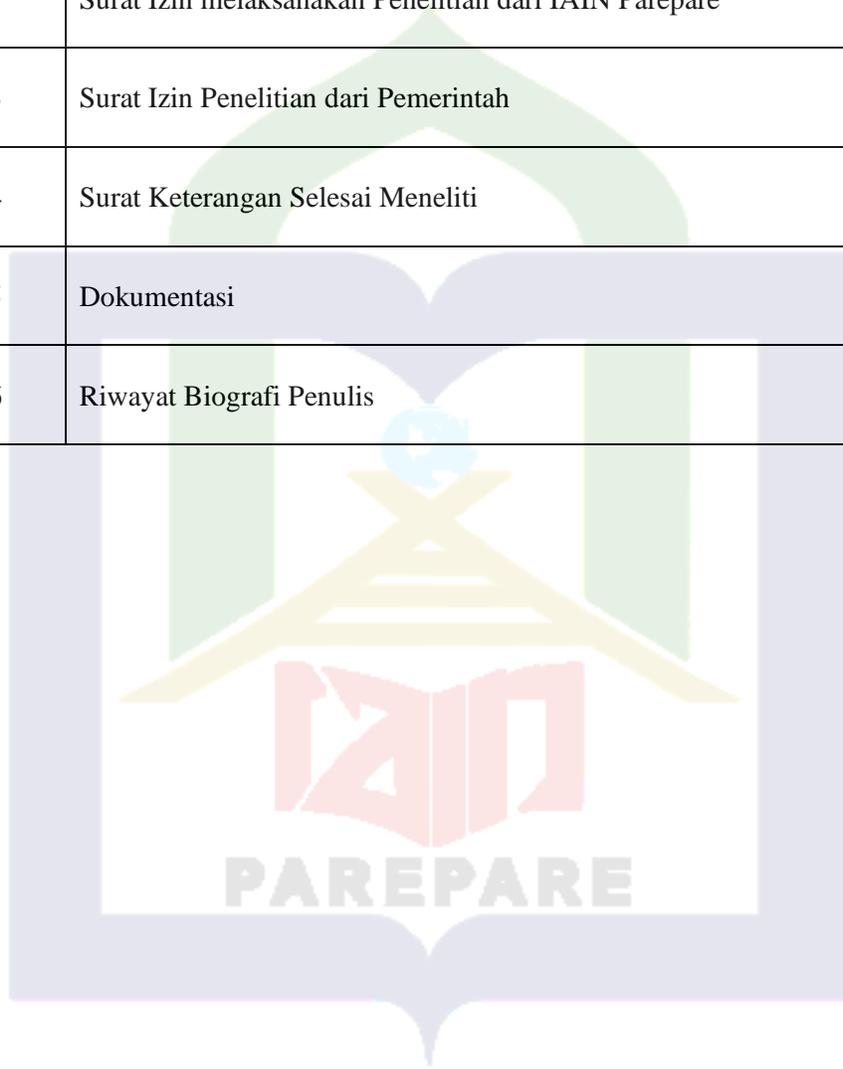
## DAFTAR GAMBAR

No Tabel	Judul Tabel	Halaman
2.1	Kerangka Pikir	41



## DAFTAR LAMPIRAN

No Lampiran	Lampiran Lampiran
01	Surat Izin melaksanakan Penelitian dari IAIN Parepare
03	Surat Izin Penelitian dari Pemerintah
04	Surat Keterangan Selesai Meneliti
05	Dokumentasi
06	Riwayat Biografi Penulis



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang maju membuat pada akhirnya orang menjadi penemuan dalam sebuah teknologi yang harapan kedepannya hal tersebut menjadi membuat ruang gerak serta ruang lingkup setiap individu akan semakin mudah. Sebuah implementasi perkembangan teknologi tersebut dengan adanya telepon genggam (HP) yang biasa disebut juga dengan smartphone.

Penggunaan teknologi Gadget saat ini bukan lagi menjadi hal yang mengherankan, justru manusia sangat bergantung dengan Gadget tersebut. Terlebih lagi karena adanya pandemic COVID-19 yang memaksa manusia untuk bisa beradaptasi dengan situasi keadaan new normal. Perubahan kegiatan manusia yang menjadi tidak biasa tersebut, yang dimana pada kegiatan selama pandemic bergantung pada agenda daring, bahkan juga belajar juga dari jarak jauh tanpa ada tatap muka. Hal yang merubah kebiasaan menjadi daring tersebut menjadi pemicu dari meningkatnya penggunaan internet dan juga Gadget.

Dibuktikan dari data statistik telekomunikasi Indonesia bahwa persentase dalam penggunaan internet yang kemudian terdapat perkembangan pada beberapa indikator pemanfaatan teknologi di Indonesia memperlihatkan bahwa perkembangan indikator teknologi yang paling pesat terlihat pada penggunaan internet yang mencapai angka 78,18%. Pada tahun 2018 mengalami peningkatan dari sekitar

25,84% menjadi 50,92%. Pada tahun 2020, penggunaan Gadget mengalami peningkatan mencapai 62,84%.<sup>1</sup>

Gadget sendiri adalah sebuah teknologi yang populer hingga saat ini, tidak untuk orang dewasa saja, tapi bagi anak-anak. Dimana banyak-banyak produk-produk Gadget yang menjadikan anak sebagai konsumen aktif penggunaan Gadget. Perangkat Gadget sendiri yaitu istilah asing yang memiliki arti dalam Bahasa Indonesia sebagai perangkat elektronik dalam ukurannya yang kecil, dan tentunya memiliki berbagai fungsi khusus bagi para penggunanya. Saat ini yang menggunakan perangkat tersebut bukan lagi harus dari orang yang bekerja, namun semua kalangan, mulai dari anak usia dini bahkan sudah menggunakannya dalam kehidupan sehari-harinya. Tentunya, untuk menghabiskan banyak waktu agar tidak merasa jenuh. Namun perlu diingat bahwa Gadget masih memiliki banyak manfaatnya dalam berbagai aspek.<sup>2</sup>

Pada usia 0-6 tahun, seluruh aspek perkembangan intelektual yaitu kecerdasan intelektual, emosional dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, yang mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya. Survei 3 tahun yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan bahwa hanya 17,66% anak-anak di Indonesia yang senang membaca atau belajar, selebihnya lebih suka menonton TV atau bermain Gadget hiburan seperti kartun, sinetron atau video di youtube. Orang tua saat ini menggunakan berbagai fitur dan aplikasi menyenangkan untuk menemani anak sehingga orang tua dapat melakukan aktivitas hariannya.

---

<sup>1</sup>Badan Pusat Statistik, “Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020,” accessed July 13, 2022, <https://www.bps.go.id/publicatio/2021/10/11/e03aca1e6aee660328/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>.

<sup>2</sup> Fathoni, A. R. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. 2017.

Anak-anak sangat pandai memanipulasi Gadget. Orang tua melihat Gadget sebagai alat yang aman dan mudah untuk mengawasi teman bermain. Maka peran orang tua kini telah tergantikan oleh Gadget yang seharusnya menjadi teman bermain.<sup>3</sup>

Orang tua juga merupakan orang terdekat anak yang lebih banyak menghabiskan waktu dengan anak-anak di rumah memiliki tugas untuk mengontrol dan mengawasi penggunaan Gadget oleh anak-anak, memilih konten mana saja yang boleh dilihat anak dan mana yang tidak boleh dan memastikan bahwa konten yang dilihat sesuai dengan usia anak tidak mengandung pornografi atau kekerasan juga penggunaannya tidak melebihi batas waktu yang diperbolehkan. Akan tetapi, ditemukan masih banyak dari kalangan orang tua yang dengan mudahnya memberikan Gadget pada anak-anak, sebagai media bermain bahwa Gadget kepada anaknya daripada melihat anaknya menangis atau juga sebagai pengganti pengasuh anaknya karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja.

Penggunaan Gadget dapat berdampak negatif pada pola perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari. Anak cenderung menggunakan Gadget secara terus-menerus sehingga menjadi tergantung pada Gadget sebagai aktivitas yang diperlukan dan sering dilakukan anak. Gadget merupakan media modern dan dapat dipahami sebagai barang yang sangat penting yang dapat digunakan dalam segala kehidupan seperti perangkat elektronik lainnya, Gadget adalah pedang bermata dua, jika digunakan dengan benar akan bermanfaat bagi orang dewasa dan Anak-anak membawa manfaat. Beberapa kasus tentang dampak negatif smartphone ini kerap menghantui anak-anak. Mulailah dengan kecanduan internet, game, dan pornografi. Mereka menyukai

---

<sup>3</sup> Chusna, P. A. *Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak* (Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Moral Keagamaan, 2017)

keasyikan menggunakan smartphone saat beraktivitas di rumah, di sekolah, dan saat bermain game, sehingga beberapa anak cenderung merasa lebih asik saat bermain game di smartphone dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Kebanyakan orang tua mengizinkan anak-anaknya untuk memainkan Gadget meski tanpa pengawasan, yang dimana seharusnya orang tua harus berhati – hati dalam menyuguhkan Gadget pada anak, karena Gadget dapat mengeluarkan radiasi. Radiasi tersebut sangat membahayakan buat anak terutama untuk tumbuh kembang otak anak tersebut. Dengan sering orang tua membiarkan anak memainkan Gadget apakah itu termasuk salah satu tindakan yang baik atau tidak buat sistem perkembangan anak dan karakter anak tersebut, fungsi pengawasan sebaiknya konsisten orang tua dan harusnya memberikan penjelasan fungsi Gadget agar menghindari anak bermain gadget sendirian. Orang Tua juga memberi aturan batas waktu saat bermain Gadget. Banyak anak yang selalu bermain Gadget tanpa adanya batasan dari segi waktu, sehingga ada perubahan perilaku dan karakter anak tersebut karena menirukan apa yang anak tersebut sering lihat dari Gadgetnya.

Ada beberapa dampak positif atas kehadiran teknologi di dalam pola pikir anak yaitu membantu anak agar bisa mengontrol motorik dan juga strategi dalam sebuah permainan. Selain itu, kemampuan dari otak kanan akan berkembang untuk menjadi alat pengawasan yang lebih baik lagi. Dibalik positif, ada dampak negatifnya dari perangkat teknologi tersebut, diantaranya perkembangan anak terpengaruh karena radiasi yang dikhawatirkan merusak jaringan otak dan jaringan syaraf jika keseringan bermain Gadget. Keseringan bermain Gadget nantinya akan membuat

sosialisasi anak dengan teman sebayanya berkurang, yang dapat menimbulkan sifat apatis terhadap lingkungan sekitarnya.

Perkembangan nilai-nilai agama dan moral pada anak usia dini terjadi melalui kegiatan pembiasaan rutin dan keteladanan yang dilakukan anak sehari-hari, sehingga penting bagi pendidik untuk merancang kegiatan pembelajaran yang lebih terprogram, terutama yang berkaitan dengan media dalam pembelajarannya. Hal ini sangat berdampak karena pembelajaran PAUD masih bermain dengan program-program yang memasukkan hal-hal yang menyenangkan dan menarik bagi anak. Media berguna untuk perkembangan dalam tumbuh kembang anak.

Menurut Erna Purba, perkembangan dari aspek nilai agama dan juga moral anak usia dini, sifatnya imitasi, yaitu ada kecenderungan untuk meniru dari sikap, tingkah laku, cara pandang, dan juga pola pikir dari orang sekitarnya. Internalisasi anak merupakan upaya si anak dalam bergaul dengan teman sebayanya akan mendapatkan pengaruh. Sehingga anak cenderung akan membentuk apakah menjadi orang yang introvert ataupun ekstrover berdasarkan dari reaksi anak dan juga pengalaman.<sup>4</sup>

Tahapan perkembangan dari moral anak menurut pandangan Asti Isnawati, ada difase pra konvensional dengan karakteristik dari perilaku si anak yang dilandasi oleh implus biologis dan sosial. Sehingga, dapat penulis ambil kesimpulan yaitu dalam perkembangan moral serta agama anak yang dalam rentang usia 5–6 tahun merupakan kemampuan untuk berinteraksi pada tingkah laku, baik yang sesuai dengan norma yang kemudian menghadirkan persepsi penilaian dari baik dan

---

<sup>4</sup>Erna Purba, *Peningkatan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 4-6 Tahun* (Pg-Paud Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013)

buruknya sesuatu. Maka dari itu, sangat penting bagi guru dan orang tua untuk membimbing anak agar bisa menjalankan fungsi pengawasan dan pembatasan dalam menggunakan Gadget, agar hal tersebut tetap dapat mendukung daya tumbuh kembang anak.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK PGRI 1 Lawawoi sebagai data primer yaitu permasalahan pada anak kelompok B yaitu penggunaan Gadget, dimana anak menunjukkan sikap moral yang kurang baik dimana mereka tidak bertutur kata yang sopan kepada orang lain serta mereka tidak memperdulikan waktu ibadah mereka, kedua permasalahan tersebut merupakan bagian dari aspek nilai mroal dan agama. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Moral dan Agama Anak pada Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi*”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi ?
2. Bagaimana dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi ?
3. Bagaimana dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi?

---

<sup>5</sup>Asti Inawati. “Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini”  
(*Jurnal Pendidikan Anak* : Vol. 3 No. 1)

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.
2. Untuk mengkaji dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.
3. Untuk mengkaji dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegunaan yang diperoleh dalam pelaksanaan penelitian ini terbagi dua antara lain:

1. Kegunaan Teoritis
  - a. Kegunaan penelitian untuk orang tua, diharapkan dapat menjadikan sebuah acuan agar dapat melakukan antisipasi lebih lanjut terhadap anak dalam penggunaan Gadget.
  - b. Kegunaan penelitian untuk para peneliti supaya dijadikan tambahan wawasan ilmu pengetahuan dan sumbangan pikiran di penelitian yang nanti kedepannya dilakukan oleh peneliti lain.

2. Kegunaan Praktis

Dari segi praktis, diharapkan dapat menjadi sebuah masukan bagi pihak yang memiliki kepentingan serta peminat lainnya yang dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya oleh para mahasiswa yang memerlukan data terutama pada perpustakaan di IAIN Parepare.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Penelitian Relevan

Berkaitan dengan pelacakan penulis tentang penelitian relevan maka ditemukan beberapa penelitian sebagaimana terdapat pada tabel berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Judul	Nama	Perbedaan dan Persamaan
1.	Waspadaai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini	Putri Miranti dan Lili Dasa Putri, pada tahun 2021	Dari penelitian ini, dapat diketahui bahwa dampak penggunaan Gadget untuk anak-anak yang implementasinya tersebut juga menjadi tujuan dari penelitian tersebut. Hasil yang didapatkan yaitu perkembangan moral dari anak usia dini mendapatkan pengaruh dari Gadget. Dampak buruk yang ditimbulkan ada banyak hal yaitu, anak menjadi tertutup, sulit tidur, penyendiri, kekerasan. Perbedaan dari penelitian saat ini terletak pada objek penelitian yang memiliki fokus untuk perkembangan moral anak usia dini, jika penelitian kali ini fokusnya lebih kepada dampak moral dan agama. <sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Putri Miranti, Waspadaai Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini (Repositori: Depok: IHF)

Lanjutan Tabel 2.1

No	Judul	Nama	Perbedaan dan Persamaan
2	Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Moral Dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur	Andi Maryanto pada tahun 2019	<p>Penelitian ini memiliki tujuan agar dapat diketahui efek dalam menggunakan smartphone pada perkembangan moral anak berusia baligh di Desa Bandu Agung. Dari metode yang digunakan, didapatkan adanya dampak dari penggunaan ponsel pintar yang kemudian menjadi pengaruh dari perkembangan moral anak di usia baligh, diantaranya cara komunikasi antar teman sebayadan juga keluarga. Selain itu informasi yang ada pada ponsel pintar tersebut pun lebih dengan cepat menyebarkan. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan Gadget membuat anak-anak tersebut malas disuruh ngaji, lupa waktu shalat dan lebih memilih bermain ponsel meski posisi sudah did dalam mesjid. Perbedaan pada penelitian ini yaitu pada objek penelitian yang dimana objeknya fokus pada perkembangan moral anak dengan usia baligh, sedangkan penelitian yang saat ini dilakukan fokus pada anak dengan usia dini.<sup>7</sup></p>

<sup>7</sup> Andi Maryanto , Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Moral Dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur” (Yogyakarta: FIP UNY)

Lanjutan Tabel 2.1

No	Judul	Nama	Perbedaan dan Persamaan
3	Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang	Ratna Pardede dan Sri Watini pada tahun 2021	Tujuannya agar diketahui efek yang muncul akibat pemakaian Gadget yang dilihat dari negative ataupun positif dengan perkembangan emosional anak usia dini di TK Adifa Karang Mulya. Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, yang didapatkan bahwa ada 10 anak memakan Gadget dengan durasi 2 jam lebih sehari sehingga berdampak pada perkembangan emosi dan moral anak, terlebih lagi saat masa pertumbuhan. Anak menjadi susah diatur, tidak disiplin, dan lebih suka berbicara dengan Gadgetnya. Waktu belajar berkurang karena anak cenderung lebih suka main game dan menonton Youtube. Perbedaan dari penelitian ini yaitu objek penelitiannya lebih fokus pada perkembangan emosi anak, sedangkan penelitian ini lebih menekankan pada moral dan agama anak usia dini. Dari segi metode penelitian pun, penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif, sedangkan yang dilakukan adalah studi kasus. <sup>8</sup>

*Sumber Data : Hasil olah Penulis*

<sup>8</sup> Ratna Pardede, Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang” (Jakarta: Universitas Terbuka)

## **B. Tinjauan Teoritis**

### **1. Konsep Gadget**

#### **a. Pengertian Gadget**

Teknologi yang semakin berkembang memberikan banyak kemudahan pada manusia untuk melakukan banyak hal. Salah satu hasil dari adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi ialah Gadget. Gadget merupakan suatu istilah yang digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, contohnya smartphone, iphone, komputer dan tab. Smartphone menjadi salah satu jenis Gadget yang banyak digunakan oleh orang-orang, hampir setiap rumah memiliki smartphone.<sup>9</sup>

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara computer portable seperti notebook dan internet). Media memungkinkan seseorang untuk melakukan sebuah interaksi sosial, khususnya untuk kontak moral maupun berkomiikasi satu dengan yang lainnya tidaklah susah, hanya dengan menggunakan Gadget seseorang dapat berinteraksi satu dengan yang lainnya. Gadget menurut kamus berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Gadget merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna. Pada dasarnya, Gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup>Anggraeni, S. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. " (*Faletahan Health Journal*, vol 6 no.2 )

<sup>10</sup>M. Hafiz , *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, 2017)

Gadget menjadi sesuatu yang sangat disukai oleh banyak orang baik orang dewasa atau anak-anak karena kecanggihannya. Anak-anak dikenalkan oleh orang tuanya pada Gadget bahkan banyak yang sebelum anak mampu untuk berbicara dan membaca. Banyak dari kalangan orang tua yang memberikan tontonan yang menarik bagi anak-anak karena merasa konten itu cocok untuk anak atau ketika anak menangis, orang tua mendiamkannya dengan cara memberikan Gadget pada anak sehingga karena keseringan, makin lama anak menjadi ketagihan untuk melihatnya lagi.

