

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN
SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWP 1 KANWIL DEPAG
PROVINSI SULAWESI TENGAH**



SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S.Pd).
pada Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu*

Oleh

**Nurul Hasanah
NIM: 16.1.05.0027**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PALU
2020**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan penuh kesadaran, penulis yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosio-emosional di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah”** benar adalah hasil karya penulis sendiri, jika di kemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikat, tiruan atau dibuat oleh orang lain secara keseluruhan atau sebagian, maka skripsi dianggap batal demi hukum.

Palu, 24 Agustus 2020 M
05 Muharram 1441 H

Penulis

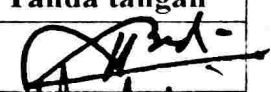






Nurul Hasanah
NIM: 161050027

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi saudara NURUL HASANAH NIM. 161050027 dengan judul "Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah" yang telah diujikan dihadapan penguji Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu pada tanggal 15 September 2020. Yang bertepatan pada tanggal 27 Muharam 1442 H. Dipandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi kriteria penulisan karya ilmiah dan dapat diterima sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd) program Pendidikan islam anak usia dini dengan beberapa perbaikan.


DEWAN PENGUJI

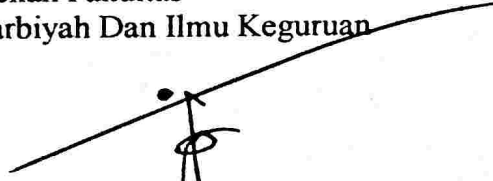
Jabatan	Nama	Tanda tangan
Ketua tim penguji	Dr. Rusdin, M.Pd	
Penguji utama I	Drs. Thalib, M.Pd	
Penguji utama II	Dr. Gusnarib, M.Pd	
Pembimbing/Penguji I	Drs. H. Moh Arfan Hakim M.Pd.i	
Pembimbing/Penguji II	Khaeruddin Yusuf S.Pd.i, M.Phil	

Mengetahui:

Ketua Prodi
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dekan Fakultas
Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan


Dr. Gusnarib, M.Pd
NIP.19711203 200501 1 001

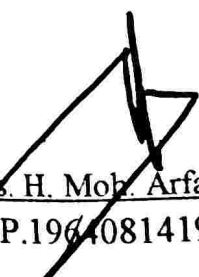

Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.
NIP.19720126 200003 1 001

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul " Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak di RA DPW 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah" oleh Nurul Hasanah, NIM 16.1.05.0027, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan maka masing-masing pembimbing memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat di ujikan di hadapan penguji.

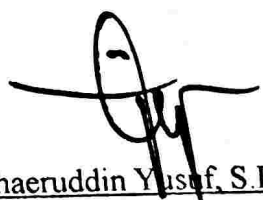
Palu, 24 Agustus 2020 M
05 Muharram 1441 H

Pembimbing I



Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.pd.I.
NIP.19640814199203 1001

Pembimbing II



Khaeruddin Yusuf, S.Pd.i, M.Phil.
NIP. 19781120201101 1003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ نَحْمَدُهُ وَنَسْتَعِينُهُ وَنَسْتَغْفِرُهُ, وَنَعُوذُ بِاللَّهِ مِنْ شُرُورِ أَنْفُسِنَا وَ مِنْ سَيِّئَاتِ أَعْمَالِنَا

مَنْ يَهْدِيَ اللَّهُ فَلَا مُضِلَّ لَهُ وَمَنْ يُضِلِّ اللَّهُ فَلَا هَادِيَ لَهُ. أَمَّا بَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya lah selaku penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah”** sesuai dengan harapan penulis, Sholawat dan salam kita kirimkan kepada Rasulullah Saw. Keluarga, sahabat serta orang yang tetap istiqamah dalam menapaki jalan Islam sampai hari akhir.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak mendapatkan bantuan moril dan materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kepada orang tua Penulis Bapak H. Kalsum dan Ibu Hj. Rusna atas doa dan segala dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sagaf S. Pettalongi, M.Pd. Selaku Rektor IAIN Palu beserta segenap unsur pimpinan, yang mendorong dan memberi kebijakan kepada penulis dalam berbagai hal.

3. Bapak Dr. Mohamad Idhan, S.Ag.,M.Ag. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah banyak mengarahkan Penulis dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Dr. Gusnarib Ketua Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini dan Ibu Hikmaturrahmah Lc., M,Ed Selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini IAIN Palu yang telah banyak mengarahkan Penulis dalam proses perkuliahan.
5. Bapak A. Ardiyansyah Dr. S.E. M.Pd. Selaku dosen penasehat akademik yang selalu memberikan nasehat serta motivasi kepada Penulis agar dapat menyelesaikan studi penulis.
6. Bapak. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I selaku pembimbing I dan Bapak Khaeruddin Yusuf. S.Pd.i,M.Phil. selaku pembimbing II yang dengan ikhlas telah meluangkan waktunya memberikan bimbingan, saran dan motivasi kepada penulis mulai dari proposal penelitian, pelaksanaan penelitian sampai dengan selesainya penulisan skripsi ini.
7. Bapak Dr. Rusdin selaku ketua Tim Penguji, Bapak Almarhum Drs. Thalib, M.Pd selaku penguji utama 1, Ibu Dr. Gusnarib, M.Pd selaku penguji utama 2 yang telah bersedia dan meluangkan waktunya untuk menguji sampai dengan selesai dan meluluskan saya dalam ujian Skripsi saya.
8. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh karyawan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, yang tidak bisa Penulis sebutkan satu per satu, yang dengan ikhlas memberikan pelayanan pendidikan selama mengikuti rutinitas akademik.

9. Kepada teman-teman seangkatan 2016 IAIN Palu yang telah memberikan doa dan dukungannya terkhusus teman sekelas penulis di jurusan PIAUD yang telah banyak membantu memberikan nasihat dan dorongannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Teman-teman Glorious Generation yang selalu mendukung penulis selama masa penyelesaian skripsi ini.
11. Teman-teman jokka official yang selalu mendorong dan membantu penulis dalam dalam segala hal menyangkut skripsi ini maupun urusan di luar skripsi
12. Squad metamorfosisku yaitu Muhammad Soim dan Regita Eka Serlia Ningsi yang setia membantu mengurus segala sesuatu hal yang ada di kampus
13. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bias penulis sebutkan satu persatu.

Akhirnya, kepada semua pihak penulis senantiasa mendoakan semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang tak terhingga dari Allah SWT. Serta semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

Palu, 24 Agustus 2020 M
05 Muharram 1441 H

Nurul Hasanah
Nim: 161050027

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
ABSTRAK.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Rumusan masalah	4
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Penegasan Istilah.....	5
E. Kerangka Pemikiran.....	7
F. Garis-Garis Besar Isi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Penelitian Terdahulu	9
B. Anak Usia Dini	11
C. Pengertian <i>Gadget</i> beserta Dampaknya	14
D. Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan <i>gadget</i> agar sosio-emosionalnya tidak terganggu	18
E. Perkembangan Sosio-Emosional Anak.....	21
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan desain Penelitian.....	28
B. Lokasi Penelitian.....	29
C. Kehadiran Penelitian	29
D. Data dan Sumber Data	29
E. Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Teknik Analisis Data.....	34
G. Pengecekan Keabsahan Data	35

BAB IV HASIL PENELITIAN.....	38
A. Gambaran umum dan sejarah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah.....	38
B. Dampak penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan sosio-emosional anak diRA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah	47
C. Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan <i>gadget</i> agar sosio-emosionalnya tidak terganggu	57
BAB V PENUTUP.....	61
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi penelitian.....	62
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DOKUMENTASI	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

Daftar tabel

1. Keadaan sarana dan prasarana	43
2. Keadaan pendidik.....	45
3. Keadaan peserta didik	47

Daftar lampiran

Lampiran I	Pedoman Wawancara
Lampiran II	Daftar Informan
Lampiran III	Pengajuan Judul Skripsi
Lampiran IV	Surat Penunjukkan Pembimbingan Skripsi
Lampiran V	Undangan Menghadiri Seminar Proposal Skripsi
Lampiran VI	Daftar Hadir Seminar proposal skripsi
Lampiran VII	Surat Izin Meneliti
Lampiran VIII	Surat Keterangan Penelitian
Lampiran IX	Surat Jadwal Komprehensif
Lampiran X	Kartu Seminar proposal Skripsi
Lampiran XI	Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi
Lampiran XII	Dokumentasi
Lampiran XIII	Daftar Riwayat Hidup

ABSTRAK

Nama : Nurul Hasanah

NIM : 16.1.05.0027

Judul Skripsi: Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah

Skripsi ini berjudul dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah, dengan permasalahan 1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah 2. apa solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh *gadget* agar perkembangan sosio-emosionalnya tidak terganggu di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah.

Skripsi ini menggunakan metode kualitatif yang bersifat deskriptif, pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan analisisnya menggunakan tiga alur kegiatan yakni reduksi data, penyajian data dan verifikasi data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi metode.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah telah mengalami dampak dari penggunaan *gadget* tentu saja dampaknya bukan hanya negatif namun juga ada yang positif. Ada beberapa anak yang sosio emosionalnya terganggu namun kognitifnya berkembang karena adanya *gadget*. dan ada juga beberapa anak yang mahir bahasa inggris melalui *gadget* tanpa orang tuanya ajari, mereka hanya melihat dan mendengar dari *gadget*nya, ada juga yang sudah pintar menulis dan mengenali huruf dari *gadget* melalui pembiasaan orang tua namun melalui *gadget* juga. Terlepas dari itu ada juga yang terkena dampak negatifnya seperti susah tidur, tidak terkontrolnya emosi atau agresif, mudah marah, terpapar radiasi dan sensitif. Adapun solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh *gadget* yaitu: pilih sesuai dengan usianya, selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam *gadget*, temani anak dalam bermain *gadget*, batasi anak untuk bermain *gadget*, mengajak anak melakukan kegiatan positif. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa kurangnya pengawasan dan ketegasan dan contoh dari orang tua yang membuat anak menjadi kecanduan *gadget*, batasi durasi waktu pemakaiannya dan bahan tontonannya perlu di perhatikan.

Implikasi penelitian: penulis menyarankan agar orang tua bisa meluangkan waktunya untuk mengawasi anaknya bermain *gadget*, biasakan disiplin waktu apalagi ketika bermain *gadget* sehingga tidak menjadi pemicu kecanduan *gadget* dikemudian hari, orang tua juga harus memberikan contoh kepada anak bukan hanya sekedar melarang, contohnya dilarang memegang *gadget* ketika diruang makan.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia sebagai populasi penduduk terbanyak keempat di dunia dan juga termasuk sebagai salah satu negara pengguna *gadget* terbesar. Disebuah perusahaan media, data, dan riset online di bidang ekonomi dan bisnis yang didirikan pada tanggal 1 April 2012 di Jakarta, mereka juga dipercaya karena telah terdaftar di KOMINFO bahwa smartpone yang telah digunakana oleh masyarakat Indonesia dari tahun 2016 ada 65, 2 juta unit smartphone, pada tahun 2017 meningkat menjadi 74,9 juta unit smartphone, tahun 2018 meningkat lagi menjadi 83,5 juta unit smartphone sampai pada tahun 2019 telah menjadi 92 juta unit smartphone.¹

Dariapa yang telah kita lihat dilingkungan kita pengguna *gadget* bukan hanya orang dewasa namun juga anak remaja bahkan anak usia dini telah mahir menggunakannya. Hal ini tidak dapat dipungkiri karena adanya perkembangann zaman, semuanya menjadi mudah dan praktis dengan adanya *gadget*. *Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang sangat dibutuhkan dizaman sekarang ini sebagai salah satu alat untuk mempermudah pekerjaan manusia. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portable seperti note book dan internet).

¹ Oik yusuf, pengguna internet Indonesia nomor enam dunia, <https://kominfo.go.id>, sorotan_mediahasil web Indonesia RaksasaTeknologi Digital Asia-kementrianKomunikasi dan Informatika. (diakses 18 agustus 2019).

Saat ini banyak negara sedang mengalami musibah termasuk salah satunya Indonesia yang disebut dengan pandemi *covid-19* atau corona, pandemi ini mempengaruhi banyak hal termasuk salah satunya aktifitas di luar rumah. Untuk mencegah peyebaran virus corona pemerintah menganjurkan masyarakat untuk berdiam diri di rumah saja dengan melakukan *work from home* saja dan menghindari keramaian. maka dari itu mulai dari orang yang bekerja di kantor, di tempat perbelanjaan, bahkan sekolah di liburkan dan di anjurkan untuk di rumah saja, agar semuanya tetap berjalan seperti biasanya walaupun tidak sepenuhnya, kebanyakan orang melakukan aktivitasnya dirumah saja melalui gadget. Mulai dari aktivitas kantor, perbisnisan, bahkan para siswa mulai dari tk sampai perguruan tinggi dianjurkan tetap belajar namun secara online melalui gadget yang disebut dengan belajar *daring*.

Belajar *daring* adalah belajar jarak jauh secara online tanpa melakukan tatap muka langsung namun tatap muka melalui platfrom yang telah tersedia². Dengan kondisi seperti ini secara tidak langsung anak akan selalu hidup berdampingan dengan gadget, dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan gadget, karena banyak fitur-fitur yang menarik di dalamnya yang bisa menjadi penarik perhatian bagi mereka, contohnya game, film atau video-video pendek yang memakai ilustrasi yang lucu, dengan seperti itu resiko anak terkena dampak *gadget* akan lebih besar.

²Ardita Syalwa, pembelajaran daring, efektif?,
<https://www.kompasiana.com/arditasyalwa/5e7ba8d6097f36116506b8a2/pembelajaran-daring-efektif>. (Diakses 14 juni 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan memberikan dampak buruk bagi sosio-emosional anak karena anak akan menjadi seorang yang pendiam, penyendiri, pemarah serta malas untuk melakukan aktifitas lainnya. Mereka hanya asyik dengan dunia mereka sendiri karena di dalam *gadget* tersebut banyak aplikasi-aplikasi yang menyenangkan mereka seperti game, dan aplikasi tontonan seperti youtube yang sangat menarik bagi mereka karena bahan tontonan di dalam bukan hanya ada satu tapi ada jutaan bahan tontonan didalamnya dengan berbagai situs. Nah jika anak tidak diawasi dalam menggunakan *gadget* bisa saja bahan tontonannya nanti sudah tidak senonoh atau tidak sesuai dengan umurnya. Karena anak yang pada usia dini sebagai peniru yang ulung maka mereka bisa saja menirukan langsung apa yang mereka nonton tadinya, jika bahan tontonannya tidak baik maka apa yang mereka lakukan akan tidak baik juga.

Gadget tidak hanya memiliki kekurangan tapi juga memiliki kelebihan yang dapat memberikan pengetahuan bagi anak sesuai bahan tontonannya. Salah satunya pengenalan angka dan huruf. Anak usia dini yaitu anak yang berada dalam masa pertumbuhan dan perkembangan. Untuk itu sangat penting untuk memperhatikan gerak gerik, tingkah laku serta emosinya agar pertumbuhan dan perkembangannya sesuai dengan umurnya. Bukan hanya memperhatikan masa pertumbuhan mereka, namun juga pada masa sekolah dan masa pra sekolah karena akan berpengaruh besar pada pertumbuhan serta perkembangannya nanti.