Kebanyakan orang tua juga memberikan Gadget pada anaknya agar anak tidak mengganggu aktivitas yang sedang dilakukan oleh orang tua atau tidak bermain ke luar rumah. Penggunaan Gadget pada anak-anak ada batasannya agar tidak terjadi hal negatif yang dapat mengganggu perkembangan dan pertumbuhan anak-anak seperti yang dijelaskan oleh WHO bahwa ada batasan screen time atau durasi untuk melihat layar digital (Gadget, televisi, dan lain sebagainya) untuk anak dibawah 5 tahun. Lanca dan Saw menyatakan bahwa anak usia 1-6 tahun tidak boleh lebih dari satu jam.<sup>11</sup>

#### b. Macam-Macam Gadget

Berikut ini merupakan macam Gadget yang sering digunakan oleh anak-anak antara lain:

- 1) Smartphone
- 2) Laptop
- 3) Tablet PC

---

<sup>11</sup>Lanca & Saw, "The association between digital screen time and myopia: A systematic review. Ophthalmic and Physiological Optics"(Journal : vol 2 . 2020)

4) Vidio game atau konsul<sup>12</sup>

c. Fungsi Gadget

Gadget memiliki fungsi penting agar memudahkan segala pekerjaan kita. Adapun beberapa fungsi Gadget sebagai berikut:

- 1) Media komunikasi. Fungsi ini memungkinkan pengguna Gadget berkomunikasi tanpa adanya batasan ruang dan waktu.
- 2) Akses informasi. Gadget yang pada umumnya memberikan suatu layanan komunikasi juga memiliki fungsi untuk memberikan informasi yang terdapat di internet.
- 3) Media hiburan. Beberapa Gadget didesain khusus untuk demi hiburan. Hal ini bisa kita lihat munculnya beberapa Gadget yang berbasis game bagi anak-anak.
- 4) Gaya hidup. Gadget telah menjadi bagian terpenting bagi kehidupan manusia, boleh dikatakan ketika memiliki Gadget maka seseorang merasa dipengaruhi gaya hidup mereka.<sup>13</sup>

d. Dampak Positif Penggunaan Gadget

Penggunaan Gadget pada anak-anak memberikan dampak positif terhadap motorik dan kognitif anak selain itu juga bisa digunakan sebagai sarana hiburan dan melatih jiwa kompetisi pada anakanak. Manfaat atau dampak positif dari Gadget dapat dirasakan jika penggunaannya dilakukan dengan disertai kontrol, tidak berlebihan, pemilihan konten yang ditonton merupakan konten yang bersifat positif seperti berisikan informasi-informasi yang dapat memberikan pengetahuan baru,

---

<sup>12</sup>Derry dan Beranda, *Bila Si Kecil Bermain Gadget* (Bisakimia, 2014)

<sup>13</sup>Eka Anggreini, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak* (Jakarta: Serayu Publishing, 2019)

untuk anak-anak konten yang di lihatnya bisa berupa pembelajaran menarik mengenai cara berhitung membaca atau berisikan cerita dan lainnya.

- 1) Berpengaruh pada keterampilan motorik yang anak yang melibatkan otot kecil anak-anak. Contohnya saja yaitu gerakan bibir, gerakan jari dan juga pergelangan tangan. Bahkan, jari-jari anak terbukti lebih terlatih karena efek bermain Gadget.
- 2) Kemampuan kognitif yang berkaitan dengan cara berfikir, mengingat, penalaran, yang melibatkan banyak syaraf di otak menjadi terasah.<sup>14</sup> Maraknya aplikasi ataupun bido yang sifatnya menedukasi anak dengan mengembangkan kemampuan kognitif. Sehingga anak dapat lebih mendapatkan semangat untuk melatih kognitif mereka.
- 3) Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak, Gadget memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduhmelalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan.
- 4) Melatih kemampuan berkompetisi anak. Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam Gadget, ketika mereka bermain game yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

#### e. Dampak Negatif Penggunaan Gadget

Gadget juga memiliki dampak negatif bagi penggunanya terutama bagi anak usia dini yang masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, Gadget bisa

---

<sup>14</sup>Mardalena, K., Yuhasriati, & Amalia, D, “ Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuuk Aceh. “ vol 5 no. 1 (2020)

memberikan efek negatif terhadap motorik, kognitif, moral emosional anak. Warisya mengungkapkan bahwa Gadget memiliki hal negatif seperti maraknya penipuan di media massa kemudian banyaknya anak yang mengakami kecanduan dan bahaya dari radiasi yang dapat menyebabkan gangguan pada penglihatan.<sup>15</sup> Gadget dapat berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak, karakter, kualitas belajar anak, gangguan pemusatan, bahkan dapat menyebabkan depresi.

#### 1) Terhambatnya perkembangan bicara dan bahasa anak.

Kemampuan bicara berkaitan dengan kemampuan verbal untuk berkomunikasi dengan manusia sedangkan bahasa berkaitan dengan seluruh sistem komunikasi yang diucapkan secara verbal atau tulisan. Anak yang mengalami gangguan keterlambatan berbahasa mungkin hanya akan mampu menyambungkan satu dua kata saja, anak dengan keterlambatan bicara dapat menggunakan kata-kata atau frasa tetapi sulit untuk dimengerti, anak akan belajar berbicara dan berbahasa ketika berinteraksi dengan oranglain akan tetapi karena mereka lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar Gadget mereka menjadi jarang berinterkasi dengan oranglain berakibat pada kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak.

#### 2) Masalah belajar anak

Anak usia dini lebih cepat dalam menerima dan menyerap hal-hal baru. Jika mereka terlalu lama menghabiskan waktu dengan Gadget, waktu untuk berinteraksi dan belajar dengan orang tuanya terbatas padahal mereka butuh untuk berinteraksi dengan orang tua agar dapat mengetahui banyak kalimat baru dan belajar banyak hal dari lingkungannya. Gadget juga bisa membuat anak menjadi malas untuk belajar.

---

<sup>15</sup>Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar." (*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* : vol 3 no.4 2019)

3) Gangguan pemusatan atau yang lebih dikenal dengan ADHD (Attention Deficit/Hyperactivity Disorder).

Penggunaan Gadget tanpa adanya kontrol dari orang tua dengan penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan gangguan pada anak seperti sulit untuk fokus, gangguan perilaku, mudah gelisah dan perubahan perilaku ini menyebabkan anak sulit untuk belajar.<sup>16</sup> Anak-anak yang telah ketagihan untuk bermain Gadget kita dapat lihat bahwa mereka menjadi mudah gelisah, mudah marah apalagi saat merasa terganggu saat bermain Gadget atau tidak diijinkan untuk menggunakan Gadget.

4) Dampak negatif terhadap karakter

Penggunaan Gadget yang berbelebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap anak seperti kurangnya sopan santun terhadap orang tua sering berkata kasar, dampak negatif terhadap karakter anak bisa juga terjadi karena anak melihat konten-konten yang kurang baik seperti anak yang menonton video youtube orang-orang yang menggunakan bahasa yang agak kasar, menggunakan bahasa yang kurang baik dan kotor yang kemudian ditiru anak, maka kita dapat melihat bahwa orang tua tidak bisa membiarkan anak dengan bebasnya menggunakan Gadget karena dikhawatirkan melihat konten-konten yang dapat merusak karakter anak dan dapat terbawa di kehidupan nyata sampai anak dewasa nanti.

5) Depresi

Dampak negatif yang paling menakutkan dari penggunaan Gadget terhadap mental dan psikologis anak, yang bisa menyebabkan depresi. Penggunaan Gadget yang sering berlebihan atau sudah kecanduan dapat mengakibatkan penggunaannya sering

---

<sup>16</sup>Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Gaster." (2018)

merasa cemas apabila tidak ada Gadget dan mengakibatkan depresi pada penggunanya. Orang tua harus paham akan besarnya dampak negatif penggunaan Gadget yang dengan tidak adanya kontrol dari orang tua. Kesadaran orang tua akan pentingnya peran orang tua dapat membantu untuk mencegah timbulnya dampak negatif dan penggunaan Gadget oleh anak-anak. Meskipun banyak manfaat dari Gadget tetapi untuk anak usia dini Gadget masih tidak terlalu dibutuhkan, akan lebih baik jika anak bisa belajar dan bermain langsung dilingkungannya dari pada di depan Gadget. Menggunakan Gadget yang berlebihan mengakibatkan anak menjadi ketergantungan dan menjadi kebiasaan anak setiap harinya.<sup>17</sup>

#### f. Ciri-Ciri Anak Kecanduan Gadget

Kecanduan Gadget merupakan perilaku yang maladaptive dengan ciri penggunaan Gadget berlebihan, kesulitan untuk mengontrol dan mengganggu aktivitas sehari-hari.<sup>18</sup> Bukan hanya orang dewasa yang dapat mengalami kecanduan Gadget akan tetapi, anak-anak juga bisa mengalaminya ditambah lagi anak-anak masih belum dapat mengontrol keinginannya untuk untuk bermain Gadget, anak-anak belum cukup mengerti jika penggunaan Gadget yang berlebihan memiliki dampak yang kurang baik terhadap tubuhnya.

Ketergantungan Gadget pada anak-anak bisa terjadi akibat anak kurang dampingan dan control orang tua dalam penggunaan Gadget, karena kesibukan orang tua membiarkan anaknya untuk bermain Gadget sampai tidak disadari anak menjadi

---

<sup>17</sup>Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. "Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*. " (2021)

<sup>18</sup>Chasanah, A. M., & Kilis, G. " Adolescents' Gadget Addiction and Family Functioning. *Advances in SocialScience, Education and Humanities Research*. " (2018)

kecanduan Gadget. Young Sunita dan Mayasi menyatakan bahwa ciri-ciri anak yang mengalami kecanduan Gadget sebagai berikut.

- 1) Waktu bermain anak lebih banyak digunakan untuk bermain Gadget.
- 2) Tidak peduli dengan kebutuhan hidup lainnya yaitu menjadi malas makan dan mandi karena bermain Gadget.
- 3) Anak mengabaikan teguran dari orang disekitarnya. Kecanduan pada anak usia dini tidak dapat dihindari jika orang tua tidak mampu untuk mengontrol dan membimbing anak dalam menggunakan Gadget.
- 4) Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan Gadgetnya, dengan kata lain anak akan mencari cara apapun agar tetap bisa menggunakan Gadgetnya walaupun hingga mengganggu jam tidurnya.<sup>19</sup>

## 2. Nilai Agama

### a. Pengertian Nilai Agama

Secara etimologi nilai agama berasal dari dua kata yakni nilai dan Agama. Menurut Rokeach dan Bank berpedapat bahwa nilai merupakan suatu tipe keyakinan dimana seseorang bertindak atau menghindari suatu tindakan, atau mengenal sesuatu yang dianggap pantas atau tidak pantas. Adapun agama merupakan suatu sikap atau kepercayaan yang muncul didasarkan atas kepercayaan.<sup>20</sup>

Dari segi isi, agama terdiri dari seperangkap ajaran yang merupakan perangkat nilai-nilai kehidupan yang harus dijadikan acuan bagi pemeluknya dalam menentukan

---

<sup>19</sup>Bintoro, Y. C. “Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara” (Universitas Negeri Semarang, 2019)

<sup>20</sup>Asmaun Sahlan, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah* (Malang: UIN Maliki Press, 2010)

pilihan dan tinfakan dalam kehidupannya. Nilai ini secara umum disebut nilai agama.<sup>21</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil pengertian bahwa nilai agama adalah sejumlah aturan-aturan yang menjadi pedoman manusia aga dalam setiap tingkah lakunya sesuai dengan ajaran Islam sehingga dalam kehidupannya dapat mencapai keselamatan.

#### b. Indikator Nilai Agama

Berdasarkan aspek nilai agama diatas maka aspek nilai-nilai agama dan moral dalam permendiknas nomer 137 tahun 2014 tentang standar pendidikan anak usia dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak, raudatul athfal dan bentuk lain yang sederajat; pada jalur nonformal bentuk kelompok bermain, taman penitipan anak dan bentuk lain yang sederajat; sedangkan pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga dan pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Tingkat pencapaian perkembangan anak dalam aspek moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun diantaranya: mengenal agama/akidah yang di anut, mengerjakan ibadah, berperilaku jujur, sportif, penolong, sopan dsb, menjaga kebersihan diri dan lingkungan mengetahui hari besar agama, menghormati dan toleransi dengan agama lain.<sup>22</sup> Aspek nilai-nilai agama pada intinya dapat dibedakan menjadi 2 jenis, yaitu nilai-nilai aqidah dan nilai-nilai ibadah:

1) Nilai-nilai akidah mengajarkan manusia untuk percaya akan adanya Allah Yang

---

<sup>21</sup>Muhammad Alim, *Pendidikan Agama Islam* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)

<sup>22</sup> Permendikbud No. 137 Tahun 2014, Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini

Maha Esa dan Maha Kuasa sebagai sang pencipta alam semesta, yang akan senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala perbuatan manusia di dunia. Dengan merasa sepeleh hati bahwa Allah itu ada dan Maha Kuasa, maka manusia akan lebih taat untuk menjalankan segala sesuatu yang telah diperintahkan oleh Allah dan takut untuk berbuat dzalim atau kerusakan di muka bumi ini.

- 2) Nilai-nilai ibadah mengajarkan pada manusia agar dalam setiap perbuatannya senantiasa dilandasi hati yang ikhlas guna mencapai ridho Allah. Pengamalan konsep nilai-nilai ibadah akan melahirkan manusia-manusia yang adil, jujur dan suka membantu sesamanya.

### 3. Nilai Moral

#### a. Pengertian Nilai Moral

Kata moral secara etimologis berasal dari kata bahasa latin “*mos*” berarti kebiasaan, tata cara, adat istiadat, sedangkan jamaaknya adalah “*mores*”. Dalam arti adat istiadat, kata moral mempunyai arti yang sama dengan kata Yunani “*ethos*” yang berarti “etika”. Dalam bahasa arab kata moral berarti budi pekerti yang berarti kata ini sama dengan akhlak, sedangkan dalam bahasa Indonesia kata moral dikenal dengan arti kesusilaan. Moral diartikan sebagai kebiasaan dalam bertingkah laku yang baik, yang asusila bahwa moral adalah berkenaan dengan kesusilaan.

Seorang individu dapat dikatakan baik secara moral apabila bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah moral yang ada. Sebaliknya jika perilaku individu itu tidak sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada, maka ia akan dikatakan jelek secara moral. Agama merupakan pondasi awal untuk menanamkan rasa keimanan pada diri anak. Dalam agama terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu keyakinan dan taat cara yang keduanya tidak dapat dipisahkan. Sikap beragama memiliki arti yang

sangat luas dan bermuara kearah hal-hal yang mulia sebagai perwujudan manusia sebagai makhluk ciptaan-Nya.<sup>23</sup> Jadi pengertian moral adalah kebiasaan dalam bertingkah laku mengacu pada aturan-aturan umum mengenai benar - salah atau baik-buruk yang berlaku dimasyarakat luas dimana untuk menanamkan rasa keimanan pada diri anak.

Menurut I Wayan Koyan, nilai adalah segala sesuatu yang berharga. Menurutnya ada dua nilai ideal dan nilai aktual. Nilai ideal adalah nilai-nilai yang menjadi cita-cita setiap orang, sedangkan nilai actual adalah nilai yang diekspresikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Moree menyatakan bahwa pendidikan moral dapat dilakukan secara formal maupun incidental, baik di sekolah maupun di lingkungan rumah. Combs berpendapat dalam buku Chairul Anwar bahwa jika ada peserta didik yang berperilaku keliru atau tidak baik, bukan berarti ia tidak bisa belajar.<sup>24</sup> Perilaku yang salah pada peserta didik mungkin dikarenakan faktor tidak tersediannya minat untuk belajar. Jadi dapat dipahami bahwa moral merupakan tingkah laku manusia untuk mencapai tingkah laku yang baik sesuai dengan nilai-nilai serta norma yang berlaku dalam lingkungannya.<sup>25</sup>

Sebagaimana firman Allah Dalam Q.S. Yunus/10 : 26.

• لِلَّذِينَ أَحْسَنُوا الْحُسْنَىٰ وَزِيَادَةٌ ۖ وَلَا يَرْهَقُ وُجُوهَهُمْ قَتَرٌ وَلَا ذِلَّةٌ ۚ أُولَٰئِكَ أَصْحَابُ الْجَنَّةِ هُمْ فِيهَا خَالِدُونَ ﴿٢٦﴾

<sup>23</sup>Nilawati Tadjuddin, *Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an* (Depok: Herya Media, 2014)

<sup>24</sup>Moree, *Religion and spirituality in childhood and adolescenc* (New York & London: Trends Child, 2023)

<sup>25</sup>Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak* ( Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012)

Terjemahnya:

Bagi orang-orang yang berbuat baik, ada pahala yang terbaik (surga) dan tambahannya (kenikmatan melihat Allah). Dan wajah mereka tidak ditutupi debu hitam dan tidak (pula) dalam kehinaan. Mereka itulah penghuni surga, mereka kekal di dalamnya.<sup>26</sup>

Secara umum tujuan nilai agama dan moral adalah mengarahkan manusia agar bermoral. Menurut Mulina, tujuan pendidikan akhlak agama adalah berupaya menumbuhkan kesadaran akhlak pada anak sejak dini. Agar dapat menggunakan pengetahuan untuk mempelajari, menginternalisasi dan mempersonalisasi nilai, meningkatkan keterampilan sosial, menumbuhkan dan mengembangkan akhlak mulia, serta tercermin dalam perilaku sehari-hari dalam berbagai kehidupan moral budaya.

#### b. Karakteristik Moral

Pengajaran nilai moral dipandang sebagai satu kesatuan yang bulat, setiap apa yang diajarkan mempunyai nilai. Empat nilai pokok dalam pengajaran agama yakni *pertama* nilai material adalah jumlah nilai agama yang diajarkan, *kedua* nilai formal adalah nilai pembentukan yang bersangkutan dengan daya serap siswa atas segala bahan yang telah diterimanya, *ketiga* nilai fungsional adalah relevansi bahan dengan kehidupan sehari-hari, *keempat* nilai esensial adalah nilai hakiki agama mengajarkan kehidupan yang hakiki jadi kehidupan itu tidak berhenti didunia saja melainkan kehidupan itu berlangsung terus diakhirat.

Dengan demikian seluruh nilai- nilai moral itu bermuara pada nilai hakiki atau nilai esensial yang dikategorikan pada 3 karakteristik:

---

<sup>26</sup>Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya* (Surabaya: Halim Publishing & Ditributing, 2014).

- 1) Nilai pembersihan atau rohani jiwa, yang memungkinkan seseorang siap untuk menerima, memahami dan menghayati nilai moral yang berlaku sesuai dengan ajaran agama Islam sebagai pandangan hidup.
- 2) Nilai kesempurnaan moral, yang memungkinkan seseorang memiliki akhlakul karimah, yang tercermin pada sifat- sifat Nabi Muhammad saw, dan mengamalkan ajaran agama Islam secara sempurna sepanjang hayatnya.
- 3) Nilai peningkatan taqwa kepada Allah swt, sehingga diri seseorang menjadi semakin akrab kepada-Nya dan dengan penuh gairah serta ketulusan hati menyongsong kehidupan hakiki.

Pendidikan nilai dapat disampaikan dengan metode langsung atau tidak langsung. Metode langsung mulai dengan penentuan perilaku yang dinilai baik sebagai upaya indoktrinasi berbagai ajaran. Caranya dengan memusatkan perhatian secara langsung pada ajaran tersebut melalui mendiskusikan, mengilustrasikan, menghafalkan, dan mengucapkannya. Metode tidak langsung tidak dimulai dengan menentukan perilaku yang diinginkan tetapi dengan menciptakan situasi yang memungkinkan perilaku yang baik dapat dipraktikkan. Keseluruhan pengalaman di sekolah dimanfaatkan untuk mengembangkan perilaku yang baik bagi anak didik.

Kepekaan seseorang mengenai kesejahteraan dan hak orang lain merupakan pokok persoalan ranah moral. Kepekaan tersebut mungkin tercermin dalam kepedulian seseorang akan konsekuensi tindakannya bagi orang lain, dan dalam orientasinya terhadap pemilikan bersama serta pengalokasian sumber pada umumnya. Ketika anak-anak berhadapan pada pertentangan seperti yang telah dikemukakan di atas, maka diharapkan teori developmental dapat mengatasinya. Dengan kata lain, teori ini memusatkan perhatian secara khusus pada bagaimana cara anak-anak

menghadapi pertentangan tersebut. Selain itu, proses yang mereka lakukan dalam menyelesaikan permasalahan moral dapat untuk memotivasi agar memperhatikan kepentingan orang lain dan kecenderungan untuk merasa tidak senang manakala mereka tidak memperhatikan kepentingan orang lain.<sup>27</sup>

### c. Indikator Nilai Moral

Secara umum bahwa Anak usia dini memiliki sikap spontan, baik dalam melakukan aktivitas maupun saat berinteraksi dengan orang lain. Anak tidak bisa membedakan apakah perilaku yang ditunjukkan dapat diterima oleh orang lain atau tidak dapat diterima, jika orang dewasa (seperti: orang tua, guru) tidak menyampaikan atau memberitahukan kepada anak secara langsung tentang-perilaku-perilaku yang diharapkan masyarakat, memberikan contoh kepada anak tentang sikap-sikap yang baik, dan membiasakan anak untuk bersikap baik dalam kehidupan sehari-hari di manapun anak berada.

Namun yang menjadi bahan pertimbangan dalam pembentukan sikap anak agar menjadi individu yang bersikap baik adalah anak usia dini belum mengetahui banyak hal tentang bagaimana harus berperilaku yang dapat diterima oleh masyarakat. Oleh karena itu peran pendidikan dibutuhkan untuk membantu penanaman karakter pada anak sejak usia dini melalui pendidikan karakter. Berdasarkan pandangan Nuraeni menjelaskan nilai-nilai karakter pada anak usia dini, yaitu:

#### 1) Kedisiplinan

Disiplin merupakan salah satu perilaku yang penting dan harus dimiliki oleh seseorang apabila menginginkan kehidupan yang baik. Sikap disiplin akan membantu

---

<sup>27</sup> Goelman, *Perkembangan Nilai Moral, Agama, Moral dan Emosi Pada Anak Usia Dini* (Surakarta : PT Qinant, 2018)

sesorang untuk mengatur segala hal yang akan dilakukan dalam hidupnya. Segala sesuatu telah direncanakan dan dilaksanakan tepat pada waktunya, sehingga hasil yang diperoleh lebih baik dan mematuhi aturan. Sikap disiplin yang dimiliki oleh seseorang tidak terbentuk secara langsung. Setiap individu membutuhkan proses agar menjadi pribadi yang disiplin.

Kedisiplinan dapat dibina pada anak sejak usia dini. Pembinaan sikap disiplin tidak dapat dilakukan hanya sekali atau sementara saja. Pembinaan sikap disiplin harus dilaksanakan secara terus-menerus sejak usia dini. Kedisiplinan dapat ditanamkan pada anak melalui pelaksanaan aturan-aturan sederhana, perilaku guru yang selalu on time, maupun tindakan lainnya yang menunjukkan bahwa guru tidak mengulur-ulur suatu aktivitas

## 2) Sopan Santun/Peduli

Sopan santun adalah sikap peduli kepada orang lain, memberikan kesempatan kepada orang lain untuk mengembangkan diri, dan bentuk-bentuk kepedulian lainnya yang berhubungan dengan kemanusiaan. Sikap toleransi akan tumbuh jika anak tumbuh di lingkungan yang menanamkan toleransi kepada masyarakatnya. Oleh karena itu, anak juga membutuhkan model atau contoh yang akan ditiru agar dapat mengembangkan sikap Sopan santun.

## 3) Menghormati

Penghormatan terhadap orang lain merupakan cerminan diri dalam memahami dan menerapkan nilai etis dan moral. Menurut Sopian, bagai mana seseorang dan kepada siapa saja penghormatan diberikan, menjadi standar penilaian moral terhadap orang bersangkutan. Orang yang hanya menghormati kalangan tertentu menunjukkan

nilai etis dan moralnya rendah Penghormatan kepada orang lain yang dilakukan Muhammad menimbulkan pengaruh besar dan membawa seseorang menjadi Muslim.

Pendidikan karakter harus ditanamkan sejak anak masih kecil dan melalui proses yang disesuaikan dalam tahapan perkembangan anak. Hal ini menunjukkan bahwa dalam pembentukan karakter anak dibutuhkan kesabaran dan ketekunan para pendidiknya yang harus didukung dengan keseimbangan antara pendidikan orang tua di rumah dengan pendidikan di sekolah.

#### d. Tahapan Perkembangan Moral Anak

Secara umum bahwa perkembangan moral terjadi dalam dua tahapan. Tahap pertama disebut “tahap realisme moral” atau “moralitas oleh pembatasan”. Sedangkan tahap yang kedua disebut “tahap moralitas otonomi” atau “moralitas oleh kerja sama atau hubungan timbal balik.

- a. Dalam tahapan yang pertama, perilaku anak ditentukan pada peraturan perilaku yang spontan atau tidak disadari. Mereka menganggap bahwa orangtua dan orang dewasa adalah sebagai pemimpin dan anak hanya mengikuti peraturan yang diberikan tanpa mempertanyakan kebenarannya. Dalam tahap perkembangan moral ini, anak menilai tindakan sebagai “benar” atau “salah” atas dasar konsekuensinya dan bukan berdasarkan motivasi di belakangnya. Mereka tidak mengerti tentang tujuan dari tindakan tersebut. Contohnya, suatu tindakan dianggap “salah” karena mengakibatkan hukuman dari orang lain atau dari kekuatan alami atau adikodrati.
- b. Dalam tahap kedua perkembangan moral, anak menilai perilaku atas dasar tujuan yang mendasarinya. Tahap ini biasanya dimulai antara usia 7 atau 8 tahun dan berlanjut hingga usia 12 atau lebih. Antara usia 5 dan 7 atau 8 tahun, konsep

anak tentang keadilan mulai berubah. Konsep benar-salah yang telah dipelajari dari orang tua, secara bertahap dimodifikasi. Akibatnya, anak mulai mempertimbangkan suatu keadaan tertentu yang berkaitan dengan suatu pelanggaran moral. Anak akan melihat masalah tertentu dari berbagai sudut pandang dan mempertimbangkan semua cara atau berbagai faktor dalam memecahkan masalahnya.

Berdasarkan penjelasan di atas bahwa perkembangan moral anak dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu dengan pendidikan langsung, identifikasi dan *trial & error*. Pada pendidikan langsung bahwa anak dapat belajar secara langsung atau secara nyata. Dalam belajar berperilaku biasanya anak akan mengikuti dan melihat sesuai dengan tuntutan masyarakat atau lingkungan sekitarnya. Mereka akan mematuhi peraturan yang dibuat oleh orang tua atau orang dewasa. Jika anak melihat berbagai situasi itu serupa, maka anak akan mengalihkan pola perilaku yang telah dipelajarinya dalam satu situasi ke situasi yang sama.<sup>28</sup> Sebaliknya, jika anak melihat berbagai situasi yang ada itu berbeda, maka anak akan mengalami kesulitan dalam menerapkan situasi tersebut ke situasi yang lain.

Melalui identifikasi atau dengan *modeling* juga merupakan teknik yang bagus dalam membiasakan perilaku. Jika kita melihat dalam kehidupan sehari-hari, misalnya adik kita mereka sering mengikuti perilaku kakaknya atau kedua orang tuanya. Jika disekolahan pun mereka biasa mengikuti perilaku gurunya dan biasanya diterapkan dirumah. Hal ini terjadi karena mereka mengagumi sosok idolanya sebagai sesuatu yang harus diikuti sehingga mereka melakukan hal yang sama seperti

---

<sup>28</sup> Dahl, A. "The science of early moral development : On defining, constructing, and studying morality from birth. *Advances in Child Development and Behavior*" (Prentice Hall, Englewood Clift, New Jersey, 2021)

idolanya Biasanya anak tanpa sadar dan tanpa paksaan meniru penampilan dan perilaku seseorang yang dia kagumi.

e. Faktor Mempengaruhi Moral anak

Moral berkaitan erat dengan perilaku dan kepribadian. Kepribadian yang baik dan sesuai dengan adat akan diterima pada masyarakat atau lingkungannya, sedangkan pribadi yang buruk akan ditolak oleh lingkungannya. Perkembangan moral sangat penting diajarkan pada anak usia dini, supaya anak memiliki pribadi yang unggul dan dapat diterima oleh lingkungannya.

Pendidikan dalam keluarga dan disekolah mempengaruhi perkembangan moral pada anak. Menurut Mercer ada sejumlah faktor penting yang mempengaruhi perkembangan moral anak, yaitu yang pertama, peran hati nurani atau kemampuan untuk mengetahui apa yang benar dan salah apabila anak dihadapkan pada situasi yang memerlukan pengambilan keputusan atas tindakan yang harus dilakukan. Yang ke dua, peran rasa bersalah dan rasa malu apabila bersikap dan berperilaku tidak seperti yang diharapkan dan melanggar aturan. Sedangkan yang ke tiga, peran interaksi moral dalam memberi kesepakatan pada anak untuk mempelajari dan menerapkan standart perilaku yang disetujui masyarakat, keluarga, sekolah, dan dalam pergaulan dengan orang lain.<sup>29</sup>

---

<sup>29</sup> Mercer, "Children and religious education in an age of globalization" (Learning from David Ng. Religious Education, 97(3). (2020)

#### 4. Faktor – Faktor Pengaruh Nilai Agama dan Moral Anak Usia Dini

Kualitas dari akhlak orang dipengaruhi pada kondisi dalam keluarga, sekolah, serta kehidupan masyarakat.<sup>30</sup> Ketiga aspek pembentuk dan Pembina akhlak tersebut akan diuraikan berikut ini.

##### a. Keluarga

Institusi pendidikan pertama anak yaitu keluarga. Mereka pertama kalinya mengenal pendidikan didalam lingkungan keluarga, sebelum ke masyarakat yang lebih luas. Selain itu keluarga dikatakan dalam peletak pondasi untuk pendidikan selanjutnya. Keluarga sebagai lingkungan pendidikan pertama sangat berperan dalam membentuk pola karakter anak. Orang tua yang bertanggung jawab atas kehidupan keluarga harus mendidik dan mendidik anaknya dengan menanamkan ajaran agama dan akhlak, membangun hubungan keluarga yang baik, dan mendidik anaknya.<sup>31</sup>

Para psikolog umumnya setuju bahwa fondasi pembentukan moral yang baik dimulai dari dalam keluarga. Hubungan antara anak-anak yang penuh kasih dan hangat adalah fondasi utama dari formasi ini. Ketidakpedulian orang tua dapat berdampak negatif pada psikologi dan karakter anak. Anak yang mendapat kasih sayang dari orang tuanya merasa bahagia.<sup>32</sup> Di sisi lain, jika Anda tidak mendapatkan cinta, Anda akan merasa gelisah dan sakit. Bahkan pada usia tiga atau empat tahun, jika Anda tidak mendapatkan cinta, Anda akan mengalami gangguan saraf.

---

<sup>30</sup>Ancok, Djamaludin. *Upaya Membina Akhlak dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat* (Ciputat: PT. Logos Wacana Ilmu Djamaludin, 2012)

<sup>31</sup>Daradjat, Zakiyah, *Pendidikan Agama dan Akhlak Bagi Anak Remaja* (Ciputat: PT. Logos Wacana Ilmu, 2012)

<sup>32</sup>Rahmawati, “Developing pop-up book learning media to improve cognitive ability of children aged 4-5 Years” (Atlantis Press, 2020)

Keluarga adalah lembaga pendidikan dasar alami. Sebagai komunitas terkecil, rumah secara strategis penting untuk membentuk komunitas yang lebih luas. Mengenai lingkungan, Ngalim Purwanto membagi lingkungan yang mempengaruhi individu menjadi tiga bagian, yaitu lingkungan alam/eksternal, lingkungan internal dan lingkungan moral masyarakat. Rumah juga dapat diklasifikasikan sebagai lingkungan internal.<sup>33</sup> Pendidikan keluarga mengacu pada pendidikan yang dilakukan orang tua dalam keluarga, dan merupakan kewajiban dan tanggung jawab untuk mendidik anak-anak dalam keluarga. Keluarga dan pendidikan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Di mana ada orang tua, di situ ada anak, mereka penting dalam keluarga. Sementara beberapa orang tua ingin mendidik anak-anak mereka, ada juga anak-anak yang membutuhkan pendidikan orang tua. Pusat pendidikan, tempat pengalaman anak-anak pertama adalah bersama keluarga. Sampai saat ini, keberadaan umat manusia, kehidupan keluarga selalu mempengaruhi perkembangan karakter setiap orang. Pendidikan keluarga adalah karena manusia memiliki naluri untuk memiliki keturunan. Semua orang tua harus terus menerus mengembangkan rasa tanggung jawab untuk mendidik dan mengasuh anak-anaknya dan perilaku dalam pendidikan tidak hanya didasarkan pada kebiasaan orang tua tetapi juga pada pendidikan sesuai dengan perkembangan zaman.