Pada perkembangan sosio-emosional anak, lingkungan sekitar sangatlah berpengaruh baik dari orang tua, guru, serta masyarakat.

Karena mereka dapat mengontrol serta membantu bahkan bisa juga menjadi pemicu anak untuk bermain *gadget*. Karena itu perlu kiranya untuk mengetahui tentang sosio dan emosional anak untuk menjadi pedoman dalam mendidik dalam perkembangan sosio-emosional anak serta dampak *gadget* pada perkembangan sosio-emosional anak. Karena berdasarkan hasil observasi, banyak anak yang sekolah di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah telah menggunakan *gadget* dan banyak juga di antara mereka telah terkena dampak dari penggunaan *gadget*, baik dari dampak negatif maupun positif dari *gadget*.

Maka berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai *gadget* dan sosio-emosional anak yang berjudul:

“Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Sosio-Emosional Anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka pokok permasalahan yang dihadapi yaitu:

1. Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah?
2. Apa solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh *gadget* agar perkembangan sosio-emosionalnya tidak terganggu di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Dengan melihat pokok permasalahan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah.
- b. Untuk mengetahui solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh *gadget* agar perkembangan sosio-emosionalnya tidak terganggu di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah.

2. Manfaat penelitian

Diharapkan penelitian ini membawa manfaat serta menambah wawasan bagi peneliti serta pembaca apalagi dalam proses perkembangan sosio-emosional anak.

D. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi kesalah fahaman serta penafsiran terhadap makna judul proposal ini maka ada beberapa kata atau kalimat yang perlu diberi penegasan sebagai berikut:

1. Perkembangan Sosio-Emosional anak

Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain, mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat secara luas. Sementara perkembangan emosional adalah harapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain.

Dengan demikian perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan.³Sedangkan perkembangan emosional adalah luapan perasaan ketika anak berinteraksi dengan orang lain.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosio-emosional adalah sebuah proses belajar menyesuaikan dengan lingkungannya, contohnya dengan orang tuanya, saudara, teman dan orang-orang dalam kehidupan sehari-harinya, baik dari segi perasaannya maupun keadaanya.

³ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anaka Usia Dini*, (Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi. 2010). 108

2. Dampak

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dampak yaitu pengaruh kuat yang mendatangkan akibat (baik negatif maupun positif).⁴

3. Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dalam berbagai macam fungsi⁵.

Contohnya seperti tablet, smartphone, notebook dan sebagainya. Adapun jenis gadget yang akan diteliti penulis yaitu *handphone* dan *notebook* atau *pc*

4. Anak usia dini

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam perkembangan karakter dan kepribadian anak⁶. Usia ini merupakan ketika anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Adapun umur anak yang akan penulis teliti yaitu anak umur 5-6 tahun, karena di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah yang banyak bermain *gadget* yaitu kelas B yang berumur 5-6 tahun

⁴ Daniel, Haryono, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru, (Jakarta: PT Media Pustaka Phoenix, 2013).

⁵Sinta, "dget terhadap perkembangan social anak diTk aisyiyah bustanul atfal VI", jurnal Pendidikan dan pembelajaran katulistiwa, Vol 7. 2018. Diakses 26 januari 2020

⁶Novan ardy wiyani & Barnawi. Format Paud: konsep, karakteristik, & implementasi pendidikan anak usia dini, (Jogjakarta: Ar-Ruzz media. 2012). 32

E. Kerangka Pikir

Perkembangan social anak-anak mulai terganggu karena pesatnya perkembangan teknologi. Salah satunya adanya *gadget* yang sudah marak bahkan sudah meracuni semua pikiran mulai dari anak prasekolah sampai pada orang dewasa. Banyak dampak yang ditimbulkan dari *gadget* baik dampak negatif maupun dampak positif.

Melalui penelitian ini penulis dapat melihat apa saja dampak yang ditimbulkan oleh *gadget* tersebut, agar nantinya dapat disampaikan kepada orang tua, guru-guru paud untuk mencegah terjadinya ketergantungan *gadget* bahkan telah menjadi penyakit yang dapat membahayakan bagi penggunanya terutama anak-anak.

F. Garis-Garis Besar Isi

Untuk mempermudah serta memahami penyusunan skripsi ini maka penulis membuat garis-garis besar isi sebagai berikut:

BAB 1 merupakan pendahuluan yang mencakup tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, penegasan istilah dan diakhiri dengan garis-garis besar isi.

BAB II merupakan kajian pustaka yang meliputi relevansi dengan penelitian terdahulu, pengertian *gadget*, sejarah *gadget*, pengertian sosio-emosional anak, karakteristik perkembangan sosio-emosional anak,

BAB III merupakan metode penelitian yang berisi tentang jenis penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, data dan sumber data, teknik analisis data dan berakhir dengan pengecekan keabsahan data.

Bab IV membahas tentang gambaran umum RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah, serta pembahasan hasil penelitian yang mencakup tentang bagaimana dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah dan apa solusi untuk anak yang sudah terkena dampak penggunaan gadget agar perkembangan sosio-emosionalnya tidak terganggu di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah.

Bab V yaitu penutup yang memuat tentang kesimpulan dari rumusan masalah dan implikasi dari penulis untuk mengembangkan penelitian selanjutnya di akhiri dengan daftar pustaka.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

1. Analisis *Gadget* terhadap kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini.

Putri Hana Febriana, 2017. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial pada anak usia dini ternyata memberikan dampak negatif. Seringnya anak usia dini berinteraksi dengan *gadget* dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu diluar hal tersebut. *Gadget* juga secara efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya, ia akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial selain itu juga anak kurang peka bahkan cenderung tidak peduli terhadap lingkungannya. dan tentunya sangat membahayakan perkembangan sosial pada anak usia dini.

2. Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak

Usia Dini. Tria Ramdhaniyah Zakiyyah, 2017. Hasil kajian ini menunjukkan bahwa pertama, mayoritas anak-anak kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya sebanyak 76% kriteria penggunaan gawainya sangat rendah. Kedua, sebanyak 87% perkembangan sosial emosionalnya sudah berkembang baik. Ketiga, penggunaan gawai anak usia dini pada kelompok B di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional anak,

walaupun pengaruh tersebut sangat kecil dan tidak signifikan atau tidak bermakna. Keempat sebesar 82% dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Sedangkan sisanya sebesar 91% dipengaruhi oleh factor lain diluar penelitian ini.

Perbedaan penelitian ini dan penelitian terdahulu yang tertera di atas yaitu: penelitian yang pertama menggunakan judul analisis *gadget* terhadap kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini, kemudian metode penelitiannya menggunakan metode kajian Pustaka dan hasil penelitian lebih terfokus kepada dampak negatif *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini.

Penelitian yang kedua dengan judul Pengaruh Penggunaan gawai terhadap perkembangan Sosio-emosional Anak Usia Dini, karena judulnya menggunakan kata gawai maka fokus penelitiannya hanya dengan telepon genggam (*handphone*) tidak dengan alat elektronik lainnya, adapun metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode deskriptif dan jenis penelitian *ex post facto*, yang bertempat di RA Baiturrahman Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya, dan hasil penelitiannya lebih banyak berpengaruh positif terhadap perkembangan sosio-emosional anak.

Sedangkan penelitian saya berjudul Dampak penggunaan *gadget* terhadap Perkembangan Sosio-emosional anak di RA Dwp 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan hasil penelitian ini untuk mendapatkan dampak positif dan negatif bukan

hanya salah satunya didukung dengan adanya pandemi Covid-19. Dengan uraian diatas maka kita sudah bisa melihat dengan jelas perbedaan dari ketiga penelitian ini.

B. Anak Usia Dini

Definisi anak usia dini menurut *National Association for The Education Young Children (NAECY)* Menyatakan bahwa anak usia dini atau “*early Childhood*” merupakan anak yang berada pada usia nol sampai dengan delapan tahun¹. Pada masa tersebut merupakan proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek dalam rentang kehidupan manusia. proses pembelajaran terhadap anak harus memerhatikan karakteristik yang dimiliki dalam tahap perkembangan anak.

Berbeda halnya dengan Subdirektorat pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) yang membatasi pengertian istilah anak usia dini pada usia 0-6 tahun, yakni hingga menyelesaikan masa taman kanak-kanak. Hal ini berarti menunjukkan bahwa anak-anak yang masih dalam pengasuhan orang tua , anak-anak yang berada dalam Taman Penitipan Anak (TPA), Kelompok Bermain (*play group*), dan Taman Kanak-kanak (TK) merupakan cakupan definisi tersebut².

Anak usia dini sebagai individu yang sedang mengalami proses tumbuh-kembang yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan anak. Anak usia dini memiliki rentang yang sangat berharga dibanding usia-usia selanjutnya karena perkembangan kecerdasannya tengah berlangsung luar biasa.

¹Ahmad Susanto, pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori, (Cet 1, Jakarta: PT Bumi Aksara. 2017). 1

² Ibid. 2

Usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dan berada pada masa proses perubahan berupa pertumbuhan, perkembangan, pematangan, dan penyempurnaan baik pada aspek jasmani maupun rohaninya yang berlangsung seumur hidup, bertahap, dan berkesinambungan.³

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar dalam sepanjang rentang pertumbuhan dan perkembangan kehidupan manusia. Masa ini ditandai dengan berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangan.

Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the golden ages* atau periode keemasan. Banyak konsep dan fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini ketika semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep disandingkan untuk masa anak usia dini adalah eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain, dan masa *trozit alert 1* (masa perkembangan tahap 1).

Para ahli pendidikan sepakat bahwa periode keemasan tersebut hanya berlangsung satu kali sepanjang rentang kehidupan manusia. Hal ini menunjukkan bahwa betapa meruginya suatu keluarga, masyarakat, dan bangsa jika mengabaikan masa-masa penting yang berlangsung pada anak usia dini.

Masa anak usia dini disebut juga sebagai masa awal kanak-kanak yang memiliki berbagai macam katrakter atau ciri-ciri. Ciri-ciri ini tercermin dalam

³E. Mulayasa dalam buku Bimbingan dan Konseling Paud oleh Dr.h.kharim Zarkasih Putro,M.Si. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2016). 98.

sebutan-sebutan yang diberikan oleh para orang tua, pendidik dan ahli psikologi untuk anak usia dini.

Bagi orang tua, masa awal kanak-kanak merupakan usia yang sulit, karena anak-anak berada dalam proses perkembangan pribadi. Proses ini dikatakan sulit karena anak berada dalam proses pengembangan kepribadian.

Proses ini berlangsung disertai perilaku-prilaku yang kurang menarik untuk orang tua, misalnya melawan orang tua, marah tanpa alasan, takut yang tidak rasional, dan sering juga merasa cemburu.⁴usia dini juga disebut sebagai *usia menjelajah atau usia bertanya*. sebutan ini dikarenakan pada mereka kerana mereka pada tahap ingin tahun keadaan lingkungannya, bagaimana mekanismenya, bagaimana perasaannya serta bagaimana supaya anak dapat menjadi bagian dari lingkungannya.

Pada 1 ayat 14 Undang-undang SISDIKNAS tahun 2003 mencantumkan pengertian anak usia dini sebagai anak yang berusia 0 bulan (sejak lahir) hingga enam tahun.⁵Anak usia dini sebagai masa kanak-kanak yang mengacu pada usia prasekolah untuk membedakan dengan masa ketika anak harus menghadapi tugas-tugas pada saat mulai mengikuti Pendidikan formal. Selain usia prasekolah, masa kanak-kanak awal disebut pula sebagai usia bermain karena anak dini menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain.

⁴Menurut Hurlock, 1993 dalam buku *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, oleh Masher riana, M.Si., Psi, (Jakarta, 2011). 7

⁵Ibid. 19

Usia lima tahun pertama adalah masa emas untuk perkembangan anak, karena pada usia dini anak mengalami masa peka dan kritis. Masa peka (*sensitive periode*), merupakan periode dimana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar.

Dari berbagai definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang dalam masa penentuan pertumbuhan serta perkembangan, maka orang tua wajib memberikan perhatian ekstra terhadap anaknya, karena sangat disayangkan jika orang tua menyia-nyaiakan masa ini. Masa yang biasa disebut dengan masa *golden ages* atau masa keemasan.

C. Pengertian Gadget dan Dampaknya

Gadget yang berkaitan dengan kemajuan teknologi masa kini yaitu: tablet, smartphone, notebook, dan sebagainya. Yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya yaitu karena dia selalu dari hari kehari menyajikan teknologi terbaru yang membuat manusia menjadi lebih praktis. *Gadget* adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya smartphone seperti iphone dan blackberry, serta notebook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebook dan internet).⁶

Gadget memiliki dampak, yaitu dampak negatif dan dampak positif. Namun jika gadget digunakan dengan benar maka akan hanya akan memberikan dampak yang positif. Terlebih jika orang tua ingin mengenalkan pada anak usia dini maka

⁶Puti Hana Febriana, "*Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan Interaksi sosial pada anak usia dini*", jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, Vol 1. 2007. Diakses pada tanggal 16 april 2020.

harus sewajarnya saja karena akan sangat berpengaruh pada proses tumbuh kembangnya.

Ada beberapa dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang telah kita lihat send

iri disekitar kita sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi tertutup
2. Anak lebih mudah mengalami masalah mental (emosional) seperti anak lebih agresif, mudah marah, sensitive, dan mudah tersinggung.
3. Kesehatan otak terganggu.
4. Kesehatan mata terganggu.
5. Kesehatan tangan terganggu.
6. Gangguan tidur.
7. Perilaku kekerasan.
8. Pudarnya kreatifitas.
9. Terpapar radiasi.
10. Ancaman *cyberbullying*.⁷

Ada juga dampak positif gadget sebagai berikut:

1. Meningkatkan ketajaman penglihatan
2. Merangsang untuk mengikuti perkembangan tehknologi
3. Mendukung aspek akademis
4. Meningkatkan kemampuan berbahasa

⁷ Derry Iswidarwanjaya & beransa agency, *Bila si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta, Bisakimia. 2014). 15

5. Meningkatkan keterampilan mengetik
6. Mengurangi tingkat stress
7. Meningkatkan keterampilan matematis.⁸

Adapun menurut Handrianto bahwa *gadget* memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu:

1. Berkembangnya imajinasi (dengan melihat gambar pada *gadget* anak bisa menggambar sesuai imajinasinya tanpa dibatasi dengan kenyataan).
2. Melatih kecerdasan (anak sudah terbiasa melihat angka, tulisan, gambar yang dapat membantu proses belajarnya).
3. Meningkatkan rasa percaya diri. (saat ia memenangkan suatu permainan maka ia akan termotivasi untuk memenangkan permainan selanjutnya).
4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

(rasa ingin tahu seorang anak muncul ketika ia melihat sesuatu yang baru tanpa disadari ia belajar dengan sendirinya tanpa dipaksa).⁹

Adapun dampak negatifnya yaitu:

1. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar ia kurang konsentrasi karena ia mengigit *gadget* yang lebih menarik daripada pembelajaran didepannya).