#### b. Sekolah

Pembentukan dari moral pada dasarnya tidak mampu dilaksanakan secara terbagi-bagi / parsial, dengan melakukan andalan pelajaran reguler, tapi harus juga dengan mekanisme yang lebih jelas, lebih sistematis, serta integral. Proses dalam

---

<sup>33</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)

membentuk akhlaq haruslah melakukan terintegrasi masuk ke ragam aktivitas di sekolah, dengandimulai siswa yang datang hingga pulang.

Sekolah dinamakan lembaga pendidikan tahap kedua setelah ada keluarga. Sekolah haruslah bisa melakukan pengembangan berdasaratas potensi anak. Meski demikian, dari sisi historisnya sekolah yaitu sebuah system dalam segi pendidikan yang tumbuh dari, oleh, dan untuk khalayak warga. Maka, khalayak warga harusnya bertanggung jawa demi menjaga keberadaan. Agar dapat mewujudkan bentukan karakter yang baik di area sekolah serta rumah, dibutuhkan proses mendekat yang tepat. Surya Brata memiliki pendapat bahwa ada serangkaian yang jadi dasar adanya ushaa pendekatan dari karakter. Dintaranya adalah navitisme, empirisme dan konvergensi. Teori tersebut menjadi akar yang pendekatan karakter bisa berlau dari pembawaan (hederitas) juga lingkungan. Kecenderungan dalam niat berkembang bagi individu menurut rangkaian pola, ciri, juga sifat yang muncul di masa konsepsi yang berlaku seumur hidup, dinamakan pembawaan.<sup>34</sup> Melakukan pembentukan karakter di sekolah pastila tidak trlepas dari peran sang guru.

Keberadaan dari sang guru mernggambarkan identitas pelaku perubahan. Jadi, sang guru haruslah bisa juga mengakui adanya ikatan juga kerjasama setiap individu antar komonitas sekolah. Maka dari itu punya rasa bersama satu samadengan yang lainnya atas menjadi pelaku perubahan menimbulkan perubahan itu tidaklah hanya sampai dilevel individual, tapi juga ada keterlibatan perubahan dari komunitas beberapa saja. Maka dari itu, perlunya diperhatikan tentang bagaimana sang guru juga

---

<sup>34</sup>Baharuddin, *Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoretis Fenomena* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media Group, 2017)

staf di sekolah merancang ulang kembali kepehaman dari mereka tentang hakekat dari sekolah juga upaya penyatuan visi yang sesuai.

a. Metode Pengembangan Nilai dalam pembelajaran anak

Pada penejelasan sub pengembangan nilai dalam pembelajaran anak, pendidik/guru dituntut agar mampu mengimplementasikan nilai nilai moral dan agama dalam setiap aspek pembelajaran. Berikut beberapa metode dalam pengembangan nilai yang khusus pada nilai moral dan agama anak:

1) Metode bercerita

Mampu menciptakan metode dalam menyampaikan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Dalam metode ini, berbagai nilai moral, agama, sosial, budaya, dan lainnya dapat diberikan. Saat bercerita, guru dapat menggunakan alat peraga dalam mengatasi keterbatasan anak yang belum mampu berpikir abstrak.<sup>35</sup>

2) Metode bernyanyi

Ini adalah pendekatan pembelajaran nyata yang dapat membuat anak-anak bahagia. Hal ini diarahkan pada kondisi psikis untuk membangun jiwa yang bahagia, bahagia, mengembangkan rasa senang dalam ungkapan kata dan nada. Pesan-pesan pendidikan terkait nilai dan moral yang dikenalkan kepada anak tentunya tidak mudah agar dapat diterima dan dipahami dengan baik. Jangan bingung dengan orang dewasa.<sup>36</sup>

3) Metode pembiasaan

---

<sup>35</sup>Zainab. "Peningkatan Perkembangan Moral Anak Melalui Metode Cerita Bergambar Tk Lembah Sari Agam." (*Jurnal Pesona Paud*, Vol 1. No.03, 2012)

<sup>36</sup>Sabi'ati, Amin. "Membangun Karakter Aud Dalam Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Di Ra Masyithoh Pabelan Kab. Semarang" (*Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.2 No.4 2016)

Metode pembiasaan berkaitan dengan penanaman moral, biasanya melalui pembiasaan perilaku dalam proses pembelajaran. Hal ini terlihat misalnya dalam berdoa sebelum dan sesudah belajar, berdoa sebelum makan dan minum, menyapa guru dan teman, membersihkan mainan setelah belajar, mengantre sebelum masuk kelas, dan sebagainya.

#### 4) Metode bermain

Metode permainan mengandung banyak nilai moral: kesediaan untuk mengalah, kerjasama, tolong-menolong, budaya mengantri, menghormati teman. Nilai moral mengalah muncul ketika anak ingin mengalah kepada orang lain yang membutuhkan lebih dari satu jenis mainan. Memahami dan memahami nilai moral rela menerima kekalahan atau menyerah adalah salah satu hal yang harus kita pelajari sejak dini. Peran metode ini merupakan salah satu metode yang digunakan dalam menanamkan nilai-nilai moral ke pada anak TK. Dengan bermain peran anak akan mempunyai kesadaran merasakan jika ia menjadi seseorang yang dia perankan dalam kegiatan bermain peran.<sup>37</sup>

### 5. Anak Usia Dini

#### a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan individu yang sedang mengalami proses perkembangan yang cepat dan mendasar untuk kehidupan selanjutnya. Pada masa ini, segala aspek pertumbuhan dan perkembangan mengalami masa yang pesat dalam perkembangan kehidupan manusia. Sesuai dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, penyelenggaraan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tahapan

---

<sup>37</sup>Vivit Risnawati. "Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran Taman Kanak-Kanak Padang" (Jurnal Pesona Paud 2012)

perkembangan yang dialami oleh anak usia dini. Upaya yang dilakukan tidak hanya di bidang pendidikan, tetapi juga di bidang gizi dan kesehatan anak dilaksanakan secara terpadu dan menyeluruh. Sejak lahir hingga usia enam tahun merupakan usia yang sangat menentukan bagi pembentukan watak dan karakter seorang anak. Mereka juga mampu mengasimilasi tingkat informasi yang sangat tinggi di era itu sebagai masa penting bagi perkembangan kecerdasan permanen itu sendiri.<sup>38</sup> Secara umum tujuan pembelajaran pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.<sup>39</sup>

#### b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini tentunya memiliki karakteristik yang membedakan dengan anak di usia lainnya. Beberapa karakteristik untuk anak usia dini tersebut sebagai berikut:

##### 1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini memiliki rasa penasaran dan ingin tahu mengenai dunia sekitarnya. Dia ingin tahu segala sesuatu yang berada di lingkungannya.

##### 2) Merupakan pribadi yang unik

Setiap anak tentunya memiliki perbedaannya masing-masing. Keunikan ini dapat berasal dari berbagai faktor genetis maupun dari lingkungannya.

##### 3) Suka fantasi dan imajinasi

---

<sup>38</sup>Siti Aisyah, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)

<sup>39</sup>Dadan Suryana, *Stimulus dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2019).

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal. Anak dapat bercerita berbagai hal yang sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya sendiri walaupun itu sebatas hasil imajinasi mereka.

4) Masa paling potensial

Anak usia dini sering juga disebut masa *golden age* karena pada rentang usia anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat pada berbagai aspek.

5) Menunjukkan egosentris

Anak usia dini lebih cenderung memahami sesuatu hal berdasarkan pandangannya sendiri,

6) Memiliki konsentrasi yang pendek

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang relatif singkat sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain.

7) Sebagai bagian dari makhluk sosial

Pada umur usia dini, anak sudah mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya.

8) Bermain merupakan dunia masa kanak-kanak<sup>40</sup>

Bermain bagi anak merupakan sesuatu hal untuk mempersiapkan diri untuk masuk ke dunia orang dewasa.

Keseluruhan karakteristik belajar anak tersebut perlu dikaji lebih lanjut agar setiap pihak; baik orangtua, guru/pendidik, tenaga pendidikan dan pihak-pihak terkait

---

<sup>40</sup> Wulansari Vitaloka et al., *Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021).

lainnya, dapat memfasilitasi proses belajar anak sesuai dengan fitrah tumbuh-kembangnya; sejak anak dalam kandungan sampai usia dekolah.

Dengan demikian kapabilitas kecerdasan dan pengalaman anak akan berkembang secara sempurna. Pentingnya perhatian seluruh pihak untuk mengoptimalkan kualitas bimbingan bagi anak usia dini, dikarenakan kapasitas kecerdasan individu tidak akan meningkat secara signifikan setelah melewati masa ini. Selain itu Fachruddin Hasballah juga menyatakan bahwa manfaat dari kajian karakteristik belajar anak ini; agar pendidik memperoleh pengertian-pengertian yang tepat tentang tumbuhkembang anak, sebagai bekal dalam pendampingan belajar anak, mengetahui batas-batas perkembangan anak.

Muhammad Samsudin, mengemukakan bahwa di antara rentang usia pascanatal 0-14 tahun, terdapat periode anak usia dini (daur ath-Thufulah), tepatnya pada tujuh tahun pertama (0-7 tahun), dimulai sejak anak lahir sampai usia tamyiz (sekitar usia 7 tahun hijriyah atau 6+ tahun masihiyah).

Pada tahapan perkembangan tersebut status hukum anak ada pada tahap ahliyat al-Wujub. Anak ibarat “raja” yang perlu dilayani dan dibimbing orangtua/pendidik secara intensif. Hal ini sebagaimana dikemukakan Munif Chatib, perkembangan anak usia dini merupakan usia perkembangan awal fase pascanatal (usia tujuh tahun pertama), yang jika didasari pada riwayat Rasulullah saw bermakna anak diposisikan sebagai raja. Anak usia dini adalah raja kecil, makna raja yang disini sebagai bentuk penghargaan terhadap mereka mempunyai karakteristik yang khas yaitu bermain; bukan bermakna mereka berwenang untuk memerintah, membuat peraturan.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup> Muhammad Samsudin, Pendidikan Anak Perspektif Islam dan Barat (Jurnal Pendidikan) Vol. 9 No. 01 2015)

Dengan kata lain, anak usia dini atau disebut juga masa golden age ini diberikan kesempatan sebagai raja dalam dunia mereka (bermain). Namun demikian, status anak ini akan berakhir menjadi pembantu ketika mereka memasuki 7 tahun kedua (8-14 tahun) atau jenjang pendidikan dasar dan menjadi wazir (menteri) pada tahap selanjutnya.

### c. Nilai Agama Anak Usia Dini

Penjelasan terkait dengan agama anak usia dini secara umum ialah model pola asuh anak usia dini berdasarkan ajaran agama dalam islam. Keterkaitan pola asuh orang tua dengan anak berdisiplin diri dimaksudkan sebagai upaya orang tua dalam “mengatakan dasar- dasar disiplin diri kepada anak untuk membantu mengembangkannya sehingga anak memiliki disiplin diri.pengasuhan dalam Islam secara umum dapat dipahami sebagai upaya untuk mempersiapkan generasi Islam dari aspek jasmani, akal dan rohani.

Intensitas kebutuhan anak untuk mendapatkan bantuan dari orang tua bagi kepemilikan dan pengembangan dasar- dasar disiplin diri, menunjukkan adanya kebutuhan internal yaitu: (1) Tingkat rendah, manakala anak masih membutuhkan banyak bantuan dari orang tua untuk memiliki dan mengembangkan dasar- dasar disiplin diri (berdasarkan naluri). (2) Tingkat menengah, manakala anak kadang-kadang masih membutuhkan bantuan dari orang tua untuk memiliki dan mengembangkan dasar- dasar disiplin diri (berdasarkan nalar). (3) Tingkat tinggi, manakala anak sedikit sekali atau tidak lagi memerlukan bantuan serta kontrol orang tua untuk memiliki dan mengembangkan dasar- dasar disiplin diri (berdasarkan kata hati).<sup>42</sup>

---

<sup>42</sup> Hurlock Elizabet. *Perkembangan Anak Jilid 1* (.Jakarta: Erlangga,2018)

Sebagai orang tua perlu memberikan bimbingan kepada anaknya agar mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Ada beberapa hal yang perlu dilakukan oleh orang tua yakni:

- 1) Membantu anak-anak memahami posisi dan peranannya masing-masing sesuai dengan jenis kelaminnya, agar mampu saling menghormati dan tolong menolong dalam melaksanakan perbuatan yang baik dan di ridhai Allah.
- 2) Membantu anak-anak mengenal dan memahami nilai-nilai yang mengatur kehidupan berkeluarga, bertetangga bermasyarakat dan mampu melaksanakannya untuk memperoleh ridha Allah.
- 3) Mendorong anak-anak untuk mencari ilmu dunia dan ilmu agama, agar mampu merealisasikan dirinya sebagai individu dan sebagai anggota masyarakat yang beriman.

#### d. Nilai Moral Anak Usia Dini

Menurut Piaget anak melewati dua tahap yang berbeda dalam cara mereka berfikir tentang moralitas. Dua tahap tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Dari usia 4 sampai 7 tahun anak menunjukkan moralitas heteronom, tahap pertama dari perkembangan moral dalam Piaget. Anak berfikir bahwa keadilan dan peraturan adalah properti dunia yang tidak bisa diubah. Mereka menganggap orang tua dan semua orang dewasa yang berwenang sebagai maha kuasa dan mengikuti peraturan yang diberikan pada mereka tanpa mempertanyakan kebenarannya. Dalam tahap ini, anak menilai tindakan sebagai “benar” atau “salah” atas dasar konsekuensinya dan bukan berdasarkan motivasi dibelakangnya.
- 2) Selanjutnya usia 7 sampai 10 tahun, anak berada dalam transisi menunjukkan

sebagian ciri-ciri dari tahap pertama perkembangan moral dan sebagai ciri dari tahap kedua, moralitas otonom.

3) Mulai 10 tahun ke atas anak menunjukkan moralitas otonom, mereka sadar bahwa peraturan dan hukum dibuat oleh manusia dan ketika menilai sebuah perbuatan, mereka mempertimbangkan niat dan juga konsekuensinya.<sup>43</sup>

Selanjutnya bahwa berdasarkan penjelasan untuk mencapai puncak perkembangannya (perkembangan moral) setiap individu harus melalui tiga tahap yang suksetif sifatnya, artinya harus dilalui secara berurutan.

#### e. Cara Belajar Anak Usia Dini

Pada umumnya anak usia dini memandang segala sesuatu sebagai satu kesatuan yang utuh (khaffah) sehingga pembelajarannya masih bergantung pada objek konkret, lingkungan dan pengalaman yang dialaminya. Berdasarkan hal tersebut, karakteristik belajar anak usia dini sebagai berikut.

- 1) Belajar melalui gerakan refleks dan aktivitas tubuh. Gerak refleks bertujuan merespons berbagai rangsangan dari luar, baik yang positif maupun negatif.
- 2) Belajar memerankan perasaan, dan hati nurani. Perasaan dan hati nurani merupakan pola perilaku yang kompleks yang tidak dipelajari, tetap suatupembawaan yang tampak pada setiap orang.
- 3) Belajar sambil bermain, setiap anak yang normal menyukai bermain dan permainan, serta melalui bermain dan permainan tersebut mereka memperoleh berbagai pengalaman, baik yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan.

---

<sup>43</sup> Goelman, *Perkembangan Nilai Moral, Agama, Moral dan Emosi Pada Anak Usia Dini* (Surakarta : PT Qinant.2016)

4) Belajar melalui komunikasi, interaksi dan sosialisasi. Pada masa ini anak mulai membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial, belajar bergaul dengan teman sebayanya.

5) Belajar dari lingkungan. Lingkungan membentuk cara belajar anak dengan memberikan stimulus dan tantangan, kemudian anak mereaksi stimulus dan tantangan tersebut secara bertahap, yang nantinya akan membentuk cara dan kebiasaan belajarnya.

6) Belajar memenuhi hasrat dan kebutuhan. Hasrat dan kebutuhan anak usia dini sangat berpengaruh terhadap perkembangannya. Hasrat dan kebutuhan, terdiri dari dua kelompok, yaitu kebutuhan fisiologis – organis : seperti makan dan minum dan kebutuhan psikis, seperti kasih sayang, dan rasa aman.<sup>44</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa cara belajar yang dilakukan oleh anak mayoritas pada cara belajar melalui komunikasi, interaksi dan sosialisasi. Pada masa ini anak mulai membentuk sikap terhadap kelompok dan lembaga sosial, belajar bergaul dengan teman sebayanya.