⁸Nursyahrurahmah *dosen stkip Bima*, <https://modernis.co/dampak-penggunaan-gadget-pada-anak-usia-pra-sekolah/29/04/2020/> diakses pada tanggal 16 april 2020

⁹Derry iswidharmanjaya, <https://www.hipwee.com/list/pengaruh-positif-gadget-terhadap-anak/> diakses pada tanggal 16 april 2020

2. Malas menulis dan membaca. (karena ia sudah terbiasa hanya melihat gambar saat ia menonton video yang ada diyoutube tanpa menulis).
3. Penurunan bersosialisasi. (karena anak hanya asyik dengan *gadgetnya* didalam rumah maka ia akan jarang bermain diluar rumah dan berinteraksi dengan teman disekitarnya).
4. Kecanduan. (anak akan terus meminta *gadget* karena ia sudah merasa asyik jika sudah memegang *gadget*).
5. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (karena anak akan terpapar radiasi yang kuat apalagi jangka pemakaiannya berlangsung lama akan memperngaruhi kesehatan mata anak).
6. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat (bagian ia memperhatikan, mengamati, membayangkan, serta menilai lingkungannya terhambat)
7. Menghambat kemampuan berbahasa anak. (anak yang menggunakan *gadget* lebih suka untuk diam, menutup diri serta enggan berbicara kepada orang lain).
8. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini. (contohnya seperti anak bermain game yang berbentuk kekerasan maka akan mempengaruhi perilakunya, bisa saja ia akan melakukan kekerasan seperti game yang ia mainkan).¹⁰

¹⁰ M. hafidz Al-Ayoubi, Dampak penggunaan gadget pada anak usia dini di Tk. Handayani bandar lampung (skripsi). Diakses pada tanggal 16 april 2020

D. Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan gadget agar sosio-emosionalnya tidak terganggu.

Dalam mengatasi anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan gadget ada beberapa cara yang dapat dilakukan namun, untuk melakukan itu semua orang tua lah yang berperan penting dalam hal ini. Orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencengah agar anak *gadget* tidak berdampak negative bagi anak. Namun orang tua juga tidak bisa melarang anak untuk tidak menggunakan *gadget* karena anak bisa ketinggalan zaman dan menjadikannya tertinggal dari teman-temannya.

Menurut Jovita Maria Ferliana M.Psi. ada beberapa cara yang bisa dilakukan orang tua untuk dapat mengatur anaknya menggunakan *gadget* sebagai berikut:

1. Pilih sesuai usia

Untuk anak usia dibawah 6 tahun jika ingin memberikan *gadget* sebaiknya hanya mengenalkan seputar warna, bentuk dan suara. Jangan memberikan kesempatan anak bermain dengan *gadget* dengan waktu lama. Karena pada usia ini *gadget* hanya sebagai salah satu bahan edukasi untuk anak.

2. Hindarkan kecanduan

Anak kecanduan *gadget* biasanya dikarenakan kurangnya pengontrolan dari orang tua ketika anak bermain *gadget*. Sehingga hingga anak sudah menjadi pengguna *gadget* secara *continue* hingga remaja bahkan seterusnya yang menyebabkan anak menjadi kecanduan menggunakan *gadget*. Orang tua

harus ketat kepada anaknya namun jangan sampai bersikap otoriter. Selalu terapkan *reward* dan *punishments*.

3. Beradaptasi dengan zaman

Gadget juga memiliki dampak positif salahnya satunya membantu anak dalam mengikuti perkembangan zaman. Ibi semua membantu anak mengembangkan fungsi adaptifnya atau dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya bukan malah ketinggalan zaman. Tidak terlepas fungsi adaptif juga harus disesuaikan dengan budaya dan tempat seseorang.

4. Batasi waktu anak

Agar anak tidak kecanduan dalam menggunakan *gadget*, sejak dini berikan batasan waktu dalam menggunakannya. Apalagi memberikan *gadget* pada anak usia dini harus betul-betul memperhatikan durasi pemakaiannya. Contohnya boleh bermain *gadget* tapi hanya dalam kurun waktu 20 menit atau 30 menit, atau bisa juga hanya menggunakan *gadget* ketika hari libur, misalnya hari sabtu atau minggu. Karena pada usia 5 sampai 10 tahun orang tua harus memperbanyak waktu bergaul dengan anak, bukan anak banyak menghabiskan waktu hanya dengan *gadgetnya*. Jika seiring bertambahnya usia, durasi pemakaian *gadgetnya* bisa ditambah agar anak bisa lebih banyak menggali informasi dengan lingkungannya namun tidak terlepas dengan pengawasan orang tua.¹¹

¹¹ Riyanto imron, “*Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dikabupaten lampung selatan*”, jurnal keperawatan, vol XIII, no. 2 (2017). Diakses pada tanggal 17 april 2020.

Menurut nazir sikap orang tua kepada anak mengenai penggunaan *gadget* sebagai berikut¹²:

1. Pilih sesuai usia

Ketika orang tua memberikan izin kepada anaknya untuk menggunakan *gadget*, hal pertama yang perlu diperhatikan yaitu usia anaknya. anak yang masih berusia 2 tahun sebaiknya orang tua hanya mengenalkan *gadget*, apa itu *gadget*, untuk penggunaannya sebaiknya dibatasi. Untuk usia dibawah yang masih dibawah 5 tahun sebaiknya dikenalkan mengenai warna, bentuk, serta suara yang ada difitur *gadget*.

2. Selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam *gadget*

Jika anak sudah terlanjut ketergantungan *gadget* dan memaksa untuk memainkan permainan yang ada di *gadget* sebaiknya orang tua bisa memilihkan permainan yang ada di *gadget*. Orang tua juga harus bisa menyesuaikan aplikasi permainan yang ada di *gadget* dengan usia anak-anak. Sebaiknya orang tua memilih aplikasi yang dapat merangsang kecerdasan otak anak, bukan hanya permainan yang hanya menguras tenaga anak tanpa ada manfaatnya.

3. Temani anak dalam bermain *gadget*

Sebaiknya orang tua menemani anak dalam bermain *gadget*, jangan membiarkan anak mengutak-atik *gadget* dengan sendirinya hilang hilang anak hilang control dan menonton atau bermain sembarang yang sudah tidak sesuai dengan usianya.

¹² ibid

4. Batasi waktu bermain *gadget* anak

Orang tua wajib membiasakan anak dengan membatasi waktu dalam bermain *gadget* karena jika tidak, dari situlah anak mulai ketergantungan dengan *gadget* karena orang tuanya tidak melarangnya meski sampai berjam-jam memainkan *gadget*nya.

5. Mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif

Jika orang tua tidak ingin anaknya hanya selalu terpaku dengan *gadget*, orang tua bisa mengajak anak melakukan aktifitas-aktifitas positif lainnya seperti mengajar anak berenang atau mengajak bercocok tanam atau menanam bunga.

E. Perkembangan Sosio-Emosional

1. Pengertian Sosio-Emosional

Perkembangan sosial adalah tingkat jalinan interaksi anak dengan orang lain. Mulai dari orang tua, saudara, teman bermain, hingga masyarakat luas. Dengan demikian perkembangan sosio-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-sehari. Maka dapat difahami bahwa perkembangan sosio-emosional tidak bisa dipisahkan satu sama lain, karena membahas emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial anak begitupun sebaliknya.

Kata sosial berkenan dengan hubungan antara seorang individu dan individu lainnya yang biasa disebut dengan hubungan interpersonal. dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak dapat dihindarkan dari yang namanya hubungan interpersonal.

Menurut Hurlock, perkembangan sosial berarti “perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

Menjadi orang yang mampu bermasyarakat (*socialized*) memerlukan tiga proses. Diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, dan perkembangan sifat sosial”.¹³

Perkembangan sosial yang terjadi pada anak bersifat dinamis dan sangat dipengaruhi oleh lingkungannya. Setiap tahapan perkembangan mereka menunjukkan ciri tersendiri pada kemampuan sosialnya yang akan menjadi bagian penting dalam perkembangan selanjutnya. Seperti halnya bahwa kompetensi perkembangan sosial yang diharapkan dari anak pra sekolah berbeda dengan anak usia sekolah dasar.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat difahami bahwa manusia tidak bisa hidup seorang diri tanpa adanya orang lain karena manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang artinya makhluk yang hidup berkelompok atau bermasyarakat serta kondisi lingkungan juga sangat mempengaruhi perkembangan sosio-emosional anak.

Pengertian emosional secara bahasa adalah berarti luapan perasaan yang berkembang dan surut dalam waktu singkat. Menurut Hurlock, secara umum pola perkembangan emosi anak meliputi 9 aspek, yaitu rasa takut, malu, khawatir, cemas, marah, cemburu, dukacita, rasa ingin tahu dan gembira.¹⁴

¹³ Elizabeth B. Hurlock, *perkembangan anak jilid 1*, (Jakarta: penerbit erlangga, 1995). 250

¹⁴ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan (suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan)*, (Jakarta: Eirlangga. 1980). 110

Emosi pada umumnya berlangsung dalam waktu yang relatif singkat yang menjadikan emosi berbeda dengan Mood. Mudah-mudahan, secara bahasa emosi berarti perasaan yang melingkupi seseorang pada suatu waktu. Ada perasaan senang, suka, benci, marah, sedih, gembira, kecewa, takut, cemas dan lain sebagainya. Emosi ada dua macam yaitu emosi positif dan emosi negative. Tidak akan pernah ada sejarahnya seseorang yang kehidupannya selalu dilingkupi emosi positif atau mungkin emosi negatif.

Menurut Lawrence E. Shapiro emosi adalah kondisi kejiwaan manusia. Karena sifatnya psikis atau kejiwaan maka emosi hanya dapat di kaji melalui letupan-letupan emosional atau gejala-gejala dan fenomena-fenomena, seperti kondisi ketika sedang gembira, gelisah, benci dan lain sebagainya. gembira akan mengekspresikan dirinya dengan tertawa namun salah seorang anak yang lain jika gembira ia akan mengekspresikan dirinya dengan berlari kesana kemari memberi tahu kepada semua orang tentang kegembiraannya.¹⁵ Semua individu dilingkupi oleh emosi positif dan emosi negative, ada yang kanan ada yang kiri, ada perempuan ada laki-laki. Tidak ada sejarah seseorang yang kehidupannya selalu negatif atau selalu positif. Itu semua ketentuan Allah S.Wt. hal itu di kuatkan oleh firman Allah S.wt sebagai berikut:

فَأَيُّضَحُّكُوا قَلِيلًا وَلَيَبْكُوا كَثِيرًا جَزَاءُ بِمَا كَانُوا يَكْسِبُونَ ٨٢

erjemahnyaT:

¹⁵ Dikutip oleh Lawrence E. shapiro dalam bukunya Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan (suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan)*, (Jakarta: Eirlangga. 1980).109

“Maka hendaklah mereka tertawa sedikit dan menangis banyak, sebagai pembalasan dari apa yang selalu mereka kerjakan”.(QS. At-Taubah:82)¹⁶

Berdasarkan ayat diatas, dapat dipahami bahwa emosi dapat diartikan sebagai perasaan individu, baik berupa perasaan positif maupun perasaan negative sebagai respon terhadap suatu keadaan yang melingkupinya akibat dari hubungan anantara dirinya dengan individu lainnya atau dengan suatu kelompok.

2. Perkembangan Sosio-Emosional Anak

Adapun perkembangan sosial anak sebagai berikut:

- a. Pada usia 0-3 bulan, anak menjalin hubungan dengan orang lain dengan tangisanmya, ekspresi wajah, dan gerak badannya, tidak dengan perkataannya.¹⁷ dibanding dengan suara bapaknya dan orang asing lainnya, pada usia ini anak lebih menyukai suara ibunya.
- b. Pada usia 4-6 bulan, kemampuan menjalin hubungan pada bayi akan berkembang seiring dengan kebutuhannya untuk bertemu orang lain dengan lebih sering. Pada usia ini, bayi akan lebih menyadari keberadaan orang lain termasuk orang asing disekitarnya. Bayi juga akan menggunakan senyman, mata, dan suara untuk menarik perhatian dan berhubungan dengan orang lain.
- c. Pada usia 7-9 bulan anak mulai menunjukkan perubahan. diusia ini anak akan menunjukan sikap menarik perhatian orang lain,

¹⁶Qs. At-Taubah: 82

¹⁷Alzena Masykouri, *Membangun Sosial Emosional di Usia 0-2 Tahun*, (Jakarta: Dirgen PAUDNI, 2011), 11.

meski dia belum mampu berbicara dengan jelas. anak juga dapat menunjukkan kalau ia tidak nyaman kepada ibu atau ayahnya dan orang lain.

- d. Pada usia 10-12 ketertarikan dan keinginan bayi yang besar berhubungan dengan orang lain terjadi pada usia ini. Bayi akan menunjukkan rasa antusias dengan orang tuanya atau pengasuhnya, dan sebaliknya ia akan menjadi pribadi yang pasif dan pendiam dalam berhubungan dengan orang asing baginya.¹⁸
- e. Pada usia 13-18 bulan bayi akan menunjukkan kemampuan hubungan sosialnya setelah melalui tahapan permainan *solitary play*. Pada tahap *solitary play* anak bermain dengan teman-temannya, tetapi sibuk dengan permainannya sendiri.
- f. Pada usia 19-24 bulan, bayi mulai mengembangkan kemampuan untuk membantah apa yang sudah ditetapkan. Ia menginginkan agar kemauannya dituruti dan disetujui. Pada sisi lain kepercayaan dirinya juga berkembang pesat, walau ia masih sering menangis jika tidak berhasil melakukan suatu kegiatan. Pada masa ini orang tua akan menghadapi masa ketika ia melawan apa pun yang ditetapkan, ia akan menolak ketika disuruh mandi, makan, tidur, dan sebagainya.
- g. Pada usia 2-3 tahun, anak mulai menjalin hubungan pertemanan. Dalam hubungan pertemanan anak ingin disukai oleh teman-temannya. Anak bisa bermain dengan sebanyak mungkin dengan temannya.

¹⁸*Ibid.* 18

- h. Usia 3-4 tahun hubungan pertemanan anak mulai meningkat seiring berkembangnya aspek moralitas pada anak. Anak mulai mengenali mana yang benar dan mana yang tidak benar. Anak memahami tentang berbohong dan mengapa ia tidak boleh bohong serta memahami tentang kesalahannya.
- i. Usia 5-6 tahun terjadi peningkatan kemampuan perkembangan social. Factor penambahan usia menjadi penyebabnya, dengan penambahan usia tersebut anak menjadi lebih banyak bermain dan bercakap-cakap dengan anak lainnya.

Adapun perkembangan emosional sebagai berikut:

- a. Pada usia 0-3 bulan, bayi cenderung berkomunikasi dengan tangisan untuk mendapatkan sesuatu perhatian orang tua maupun pengasuhnya. Pada saat perhatian tersebut telah ia dapatkan, ia akan merespon dengan menampilkan senyuman.
- b. Pada usia 4-6 bulan, senyum bayi sudah berubah menjadi sebuah tawa. Tertawa terjadi ketika ia mendapatkan hal yang diluar kebiasannya, misalnya dicium pada perut, permainan petak umpet, dan lainnya.
- c. Usia 7-9 bulan, bayi mampu menunjukkan pada ibu dan bapaknya serta orang lain jika ia merasa tak nyaman saat berhubungan dengan orang lain. Kemarahan, kesedihan, dan ketakutan merupakan respon yang muncul oleh bayi atas ketidak nyamanannya.

- d. Usia 10-12 bulan, bayi akan menjalani hubungan yang penuh antusias dengan orang tua atau pengasuhnya dan sebaliknya, ia akan menjadi pribadi yang pendiam saat berhubungan dengan orang lain.
- e. Usia 13-18 bulan, bayi sudah dapat bermain dengan temannya walaupun ia sibuk dengan mainannya sendiri. Selanjutnya, pada saat bermain ia mulai melihat dan memerhatikan anak lainnya yang sedang bermain bersamanya, terkadang ia juga memberi komentar mengenai apa yang di mainkan anak lain tetapi tidak berusaha untuk ikut bermain.
- f. Usia 19-24 bulan bayi mulai dapat memahami berbagai emosi dan keadaan fisiologisnya, seperti kelelahan, tidur, sakit, tertekan, jijik, dan kasih sayang.¹⁹
- g. Pada usia 2-3 tahun, rasa simpati dan empati pada anak muncul. Hal itu merupakan respon terhadap hubungan pertemanan yang ia jalani dengan anak lainnya. Keterampilan anak membaca emosi orang lain, memahami bahwa orang lain berbeda dengan dirinya.
- h. Pada usia 3-4 tahun, kapasitas anak untuk mengatur perilaku emosinya mulai meningkat. Pada usia ini, anak belajar bahwa kemarahan dan agresivitas harus dikontrol didepan orang dewasa, sedang dengan teman sebanyanya anak tidak terlalu menekan perilaku emosi negatif.
- i. Pada usia 5-6 tahun mulai mengembangkan pengertian yang lebih dalam terhadap emosi orang lain.

¹⁹*Ibid.* 168

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan desain penelitian

Peneliti memilih untuk menggunakan penelitian kualitatif, karena penelitian kualitatif sebagai penelitian yang hasilnya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau metode kuantifikasi, melainkan penelitian ini lebih bersifat observasi lapangan. Penulis menggunakan pendekatan naturalistik untuk memahami keadaan yang ada dilapangan. Penelitian kualitatif ini merupakan penelitian yang menekankan pada pemahaman mengenai masalah-masalah dalam kehidupan sosial berdasarkan kondisi realitas atau natural *setting* yang holistik, kompleks, dan rinci.¹

Penelitian kualitatif atau (*naturalistic inquiry*) adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati seperti yang dikemukakan oleh Bogdan dan Guba.²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif yaitu penelitin tidak menggunakan angka-angka statistik melainkan pengumpulan data kemudian disajikan dalam bentuk kata atau kalimat-kalimat. mengapa penelitian ini sangat cocok digunakan oleh peneliti karena fokus pada penelitian ini dapat mendeskripsikan tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak yang kemudian penulis turun langsung kelapangan untuk melakukan penelitian.

¹Anggito Albi, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Cet. I; Jakarta: CV Jejak, 2018), 9.

²Dikutip oleh Bogdan dan guba dalam bukunya Uhar saptra, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan* (cet II: bandung, PT. Revika aditama, 2012). 181

B. Lokasi Penelitian

lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis yaitu diRA DWP 1 Kanwil Depag Jalan. Bantilan No, 8 Palu Provinsi Sulawesi Tengah, sebagai tempat untuk mengamati anak usia dini yang dijadikan sebagai objek penelitian, dikarenakan disekolah tersebut banyak anak yang sudah mahir menggunakan *gadget* yang bisa menyebabkan mereka mengalami gangguan sosio dan emisonal selain itu juga untuk mendapatkan informasi yang lebih detail dan akurat untuk masalah ini.

C. Kehadiran penelitian

Pada penelitian ini kehadiran penulis sangat diperlukan sebagai instrument penelitian sekaligus sebagai pengumpul data, dengan melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berhubungan dengan penelitian tersebut yaitu orang tua murid, kepala sekolah dan wali kelas maupun guru pembantu dikelas.

Penulis dalam melakukan penelitian diRA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah dengan membawa surat penelitian dari kampus kepada kepala sekolah. Surat tersebut merupakan surat izin penulis untuk melakukan penelitian ditempat tersebut.

Adapun kehadiran penulis diRA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi sulawesi Tengah untuk mengamati keadaan sekolah serta melakukan wawancara kepada pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi yang akurat.

D. Data dan sumber data

Jenis dan sumber data dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer

Data primer adalah “data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data”.³ Maksudnya yaitu data lapangan yang mengungkapkan langsung mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak.

Adapun contoh sumber data primer yaitu data yang didapatkan langsung penulis dari kepala sekolah, wali kelas, guru pembantu di kelas serta wali murid ketika melakukan wawancara, dan ada beberapa metode yang digunakan untuk penulis untuk mendapatkan data primer yaitu metode, survey, metode observasi, dan metode wawancara.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder pada umumnya dapat berupa data yang diperoleh melalui referensi buku, yang didapatkan dari perpustakaan atau laporan penelitian terdahulu.

Data sekunder adalah data pendukung utama. Data ini dapat bersumber dari literatur-literatur yang mendukung operasional penulisan hasil penelitian.⁴ Adapun fungsi dari data sekunder sendiri adalah untuk mendukung atau memperkuat serta sebagai bahan perbandingan data primer.

Berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan bahwa data sekunder yaitu data yang digunakan pengumpulan data primer melalui dokumentasi dan catatan yang berkaitan dengan objek penelitian sebagai pelengkap data yang

³ Sugiono, *metode penelitian pendidikan*, (cet,xx;bandung : Alfabeta,2014)

⁴ Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT. Raja grafindo persada. 2004) 106

lainnya, yang dapat menunjukkan kondisi objektif RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah seperti profil sekolah, jumlah murid dan data lainnya yang berhubungan dan berpengaruh terhadap objek penelitian ini.

E. Teknik Pengumpulan Data

Agar dapat memperoleh data yang objektif. Maka dalam penelitian ini Penulis menggunakan beberapa tehnik pengumpulan data yang layak dan representatis dalam mendukung terselenggaranya penelitian antara lain:

1. Observasi

Dalam pengumpulan data penelitian kualitatif, observasi dipilih sebagai alat peneliti karena dengan begitu penulis dapat melihat, mendengar atau merasakan informasi yang ada secara langsung saat penulis terjun langsung ke lapangan, informasi yang muncul bisa saja sangat berharga.

Sebagaimana yang telah diungkapkan *stake, many qualitative researche prefer observation data information that can be seen directly by the research or heard or felt.*⁵ Maka berdasarkan ungkapan diatas penulis akan turun langsung kesekolah untuk melihat serta mengamati kondisi ataupun aktifitas sekolah baik itu murid, guru dan orang tuanya yang berada di RA DWP 1 Kanwil Depag.

2. Wawancara (interview).

Wawancara merupakan salah satu tehnik yang dapat digunakan mengumpulkan data penelitian. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa wawancara (interview) adalah suatu kejadian atau suatu proses interaksi

⁵*Ibid.* 110

antara pewawancara (interviewer) dan sumber informasi atau orang yang diwawancarai (interview) melalui komunikasi langsung.

Dapat pula dikatakan bahwa wawancara merupakan percakapan tatap muka (*face to face*) antara pewawancara dengan sumber informasi, dimana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti dan telah dirancang. Ada tiga jenis wawancara yaitu wawancara terencana-terstruktur, wawancara terencana-tidak terstruktur, dan wawancara bebas.⁶

- a. Wawancara terstruktur digunakan sebagai tehnik pngumpulan data, bila penulis atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh
- b. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data.⁷

Maka wawancara yang akan digunakan oleh penulis seperti diatas yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Penulis mewawancarai langsung para informan yaitu kepala sekolah RA DWP 1 Kanwil depag, guru kelas, serta orang tua murid yang bersangkutan dengan melihat pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh penulis namun tidak menutup kemungkina penulis dapat mengembangkan pertanyaanna agar mendapatkan jawaban yang lebih akurat dari informan.

⁶Yusuf Muri, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Gabungan*, (Cet. I; Jakarta: Kencana, 2014), 372.

⁷ Ibid, 193-197

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif agar hasilnya lebih akurat

Abudin Nata menyatakan bahwa:

“dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu baik dalam bentuk tulisan, gambar maupun karya-karya monumental seseorang. Studi dokumentasi adalah pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian agar hasil penelitian menjadi lebih dipercaya”⁸

Adapun alat dokumentasi yang akan digunakan oleh penulis yaitu dokumen-dokumen dari tempat penelitian, catatan hasil wawancara, camera untuk dokumentasi gambar, dan handphone untuk merekam suara narasumber.

F. Teknik Analisis Data

Setelah jumlah data dan keterangan yang dibutuhkan berhasil dikumpulkan, selanjutnya penulis akan menganalisis data tersebut dengan beberapa teknik. Karena penelitian ini adalah penelitian kualitatif, maka caranya sebagai berikut:

1. Reduksi data

Reduksi data merupakan suatu analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan

⁸Abu Nata, *ilmu pendidikan Islam dengan Pendekatan Multidisipliner: Normative Perenealis sejarah, Filsafat, Psikologi Manajemen, Tehnolog, Informasi, Kebudayaan, Politik, Hukum*. (cet II. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010). 368

menggorganisasikan data dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa peneliti harus memilah data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, Seperti data yang dianggap tidak relevan dan tidak terkait dengan pembahasan skripsi ini contohnya gurauan saat wawancara ataupun informasi yang hanya berbentuk basa basi untuk dibuang dan memilih data yang bersangkutan untuk ditulis.

2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah selanjutnya adalah penyajian (display) data. penyajian data dapat dilakukan dengan menguraikannya secara singkat, dapat juga melalui bagan, serta menghubungkan antar kategori dan sejenisnya. Hal tersebut dilakukan agar supaya memudahkan pemaparan dan penegasan kesimpulan serta menghindari kesalahan penafsiran terhadap data tersebut.

3. Verifikasi Data (Conclusion Drawing)

Langkah berikutnya melakukan verifikasi data. kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti kuat yang mendukung tahap pengumpulan berikutnya. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang disebut sebagai verifikasi data.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa verifikasi data dilakukan untuk menarik kesimpulan dengan cara menyimpulkan adat memeriksa kembali data-data yang telah disajikan untuk menjamin bahwa data

tersebut benar-benar akurat. Hal tersebut didukung oleh bukti-bukti yang kuat seperti dokumentasi.

G. Pengecekan keabsahan data

Pengecekan keabsahan data dilakukan untuk mengetahui apakah data-data peneliti benar-benar valid. Adapaun data yang dapat dipercaya jika tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dan apa yang ada dilapangan atau objek yang diteliti. Untuk mngetahui hal tersebut peneliti melakukan validitas data atau pengecekan keabsahan data.

Validitas membuktikan hasil yang diamati sudah sesuai dengan kenyataan dan memang sesuai dengan yang sebenarnya atau kejadiannya.⁹

Jadi dapat disimpulkan bahwa penulis melakukan validitas untuk menunjukkan tingkat ketepatan dan kesahihan suatu instrument. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data yang diyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti dan yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

Tringulasi merupakan salah satu proses menentukan aspek validitas informasi yang diperoleh untuk kemudian disusun dalam suatu penelitian.

Menurut William Wiersma: “*tringulation is qualitative cross-validation. It assesses to a suffiency of data according to the convergence of multiple data collection procedur*”.¹⁰

⁹Nasution, S, *metode penelitian naturalistik kualitatif*, (bandung, tarsito, 2003). 105

¹⁰Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2007), 372.

1. Triangulasi Sumber Data (Data Triangulasi)

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data maka penulis dapat melakukannya dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber kemudian nantinya dideskripsikan, serta dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang berbeda, dan mana yang spesifik dari sumber-sumber itu, tidak bisa dirata-ratakan seperti dalam penelitian kuantitatif. Setelah menghasilkan kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan dengan sumber-sumber data tersebut yaitu kepala sekolah, wali kelas, guru pembantu serta orang tua murid.

2. Triangulasi Peneliti (Multiple Researchers)

Triangulasi peneliti dilakukan dengan cara menggunakan lebih dari satu orang peneliti dalam pengumpulan dan analisis data. Triangulasi peneliti dilakukan untuk menghindari potensi bias individu pada peneliti tunggal. Contohnya jika penulis memiliki seorang kakak yang sudah pernah melakukan penelitian juga, maka ia akan mengajaknya untuk mendampingi tetapi perlu diketahui bahwa yang diajak menggali data itu harus yang telah memiliki pengalaman penelitian dan bebas dari konflik kepentingan agar tidak justru merungikan penulis dan melahirkan bias baru dari triangulasi.

3. Triangulasi teori (Theory Triangulation)

Triangulasi teori adalah penggunaan sejumlah perspektif atau teori dalam menafsirkan seperangkat data. Menurut linkoln dan dan guba, berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya

dengan satu atau lebih teori.¹¹ Dipihak lain Patton berpendapat bahwa hal itu dapat dilaksanakan dan hal itu dinamakannya penjelasan banding (*rival eksplanation*).¹²

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tringulasi teori dilakukan dengan cara mengambil beberapa teori kemudian mencocokkan dengan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti. Teori-teori yang cocokakan diambil dan dimasukkan kedalam kategori data yang valid.

4. Tringulasi Metode (*methodological Triangulation*)

Tringulasi metode adalah peneliti harus mengecek data kepada sumber yang sama contohnya wali kelas dengan tehnik yang berbeda, misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dan dokumentasi.

Jika data yang dihasilkan berbeda-beda, maka semuanya benar, karena sudut pandang yang berbeda-beda maka peneliti akan melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang bersangkutan atau yang lain. untuk memastikan data mana yang dianggap benar. Tringulasi metode diperlukan karena setiap metode pengumpulan data memiliki kelemahan dan keunggulannya tersendiri.

¹¹YS. Linclon and Egon G. Guba, *naturalistic inquiry*, (Beverly hill, California: sage Publication, 1985). 237

¹²Ibid 329.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum dan sejarah sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah.

1. Sejarah singkat berdirinya RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah

Penulis melakukan pengumpulan data sejarah dan profil RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah melalui observasi yaitu dengan meminta arsip-arsip tentang data-data RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah kepada ibu Reni selaku staff TU serta melakukan wawancara tentang sejarah sekolah kepada Ibu Nur Intan selaku Kepala Sekolah diRA DWP 1 Kanwil depag Provinsi Sulawesi Tengah sebagai berikut:

RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah didirikan awalnya diAsrama Hajji Sulawesi Tengah oleh Hj. Muznah Hasan dan dipelopori oleh bidang bagian kantor wilayah provinsi Sulawesi Tengah bapak Abdul Rahman Dg.manessa pada tahun 1979.

RA DWP 1 Kanwil Depag provinsi Sulawesi Tengah awal didirikan untuk menampung putra-putri karyawan Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah dalam sebuah Lembaga pendidikan Darma Wanita Persatuan Kantor Wilayah Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah.

Raudhatul Athfal (RA) menggunakan Asrama Haji dengan Rombelnya 1 local, tenaga pendidik dan kependidikan 3 orang yang dipimpin ibu Hj, Muznah H. Hasan dan tenaga Pendidik ibu Nahda Najamuddin dan ibu Warna. Gedung

Asrama haji di pugar pada tahun 1989 dan Raudhdatul Athfal (RA) untuk sementara waktu dipindahkan ke Masjid Agung Darussalam Palu kurang lebih selama 1 tahun.