### C. Definisi Operasional

Definisi Operasional adalah menjelaskan hubungan keterkaitan antara konsep yang satu dengan konsep yang lainnya.<sup>45</sup> Adapun definisi operasional dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Dampak penggunaan Gadget pada anak merujuk pada nilai moral dan agama diantaranya aktivitas ibadah dan akidah akhlak. Dampak penggunaan

---

<sup>44</sup>Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012).

<sup>45</sup>Kamal Zubair, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare 2020* (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020)

akidah menjadi pedoman perilaku tingkah laku anak sesuai dengan ajaran islam.

2. Nilai moral anak merujuk pada peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia Nomor 137 Tahun 2014 yaitu aspek kedisiplinan, sopan santun dan menghormati.

#### D. Bagan Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Metode penelitian adalah ilmu yang mempelajari cara penyelidikan ilmiah tentang alat-alat dalam suatu penelitian. Oleh karena itu, metode penelitian membahas konsep-konsep teoritis dari berbagai metode, kekuatan dan kelemahan dalam sebuah karya ilmiah. Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif juga menggali perspektif partisipan dengan strategi yang interaktif dan fleksibel.

Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman fenomena moral dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian, pengertian atau pengertian penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menyelidiki keadaan objek yang alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen utamanya.<sup>46</sup> Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif adalah pendekatan penelitian yang tidak menggunakan angka statistik tapi dengan paparan deskriptif.<sup>47</sup>

##### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

1. Lokasi penelitian: Penelitian ini di laksanakan di Taman Kanak Kanak PGRI 1 Lawawoi Kec. Watang pulu, Kab. Sidenreng Rappang.
2. Waktu penelitian: Dalam sebuah penelitian, peneliti membutuhkan waktu untuk mengumpulkan data yang akurat. Adapun waktu yang digunakan dalam penelitian ini selama 1 bulan.

---

<sup>46</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi* (Jakarta: Alfabeta, 2012)

<sup>47</sup>Wina Sanjaya, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Prenamedia Group, 2013).

### **C. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian berguna untuk keterbatasan objek penelitian yang diajukan, manfaat lainnya adalah peneliti tidak terjebak pada banyaknya data yang diperoleh di lapangan. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengobservasi dan mewawancarai beberapa narasumber di Taman Kanak Kanak PGRI 1 Lawawoi Kec. Watang pulu, Kab. Sidenreng Rappang. Wawancara yang dilakukan merujuk pada rumusan masalah yaitu deskripsi penggunaan Gadget dan dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral dan agama pada anak Taman Kanak Kanak PGRI 1 Lawawoi Kec. Watang pulu, Kab. Sidenreng Rappang.

### **D. Jenis dan Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian digolongkan dalam 2 (dua) kategori yakni data primer (data utama) dan data sekunder (data pendukung), yaitu: sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data tersebut dapat diperoleh, sumber data adalah data yang kita butuhkan selama proses penelitian, dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer dan sumber data sekunder. Data primer adalah data yang dapat peneliti peroleh dari individu atau individu melalui wawancara (interviews). Data primer juga dapat diartikan sebagai sumber data penelitian yang diperoleh langsung dari sumber aslinya (bukan melalui perantara). Data primer penting untuk diskusi pertanyaan dan penelitian, maka data primer dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara dengan guru dan kepala TK PGRI 1 Lawawoi. Sedangkan data sekunder adalah data pendukung yang digunakan peneliti saat mempersiapkan penelitiannya, data tambahan diperoleh dari dokumen.

## E. Teknik Pengumpulan dan Pengolahan Data

### 1. Observasi

Observasi adalah suatu metode atau cara di mana perilaku dicatat secara sistematis untuk dianalisis dengan pengamatan langsung atau pengamatan individu atau kelompok.<sup>48</sup> Observasi memiliki tujuh ciri, antara lain: seleksi, transformasi, pencetakan, pengkodean, urutan tindakan, dan suasana, untuk tujuan empiris. Dalam penelitian ini, penulis mengamati secara langsung perilaku nilai agama dan nilai moral anak saat mengikuti pembelajaran di kelas, dalam penggunaan Gadget pada anak di Kelompok B TK PGRI 1 Lawawoi.

### 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan pertanyaan khusus, wawancara adalah proses tanya jawab lisan di mana dua orang atau lebih bertatap muka. Ada penanya dan pemberi informasi. Sebelum memulai wawancara harus dipersiapkan terlebih dahulu kuesionernya. Adapun jenis wawancara yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah bentuk semi terstruktur, yaitu wawancara terlebih dahulu menanyakan serangkaian pertanyaan terstruktur, kemudian satu per satu, itu meningkat dengan mengekstraksi lebih banyak informasi. Sehingga jawaban yang diperoleh dapat mencakup semua variabel dengan informasi yang lengkap dan mendalam. Oleh karena itu, untuk memperoleh data dalam penelitian ini, penulis mewawancarai 3 orang tua, 2 anak dan 1 guru Sekolah Taman Kanak-kanak PGRI 1 Lawawoi.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi dapat diartikan dokumen. Dokumentasi merupakan rancangan untuk mendapatkan data langsung dari lokasi penelitian. Dalam teknik ini, peneliti

---

<sup>48</sup> Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2014).

dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber tertulis atau dokumen yang diperoleh dari responden atau tempat dimana responden tinggal atau melakukan kegiatan sehari-hari. Cara ini digunakan untuk mencari data mengenai pengamatan peneliti terhadap keadaan perilaku peserta didik.<sup>49</sup> Pada saat di lapangan, peneliti menggunakan metode ini untuk mencari data terkait dengan dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral dan agama di TK PGRI 1 Lawawoi dalam refrensi-refrensi jurnal.

#### 4. Transkrip Data

Teknik pengolahan data bagian pertama ialah membuat Transkrip dari seluruh hasil pengamatan dan wawancara mendalam. Transkrip yang merupakan uraian dalam bentuk tulisan yang rinci dan lengkap mengenai apa yang dilihat dan didengar baik secara langsung maupun dari hasil rekaman. Khusus untuk wawancara mendalam dan transkrip harus dibuat dengan menggunakan bahasa sesuai hasil wawancara. Pada penelitian ini, tahapan transkrip data dicantumkan dalam lampiran penelitian dengan fokus kajian terkait dengan penggunaan Gadget pada anak dan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan tersebut.

#### 5. Coding Data

Teknik selanjutnya ialah pemberian code dalam tahapan wawancara, aktivitas memberi Label pada bagian-bagian data kualitatif untuk mengidentifikasi, menandai, dan mengelompokkan data yang mirip dengan tujuan mengidentifikasi tema dan membuat data lebih mudah dikelola. Label-label tersebut akan membantu kita dalam mengidentifikasi konten dan tema dan hasil kajian yang disampaikan oleh

---

<sup>49</sup> Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cetakan 8, 2012).

narasumber. Pada penelitian ini teknik coding dilakukan dengan mengfokuskan hasil penelitian pada beberapa aspek nilai agama dan moral anak dengan penggunaan Gadget.

#### 6. Pengelompokan Data

Teknik pengelompokan data merupakan teknik dimana hasil wawancara yang dilakukan dikelompokkan berdasarkan tema dan tujuan dari deskripsi yang di sampiakan, pada dasaenya pengelompokan data dilakukan untuk mempermudah dalam penarikan kesimpulan penelitian. Penarikan kesimpulan didasarkan atas pengelompokan data diantaranya yaitu engelompokan data berdasarkan penggunaGadget dan dampaknya.

#### F. Uji Keabsahan Data

Setelah peneliti mengumpulkan data, maka tahap selanjutnya adalah melakukan uji keabsahan data. Uji keabsahan data adalah suatu tungkat ukura kebenaran atas data yang telah dihimpun dan kecocokan data antara konsep penelitian dengan hasil penelitian. Mengingat data yang terkumpul merupakan data yang sifatnya kualitatif, maka dalam menganalisis datanya digunakan analisis deskriptif. Uji keabsahan data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif dengan menggunakan pengujian data triangulasi.

Wiliam Wiersma mengatakan triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. triangulasi sebagai metodologi penelitian telah digunakan dalam berbagai disiplin ilmu, termasuk ilmu sosial.<sup>50</sup>

---

<sup>50</sup>Sofia Malamatidou, *Corpus Triangulation: Combining Data and Methods in Corpus-Based Translation Studies* (New York: Routledge, 2017)

### 1) Triangulasi Sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara menelaah data yang diperoleh dari berbagai sumber. Dalam triangulasi sumber, peneliti akan berusaha membandingkan data dari hasil wawancara orang tua, dan guru Sekolah Taman Kanak-kanak PGRI 1 Lawawoi.

### 2) Triangulasi Teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya, data dapat diperiksa melalui Wawancara, Observasi, dan catatan. Jika teknik pengujian data plausibility menghasilkan data yang berbeda, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang relevan untuk memastikan data mana yang dianggap benar setelah dilakukan wawancara di Sekolah Taman Kanak-kanak PGRI 1 Lawawoi

### 3) Triangulasi Waktu

Data yang dikumpulkan dengan teknik wawancara di pagi hari pada saat narasumber masih segar, akan memberikan data lebih valid sehingga lebih kredibel. Selanjutnya dapat dilakukan dengan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain pada saat telah melakukan wawancara di Sekolah Taman Kanak-kanak PGRI 1 Lawawoi dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda, maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya.

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan pengurutan data menurut pola, kategori, dan unit dasar deskripsi sehingga data dapat ditemukan dan hipotesis kerja dirumuskan seperti yang disarankan oleh data. Metode analisis data yang digunakan

adalah deskriptif yang merupakan metode analisis data yang berupa kata-kata, gambar. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk menemukan jawaban atas pertanyaan yang dirumuskan. Sehingga penelitian selanjutnya dapat menarik kesimpulan dari temuan tersebut. Dalam hal ini data yang digunakan berasal dari wawancara dan dokumen serta observasi yang ada. Peneliti menggunakan analisis data dengan model Miles dan Huberman yaitu Reduksi data, sajian data, dan verifikasi kesimpulan. Adapun penjelasannya sebagai berikut.<sup>51</sup>

a) Reduksi data adalah proses memilih, menyederhanakan, memusatkan, mengabstraksi, dan mentransformasikan data mentah yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi data bertujuan untuk menentukan kembali data berdasarkan pertanyaan-pertanyaan yang akan penulis kaji. Melakukan reduksi data secara abstrak, yaitu berusaha untuk meringkas inti, proses, dan pernyataan yang diperlukan. Datanya tentang pengaruh penggunaan Gadget terhadap nilai moral dan agama pada anak usia dini baik itu menggunakan metode observasi maupun wawancara di Sekolah Taman Kanak-kanak PGRI 1 Lawawoi.

b) Sajian data (display data) adalah suatu cara merangkai data dalam suatu organisasi yang memudahkan untuk membuat kesimpulan dan atau tindakan yang diusulkan. Sajian data yang dimaksud adalah untuk memilih data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian tentang pengaruh Gadget terhadap nilai moral dan agama pada anak usia dini, artinya data yang telah dirangkum tadi kemudian dipilih, sebaiknya data mana yang diperlukan untuk penulisan laporan.

c) Verifikasi dan atau menyimpulkan data yaitu sebuah interpretasi makna data dalam konfigurasi, jelas menunjukkan jalur kausalnya untuk membuat proposisi yang

---

<sup>51</sup>Nurul Zuriah, *Metode Penelitian* (Jakarta : Bumi Aksara, 2017).

terkait dengannya. Validasi data adalah untuk menentukan data akhir dari keseluruhan proses tahap analisis, sehingga keseluruhan pertanyaan adalah bagaimana pengaruh Gadget, sehingga dapat dijawab sesuai dengan kategori data dan pertanyaan, di akhir bagian ini kesimpulan mendalam yang komprehensif akan berasal dari penelitian yang berasal dari data.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK PGRI 1 Lawawoi yang berlokasi di Jln. Jendral Sudirman kecamatan watang pulu, sekolah ini merupakan salah satu Taman Kanak Kanak yang menjadi rujukan pendidikan dasar di wilayah Lawawoi, TK ini merupakan TK dengan status sekolah swasta dan merupakan sekolah yang berada di RW/RT 1 di wilayah kecamatan watang pulu.

Sekolah ini berdiri sejak tahun 2005 dengan luas tanah 3904 m<sup>2</sup>, TK PGRI 1 Lawawoi dikepalai oleh Ibu Nurhaeda Budu dengan beberapa fasilitas pendukung diantaranya yaitu ruang kelas, kepala sekolah dan ruag bermain anak secara umum.

Penelitian ini merujuk pada rumusan masalah yaitu untuk mendeskripsikan Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama dan Moral Anak di TK PGRI 1 Lawawoi. Penelitian ini dilakukan di Bulan oktober dan berakhir di bulan november, penelitian ini merujuk pada jenis penelitian kualitatif yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara kepada beberapa narasumber.

Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti merupakan pengamatan atas aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.. Penggunaan Gadget dalam kehidupan sehari hari anak dan dampak dari penggunaan tersebut kepada moral dan agama anak.

Berikut hasil penelitian di jelaskan berdasarkan rumusan masalah penelitian setelah melalui olah data pada tahapan pengumpulan data.

## 1. Penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi

Berdasarkan rumusan masalah pertama pada penelitian ini, penggunaan Gadget menjadi fokus penelitian ini, beberapa pertanyaan yang merujuk pada indikator penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.

Berdasarkan beberapa hasil pengamatan yang dilakukan baik di lokasi pembelajaran maupun di rumah anak, peneliti menemukan bahwa penggunaan Gadget frekuensinya sangat sering. Berikut diidentifikasi hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.1 Hasil Observasi Lapangan

Aktivitas Peserta didik	Hasil Pengamatan
Pengamatan di Lingkungan Sekolah	Pada pengamatan yang dilakukan, anak tidak secara intens menggunakan Gadget di lingkungan sekolah. Adanya aturan yang tidak diperbolehkan anak membawa dan menggunakan Gadget selama berada di lingkungan sekolah.
Pengamatan di Luar Sekolah	<p>Pada pengamatan yang dilakukan di luar sekolah, beberapa anak diidentifikasi selama berada di rumahnya dengan bantuan observasi orang tua mereka.</p> <p>Beberapa anak menggunakan Gadget selama mereka berada di lingkungan rumah.</p> <p>Anak tidak mengenal waktu selama menggunakan Gadget di rumah mereka.</p> <p>Anak menggunakan Gadget dengan fokus pada apa yang mereka nikmati dalam Gadget mereka tanpa memperdulikan orang</p>

	<p>sekitarnya.</p> <p>Anak menonton konten yang tidak sesuai dengan karakter islam, tontonana yang disaksikan ialah tontonana yang merupakan konten konten yang tidak layak mereka saksikan.</p> <p>Beberapa anak masih saja menggunakan Gadget di waktu sholat sehingga mereka tidk memperdulikan waktu ketika mereka menonton di Gadget mereka.</p>
--	---

*Sumber : Data Primer<sup>52</sup>*

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan yaitu berkaitan dengan adanya aktivitas yang sering dilakukan dalam keseharian anak, yaitu aktivitas di lingkungan sekolah dan lingkungan di luar sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan maka beberapa pertanyaan kemudian di ajukan kepada orang tua anak terkait dengan penggunaan Gadget anak baik itu di lingkungan rumah maupun diluar. Berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Menurut saya bahwa anak itu tidak layak sebenarnya menggunakan Gadget tapi kadang juga beberapa anak memamng memaksa untuk dibelikan Gadget ini. Itu menjadi alasan kenapa memang anak perlu diberikan Gadget padahal masih umur yang belum<sup>53</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa pada dasarnya orang tua mengetahui larangan dan tidak efektifnya ketika anak menggunakan Gadget di umur mereka yang masih kecil, namun beberapa anak memaksa untuk di belikan dan juga sebagai

<sup>52</sup> Data Primer Penelitian, *Observasi Partisipan dfti TK PGRI 1 Lawawoi*, 25 November 2022

<sup>53</sup> Nur Hidayah, *Guru TK PGRI 1 Lawawoi*, wawancara 25 November 2022

tuntunan zaman disaat ini, beberapa anak akan merasa malu jika mereka tidak memiliki Gadget sseperti anak lainnya.

Hal senada juga di sampaikan oleh narasumber lainnya bahwa:

Bagi saya, anak itu tidak seharusnya sudah pegang Gadget tapi banyak anak anak lain yang juga di berikan Gadget oleh orang tua mereka, sehingga kadang anak kita itu merasa tidak enak ketika tidak punya Gadget. Makanya mau tidak mau harus idberikan juga<sup>54</sup>

Perrtanyaan selanjutnya berkaitan dengan seberapa penting anak diusia 5-6 tahun untuk bermain Gadget, beberapa narasumber menjawab bahwa:

Menurut saya tidak penting, karena memang ini waktu yang tepat untuk banyak belajar, sedangkan bermain Gadget itu sangat menguras waktu dan kondisi anak yang tidak lagi efektif. Kebanyakan sekarang itu anak anak tidak memperdulikan waktu lagi kalau sudah pegang Hp<sup>55</sup>

Beberapa orang tua menyadari dengan baik bahwa anak dengan usia umur 5-6 tahun belum sepatasnya untuk menggunakan Gadget seperti anak yang telah diusia atas seperti 10-15 tahun, naumn karena zaman yang menuntut mereka untuk memberikan Gadget kepada anak mereka lebih cepat dari pada umur mereka.