Berkat usaha dan upaya ibu Hj. Muznah Hi. Hasan selaku kepala Raudhatul Athfal (RA) akhirnya dapat membeli tanah untuk pembangunan Raudhatul Athfal (RA) di jalan Bantilan Palu. Sampai pada tahun 2000 Hj. Muznah Hi. Hasan pensiun, kemudian dilanjutkan oleh Hj. Nurul Faizah S.Ag dari tahun 2001 sampai tahun 2004 menjabat sebagai kepala sekolah kemudian beliau pindah ke Madiun Jawa Tengah kemudian di lanjutkan oleh almarhumah Hj. Ratna Sahabuddin S.Pd.i, menjabat selama setahun dari 2005-2006, setelah beliau lengser dari jabatannya dilanjutkan oleh Hj. Mustika S.Pd.I beliau menjabat cukup lama, selama 13 tahun dari tahun 2006-2018, pada bulan September beliau pensiun.

Setelah beliau pensiun Yayasan menugaskan ibu Nur Intan S.Ag untuk menggantikan ibu Hj. Mustika S.Pd.I. beliau menjabat sebagai kepala sekolah dari tahun 2018 sampai sekarang ini. Seminggu setelah beliau dilantik, kota Palu mengalami musibah besar yaitu tsunami dan likuifaksi yang mengakibatkan kota Palu mengalami banyak kerusakan bangunan salah satunya RA DWP 1 Kanwil Depag.

Sebagaimana dijelaskan oleh ibu Nur Intan S.Ag selaku kepala sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah mengatakan:

“Saya belum lama masuk disekolah ini, kemudian saya menjawab sebagai kepala sekolah baru selama 2 tahun, baru juga masuk satu minggu kemudian setelah pelantikan langsung gempa. Banyak kelas-kelas yang

rusak, terus mainan didalam kelas juga banyak yang hilang, jadi tantangan betul untuk saya perbaiki semua bangunan, dan beli ulang Ape¹

Seiring berjalannya waktu RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah dapat bangkit dari keterpurukan dan mulai memperbaiki bangunan yang rusak akibat bencana alam, dengan dana dari sekolah serta berbagai bantuan dari pemerintah. Berkat kerja keras dari ibu Nur Intan S.Ag sampai saat ini RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah menjadi salah satu RA dikota Palu yang unggul dan menjadi pilihan masyarakat dengan harapan memasukkan anak untuk bekal dan mengenalkan agama islam sejak dini.²

2. Visi, misi dan tujuan RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah

- a. Visi: terwujudnya anak didik yang cerdas, kreatif, mandiri dan berkarakter islam.
- b. Misi: Menciptakan generasi islam yang cerdas, kreatif, mandiri kearah pembentukan akhlak dan kepribadian muslim.
- c. Tujuan: Meningkatkan dan membangun perkembangan potensi kecerdasan anak didik secara utuh, terpadu dan seimbang melalui pendidikan berkarakter islam.

3. Letak Geografis RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah

Apabila dilihat dari segi letak geografisnya RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah sangat mudah diakses oleh masyarakat karena letaknya berada dipinggiran jalan raya. Untuk lebih jelasnya letak geografis RA DWP 1 Kanwil depag Provinsi Sulawesi Tengah sebagai berikut:

¹ Nur Intan S.Ag. Kepala Sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah “wawancara” diruang Kepala Sekolah, Tanggal 02 juli 2020.

² <https://bahanaindonesia.com/nur-intan-s-ag-alhamdullilah-ra-dwp-kanwil-depag-i-masih-menjadi-pilihan-masyarakat/>

- a. Sebelah Timur berbatasan dengan jln. Bantilan
- b. Sebelah Barat berbatasan dengan rumah penduduk
- c. Sebelah Utara berbatasan dengan rumah penduduk
- d. Sebelah Selatan berbatasan dengan rumah penduduk

Berdasarkan keterangan di atas bahwa lokasi RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah sangatlah strategis sehingga memberikan dampak positif dan memudahkan orang tua untuk mengantar anaknya kesekolah karena letaknya yang mudah dijangkau baik dengan berjalan kaki ataupun dengan kendaraan roda dua atau empat.

a. Identitas sekolah

1. Nama sekolah : RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah
2. Alamat jalan : Jl. Bantilan No. 08 Palu
 - Kecamatan : Palu Barat
 - Kota : Palu
 - Propinsi : Sulawesih Tengah
 - Telepon : 0451-4015233
3. Sekolah berlangsung mulai : 1989
4. Akreditasi sekolah : A Tahun 2016
 - a. Tingkat : Kota Palu
5. Kurikulum digunakan : Ktsp 2013
6. Waktu penyelenggaraan : pagi

b. Identitas penyelenggara sekolah

1. Nama Yayasan : Yayasan Al-Ikhlas Darma Wanita
Kantor Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah
2. Alamat jalan : Jl. Moh. Yamin
Kecamatan : Palu Selatan
Kota : Palu
Propinsi : Sulawesi Tengah
Telepon : -
4. Keadaan sarana dan prasarana pembelajaran di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah.

salah satu penunjang tercapainya tujuan pendidikan secara tidak langsung dengan adanya sarana dan prasarana yang menjadi standar sekolah tersebut. Maka salah satu yang harus diperhatikan utama oleh pengelola sekolah yaitu fasilitas pendidikan yang dapat menunjang proses pendidikan demi tercapainya tujuan pendidikan. Jika dilihat sarana dan prasarana yang ada di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah sudah sangat memadai untuk proses belajar mengajar.

Adapun sarana dan prasarana yang ada di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel 1

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah	Keterangan
1	Kursi kepek	1 buah	
2	Meja Kepek	1 Buah	
3	Kursi Tamu	2 Set	
4	Lemari Kantor	5 Buah	
5	Kursi kantor	3 Buah	
6	Meja Kantor	3 buah	
7	Komputer	1 Set	
8	Mesin Printer	1 Buah	
9	Kursi Murid	108 Buah	
10	Meja Murid	85 Buah	
11	kursi Guru	16 Buah	
12	Meja Guru	8 Buah	
13	Ruang Perpustakaan	1 Ruang	
14	Ruang UKS	1 Ruang	
15	Ayunan	8 Buah	
16	Jungkitan	1 Buah	
17	Luncuran	2 Buah	
18	Luncuran Strawberi	1 Buah	
19	Rumah Pohon	1 Buah	
20	Televisi	1 buah	
21	Teep Recorder	6 Buah	
22	Bel Sekolah Elektronik	1 Buah	
23	Towa	1 buah	
24	Warles	2 Buah	
25	Kipas Angin	13 Buah	
26	AC	2 Buah	
27	CCTV	13 Buah	
28	Lemari UKS	1 Buah	
29	Lemari Guru	8 Buah	
30	Kursi Indachi Warna Merah	5 Buah	
31	Kursi Plastik	95 Buah	
32	Karpet Warna hijau	2 Rol	

Sumber: Arsip RA DWP 1 Kanwil Depag provinsi Sulawesi Tengah 2020

jika dilihat dari tabel di atas bahwa sarana dan prasarana diRA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah sangat menunjang pembelajaran diRA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah itulah

5. Keadaan Pendidikan, Peserta Didik dan Tenaga Kependidikan di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah

Dalam pelaksanaan Pendidikan ada dua hal yang tidak dapat dipisahkan yaitu pendidik dan peserta didik karena jika ada pendidik namun peserta didik tidak ada maka tidak dapat tercapai tujuan Pendidikan begitupun sebaliknya. Karena pendidik sebagai seorang yang pemberi pengetahuan ataupun contoh bagi peserta didik sedangkan peserta didik sebagai penerima pengetahuan dari pendidik. Untuk lebih jelasnya penulis menguraikannya sebagai berikut:

a. Pendidik

Pendidik adalah komponen penting dalam Pendidikan karena pendidik adalah pelaku utama dalam dalam tujuan dan sasaran Pendidikan dalam membentuk manusia dan kepribadian yang dewasa.³ Hakekat pendidik sebagai manusia yang memahami ilmu pengetahuan sudah barang tentu dan menjadi sebuah kewajiban baginya untuk mentransferkan ilmu itu kepada orang lain demi kemaslahatan ummat.

³. M.Agus Nuryanto, "*Isu-Isu Kritis dalam Pendidikan Islam (Perspektif Paedagogik Kritis)*", *Kajian Islam Interdisipliner*, Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Vol. 9, No. 2, Desember 2010, hlm. 213. Diakses pada tanggal 10 juli 2020

Tabel 2

No	Nama	Jabatan	Keterangan
1	Nur Intan, S.Ag	Kepala Sekolah	
2	Yuliana S. Lembah, S.Pd	Guru Kelas	
3	Fatmawati, S.Pd	Guru Kelas	
4	Anita, S.Pd	Guru Kelas	
5	Novita, A.Ma.Pd	Guru Kelas	
6	Huzaimah, S.Pd	Guru Kelas	
7	Purnaningsih, S.Pd	Guru Kelas	
8	Rismawati, S.Pd	Guru Kelas	
9	Nurhidayah, S.Pd	Guru Kelas	
10	Miska Fitriksi, S.Pd	Guru Kelas	
11	Culis Styawati, S.Pd	Guru Kelas	
12	Riza Indari, S.Pd	Guru Kelas	
13	Hasdiana, S.Pd	Guru Kelas	
14	Nurhayati, S.Pd	Guru Kelas	
15	Marhati	Staff	
16	Samsia, S.Pd	Guru Kelas	
17	Reny K. Papatungan, S.Pd	Guru Ra, Operator	
18	Ratnawati, S.Pd	Guru Kelas	
19	Ainun Firdayanti	Guru Kelas	

Sumber: arsip RA DWP 1 Kanwil Depag provinsi Sulawesi Tengah 2020

Dilihat dari tabel keadaan pendidik di atas, maka dapat diketahui bahwa RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah sebagai salah satu RA yang banyak diminati oleh masyarakat kota palu karena memiliki tenaga pengajar yang sudah memadai dengan kualifikasi Pendidikan rata-rata (S1).

b. Keadaan peserta didik

Peserta didik merupakan orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar (fitrah) yang perlu dikembangkan.⁴ peserta didik adalah setiap orang yang menerima pengaruh dari seseorang atau sekelompok orang yang menjalankan kegiatan Pendidikan. Sedangkan dalam arti sempit

⁴ Toto Suharto, Filsafat Pendidikan Islam, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2011), hlm. 119

peserta didik ialah anak (pribadi yang belum dewasa) yang diserahkan kepada tanggung jawab pendidik peserta didik merupakan anggota masyarakat yang sedang berusaha untuk mengembangkan potensi diri melalui proses Pendidikan dengan bantuan orang lain agar bisa tumbuh dan berkembang ke arah yang baik dengan kedewasaan. Peserta didik adalah manusia yang memiliki potensi (fitrah) yang dapat dikembangkan dan berkembang secara dinamis.⁵

Anak didik yang ada di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah berjumlah 188 orang anak didik yang dibagi menjadi 8 rombongan belajar. Untuk lebih jelasnya penulis menguraikan keadaan anak didik sebagai berikut:

Tabel 3

No	Kelas	Jumlah anak didik		Jumlah
		L	P	
1	A1	5	9	14
2	A2	17	5	22
3	B1	12	13	25
4	B2	13	13	26
5	B3	13	12	25
6	B4	16	9	25
7	B5	16	9	25
8	B6	16	10	26

Sumber: *Arsip RA DWP 1 Kanwil Depag provinsi Sulawesi Tengah 2020*

⁵ M.Ramli, "Hakikat pendidik dan peserta didik", *Tarbiyah Islamiyah* vol. 5, no. 1 (2015). Diakses pada tanggal 16 juli 2020

B. Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah

Di era sekarang ini gadget semakin merajalela, dari bentuknya yang semakin tipis dan aplikasi didalamnya yang semakin beragam sehingga menjadi daya tarik yang kuat untuk orang-orang dewasa bahkan anak usia dini untuk memilikinya, bukan hanya orang tua namun juga bagi anak usia dini memiliki serta menggunakan gadget sangat banyak dampak yang akan ditimbulkan, mengingat anak usia dini masih dalam fase pertumbuhan dan perkembangan yang dapat menjadi penentu dikemudian hari. Dampak yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget bukan hanya positif namun juga negatif. Dampak positif gadget sebagai berikut:

1. Berkembangnya imajinasi

Anak usia dini anak yang sedang tumbuh dan berkembang. Pada usia ini imajinasi anak sangat berkembang sesuai berjalannya waktu.

Orang tua sangat berperan untuk menstimulus agar imajinasinya berkembang dengan baik. Imajinasi anak timbul dari apa yang ia lihat dan amati. Contohnya saat ia bermain karena dunia anak tidak bisa lepas dari dunia bermain. Saat ini banyak anak yang hanya memilih bermain gadget daripada bermain dengan temannya apalagi melihat kondisi sekarang ini. Namun disamping itu imajinasi anak tetap berkembang. Apa yang dia lihat digadget dan dia amati setiap harinya dapat ia tuangkan dalam bentuk gambar maupun tulisan. Hal tersebut sesuai dengan hasil observasi penulis sebagai berikut:

Aipe ketika diperintahkan untuk mewarnai sebuah sketsa kupu-kupu. Aipe mengambil pensil warna yang berwarna ungu meskipun kupu-kupu yang ia lihat digadgetnya berwarna orange.

Berdasarkan hasil observasi diatas, dapat difahami bahwa imajinasi anak sudah mampu berkembang baik berdasarkan dengan apa yang dia lihat dan amati selama ini melalui gadgetnya dan lingkungan sekitarnya. Hal tersebut sesuai ungkapan dari ibu ulmi sebagai berikut:

“anak saya itu sering memang bermian gadget, setelah itu dia biasanya minta buku untuk diwarnai sama pensil warnanya kemudian ia menggambar apa yang dia lihat tadi, namun saya perhatikan kalau dia menggambar kadang warna atau bentuk yang dia gambar tidak sesuai dengan apa yang sudah dia lihat tapi sesuai dengan keinginannya saja, contohnya itu kupu-kupu tadi, yang biasa dia lihat warna biru tapi karena warna kesukaannya warna ungu jadi dia warnai kupu-kupunya menjadi warna ungu”⁶

Bedasarkan penjelasan diatas bahwa anak mewarnai gambarnya bukan sesuai apa yang dia lihat namun sesuai dengan keinginannya sehingga dapat disimpulkan bahwa imajinasi anak sudah berkembang.

2. Melatih kecerdasan

Ada berbagai macam cara untuk melatih kecerdasan anak salah satunya dengan cara pembiasaan, tergantung dari orang tuanya. Apalagi zaman sekarang ini, kebanyakan anak lebih suka bermain gadget daripada bermain bersama temannya, terlebih situasi sekarang ini masa covid, tentunya orang tua lebih takut membiarkan anaknya untuk bermian di luar. Ketika bermain gadget. Contohnya didalam rumah, orang tuanya membelikan poster huruf-huruf dan menempelnya didinding maka dengan itu anak akan sering melihat dibantu orang tua sering

⁶ Ulmi ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan nurul Az-Zahira Rabbiana, “wawancara diteras rumah. Tanggal 16 juli 2020.

mengajak untuk menyebutkan huruf tersebut, maka anak akan terbiasa hingga ia tau huruf itu, sama seperti anak yang bermain gadget dan sering menonton youtube yang konten dalamnya tentang pembelajaran seperti mengenal angka, huruf warna dan masih banyak lagi. Penjelasan diatas sesuai dengan ungkapan ibu dari Dinanti rahma putri sebagai berikut:

“anak saya bisa bahasa inggris karena bermain gadget, kalau ditanyanya dia tahu untuk menjawab karena yang biasa dia tonton di youtube konten-konten bahasa inggris untuk anak. Contohnya mengenal warna, angka, huruf dalam bahasa inggris”.⁷

Berdasarkan ungkapan dari ibu musni diatas dapat disimpulkan bahwa anak akan pelan-pelan akan tahu sesuatu jika dibiasakan. Semuanya tidak terlepas dari peran orang tua yang sangat penting dalam membantu perkembangan serta pertumbuhan anak sebagai penentu kedepannya.

Maka dari itu sebagai orang mulailah membiasakan anak sejak dini hal-hal yang positif agar nanti kedepannya orang tua tidak susah lagi untuk mengatur anaknya.

3. Meningkatkan rasa percaya diri.

Rasa percaya diri bukanlah kemampuan yang datang dengan sendirinya melainkan harus dengan cara dilatih, apalagi untuk menumbuhkan dan meningkatkan rasa kepercayaan diri anak usia dini. Namun banyak cara yang dapat dilakukan orang tua untuk membangun meningkatkan rasa kepercayaan diri seorang anak. Contohnya ketika anak mengikuti lomba mewarnai dan mendapatkan juara pertama. Lalu dia mendapatkan pujian dan tepuk tangan,

⁷Musni, ibu dari Dinanti Rahma Putri, “wawancara”. Diruang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag, tanggal 14 juli 2020

semua itu dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya. Sama dengan ketika anak bermain game, dia memainkan game lalu menang itu dapat juga dapat membangkitkan kepercayaan dirinya untuk bermain lagi bahkan menunjukkan ke teman-temannya.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan, bahwa raffa ketika bermain game di percobaan pertama dia menang lalu bermain lagi kemudian kalah namun dia tetap mencoba untuk bermain lagi di percobaan ketiga bahkan percobaan selanjutnya, ia tidak patah semangat untuk mengulang gamenya sampai ia menang lagi beda halnya dengan raffi, ketika dia bermain game di percobaan pertama dia menang namun di percobaan kedua dia kalah, maka dia langsung berhenti memainkan game tersebut bahkan mencari game lainnya dimana dia bisa menang terus dan menganggap dirinya hebat.

Berdasarkan hasil observasi di atas dapat dipahami bahwa rasa kepercayaan diri anak tidak hanya dapat dibangun dengan pujian langsung dari orang tuanya atau guru bahkan orang-orang disekitarnya namun rasa kepercayaan diri seorang anak dapat dibangun juga melalui kemenangan yang dia dapatkan ketika bermain game.

4. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah.

Zaman sekarang ini anak sudah tidak bisa diajarkan membaca atau matematika dengan teknik lama, yaitu harus duduk di depan bukunya. Namun orang tua bisa memanfaatkan gadget sebagai saran untuk anak belajar, karena

anak sekarang lebih tertarik bermain gadget daripada harus berhadapan dengan buku. Orang tua bisa memanfaatkan youtube dengan atau televisi dengan chanel anak-anak. Karena tanpa disadari anak-anak bisa belajar dari hasil eksplorasinya yang dia lihat tanpa ada pemaksaan dari orang tua. Sebangian anak bisa belajar membaca dan mengenal huruf dari gadget. Seperti yang telah disampaikan ibu musni kepada penulis sebagai berikut:

“dinan bermain hp biasanya nonton youtube dan chatigan lewat aplikasi whatsapp sama bapaknya karena bapaknya jauh ada di Jawa, sudah satu tahun tidak ketemu makanya saya biarkan dia bermain hp. Tapi tetap dalm pengawasan saya walaupun tidak selalu didekatnya kalua dia bermain hp, paling saya pantau sebentar sebentar saja. Saya juga melarang bapaknya dinan kalau chatigan sama anaknya untuk menggunakan *voice note* agar dinan bisa belajar menulis dan membaca dari situ”⁸.

Sebagaimana yang dikatakan oleh ibu musni diatas, maka dapat disimpulkan bahwa dinan bisa belajar membaca dan menulis karena orang tuanya pintar melihat perkembangan zaman serta memanfaatkan tekhnologi canggih sebagai sarana dan prasarana untuk belajar anak tanpa adanya pemaksaan dari orang tua lagi karena anak bisa belajar dari hasil eksplorasinya sendiri tanpa orang tua sadari.

Setelah dampak positif gadget ada juga beberapa dampak negatif yang ditimbulkan akibat menggunakan gadget sebagai berikut:

1. Menjadi pribadi yang tertutup

Dalam menggunakan gadget sebagai alat komunikasi lebih merasa nyaman dibanding berkumpul sambil ngobrol dengan temannya dan yang

⁸Musni, ibu dari Dinanti Rahma Putri, “wawancara”. Diruang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag, tanggal 14 juli 2020

terakhir menjadikannya kaum berdzikir karena selalu menunduk ke bawah melihat gadgetnya tanpa melakukan interaksi sosial kepada orang lain di sekitarnya. Anak lebih nyaman dengan kesendiriannya namun dia tidak merasa sendiri karena anak merasa gadgetnya lebih mengasyikkan daripada harus bermain di luar bersama temannya ditambah melihat kondisi sekarang ini masih masa pandemi, kebanyakan orang tua tidak memberikan izin anaknya untuk bermain di luar karena takut tertular virus corona jika dia berkumpul bersama temannya. Ada juga orang tua yang memang takut anaknya untuk bermain diluar karena takut anaknya akan disakiti oleh temannya dan lebih membelikan permainan dirumah atau melengkapi fasilitas bermain anaknya dirumah agar anaknya tidak minta bermain diluar, contohnya dengan membelikan anak *handphone* atau *tablet Pc*, boneka, atau permainan anak apa saja yang dia inginkan agar supaya tidak bermain diluar. seperti yang diungkapkan ibu fadlia sebagai berikut:

“raffa saya tidak beri izin bermain di luar, apalagi sekarang masih kondisi covid jadi saya takut, saya juga kasian sama raffa, kalau dia bermain diluar kadang pulang sudah menangis, takut juga saya apa biasa temannya kalau bermain sering di pinggir jalan atau biasa memanjat pagar-pagar besi yang ujungnya tajam-tajam itu, jadi raffa saya suruh bermain dirumah saja sama kakaknya, karena dia juga kalau lowbet hp pindah ke tv, kalau bosan pindah ke hp, jadi sudah malas juga bermain di luar”⁹

Melalui ungkapan di atas dapat dipahami bahwa anak menjadi pribadi yang jarang bersosialisasi pertama, karena keadaan sekarang ini masih pandemic sehingga orang tuanya takut anaknya bermain diluar, kedua, karena orang tuanya

⁹Fadlia ibu Raffa al-Gazali, “wawancara”, di Ruang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag. Tanggal 14 juli 2020

sudah memberikan fasilitas dirumah sehingga menjadikannya nyaman untuk di rumah saja daripada bermain dengan temannya diluar.

2. Gangguan tidur

Anak yang selalu bermain gadget akan membuat dia mengalami gangguan tidur karena mereka terpapar cahaya layar yang menyala dari gadget mereka dari dekat. Paparan cahaya dari gadget itu yang menurunkan kadar hormon melatonin dalam tubuh. Melatonin merupakan zat alami dari tubuh yang membantu manusia untuk tidur dengan cara memberitahukan kepada tubuh bahwa keadaan disekitarnya sudah gelap, saatnya untuk tidur. Sehingga jangan heran jika anak anda memegang handphone dengan posisi tangan dengan mata yang sangat dekat sebelum tidur sampai tengah malam ia belum merasakan mengantuk, itu semua karena anak terkena paparan cahaya layar yang memberitahukan kepada tubuh bahwa hari masih terang belum saatnya untuk tidur. Sebagaimana yang dijelaskan ibu sri adi ningsih sebagai berikut:

“lalu raffi sering sekali tidur tengah malam karena main hp terus, kalau disuruh tidur katanya belum mengantuk ibu, sampai biasanya saya heran saya saja sudah mengantuk kenapa dia tidak mengantuk padahal sudah jam 11 malam, nanti saya sudah marah, saya ambil hp dari tanganya baru dia tidur. Itu lalu waktu hp masih saya simpan sembarang sekarang hp sudah saya sembunyi, jadi dia sudah tidur tepat waktu”¹⁰.

Ibu ulmi juga mengungkapkan hal yang sama sebagai berikut:

“Anak saya juga kalau sudah main hp, tidak tidur sampai jam 12, itupun nanti dipaksa-paksa tidur kalau tidak begitu tidak tau mau sampe kapan baru mau tidur. ini saja sampe sakit karena bagadang terus, ini batuk-batu sudah,

¹⁰ Sri Adi Ningsih ibu dari Raffi, “wawancara” diruang belajar B2 di RA DWP 1 Kanwil Depag. Tanggal 15 juli 2020.

tidak lama lagi demam ini, baru kakak ade itu sama-sama suka main gadget itu, tidak tau berenti”¹¹.

Berdasarkan ungkapan di atas dapat disimpulkan bahwa anak jika sudah bermain gadget maka mereka akan mengalami gangguan tidur atau susah untuk tidur maka perlu pengawasan dari orang tua, ketika anak sudah waktunya tidur peringatkan untuk tidak memengang gadget lagi agar supaya tidurnya tidak larut malam lagi dikarenakan terlalu asyik bermain gadget.

3. Anak lebih mudah mengalami masalah mental (emosional) seperti anak lebih agresif, mudah marah, sensitive, dan mudah tersinggung.

Ketika anak sudah kecanduan bermain gadget anak bisa menjadi emosional karena anak sudah kehilangan kontrol diri sehingga menyebabkan kecemasan dan depresi. Anak yang sudah kecanduan gadget akan merasa cemas jika dia dipisahkan dengan gadgetnya. Contohnya raffa ketika ia tidak diberikan hp, maka dia akan mengamuk sampai memukul kedua orang tua. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan ibu fadlia sebagai berikut:

“saya kasi hp sama raffa supaya dia tidak mengamuk, karena kalau dia tidak dikasi hp, dia pasti mengamuk sampe bapukul-pukul itu, papanya saja dia pukul apalagi cuma saya, dia main game dihp, kalau bukan dia menonton youtube ditv, jadi kalau lowbet hpnya dia pindah ke tv, begitu terus”¹².

Dari ungkapan ibu fadlia diatas dapat dipahami bahwa raffa sudah mulai kehilangan kontrol emosi serta depresi jika dipisahkan dari gadgetnya. Hal itu dapat dilihat ketika raffa sampai berani memukul ibu bahkan ayahnya sekaligus jika ia tidak diberikan gadgetnya.

¹¹ ulmi ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan nurul Az-Zahira Rabbiana, “wawancara diteras rumah. Tanggal 16 juli 2020.

¹² Fadlia ibu Raffa al-Gazali, “wawancara”, diRuang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag. Tanggal 14 juli 2020

Ibu ulmi juga mengungkapkan hal yang sama sebagai berikut:

“anak sama ai ini kalau saya minta hp mereka pasti mengamuk, marah-marah sama saya itu, biasa lari sembunyi, kalau sudah sembunyi main hp sudah disitu sama kakaknya. Pokoknya tidak bisa sekali diminta hp kalau sementara mereka pake, kalau tidak lowbet tidak mau berhenti, karena saya marah kalau main hp sambil dicas”¹³.

Dari ungkapan ibu ulmi diatas dapat dipahami bahwa anaknya sudah mengalami gangguan mental yaitu mudah marah dan sensitive sehingga ketika mereka dilarang maka akan marah kembali kepada siapa pun yang meminta gadget mereka.

Berdasarkan dua ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa dampak negatif gadget akibat penggunaan jangka panjang dapat mengakibatkan gangguan mental seperti depresi, agresif, mudah marah dan sensitif.

4. Terpapar radiasi

Salah satu dampak negatif gadgetnya yaitu terpapar radiasi gadget. Radiasi gelombang elektromagnetik dari gadget memang tidak terlihat, efeknya pun tidak terasa secara langsung mengganggu kesehatan namun efek gadget secara tidak langsung akan dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak. Semakin lama waktu pemakaian gadget semakin besar resiko anak terpapar radiasi hp. Hal tersebut sesuai dengan ungkapan ibu purna sebagai guru kelas b3 sebagai berikut:

“ada pernah kejadian, orang tua minta izin kepada saya, mau bawa anaknya kedokter, katanya mata anaknya merah sekali, karena suka sekali main hp tidak kenal waktu pokoknya, akhirnya karena pengaruh radiasi mata anaknya

¹³ ulmi ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan nurul Az-Zahira Rabbiana, “wawancara diteras rumah. Tanggal 16 juli 2020.

merah dan sakit, sampai dikasi obat sama dokter dan tidak sekolah selama 2 hari”¹⁴

Berdasarkan ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa radiasi dari layar gadget sangat berbahaya apalagi untuk penglihatan atau mata, bahkan sangat berpengaruh. Memang belum semua orang yang bermain gadget langsung terkena radiasi sampai sakit karena dampaknya tidak bisa langsung dirasakan tapi jika bermain gadget berkelanjutan akan berdampak sangat bahaya seperti yang dikatakan ibu purna diatas.

Jika tidak ingin terpapar radiasi dari layar gadget, batasi waktu penggunaan gadget bagi anak, perhatikan durasi pemakaiannya serta kurangi kecerahan layar jika digunakan ditempat terang dan jangan menggunakan gadget didalam keadaan ruangan yang gelap.

C. Solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dalam menggunakan gadget agar sosio-emosionalnya tidak terganggu.

Kunci utama solusi untuk anak yang sudah ketergantungan dengan gadget adalah orang tuanya. Sikap orang tualah yang dapat mengontrol semuanya. Diantara sikap yang dapat dilakukan orang tua sebagai berikut:

1. Pilih sesuai dengan usia anak

Orang tua boleh-boleh saja memberikan gadget kepada anak-anak usia dini namun harus disesuaikan dengan usianya. Untuk usia dibawah 5 tahun orang tua bisa mengenalkan anak perangkat yang bermanfaat contohnya mengenalkan warna, bentuk, mengajarkan untuk berhitung sederhana serta menambahkan kosa kata. Untuk usia 5 tahun keatas orang tua bisa memilihkan aplikasi yang bisa didownload oleh anak. Usahakan aplikasi yang didownload

¹⁴Purnaningsih guru kelas b3, “wawancara”, diruangan kepala sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah. Tanggal 15 juli 2020

oleh anak aplikasi yang tidak bersifat kekerasan atau adanya paparan seksual. Untuk bahan tontonannya orang tua bisa menggunakan youtube kids, didalam youtube kids isi kontennya semua tentang anak-anak. hal tersebut berbeda dengan ungkapan ibu ulmi sebagai berikut:

“saya tidak memilih atau membatasi tontonan mereka namun alhamdulillah anak-anak saya juga tidak tertarik dengan hal yang mengandung konten dewasa, mereka hanya tertarik menonton konten-konten slime, atau kartun-kartun lainnya di youtube yang disambung dengan televisi, namun biasa ada iklan-iklan yang tidak baik muncul hanya itu saja”¹⁵.