Berdasarkan penjelasan tersebut, beberapa pakar juga menyebutkan bahwa penggunaan Gadget tidak seharusnya dilakukan kepada anak yang masih berada di umur yang cukup rentan, umur anak yang menginjak 5-6 tahun harusnya di berikan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman baik itu dalam hal peningkatan kemampuan motorik mereka maupun lainnya.

Pertanyaan selanjutnya berkaitn dengan sikap anak jika diberi batasan bermain Gadget, pertanyaan ini didasari atas banyaknya permasalahan dilapangan

---

<sup>54</sup> Fatimah, *Orang Tua Anak* , wawancara 25 November 2022

<sup>55</sup> Andini, *Orang Tua Anak* , wawancara 27 November 2022

dimana kebanyakan anak tidak merasa senang jika Gadget mereka diambil dan diberikan waktu batasan menggunakan Gadget mereka, hal tersebut menjadi salah satu kelemahan yang ditimbulkan dari kurangnya pengawasan dan ketegasan orang tua tentunya.

Berikut hasil wawancara yang dilakukan:

Selama ini, batasan yang saya berikan kepada anak cukup dengan menjadikan waktu solat saja batasannya, tapi kadang juga saya kasikan Gadget tapi tidak terlalu lama kemudian saya ambil kembali, anak tidak boleh diberikan Gadget terlalu lama karena juga bisa memberikan dampak kepada mereka pastinya.<sup>56</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa memang penggunaan Gadget dinilai sangat rentan, tidak diperbolehkannya anak untuk menggunakan Gadget dengan frekuensi penggunaan yang terlalu lama. Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan apa saja yang dimainkan anak ketika diberikan Gadget sebagai bahan tontonan mereka, berdasarkan pengamatan yang dilakukan, anak menonton beberapa vidio vidio konten secara acak. Pada penggunaan Gadget yang dilakukan oleh anak, hasil observasi menemukan bahwa anak secara acak menonton berbagai jenis penelitian.

## **2. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi**

Penelitian yang merujuk pada rumusan masalah kedua yaitu dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi. Beberapa pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan dampak penggunaan Gadget. Penelitian ini merujuk pada dampak penggunaan Gadget. Hasil wawancara yang dilakukan berkaitan dengan pertanyaan pertama yaitu pengaruh dari penggunaan Gadget terhadap pengembangan nilai agama pada anak.

---

<sup>56</sup> Andini, *Orang Tua Anak* , wawancara 27 November 2022

Nilai agama pada anak dijadikan sebagai rujukan dimana nilai agama tersebut yaitu akidah dan ibadah, beberapa pertanyaan yang diajukan tidak mendeskripsikan dampak terhadap nilai agama khususnya pada akidah, akidah yang dimaksudkan ialah bagaimana anak memahami agamanya sendiri merujuk pada permendikbud tahun 2014.

Hasil penelitian yang merujuk pada dampak dari penggunaan Gadget di jelaskan berdasarkan hasil wawancara, pertanyaan yang diajukan ialah pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan nilai agama anak. Jika merujuk pada hasil wawancara yang disebutkan bahwa:

Untuk dampak yang ditimbulkan dari penggunaan HP anak itu dari sisi agama adalah waktu solat yang ditinggalkan dan juga banyak anak yang sudah kurang pemahaman agamanya selama tidak belajar dengan baik, kadang anak tidak lagi memperdulikan waktu solat jika tidak di paksa untuk shalat.<sup>57</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa hasil wawancara juga dilakukan berdasarkan pertanyaan pengaruh Gadget kepada anak, berikut hasil wawancara yang dilakukan kepada orang tua anak:

Gadget ini memang memberikan dampak negatif pastinya sama anak, tapi kalau dari sisi agamanya memang anak tidak meningkat agamanya kalau pakai Hp terus, contohnya misalnya waktu ramadhan, anak memang pakai Gadget tapi tidak menonton yang seperti ceramah dan lainnya.<sup>58</sup>

Jika merujuk pada hasil wawancara tersebut bahwa anak di TK PGRI Lawawoi tersebut tidak menggunakan Gadget mereka untuk menambah ilmu agama mereka, disisi lain juga orang tua tidak memberikan arahan yang khusus bagi anak mereka untuk menonton konten konten islami.

---

<sup>57</sup> Fatimah, *Orang Tua Anak* , wawancara 25 November 2022

<sup>58</sup> Nur Subaidah, *Orang Tua Anak* , wawancara 27 November 2022

Pertanyaan selanjutnya berkaitan dengan batasan dalam bermain Gadget, jika berdasarkan hasil observasi yang dilakukan bahwa anak di TK PGRI Lawawoi tidak lagi memperdulikan waktu saat mereka menggunakan Gadget mereka masing masing, banyak anak yang hampir menghabiskan waktu berjam jam dalam sehari untuk bermain Gadget, baik itu untuk sekedar menonton maupun untuk bermain game yang saat penelitian ini dilakukan 3 dari jumlah anak diketahui menggunakan Gadget untuk bermain game.

Pandangan selanjutnya yaitu berkaitan dengan perananan dari orang tua anak di TK PGRI Lawawoi yang secara nyata tidak mengetahui dengan jelas dampak negatif yang ditimbulkan dari keseringannya anak dalam menggunakan Gadget mereka, kebanyakan orang tua hanya sebatas memberikan arahan bahwa menggunakan Gadget tidak baik, namun mereka tetaap saja memberikan Gadget kepada anak mereka.

Pengaruh yang ditimbulkan dari bermain Gadget kepada nilai agama anak dapat di kaitkan dengan aspek aspek nilai agama seperti halnya kesopanan mereka dan juga berkaitan dengan kebiasaan kebiasaan yang dilakukan oleh anak. Kebiasaan yang dilakukan oleh anak yang berkaitan dengan nilai nilai keislaman mereka tidak hanya sebatas diberikannya pengajaran terkait dengan nilai nilai agama mereka.

Kalau berkaitan dengan nilai agama kKayaknya sangat minim, dampak yang diberikan, karena juga nilai nilai agama tidak terlalu dominan ditunjukkan dengan menggunakan Gadget pada anak.<sup>59</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa dampak yang ditimbulkan dari penggunaan Gadget pada nilai nilai agama anak tidak terlalu dominan, hal tersebut

---

<sup>59</sup> Fatimah, *Orang Tua Anak* , wawancara 25 November 2022

menjadi bukti bahwa kurangnya pengaruh yang ditimbulkan Gadget kepada aspek aspek keagamaan anak.

Berdasarkan seluruh penjelasan narasumber diatas bahwa nilai nilai agama yang secara umum digunakan dalam teori penelitian ini tidak lagi merujuk pada aspek tersebut sseperti halnya nilai akidah anak yang mengajarkan manusia untuk percaya akan adanya Allah Yang Maha Esa dan Maha Kuasa sebagai sang pencipta alam semesta, yang akan senantiasa mengawasi dan memperhitungkan segala perbuatan manusia di dunia. Dengan merasa sepeh hati bahwa Allah itu ada dan Maha Kuasa, maka manusia akan lebih taat untuk menjalankan segala sesuatu yang telah diperintahkan oleh Allah dan takut untuk berbuat dzalim atau kerusakan di muka bumi ini.

Penjelasan terkait dengan hal tersebut secara nyata tidak berdampak kepada wawasan anak yang secara umum hanya sebatas kajian teori yang tidak berkontribusi dalam penggunaan Gadget, namun beda halnya dengan nilai agama dalam aspek ibadah.

Penggunaan Gadget ini dinilai sangat mempengaruhi tingkat ibadah anak, tidak hanya sebatas lupa dengan waktu tapi anak juga tidak lagi memperdulikan moral mereka bahkan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

“Anak lagi tidak memperdulikan waktu solat biasanya, tapi memang anak tidak secara intens diingatkan untuk melaksanakan waktu solat mereka”<sup>60</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan Gadget secara umum mempengaruhi nilai nilai ibadah anak di TK PGRI Lawawoi.

---

<sup>60</sup> Nur Hidayah, *Guru TK PGRI 1 Lawawoi*, wawancara 25 November 2022

Dampak yang dipengaruhi tersebut memberikan pengaruh negatif kepada tumbuh kembang nilai keagamaan anak.

Jika merujuk pada aspek nilai agama diatas maka aspek nilai-nilai agama dan moral dalam permendiknas nomer 58 tahun 2009 tentang standar pendidikan anak usia dini, dikemukakan bahwa PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, melalui jalur pendidikan formal, non formal dan informal. Pada jalur pendidikan formal berbentuk taman kanak-kanak, raudatul athfal dan bentuk lain yang sederajat; pada jalur nonformal bentuk kelompok bermain, taman penitipan anak dan bentuk lain yang sederajat; sedangkan pada jalur informal berbentuk pendidikan keluarga dan pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan pendidikan.

Bahwa peranan orang tua dan guru dinilai sangat penting dalam tumbuh kembang pendidikan karakter anak baik itu dari sisi guru maupun orang tua anak pada lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah mereka.

### **3. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi**

Pada hasil penelitian ketiga yaitu berkaitan dengan dampak yang ditimbulkan dari penggunaan Gadget terhadap nilai nilai moral anak di Kelompok B TK PGRI 1 Lawawoi, permasalahan yang dikaji pada bagian ini merujuk pada penggunaan Gadget yang berkaitan dengan nilai nilai moral anak. Nilai moral yang dikaji dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan tingkah laku anak.

Seorang individu dapat dikatakan baik secara moral apabila bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah moral yang baik seperti halnya berbuat baik dan bertutur kata yang sopan. Sebaliknya jika perilaku individu itu tidak sesuai dengan kaidah-

kaidah yang ada, maka ia akan dikatakan jelek secara moralnya. Agama merupakan pondasi awal untuk menanamkan rasa keimanan pada diri anak. Dalam agama terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu keyakinan dan taat cara yang keduanya tidak dapat dipisahkan. Sikap beragama memiliki arti yang sangat luas dan bermuara kearah hal-hal yang mulia sebagai perwujudan manusia sebagai makhluk ciptaan-Nya.

Pengertian diatas yang mendasari analisis data pada rumusan masalah ketiga ini. Nilai moral yang diteliti merujuk pada kebiasaan dalam bertingkah laku mengacu pada aturan-aturan umum mengenai benar - salah atau baik-buruk yang berlaku dimasyarakat luas dimana untuk menanamkan aspek moral dan agama pada diri anak.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bahwa:

Kalau nilai moralnya anak itu paling yang berkaitan dengan sopan santun dan sifat sifat lainnya mereka, kalau sudah menggunakan Gadget pasti mereka secara individu lebih memiuh sendirian dibanding dengan bermain dengan temannya, jadi dampak yang ditimbulkan adalah sopan santun dan pergaulan mereka tidak lagi baik<sup>61</sup>

Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa nilai moral yang ditimbulkan dari pengaruh Gadget kepada anak ialah berkaitan dengan sopan santun kepada teman temanya, jiwa moral yang semakin hari semakin berkurang membuat mereka melakukan aktivitas dan asyik dengan sendirinya saat menggunakan Gadget mereka.

Hasil penelitian yang ditunjukkan tersebut memberikan dampak kepada nilai moral anak, beberapa anak tidak menunjukkan sifat yang baik selama menggunakan Gadget mereka, beberapa anak bahkan hanya menyendiri dan tidak melakukan aktivitas lainnya selain menggunakan Gadget mereka sendiri bereka kemudian tidak

---

<sup>61</sup> Fatimah, *Orang Tua Anak* , wawancara 25 November 2022

memberikan interaksi dan membuat mereka hanya sebatas mandiri dalam setiap kegiatan aktivitas mereka.

Moral anak tentunya dipengaruhi ketika mereka sering menggunakan Gadget secara berlebihan, banyak anak yang tidak menunjukkan rasa hormat dan sopan santun kepada temannya ketika lagi menggunakan HP mereka<sup>62</sup>

Berdasarkan penjelasan guru tersebut bahwa secara tidak langsung anak tidak lagi memperdulikan teman temannya ketika mereka sedang menggunakan Gadget mereka, banyak diantara mereka yang melakukan tindakan-tindakan yang tidak bermoral seperti halnya berteriak dan tidak menunjukkan rasa sopan kepada temannya ketika berbicara.

Berdasarkan penjelasan narasumber tersebut didukung dengan hasil pengamatan yang dilakukan, tindakan beberapa anak menunjukkan rasa tidak hormat dan tidak patuh kepada orang lain bahkan kepada orang tua mereka sendiri. Jika beberapa anak menunjukkan rasa tidak hormat kepada temannya juga menjadi salah satu bukti bahwa anak tidak lagi menunjukkan moral yang baik kepada teman temannya. Berdasarkan seluruh penjelasan narasumber bahwa anak menunjukkan moral yang kurang sopan jika mereka sedang menggunakan Gadget mereka, ditinjau dari cara mereka bercakap serta cara mereka untuk berkomunikasi bersama dengan teman teman lainnya.

Berdasarkan seluruh penjelasan diatas bahwa anak di kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi menunjukkan moral yang kurang baik jika mereka menggunakan Gadget mereka, adanya ketidaksopanan dalam berkomunikasi memberikan bukti

---

<sup>62</sup> Nur Hidayah, *Guru TK PGRI 1 Lawawoi*, wawancara 25 November 2022

bahwa mereka tidak menunjukkan moral yang sesuai dengan nilai nilai moral dalam agama.

## **B. Pembahasan**

Pada pembahasan penelitian ini yang merujuk pada rumusan permasalahan penelitian, berikut di jelaskan terkait dengan penggunaan Gadget dan dampak yang ditimbulkan dari menggunakan Gadget tersebut dirujuk dari aspek nilai moral dan nilai agama anak.

### **1. Penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan merujuk pada rumusan masalah pertama yaitu penggunaan Gadget pada anak, bahwa anak secara aktif menggunakan Gadget mereka di lingkungan rumah, penggunaan Gadget yang digunakan oleh anak tidak hany sebatas untuk bermain game namun juga dilakukan untuk belajar dan menonton hiburan hiburan secara random.

Penggunaan Gadget di TK PGRI 1 Lawawoi dilakukan hanya saat berada di lingkungan luar sekolah, berdasarkan penjelasan guru bahwa penggunaan Gadget sebagai alat hiburan tidak diperboleh dalam lingkungan sekolah mereka, pada anak hanya akan boolehn menggunakan Gadget mereka jika memiliki keperluan khusus yang tidak dapat dilakukan secara langsung oleh guru mereka, anak di sekolah tidak dibiarkan untuk menggunakan Gadget karena tentunya akan berdampak pada kualitas dan kemampuan berkonsentrasi anak selama proses pembelajaran mereka.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa di luar sekolah anak menggunakan Gadget mereka secar aintens, hampir seluruh anak menggunakan Gadget mereka ketika telah berada di rumah masing masing, penggunaan Gadget pada anak di sekolah ini sudah dikategorikan frekuensi sangat sering, bahkan

beberapa anak dinilai sangat aktif dalam menggunakan Gadget mereka setelah pulang sekolah.

Jika merujuk pada hasil pengamatan yang dilakukan juga bahwa anak-anak diidentifikasi selama berada di rumahnya dengan bantuan observasi orang tua mereka. Beberapa anak menggunakan Gadget selama mereka berada di lingkungan rumah. Anak tidak mengenal waktu selama menggunakan Gadget di rumah mereka. Anak menggunakan Gadget dengan fokus pada apa yang mereka nikmati dalam Gadget mereka tanpa memperdulikan orang sekitarnya. Anak menonton konten yang tidak sesuai dengan karakter Islam, tontonan yang disaksikan ialah tontonan yang merupakan konten-konten yang tidak layak mereka saksikan.

Beberapa anak masih saja menggunakan Gadget di waktu shalat sehingga mereka tidak memperdulikan waktu ketika mereka menonton di Gadget mereka.

Penggunaan Gadget secara sadar dilakukan dan dibiarkan oleh orang tua mereka sehingga berpeluang memberikan dampak yang buruk terhadap tumbuh kembang anak dalam proses pembelajarannya baik itu pada kemampuan mereka maupun pada aspek lainnya.

## **2. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.**

Pada pembahasan kedua yaitu berkaitan dengan penggunaan Gadget dan dampaknya pada nilai-nilai agama anak di kelompok B TK PGRI 1 Lawawoi, penggunaan Gadget tersebut secara nyata memberikan dampak yang besar terhadap kemampuan anak dan juga nilai agama anak, jika berkaitan dengan nilai agama anak, hasil penelitian ini menunjukkan adanya dampak yang cukup besar terhadap nilai agama ibadah anak, anak menunjukkan kurangnya antusiasme mereka dalam hal

ibadah, beberapa diantara mereka bahkan tetap menggunakan Gadget mereka diwaktu ibadah.