Berdasarkan apa yang diungkapkan ibu ulmi diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua tidak membatasi bahan tontonan anak-anaknya sesuai usainya namun anaknya sendiri yang bisa selektif dalam memilih bahan tontonannya.

2. Selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam gadget

Orang tua harus selektif dalam memilih aplikasi digadget. Apalagi aplikasi untuk tontonan dan permainan. Untuk saat ini youtube telah menyediakan youtube untuk anak yang isinya hanya konten untuk anak-anak tanpa adanya konten dewasa yang tidak bisa atau tidak wajar untuk dinonton oleh anak-anak. Orang tua juga bisa memilihkan aplikasi permainan yang bermanfaat, contohnya jenis game puzzle yang mencocokkan warna, bentuk dan masih banyak yang lain lagi. Sebagaimana ungkapan ibu ulmi sebagai berikut:

¹⁵ ulmi ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan nurul Az-Zahira Rabbiana, “wawancara diteras rumah. Tanggal 16 juli 2020.

“karena anak saya suka menggambar dan mewarnai, jadi mereka menginstal aplikasi untuk mewarnai, saya juga tidak larang itu karena aplikasinya juga bagus, malah anak-anak makin senang”.¹⁶

Berdasarkan ungkapan di atas dapat dipahami bahwa banyak aplikasi yang bermanfaat yang ada di gadget yang dapat diinstal dan menambah wawasan serta menyenangkan bagi anak, bukan hanya game yang hanya menghabiskan tenaga anak atau bahkan game kekerasan yang nantinya tanpa disadari ia akan peraktekkan kepada temannya. Maka dari itu orang tua juga perlu mengawasi dan selektif dalam memilih aplikasi untuk anak-anak.

3. Temani anak dalam bermain

Alangkah baiknya orang tua mendampingi anak untuk bermain gadget, agar dapat mengontrol anak juga. Jika orang tua tidak bisa selalu menemani sampai lama usahakan bisa menyisihkan waktu walau hanya 5 menit untuk menemani anak untuk bermain gadget agar supaya anak ketika kesulitan atau melihat hal baru orang tua bisa mengajari, menjelaskan atau membantu anak untuk menyelesaikan masalahnya. Jika anak berhasil menyelesaikan misi dalam permainan berikan apresiasi seperti tepuk tangan agar anak senang dan tanpa disadari anak dapat belajar dari permainan tersebut. orang tua juga bisa mengenalkan anak permainan yang bukan didalam gadget agar supaya dia tidak hanya terpaku dengan gadgetnya. Contohnya permainannya mengajak anak bermain congklak. Dalam permainan congklak orang tua bisa mendampingi

¹⁶ ulmi ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan nurul Az-Zahira Rabbiana, “wawancara diteras rumah. Tanggal 16 juli 2020.

anak bermain sambil belajar menghitung serta mengajarkan antri. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan ibu musni sebagai berikut:

“kalau dinan main hp saya tidak juga selalu temani sampai duduk berjam-jam disitu selama dia main hp, saya Cuma awasi sebentar-sebentar saja, saya tengok apa yang dia nonton, apa yang dia mainkan, namanya juga ibu rumah tangga bukan Cuma satu kerjanya jadi kalau saya awasi anakku main hp yah saya lihat sebentar-sebentar saja”.¹⁷

Dari ungkapan di atas dapat dipahami bahwa orang tua harus menyempatkan diri untuk menemani anaknya ketika bermain gadget walaupun hanya sebentar agar orang tua bisa mengontrol apa saja yang dilihat anaknya.

4. Batasi anak untuk bermain gadget

Agar anak tidak ketergantungan dengan gadget orang tua harus mengajarkan kedisiplinan kepada anak sejak dini. Salah satunya disiplin waktu. Buatlah perjanjian kepada anak berapa lama anak diperbolehkan menggunakan gadget dalam sehari dan dimana saja anak tidak boleh menggunakan gadget. Untuk anak usia 5 tahun keatas boleh saja menggunakan gadget contohnya dengan batasan waktu sampai setengah jam atau saat hari libur. Orang tua juga harus membatasi anak untuk tidak menggunakan gadget ketika sedang berada diruang makan atau sedang makan agar komunikasi tetap berjalan seperti biasanya, tidak menggunakan gadget sebelum tidur agar tidurnya tepat waktu.

Dalam wawancara penulis kepada ibu sri adi ningsih mengatakan hal yang sesuai dengan penjelasan diatas bahwa:

“dulu ketika saya masih menyimpan hp sembarangan, tidak ada batasan waktu untuk raffi bermain gadget, tapi sekarang semenjak saya sudah

¹⁷ Musni, ibu dari Dinanti Rahma Putri, “wawancara”. Diruang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag, tanggal 14 juli 2020

simpanbaik-baik hp, sudah dibatasi dia juga pengang hp, saya kasi dia pengang hp biasa Cuma 1 sampai 2 jam saja tidak lebih”.¹⁸

Namun berbeda dengan ungkapan ibu ulmi sebagai berikut:

“saya tidak berikan batasan waktu untuk anak saya bermain hp, saya Cuma larang sekali kalau sementara dicas terus hpnya tetap juga dimainkan, jadi kakak ade itu berhenti main gadget kalau sudah lowbet, kalau tidak sampai berapa jam itu hp bertahan sampai itu juga mereka tetap mainkan itu hp”.¹⁹

Dari dua ungkapan diatas memiliki perbedaan, ungkapan yang pertama bahwa orang tuanya membatasi waktu anaknya untuk bermain gadget namun, orang tua kedua tidak membatasi waktu untuk anaknya bermain gadget sehingga tidak heran, anak dari ibu ulmi mengalami gangguan tidur dan gangguan emosi karena mereka sudah mengalami kecanduan gadget walaupun masih usia dini.

5. Mengajak anak untuk melakukan kegiatan positif

Pada masa pandemi ini karena dibatasi untuk keluar rumah banyak melakukan hal baru dirumah. Contohnya seperti mencoba resep baru, menanam bunga dan masih banyak hal lainnya. Orang tua bisa mengajak anak untuk melakukannya bersama atau mengajak agar anak tidak hanya bermain gadget sambil mengenalkan kepada anak-anak walaupun mereka mbelum mengerti sepenuhnya. Itu salah satu bentuk pengalihan orang tua, agar anaknya tidak hanya terpaku gadget kemudian orang tua juga bisa membangun komunikasi dan kedekatan lebih ketika mereka mengerjakan sesuatu bersama-sama.

Sebagaimana yang dikatakan ibu musni sebagai berikut:

¹⁸ Sri Adi Ningsih ibu dari Raffi, “wawancara” diruang belajar B2 di RA DWP 1 Kanwil Depag. Tanggal 15 juli 2020.

¹⁹ ulmi ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan nurul Az-Zahira Rabbiana, “wawancara diteras rumah. Tanggal 16 juli 2020.

“saya tidak melarang anak saya melakukan apa saja bahkan jika dia mengganggu saya memasak, bahkan saya lebih suka lagi kalau dia ikut saya memasak tanpa saya panggil. Mau dia potong-potong bawang disitu, saya tidak akan marah, karena dinan anak perempuan satu-satunya, jadi bapaknya berpesan untuk biasakan ajar dia memasak dari kecil”.²⁰

Dari ungkapan diatas dapat disimpulkan bahwa orang tua bisa mengajarkan anak-anak hal-hal yang positif dari kecil sebagai bentuk pembiasaan agar ketika besar tida nanti oang tuanya marah baru dia mengerjakan pekerjaannya.

²⁰ Musni, ibu dari Dinanti Rahma Putri, “wawancara”. Diruang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag, tanggal 14 juli 2020

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa anak di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah telah mengalami dampak dari penggunaan *gadget* tentu saja dampaknya bukan hanya negatif namun juga ada yang positif. Ada beberapa anak yang sosio emosionalnya terganggu namun kognitifnya berkembang karena adanya *gadget*. Dan ada juga beberapa anak yang mahir bahasa inggris melalui *gadget* tanpa orang tuanya ajari, mereka hanya melihat dan mendengar dari *gadgetnya*, ada juga yang sudah pintar menulis dan mengenali huruf dari *gadget* melalui pembiasaan orang tua namun melalui gadget juga. Terlepas dari itu ada juga yang terkena dampak negatifnya seperti susah tidur, tidak terkontrolnya emosi atau agresif, mudah marah, terpapar radiasi dan sensitif.

Adapun solusi untuk anak yang sudah ketergantungan oleh gadget yaitu: pilih sesuai dengan usianya, selektif dalam memilih aplikasi permainan dalam gadget, temani anak dalam bermain gadget, batasi anak untuk bermain gadget, mengajak anak melakukan kegiatan positif. Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa kurangnya pengawasan dan ketegasan dan contoh dari orang tualah yang membuat anak menjadi kecanduan *gadget*, batasi durasi waktu pemakaiannya dan bahan tontonannya perlu di perhatikan.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosio-emosional anak memiliki beberapa masukan atau saran sebagai berikut bagi orang tua anak seperti berikut:

- a. Diharapkan orang tua dapat meluangkan waktunya walau hanya sebentar untuk mengawasi anaknya ketika bermain *gadget* agar supaya dapat mengontrol anaknya sehingga bijak dalam menggunakan *gadget* dan orang tua juga bisa membangun komunikasi bersama anaknya.
- b. Biasakan disiplin waktu ketika anak menggunakan *gadget* agar supaya kedepannya anak tidak ketergantungan *gadget* yang membuatnya menjadi kaum berdzikir yang selalu menunduk kebawah tanpa memperdulikan sekitarnya atau lingkungannya sehingga membuatnya menjadi pribadi yang tertutup atau kurang tahu bersosialisasi.
- c. Orang tua juga wajib memberikan contoh dalam menggunakan *gadget*, jangan hanya membatasi dan melarang anaknya bermain *gadget* namun orang tuanyalah yang malah bermain *gadget*. Berikanlah contoh kepada anak-anak untuk disiplin waktu dan tempat dalam menggunakan *gadget*.

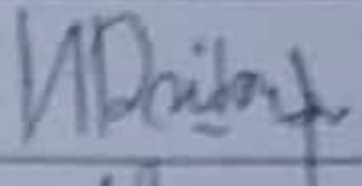
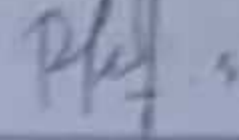
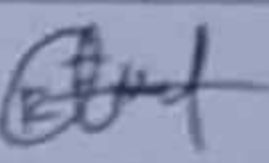
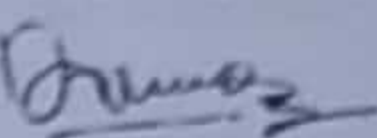
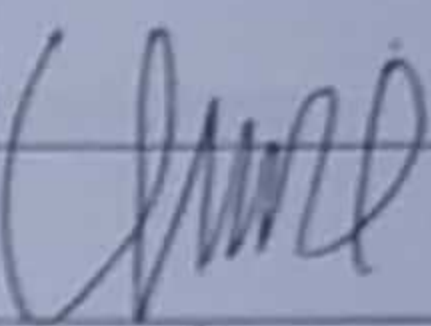
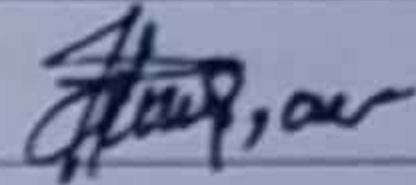
DAFTAR PUSTAKA

- Anggito Albi dan Setiawan Johan. S.Pd. *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet. I; Jakarta: CV Jejak, 2018.
- Alzena Masykouri, 2011. *Membangun Sosial Emosional di Usia 0-2 Tahun*. Jakarta: Dirgen PAUDNI.
- Akhmad MuhaiminAzzert, 2014. *Mengembangkan Kecerdasan Sosial Bagi Anak*. Cet. I; Yogyakarta: Arruz Media Group.
- Ahmad Susanto, *pendidikan Anak Usia Dini: Konsep dan Teori*, Cet 1, jakarta: PT Bumi Aksara, 2017. 1
- Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: PT. Raja grafindo persada. 2004)
- Abu Nata, *ilmu pendidikan Islam dengan Pendekatan Multidisipliner: Normative Perenealis sejarah, Filsafat, Psikologi Manajemen, Tehnolog, Informasi, Kebudayaan, Politik, Hukum*. (cet II. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010).
- Ardita Syalwa, pembelajaran daring, efektif
<https://www.kompasiana.com/arditasyalwa/5e7ba8d6097f36116506b8a2/pembelajaran-daring-efektif>. (Diakses 14 juni 2020).
- Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, Cet; XIV, Banjarsari Solo: GV. Abyan, 2014.
- Daniel, Haryono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru*, Jakarta: PT Media Pustaka Phoenix, 2013
- Derry Iswidarwanjaya & beransa agency, *Bila si Kecil Bermain Gadget*, Yogyakarta, Bisakimia. 2014. 15
- Derry iswidharmanjaya, <https://www.hipwee.com/list/pengaruh-positif-gadget-terhadap-anak/> diakses pada tanggal 16 april 2020.
- E. Mulayasa dalam buku *Bimbingan dan Konseling Paud* oleh Dr.h.kharim Zarkasih Putro,M.Si. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2016. 98.
- Elizabeth B. Hurlock, *perkembangan anak jilid 1*, (Jakarta: penerbit erlangga, 1995). 250

- Fadlia ibu Raffa al-Gazali, "wawancara", diRuang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag. Tanggal 14 juli 2020
- Hasan, Maemunah, 2012. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Diva Press
- Hurlock, Elizabeth. B, 1980. *Psikologi Perkembangan* (suatu pendekatan sepanjang rentan kehidupan). Jakarta: Eirlangga.
- HerdianaIndrijati. 2017. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan AnakUsia Dini*, Cet. II, Jakarta: Kencana.
- <http://kominfo.go.id>, *Sorotan Media Hasil Web Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia-Kementrian Komunikasi dan Informatika*. Diakses pada tanggal 25 Januari 2020.
- <https://bahanaindonesia.com/nur-intan-s-ag-alhamdullilah-ra-dwp-kanwil-depag-i-masih-menjadi-pilihan-masyarakat/>
- Masher Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Pengembangannya*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Margono.S, *Metode Penelitian Pendidikan* (cet. 1 :Rineka cipta, 2020)
- M.Ramli, "*Hakikat pendidik dan peserta didik*", *Tarbiyah Islamiyah* vol. 5, no. 1 (2015). Diakses pada tanggal 16 juli 2020
- Musni, ibu dari Dinanti Rahma Putri, "wawancara". Diruang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil Depag, tanggal 14 juli 2020
- Nasution, S, *metode penelitian naturalistik kualitatif*, (bandung, tarsito, 2003).
- Nur Intan S.Ag. Kepala Sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah "wawancara" diruang Kepala Sekolah, Tanggal 02 juli 2020.
- Novan Ardi Wiyana. 2014. *Mengola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Novan ardy wiyani & Barnawi, *Format Paud: konsep, karakteristik, & implementasi pendidikan anak usia dini*, Jogjakarta: Ar-Ruzz media. 2012.
- Nursyahrurahmah dosen stkip Bima, <https://modernis.co/dampak-penggunaan-gadget-pada-anak-usia-pra-sekolah/29/04/2020/>. Diakses pada tanggal 16 april 2020

- Oik yusuf, pengguna internet Indonesia nomor enam dunia, [https://kominfo.go.id, sorotan_mediahasil web Indonesia RaksasaTeknologi Digital Asia-kementrianKomunikasi dan Informatika](https://kominfo.go.id/sorotan_mediahasil_web_Indonesia_RaksasaTeknologi_Digital_Asia-kementrianKomunikasi_dan_Informatika). (diakses 18 agustus 2019).
- Puti Hana Febriana, “*Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan Interaksi sosial pada anak usia dini*”, jurnal obsesi: jurnal pendidikan anak usia dini, Vol 1. 2007. Diakses pada tanggal 16 april 2020.
- Riyanto imron, “*Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah dikabupaten lampung selatan*”, jurnal keperawatan, vol XIII, no. 2 (2017). Diakses pada tanggal 17 april 2020.
- Sri Adi Ningsih ibu dari Raffi, “wawancara” diruang belajar B2 di RA DWP 1 Kanwil Depag. Tanggal 15 juli 2020.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PT Bintang Pustaka Abadi.
- Sinta, “gadget terhadap perkembangan social anak diTk aisyiyah bustanul atfal VI”, jurnal Pendidikan dan pembelajaran katulistiwa, Vol 7. 2018. Diakses 26 januari 2020
- Toto Suharto, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2011), hlm. 119
- ulmi ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan nurul Az-Zahira Rabbiana, “wawancara diteras rumah. Tanggal 16 juli 2020.
- Uhar saptra, *metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan* (cet.II:bandung, PT. Revika aditama, 2012).
- YS. Linclon and Egon G. Guba, *naturalistic inquiry*, (Beverly hill, California: sage Publication, 1985).
- Yusuf Muri, 2014. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Gabungan*. Cet; I, Jakarta: Kencana.