Pengamatan yang dilakukan juga berkaitan dengan peranan orang tua dalam hal pengawasan anak dalam prosesnya menggunakan Gadget mereka, pengawasan orang tua tidak menunjukkan adanya pengawasan yang intens. Pengawasan yang dilakukan hanya sebatas mengingatkan anak mereka bahwa tidak terlalu lama menggunakan Gadget mereka.

Penggunaan Gadget secara hasil penelitian ini berdampak buruk pada nilai nilai agama anak dengan indikasi bahwa anak tidak lagi memperdulikan ibadah mereka dan juga tidak lagi mengenal waktu saat mereka menggunakan Gadget mereka.

Hasil penelitian lainnya yang menunjukkan dampak terkait dengan penggunaan Gadget pada nilai agama anak yaitu penelitian yang dilakukan oleh Winda yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Gadget terhadap semangat beribadah pada mahasiswa fakultas dakwah UIN Ar-raniry Banda Aceh. Data dianalisa dengan uji validitas, uji realibilitas, uji normalitas, uji linieritas dan uji heteroskedastisitas dengan aplikasi SPSS 24 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap semangat beribadah dan besar nilai pengaruh Gadget terhadap semangat beribadah pada fakultas dakwah dan komunikasi UIN Ar-Raniry Banda Aceh adalah 27%. Penelitian diatas menunjukkan bahwa penggunaan Gadget secara nyata memberikan dampak buruk terhadap semangat beribadah anak.

### 3. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi.

Pada pembahasan penelitian ketiga yaitu berkaitan dengan nilai moral yang dipengaruhi oleh penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TLL PGRI 1 Lawawoi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Gadget secara umum memberikan dampak yang buruk terhadap nilai moral anak, nilai moral anak yang menjadi bagian terpenting dalam proses aktivitas anak. Nilai moral yang dikaji dalam penelitian ini merujuk pada aspek moral dalam hidup anak.

Pengajaran nilai moral dipandang sebagai satu kesatuan yang bulat, setiap apa yang diajarkan mempunyai nilai. Empat nilai pokok dalam pengajaran agama yakni *pertama* nilai material adalah jumlah nilai agama yang diajarkan, *kedua* nilai formal adalah nilai pembentukan yang bersangkutan dengan daya serap siswa atas segala bahan yang telah diterimanya, *ketiga* nilai fungsional adalah relevansi bahan dengan kehidupan sehari-hari, *keempat* nilai esensial adalah nilai hakiki agama mengajarkan kehidupan yang hakiki jadi kehidupan itu tidak berhenti didunia saja melainkan kehidupan itu berlangsung terus diakhirat.

Penelitian ini merujuk pada nilai moral berkaitan erat dengan perilaku dan kepribadian anak di TK PGRI 1 Lawawoi. Kepribadian yang baik dan sesuai dengan kebiasaan akan diterima pada masyarakat atau lingkungannya, sedangkan pribadi yang buruk akan ditolak oleh lingkungannya. Perkembangan moral sangat penting diajarkan pada anak usia dini, supaya anak memiliki pribadi yang unggul dan dapat diterima oleh lingkungannya.

Hasil penelitian ini bahwa perkembangan moral pada anak tentunya sangat dipengaruhi oleh kebiasaan yang dilakukan. Jika hasil penelitian menunjukkan

baahwa perkembangan nilai moral anak tidak lagi diperhatikan oleh orang tua mereka dikarenakan pembiaran yang dilakukan kepada mereka tidak menunjukkan adanya perhatian terhadap perkembangan moral mereka.

Menurut Hurlock ada sejumlah faktor penting yang mempengaruhi perkembangan moral anak, yaitu yang pertama, peran hati nurani atau kemampuan untuk mengetahui apa yang benar dan salah apabila anak dihadapkan pada situasi yang memerlukan pengambilan keputusan atas tindakan yang harus dilakukan. Yang ke dua, peran rasa bersalah dan rasa malu apabila bersikap dan berperilaku tidak seperti yang diharapkan dan melanggar aturan. Sedangkan yang ke tiga, peran interaksi moral dalam memberi kesepakatan pada anak untuk mempelajari dan menerapkan standart perilaku yang disetujui masyarakat, keluarga, sekolah, dan dalam pergaulan dengan orang lain. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa orang tua dan guru tidak malksanakan secara intens upaya dalam peningkatan perkembangan moral anak di TK PGRI 1 Lawawoi.

Berdasarkan seluruh hasil penelitian ini dimana nilai moral diantaranya yaitu tata cara berkomunikasi dan aktivitas anak tidak menunjukkan moral yang baik, sehingga peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan Gadget di TK PGRI 1 Lawawoi berdampak pada nilai moral anak.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan seluruh hasil penelitian yang berkaitan dengan dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Moral dan Agama Anak (Studi Kasus Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi), maka berikut kesimpulan penelitian:

1. Penggunaan Gadget pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi dilakukan hanya pada lingkungan luar sekolah, anak tidak diperbolehkan untuk menggunakan Gadget selama berada di dalam lingkup sekolah, penggunaan Gadget dilakukan secara intens/sering dan tidak mengenal waktu dengan tingkat kecanduan penggunaan yang tinggi. Penggunaan Gadget dilakukan tidak dengan pengawasan orang tua dan dilakukan baik itu sendiri maupun secara berkelompok anak di TK PGRI 1 Lawawoi.
2. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai agama pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi menunjukkan bahwa dengan penggunaan Gadget yang berlebihan memberikan dampak pada kebiasaan anak dalam hal ibadah, dampak yang ditimbulkan ialah kurangnya semangat ibadah anak dan tidak lagi mengenal waktu ibadah ketika menggunakan Gadget mereka serta pemahaman agama yang tidak lagi diperdulikan.
3. Dampak penggunaan Gadget terhadap nilai moral pada anak kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi menunjukkan bahwa dengan penggunaan Gadget yang berlebihan memberikan dampak pada aspek sopan santun yaitu anak tidak lagi bertutur kata yang sopan saat menggunakan Gadget serta kedisiplinan anak tidak lagi teratur baik itu waktu belajar maupun ibadah serta tidak menunjukkan sikap

menghargai/menghormati orang lain. Aktivitas anak tidak menunjukkan cerminan moral yang semestinya dalam aturan pendidikan nilai moral anak.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka beberapa saran kemudian di sampaikan oleh peneliti kepada beberapa pihak yaitu sebagai berikut:

### **a. Kepada Pihak Sekolah**

Agar memberikan kontribusi yang tinggi terkait dengan pengawasan karakter anak tidak hanya sebatas di lingkungan pendidikan atau sekolah melainkan juga pada lingkungan diluar sekolah.

### **b. Kepada Pihak Orang tua**

Agar memperhatikan seluruh aspek pendidikan karakter anak mbaik itu terkiat dengan nilai moral dan agama anak serta membatasi penggunaan Gadget secara tegas kepada anak.

### **c. Kepada Peneliti**

Agar peneliti melakukan kajianm terkait dengan solusi atas beberapa dampak yang di rasakan oleh orang tua dan anak atas penggunaan Gadget secara berlebih.

## DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an Al-Karim

Aisyah, Siti, *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2018)

Alim, Muhammad, *Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011)

Amin, Sabi'ati,. "Membangun Karakter Aud Dalam Pengembangan Nilai Agama Dan Moral Di Ra Masyithoh Pabelan Kab. Semarang" (Al-Athfal: *Jurnal Pendidikan Anak*, Vol.2 No.4 2016)

Ancok, Djameludin. *Upaya Membina Akhlak dalam Keluarga, Sekolah dan Masyarakat* (Ciputat: PT. Logos Wacana Ilmu Djameludin, 2012)

Anggraeni, S. "Pengaruh Pengetahuan Tentang Dampak Gadget Bagi Kesehatan Terhadap Perilaku Penggunaan Gadget Pada Siswa SDN Kebun Bunga 6 Banjarmasin. " (*Faletehan Health Journal*, vol 6 no.2 )

Anggreini, Eka, *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*, (Jakarta: Serayu Publishing, 2019)

Anwar, Chairul, *Teori-teori Pendidikan Klasik Hingga Kontemporer* (Yogyakarta: Kalimedia, 2017)

Arikunto, Suharsini. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. (Jakarta : Aneka Kraya,2015)

Arnani, Husna, F. H. "Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*. " (2021)

Badan Pusat Statistik, "Statistik Telekomunikasi Indonesia 2020," accessed July 13, 2022, <https://www.bps.go.id/publicatio/2021/10/11/e03aca1e6aee660328/statistik-telekomunikasi-indonesia-2021.html>.

Baharuddin, *Psikologi Pendidikan: Refleksi Teoretis Fenomena* (Yogyakarta : Ar-Ruzz Media Group, 2017)

Beranda, Derry, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia, 2014)

Bintoro, Y. C. "Upaya Orangtua dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara ". (Universitas Negeri Semarang, 2019)

Chasanah, A. M., & Kilis, G. " Adolescents' Gadget Addiction and Family Functioning. *Advances in SosialScience, Education and Humanities Research*. " (2018)

- Chusna, *Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. (Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Moral Keagamaan, 2017)
- Dahl, A. "The science of early moral development : On defining, constructing, and studying morality from birth. *Advances in Child Development and Behavior*" (Prentice Hall, Englewood Clift, New Jersey, 2021)
- Daradjat, Zakiyah, *Pendidikan Agama dan Akhlak Bagi Anak Remaja* (Ciputat: PT. Logos Wacana Ilmu, 2012)
- Elizabet, Hurlock. *Perkembangan Anak Jilid 1* (.Jakarta: Erlangga,2018)
- Fathoni, A. R. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini*. 2017.
- Goelman, *Perkembangan Nilai Moral, Agama, Moral dan Emosi Pada Anak Usia Dini*. (Surakarta : PT Qinant.2016)
- Inawati, Asti. "Strategi Pengembangan Moral dan Nilai Agama Untuk Anak Usia Dini" (*Jurnal Pendidikan Anak* : Vol. 3 No. 1)
- Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Al-Karim Dan Terjemahnya* (Surabaya: Halim Publishing & Ditributing, 2014).
- Lanca, Saw, "The association between digital screen time and myopia: A systematic review. *Ophthalmic and Physiological Optics*. " (Journal : vol 2 . 2020)
- Hafiz, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini* (Jakarta : Kencana, 2017)
- Malamatidou, Sofia, *Corpus Triangulation: Combining Data and Methods in Corpus-Based Translation Studies*, (New York: Routledge, 2017)
- Mardalena, K., Yuhasriati, & Amalia, D, " Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kegiatan Bermain Balok di PAUD Nurul Hidayah Lampuok Aceh. " vol 5 no. 1 (2020)
- Maryanto, Andi, *Dampak Smartphone Terhadap Perkembangan Moral Dan Keagamaan Anak Usia Baligh Di Desa Bandu Agung Kecamatan Kaur Utara Kabupaten Kaur*" (Yogyakarta: FIP UNY)
- Mercer, "Children and religious education in an age of globalization" (Learning from David Ng. *Religious Education*, 97(3). (2020)
- Miranti, Putri, *Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Moral Anak Usia Dini*, (Repositori: Depok: IHF)
- Moleong, Lexy J., *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cetakan 8, 2012).
- Moree, *Religion and spirituality in childhood and adolescence* (New York & London: Trends Child, 2023)

- Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012).
- Pardede, Ratna, *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang* (Jakarta: Universitas Terbuka)
- Purba, Erna, *Peningkatan Nilai-Nilai Agama Dan Moral Melalui Metode Bercerita Pada Anak Usia 4-6 Tahun* (Pg-Paud Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak, 2013)
- Purwanto, Ngalm, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014)
- Rahmawati, “Developing pop-up book learning media to improve cognitive ability of children aged 4-5 Years” (Atlantis Press, 2020)
- Sahlan, Asmaun, *Mewujudkan Budaya Religius di Sekolah*, (Malang: UIN Maliki Press, 2010)
- Sanjaya, Wina, *Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Prenamedia Group, 2013).
- Setianingsih, Ardani, A. W., & Khayati, F. N. “Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktivitas. Gaster.” (2018)
- Siswoyo, Dwi. *Metode Pengembangan Moral Anak PraTK*. Yogyakarta: FIP UNY
- Sjarkawi, *Pembentukan Kepribadian Anak*, ( Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi* (Jakarta: Alfabeta, 2012)
- Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2014).
- Suryana, Dadan, *Stimulus dan Aspek Perkembangan Anak* (Jakarta : Prenadamedia Group, 2019).
- Syifa, L, Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. “ (*Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* : vol 3 no.4 2019)
- Tadjuddin, Nilawati, *Perkembangan Anak Usia Dini Perspektif Al-Qur'an* (Depok: Herya Media, 2014)
- Vitaloka, Wulansari., *Pendidikan Karakter Bagi Anak Usia Dini* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021).
- Vivit, Risnawati. “Optimalisasi Pendidikan Karakter Anak Usia Dini Melalui Sentra Main Peran Taman Kanak-Kanak Padang” . (*Jurnal Pesona Paud* 2012)

Zainab. “Peningkatan Perkembangan Moral Anak Melalui Metode Cerita Bergambar Tk Lembah Sari Agam. “ (*Jurnal Pesona Paud*, Vol 1. No.03, 2012)

Zubair, Muhammad Kamal, dkk. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah IAIN Parepare 2020*, (Parepare: IAIN Parepare Nusantara Press, 2020)

Zuriah, Nurul, *Metode Penelitian* (Jakarta : Bumi Aksara, 2017).





# LAMPIRAN

PAREPARE



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)  
PAREPARE  
FAKULTAS TARBIYAH**

**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN**

NAMA : ALDA  
MAHASISWA  
NIM : 18.1800.020  
FAKULTAS/PRODI : TARBIYAH/ PIAUD  
JUDUL : PENGGUNAAN GADGET TERHADAP NILAI  
AGAMA DAN MORAL ANAK (STUDI KASUS  
KELOMPOK B DI TK PGRI 1 LAWAWOI)

**PEDOMAN WAWANCARA**

Panduan wawancara disusun untuk menjawab rumusan masalah yang terdapat pada bagaian pendahuluan penelitian ini:

A. Fokus pertanyaan pada Penggunaan Gadget :

1. Bagaimana menurut Ibu, terkait dengan penggunaan Gadget yang dilakukan oleh anak selama di sekolah?
2. Bagaimana menurut Ibu, terkait dengan penggunaan Gadget yang dilakukan oleh anak selama di rumah?
3. Apakah penting atau perlu anak di usia 5-6 tahun bermain Gadget?
4. Bagaimana sikap anak jika diberi batasan bermain Gadget?
5. Apakah ibu mengetahui dampak penggunaan Gadget pada anak?
6. Apakah anak ibu termasuk kecanduan bermain *Gadget*?

7. Apa saja perubahan sikap moral dan agama selama anak menggunakan Gadget?

B. Fokus pertanyaan pada Dampak Penggunaan Gadget:

1. Bagaimana dampak penggunaan Gadget terhadap perkembangan nilai agama anak selama menggunakan Gadget?
2. Bagaimana dampak penggunaan Gadget terhadap perkembangan nilai moral anak selama menggunakan Gadget?
3. Adakah perubahan nilai agama anak sebelum dan setelah menggunakan Gadget?
4. Adakah perubahan nilai moral anak sebelum dan setelah menggunakan Gadget?
5. Apa saja yang dimainkan anak ketika diberikan Gadget?
6. Apakah ibu memberikan batasan waktu pada anak untuk bermain Gadget?
7. Bagaimana cara ibu menangani jika anak telah kecanduan bermain Gadget?
8. Bagaimana cara ibu yang dilakukan ketika anak emosi ketika tidak diberi atau diizinkan bermain Gadget?

## LEMBAR OBSERVASI

Tanggal Observasi :

Tempat :

No	Aspek Observasi	Indikator	Kegiatan Anak	Hasil	
				Ya	Tidak
1	Penggunaan Gadget	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak Menggunakan Gadget tanpa mengenal waktu</li><li>2. Anak menonton Gadget dengan Hp</li><li>3. Anak menggunakan Gadget tanpa memperhatikan sekitarnya</li><li>4. Anak menggunakan Gadget dengan fokus</li><li>5. Anak tidak memperhatikan sekitarnya saat menggunakan gadget</li><li>6. Anak menonton konten yang tidak sesuai dengan karakter islam</li><li>7. Anak tidak memperhatikan waktu saat menggunakan Gadget.</li></ol>			
2	Perilaku Anak	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Anak menunjukkan perilaku yang baik selama menonton Gadget</li><li>2. Anak menunjukkan sikap sopan santun saat menonton Gadget</li><li>3. Anak tetap patuh saat menonton</li></ol>			

	<p>menggunakan Gadget</p> <p>4. Anak tidak memperhatikan waktu shalat saat menggunakan Gadget</p> <p>5. Anak tidak bermoral saat menggunakan Gadget</p> <p>6. Anak menggunakan Gadget baik itu di sekolah, masjid dan tempat umum lainnya</p> <p>7. Sikap anak tidak mencerminkan sikap moral selama menggunakan Gadget</p>			
--	---	--	--	--



## TRANSKRIB HASIL WAWANCARA

Narasumber	1 (Utama)
Nama	Fatimah
Umur	34 Tahun
Jenis Kelamin	Wanita
Waktu Wawancara	25 November 2022
Sebagai	Orang Tua Anak

PELAKU	URAIAN WAWANCARA	FAKTUAL	TEMA
Peneliti	Perkenalkan Bu saya Alda mahasiswa dari IAIN Parepare mau bertanya tentang dampak penggunaan HP pada anak di Sekolah ini.	Perkenalan	Pembuka Percakapan
Narasumber	Oww iya		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana menurut Ibu, apakah yang dimaksud dengan Gadget	Gadget berfungsi sama dengan HP	Penggunaan HP
Narasumber	Gadget sama dengan HP		
Peneliti	Apakah penting atau perlu anak di usia 5-6 tahun bermain Gadget	Anak seharusnya belum layak untuk memegang HP namun faktanya orang tua telah memberikan HP sejak umur 5-6 tahun	Penggunaan HP di umur 5-6 tahun
Narasumber	Bagi saya, anak itu tidak seharusnya sudah pegang Gadget tapi banyak anak anak lain yang juga di berikan Gadget oleh orang tua mereka, sehingga kadang anak kita itu merasa tidak enak ketika		

	tidak punya Gadget		
Peneliti	Bagaimana sikap anak jika diberi batasan bermain Gadget	Sikap anak cukup patuh terhadap batasan bermain Gadget	Sikap anak
Narasumber	Patuh saja		
Peneliti	Apakah ibu mengetahui dampak penggunaan Gadget pada anak	Dampak yang disebabkan dari penggunaan HP ialah dampak pada nilai sosial anak	Dampak penggunaan HP
Narasumber	Kalau dampak pada aspek moral anak itu paling yang berkaitan dengan moral nya mereka, kalau sudah menggunakan Gadget pasti mereka secara individu lebih memilih sendiri dibanding dengan bermain dengan temannya, jadi dampak yang ditimbulkan adalah moral dan pergaulan mereka tidak lagi baik		
Peneliti	Apakah anak ibu termasuk kecanduan bermain <i>Gadget</i>	Anak Belum Dikategorikan Kecanduan	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	tidak		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA DAMPAK PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak?	Dampak penggunaan Gadget dari sisi agama yaitu waktu sholat yang tidak lagi diperhatikan anak	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Untuk dampak yang ditimbulkan dari penggunaan HP anak itu dari sisi agama adalah waktu sholat yang ditinggalkan, kadang anak tidak lagi memperdulikan waktu sholat jika tidak di paksa untuk shalat		

Peneliti	Apa saja yang dimainkan anak ketika diberikan Gadget? Apakah dapat mempengaruhi nilai moral mereka?		Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Kalau berkaitan dengan nilai moral kayaknya sangat minim, dampak yang diberikan, karena juga nilai nilai agama tidak terlalu dominan ditunjukkan dengan menggunakan Gadget pada anak	Dampak yang lebih dominan ialah dampak pada nilai agama anak	
Peneliti	Apakah ibu memberikan batasan waktu pada anak untuk bermain Gadget	Orang tua memberikan batasan pada anak menggunakan Gadget	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Iyaa diberikan		
Peneliti	Bagaimana cara ibu menangani jika anak telah kecanduan bermain Gadget	Anak akan dinasehati dan dimarahi jika terlalu main Gadget	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Di Nasehati dan Diarahkan		
Peneliti	Bagaimana cara ibu yang dilakukan ketika anak emosi ketika tidak diberi atau diizinkan bermain Gadget	Anak dinasehati jika marah tidak diberikan Gadget	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Dinasehati untuk tidak terlalu sering main HP		

Narasumber	2 (Utama)
Nama	Andini
Umur	29 Tahun
Jenis Kelamin	Wanita
Waktu Wawancara	27 November 2022
Sebagai	Orang Tua Anak

PELAKU	URAIAN WAWANCARA	FAKTUAL	TEMA
Peneliti	Saya Alda Bu mau bertanya tentang dampakj penggunaan HP pada anak	Sapaan	Pembuka Percakapan
Narasumber	Iya Baik		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana menurut Ibu, apakah yang dimaksud dengan Gadget	Hp dan Gadget sama	
Narasumber	Sama HP		
Peneliti	Apakah penting atau perlu anak di usia 5-6 tahun bermain Gadget	Umur 5-6 tahun ialah waktu belajar, tidak boleh menggunakan Gadget terlalu dini	
Narasumber	Menurut saya tidak penting, karena memang ini waktu yang tepat untuk banyak belaaajar, sedangkan bermain Gadget itu sangat menguras waktu dan kondisi anak yang tidak lagi efektif		
Peneliti	Bagaimana sikap anak jika diberi batasan bermain Gadget	Batasan yang diberikan hanya pada saat waktu solat saja	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Selama ini, batasan yang saya berikan kepada anak cukup dengan menjadikan waktu solat saja batasannya, tapi		

	kadang juga saya kasikan Gadget tapi tidak terlalu lama kemudian saya ambil kembali, anak tidak boleh diberikan Gadget terlalu lama karena juga bisa memberikan dampak kepada mereka pastinya		
Peneliti	Apakah ibu mengetahui dampak penggunaan Gadget pada anak	Dampak dari penggunaan Gadget sangat banyak	Dampak penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Iya dampaknya banyak		
Peneliti	Apakah anak ibu termasuk kecanduan bermain <i>Gadget</i>	Anak belum dikategorikan kecanduan	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Belum kecanduan		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA DAMPAK PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak?	Pengaruh dari anak ialah ketika anak tidak ingin berhenti	Dampak buruk penggunaan Gadget
Narasumber	Pengaruhnya itu kalau misalnya kalau anak tidak lagi bisa berenti		
Peneliti	Apa saja yang dimainkan anak ketika diberikan Gadget? Apakah dapat mempengaruhi nilai moral mereka?	Anak memainkan video video melalui Gadget mereka	Penggunaan Gadget
Narasumber	Biasanya video video		
Peneliti	Apakah ibu memberikan batasan waktu pada anak untuk bermain Gadget	Orang tua memberikan batasan kepada anak	Penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Iya diberikan		
Peneliti	Bagaimana cara ibu menangani jika anak telah kecanduan bermain Gadget	Anak dimarahi jika tidak ingin berhenti menggunakan Gadget	Penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Dimarahi		

Peneliti	Bagaimana cara ibu yang dilakukan ketika anak emosi ketika tidak diberi atau diizinkan bermain Gadget	Anak akan dimarahi jika tidak ingin berhenti menggunakan Gadget	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Hanya dimarahi saja supaya berhenti		

Narasumber	3 (Utama)
Nama	Nur Subaidah
Umur	32 Tahun
Jenis Kelamin	Wanita
Waktu Wawancara	27 November 2022
Sebagai	Orang Tua Anak

PELAKU	URAIAN WAWANCARA	FAKTUAL	TEMA
Peneliti	Saya Alda Bu mau bertanya tentang dampakj penggunaan HP pada anak	Sapaan	Pembuka Percakapan
Narasumber	Iya Baik		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana menurut Ibu, apakah yang dimaksud dengan Gadget	Gadget ialah sama dengan HP	Penggunaan Gadget
Narasumber	Gadget sama dengan HP		
Peneliti	Apakah penting atau perlu anak di usia 5-6 tahun bermain Gadget	Anak umur 5-6 tahun belum saat memegang HP	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Belum saatnya memegang HP sebenarnya		
Peneliti	Bagaimana sikap anak jika diberi batasan bermain Gadget	Anak belum menunjukkan pengaruh penggunaan Gadget	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Sikapnya itu masih bagus		

Peneliti	Apakah ibu mengetahui dampak penggunaan Gadget pada anak	Gadget memberikan dampak pada anak	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Gadget ini memang memberikan dampak negatif pastinya sama anak		
Peneliti	Apakah anak ibu termasuk kecanduan bermain <i>Gadget</i>	Anak belum dikategorikan kecanduan	Dampak penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Belum kecanduan		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA DAMPAK PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak?	Pengaruh Gadget pada anak ialah dampak pada agama mereka khususnya pada ibadah anak	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	kalaupun dari sisi agamanya memang anak tidak meningkat agamanya kalau pakai Hp terus, contohnya misalnya waktu ramadhan, anak memang pakai Gadget tapi tidak menonton yang seperti ceramah dan lainnya		
Peneliti	Apa saja yang dimainkan anak ketika diberikan Gadget? Apakah dapat mempengaruhi nilai moral mereka?	Nilai moral yang berubah ialah sifat sifat anak	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Nilai moralnya mungkin dari sisi sifat saja		
Peneliti	Apakah ibu memberikan batasan waktu pada anak untuk bermain Gadget	Diberikan batasan kepada anak	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Ada batasannya		
Peneliti	Bagaimana cara ibu menangani jika anak telah kecanduan bermain Gadget	Anak akan dibatasi dengan cara dipaksa untuk berhenti bermain Gadget	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Dibatasi dan dipaksa		
Peneliti	Bagaimana cara ibu yang dilakukan ketika anak emosi ketika tidak diberi atau	Anak akan dimarahi jika tidak	Dampak penggunaan Gadget

	diizinkan bermain Gadget	berhenti bermain Gadget	
Narasumber	Kalau tidak diberikan HP biasanya dimarahi		

Narasumber	4 (Utama)
Nama	Nur Hidayah
Umur	30 Tahun
Jenis Kelamin	Wanita
Waktu Wawancara	25 November 2022
Sebagai	Guru

PELAKU	URAIAN WAWANCARA	FAKTUAL	TEMA
Peneliti	Saya Alda Bu mau bertanya tentang dampakj penggunaan HP pada anak	Sapaan	Pembuka Percakapan
Narasumber	Iya Baik		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana menurut Ibu, apakah yang dimaksud dengan Gadget	Hp yang digunakan ialah sama dengan Gadget	Penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	HP itu alat yang digunakan kebanyakan orang untuk melakukan komunikasi		
Peneliti	Apakah penting atau perlu anak di usia 5-6 tahun bermain Gadget	Anak umur 5-6 tahun belum layak menggunakan HP	Penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Seacar umur menurut saya bahwa anak itu tidak layak sebenarnya menggunakan Gadget tapi kadang juga beberapa anak memamng memaksa untuk dibelikan Gadget ini		

Peneliti	Bagaimana sikap anak jika diberi batasan bermain Gadget	Anak menolak jika diberikan batasan	Penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Kebanyakan anak saat ini jika diberikan durasi waktu itu dia menolak		
Peneliti	Apakah ibu mengetahui dampak penggunaan Gadget pada anak	Dampak dari penggunaan Gadget ialah kesehatan mereka	Penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Tentunya dampaknya sangat buruk khususnya pada kesehatan dan sifat mereka juga biasanya terbawa		
Peneliti	Apakah anak ibu termasuk kecanduan bermain <i>Gadget</i>	Anak belum termasuk kecanduan bermain Gadget	Penggunaan Gadget pada anak
Narasumber	Termasuk		
<b>PERTANYAAN FOKUS PADA DAMPAK PENGGUNAAN GADGET</b>			
Peneliti	Bagaimana pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan nilai agama dan moral anak?	Anak Tidak Memperdulikan ibadahnya saat waktu solat tiba	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Anak lagi tidak memperdulikan waktu solat biasanya, tapi memang anak tidak secara intens diingatkan untuk melaksanakan waktu solat mereka		
Peneliti	Apa saja yang dimainkan anak ketika diberikan Gadget? Apakah dapat mempengaruhi nilai moral mereka?	Moral anak dipengaruhi ketika mereka sering menggunakan Gadget	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Moral anak tentunya dipengaruhi ketika mereka sering menggunakan Gadget secara berlebihan, banyak anak yang tidak		

	menunjukkan rasa hormat kepada temannya ketika lagi menggunakan HP mereka		
Peneliti	Apakah ibu memberikan batasan waktu pada anak untuk bermain Gadget	Anak Diberikan Batasan Penggunaan Hp	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Iya diberikan juga batasan		
Peneliti	Bagaimana cara ibu menangani jika anak telah kecanduan bermain Gadget	Anak dibatasi penggunaan HP nya	Dampak penggunaan Gadget
Narasumber	Harus dibatasi penggunaannya		
Peneliti	Bagaimana cara ibu yang dilakukan ketika anak emosi ketika tidak diberi atau diizinkan bermain Gadget	Anak dipaksa jika tidak ingin berhenti main HP	Dampak penggunaan Gadget

### Lampiran 03 : Dokumen Penelitian



KEPUTUSAN  
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH  
NOMOR : 1211 TAHUN 2021  
TENTANG

PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

- Menimbang : a. Bahwa untuk menjamin kualitas skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare, maka dipandang perlu penetapan pembimbing skripsi mahasiswa tahun 2021;
- b. Bahwa yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan mampu untuk diserahi tugas sebagai pembimbing skripsi mahasiswa.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
5. Peraturan Pemerintah RI Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Presiden RI Nomor 29 Tahun 2018 tentang Institut Agama Islam Negeri Parepare;
7. Keputusan Menteri Agama Nomor 394 Tahun 2003 tentang Pembukaan Program Studi;
8. Keputusan Menteri Agama Nomor 387 Tahun 2004 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembukaan Program Studi pada Perguruan Tinggi Agama Islam;
9. Peraturan Menteri Agama Nomor 35 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja IAIN Parepare;
10. Peraturan Menteri Agama Nomor 16 Tahun 2019 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Parepare.
- Memperhatikan : a. Surat Pengesahan Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran Nomor: DIPA-025.04.2.307381/2021, tanggal 23 November 2020 tentang DIPA IAIN Parepare Tahun Anggaran 2021;
- b. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor. 140 Tahun 2021, tanggal 15 Februari 2021 tentang pembimbing skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare Tahun 2021.
- Menetapkan : **MEMUTUSKAN**  
**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH TENTANG PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PAREPARE TAHUN 2021;**
- Kesatu : Menunjuk saudara; 1. Bahtiar, S.Ag., M.Pd.  
2. Muhammad Ahsan, M.Si.
- Masing-masing sebagai pembimbing utama dan pendamping bagi mahasiswa :  
Nama : Aida  
NIM : 18.1800.020  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Judul Skripsi : Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama Moral Anak (Studi Kasus Kelompok B di TK PGRI 1 Lawawoi)
- Kedua : Tugas pembimbing utama dan pendamping adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa mulai pada penyusunan proposal penelitian sampai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- Ketiga : Segala biaya akibat diterbitkannya surat keputusan ini dibebankan kepada anggaran belanja IAIN Parepare;
- Keempat : Surat keputusan ini diberikan kepada masing-masing yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Parepare  
Pada Tanggal : 05 Mei 2021







PEMERINTAH PROVINSI SULAWESI SELATAN  
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. Bougainville No. 5 Telp. (0411) 441077 Fax. (0411) 448936  
Website : <http://simap-new.sulselprov.go.id> Email : [ptsp@sulselprov.go.id](mailto:ptsp@sulselprov.go.id)  
Makassar 90231

Nomor : 12171/S.01/PTSP/2022 Kepada Yth.  
Lampiran : - Bupati Sidrap  
Perihal : Izin penelitian

di-  
Tempat

Berdasarkan surat Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare Nomor B.4496/IN.39/FTAR.01/PP.00.9/11/2022 tanggal 10 November 2022 perihal tersebut diatas, mahasiswa/peneliti dibawah ini:

Nama : ALDA  
Nomor Pokok : 18.1800.020  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Pekerjaan/Lembaga : Mahasiswa (S1)  
Alamat : Jalan Amal Bakti No. 8 Soreang, Kota Parepare

Bermaksud untuk melakukan penelitian di daerah/kantor saudara dalam rangka menyusun SKRIPSI, dengan judul :

**" DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP NILAI AGAMA DAN MORAL ANAK (STUDI KASUS KELOMPOK B DI TK PGRI 1 LAWAWO) "**

Yang akan dilaksanakan dari : Tgl. **16 November s/d 16 Desember 2022**

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, pada prinsipnya kami *menyetujui* kegiatan dimaksud dengan ketentuan yang tertera di belakang surat izin penelitian.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Makassar  
Pada Tanggal 16 November 2022

A.n. GUBERNUR SULAWESI SELATAN  
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU PROVINSI SULAWESI SELATAN



Ir. H. SULKAF S LATIEF, M.M.  
Pangkat : PEMBINA UTAMA MADYA  
Nip : 19630424 198903 1 010

Tembusan Yth

1. Wakil Dekan I Fak. Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Parepare;
2. *Pertinggal*



Lampiran 04 : Dokumentasi



Proses Pengamatan



Proses Wawancara



Proses Pengamatan

## BIODATA PENULIS



Alda, penulis lahir di Lawawoi Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan, pada tanggal 13 September 2000. merupakan anak kedua dari 5 bersaudara, anak dari pasangan Sudirman Nusu dan Nurmi Tjunde, penulis adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PAUD) Fakultas Tarbiyah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Parepare. adapun riwayat pendidikan penulis yaitu pada tahun 2012 lulus dari SD Negeri 1 Lawawoi, pada tahun 2015 lulus dari SMP Negeri 1 Watang Pulu dan melanjutkan SMA di SMA Negeri 4 Parepare dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kemudian melanjutkan studinya di Fakultas Tarbiyah IAIN Parepare dan menyelesaikan studinya dengan judul "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Nilai Agama Moral Anak (*Studi Kasus*) di Tk Pgri 1 Lawawoi Kabupaten Sidenreng Rappang"