DAFTAR INFORMAN

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Nur Intan, S Ag	Keptia RA	
2	PURNANINGSI. S.pd	GURU KELAS	
3	Fodlia	mama Rafa	
4	LAUSNI	Ibu Dimanti Rahma P	
5	ULMI	Ibu dari Ana	
		Ibu dari Zehrius	
6	Sri adi ningsh	Ibu dari raffi	

PANDUAN WAWANCARA

A. Kepala sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah

1. Bagaimana sejarah berdirinya RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah?
2. Apa Visi dan Misi RA DWP 1 Kanwil depag provinsi Sulawesi Tengah?
3. Bagaimana keadaan guru-guru diRA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah?
4. Bagaimana keadaan sarana dan prasarana di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah?

B. Orang tua murid RA DWP 1 Kanwil Depag provinsi Sulawesi Tengah

1. Apakah ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget?
2. Untuk alasan apa ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget?
3. Apakah ada batasan waktu yang ibu berikan kepada anak ibu untuk bermain gadget?
4. Bagaimana sikap anak ibu sebelum mengenal gadget?
5. Apakah ada perubahan sikap sebelum dan sesudah mengenal gadget?
6. Menurut ibu apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan anak ibu setelah mengenal gadget?
7. Setelah mengetahui dampak negatif dari gadget apakah ibu akan terus memberikan gadget kepada anak ibu?
8. Apa ada solusi yang dapat ibu lakukan agar anak ibu tidak selalu terpaku dengan gadget?
9. Apakah anak ibu biasa menggambar atau meniru apa yang ia lihat digadget setelah menonton atau bermain gadget?
10. Apakah anak menggambar sesuai dengan apa yang dia lihat atau sesuai kemauannya saja?
11. Apakah ibu membiarkan begitu saja anak ibu menonton dan bermain apa saja digadgetnya?
12. Apakah ibu menyesuaikan umur anak anda dalam mengenalkan gadget kepadanya?

13. Apakah ibu menemani anak ibu untuk bermain gadget atau hanya membiarkannya begitu saja?
14. apakah ibu mengajak anaknya untuk bekerja sambil mengajari dan membiasakannya dari kecil?

TRANSKIP WAWANCARA

Informan 1

NAMA : Nur Intan S.Ag
JABATAN : Kepala Sekolah
TANGAL WAWANCARA : 02 juli 2020
TEMPAT/WAKTU : Ruang kepala sekolah

Hasil wawancara

Pewawancara	:	Bagaimana sejarah berdirinya RA DWP 1 Kanwil Depag provinsi Sulawesi Tengah
Narasumber	:	RA DWP 1 Kanwil Depag didirikan pertama kali di Asrama Hajji oleh Hj. Muznah dan dipelopori oleh bidang bagian kantor wilayah provinsi Sulawesi tengah bapak Abdul Rahman Dg. Manessa pada tahun 1997. Awalnya sekolah ini didirikan untuk menampung putra putri karyawan kantor wilayah departemen agama provinsi Sulawesi Tengah, kemudian berkat usaha Hj. Musznah Hj. Hasan dan tenaga kependidikan Ibu Najamuddin dan Ibu Warna RA (Raudatul Atfal) dipugar dan untuk sementara waktu dipindahkan di halaman masjid Agung selama kurang lebih satu tahun. Sampai pada tahun 2000 Hj. Muznah pensiun dan dilanjutkan oleh Hj. Nurul Faizah S.Ag dari tahun 2001 sampai tahun 2004 kemudian beliau dipindahkan ke Madiun Jawa Tengah kemudian dilanjutkan oleh Almarhumah Hj. Ratna Sahabuddin S.Pd.I dan menjabat dari tahun 2005-2006, kemudian dilanjutkan oleh Hj. Mustika S.Pd.I dan menjabat selama 13 tahun lamanya yaitu dari tahun 2006 sampai pada tahun 2018. Selama beliau menjabat sangat banyak perubahan di sekolah ini baik dari segi bangunan, tenaga pendidik dan masih banyak yang lainnya lagi, setelah itu kemudian saya yang teruskan lagi dari 2018 sampai sekarang ini.
Pewawancara	:	Apa visi dan misi RA DWP 1 Kanwil Provinsi Sulawesi Tengah
Narasumber	:	Visi misinya dilihat di depan kantor ini nanti yang soalnya baru diganti itu bukan yang lalu lagi.
Pewawancara	:	Bagaimana keadaan guru-guru di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah
Narasumber	:	Minta sama Ibu Guru Reni nanti, ada semua

		diarsipnya beliau
Pewawancara	:	Bagaimana keadaan sarana dan prasarana di RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah
Narasumber	:	Alhamdulillah kalau sarana dan prasarana lebih dari cukup kalau kita disini, nanti macam-macamnya di lihat sama ibu guru reni lagi yah

TRANSKIP WAWANCARA

Informan 2

NAMA : fadlia
JABATAN : Ibu dari Raffa Al-Gazali
TANGAL WAWANCARA : 14 juli 2020
TEMPAT/WAKTU : Ruang belajar RA DWP 1 Kanwil Depag

Hasil wawancara

Pewawancara	:	Apakah ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Iya, saya kasi raffa bermain hp
Pewawancara	:	Untuk alasan apa ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Saya tidak kasi raffa bermain diluar,apalagi sekarang masih kondisi covid jadi saya takut, saya juga kasian sama raffa, kalau dia bermian diluar, pulang sudah menangis, takut saya juga apa biasa temannya kalau bermain sering dipinggir jalan atau biasa ba panjat-panjat pagar besi yang ujungnya tajam-tajam itu dan,makanya raffa saya suruh bermain dirumah saja sama kakaknya. Kalau lowbet hp, pindah ke tv lagi kalau sudah bosan sama tv pindah bermian hp lagi, jadi dorang juga sudah malas bermain diluar.
Pewawancara	:	Apakah ada batasan waktu yang ibu berikan kepada anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Saya tidak kasi waktu, apa Cuma itu permainannya dorang kalau capek berenti juga itu
Pewawancara	:	Bagaimana sikap anak ibu sebelum mengenal gadget
Narasumber	:	Raffa sudah tau memang hp dari kecil karna biasa kan dia liat torang main hp,kakanya juga, jadi begitu sudah
Pewawancara	:	Apakah ada perubahan sikap sebelum dan sesudah mengenal gadget
narasumber	:	Tidak ada, apa dia sudah pengang hp memang dari kecil
Pewawancara	:	Menurut ibu apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan anak ibu setelah mengenal gadget
Narasumber	:	Dampak positifnya bias dia bahasa inggris sedikit-sedikit biasa dia nonton di youtube itu tapi kalau negatifnya ya itu marah kalau tidak di kasi hp,

		mengamuk dia, jadi emosi dia.
pewawancara	:	Setelah mengetahui dampak negatif dari gadget apakah ibu akan terus memberikan gadget kepada anak ibu
Narasumber	:	Iya tetap daripada dia mengamuk
Pewawancara	:	Apakah ada solusi yang dapat ibu lakukan agar anak ibu tidak selalu terpaku dengan gadget
Narasumber	:	Tidak ada apa takut juga saya bermain diluar kondisi sekarang ini masih covid
Pewawancara	:	Apakah anak ibu biasa menggambar atau meniru apa yang ia lihat digadget setelah menonton atau bermain gadget
Narasumber	:	Biasa juga
Pewawancara	:	Apakah anak menggambar sesuai dengan apa yang dia lihat atau sesuai kemauannya saja
Narasumber	:	Ya namanya anak kecil belum tentu sesuai
Pewawancara	:	Apakah ibu membiarkan begitu saja anak ibu menonton dan bermain apa saja digadgetnya
Narasumber	:	Iya apa paling juga yang dia nonton youtube komekome itu sama kakaknya
Pewawancara	:	Apakah ibu menyesuaikan umur anak anda dalam mengenalkan gadget kepadanya
Narasumber	:	Tidak saya kasi sama saja ade sama kakaknya
Pewawancara	:	Apakah ibu menemani anak ibu untuk bermain gadget atau hanya membiarkannya begitu saja
Narasumber	:	Tidak saya temani apa saya juga bekerja di dapur jadi paling dia sama kakaknya
Pewawancara	:	apakah ibu mengajak anaknya untuk bekerja sambil mengajari dan membiasakannya dari kecil
Narasumber	:	tidak

TRANSKIP WAWANCARA

Informan 3

NAMA : Musni
JABATAN : Ibu dari Dinanti Rahma Putri
TANGAL WAWANCARA : 14 juli 2020
TEMPAT/WAKTU : Ruang belajar B2 RA DWP 1 Kanwil depag

Hasil wawancara

Pewawancara	:	Apakah ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Iya
Pewawancara	:	Untuk alasan apa ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Untuk hiburannya dia, yang paling penting untuk dia komunikasi sama bapaknya karna dia sudah satu tahun tidak ketemu bapaknya, jauhkan kasian dia sama bapaknya
Pewawancara	:	Apakah ada batasan waktu yang ibu berikan kepada anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Iya saya kasi waktu dinan bermain hp
Pewawancara	:	Bagaimana sikap anak ibu sebelum mengenal gadget
Narasumber	:	Tidak berbeda karena saya idak paksakan anak untuk ikut sesuai kemauannya tapi saya juga tidak larang sekali sampe bagaimana-bagaimana sekali, jadi dia juga tetap sama seperti sebelum kenal hp
Pewawancara	:	Apakah ada perubahan sikap sebelum dan sesudah mengenal gadget
narasumber	:	Tidak ada
Pewawancara	:	Menurut ibu apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan anak ibu setelah mengenal gadget
Narasumber	:	Dampak positifnya kalau yang saya lihat di dinan, dia sudah bisa mengenali angka dan huruf lewat hp karena kan dia komunikasi sama bapaknya lewat aplikasi whatsapp, terus saya juga larang bapaknya kalau mau komnikasi lewat voice note, supaya dinan bisa belajar menulis sama membaca, dinan juga belajar bahasa inggris dari youtube, jadi kalau bahasa inggris dasar sudah banyak yang dia tau. Tapi kalau dampak negatifnya sebenarnya tidak ada ke dinan,Cuma biasa saya takut kalau dia buka youtube kan biasa suka ada iklan-iklan dewasa itu

	saja yang saya takutkan baru ya namanya anak-anak pasti rasa penasarannya tinggi.
pewawancara	Setelah mengetahui dampak negatif dari gadget apakah ibu akan terus memberikan gadget kepada anak ibu
Narasumber	Iya
Pewawancara	Apa ada solusi yang dapat ibu lakukan agar anak ibu tidak selalu terpaku dengan gadget
Narasumber	Dinan tidak juga begitu karena saya control sebentar-sebentar dia bermain hp
Pewawancara	Apakah anak ibu biasa menggambar atau meniru apa yang ia lihat digadget setelah menonton atau bermain gadget
Narasumber	Iya
Pewawancara	Apaka anak menggambar sesuai dengan apa yang dia lihat atau sesuai kemauannya saja
Narasumber	Tidak juga sesuai-sesuai sekali
Pewawancara	Apakah ibu membiarkan begitu saja anak ibu menonton dan bermain apa saja digadgetnya
Narasumber	Tidak juga, saya biasa awasi-awasi sebentar-sebentar
Pewawancara	Apakah ibu menyesuaikan umur anak anda dalam mengenalkan gadget kepadanya
Narasumber	Iyalah
Pewawancara	Apakah ibu menemani anak ibu untuk bermain gadget atau hanya membiarkannya begitu saja
Narasumber	Saya temani sebentar-sebentar
Pewawancara	apakah ibu mengajak anaknya untuk bekerja sambil mengajari dan membiasakannya dari kecil
Narasumber	Biasa saya tidak panggil dia datang sendiri ya saya juga tidak larang biarkan dia supaya tau biarpun dia pengang pisau.

TRANSKIP WAWANCARA

Informan 5

NAMA : Ulmi
JABATAN : Ibu dari Zahnas Go Guang Yi dan Az- Zahira Rabbania
TANGAL WAWANCARA : 16 juli 2020
TEMPAT/WAKTU : Di teras rumah

Hasil wawancara

Pewawancara	:	Apakah ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Iya
Pewawancara	:	Untuk alasan apa ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Untuk belajar sama hiburan
Pewawancara	:	Apakah ada batasan waktu yang ibu berikan kepada anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Tidak ada
Pewawancara	:	Bagaimana sikap anak ibu sebelum mengenal gadget
Narasumber	:	Ya begitu saja tidak berubah cuma mungkin dulu marahnya karena tidak dibelikan permianan sekrang marahnya karena di larang main hp
Pewawancara	:	Apakah ada perubahan sikap sebelum dan sesudah mengenal gadget
narasumber	:	Iya kayak tadi saya bilang itu sudah
Pewawancara	:	Menurut ibu apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan anak ibu setelah mengenal gadget
Narasumber	:	Kalau dampak positifnya kaka ana jadi pintar bahasa inggris tapi kalau ade ai mungkin wawasann imajinasinya tambah bertambah karna kana de ai suka mengambar, kalau dampak negatifnya itu ade kakak itu kalau di minta hp sementara mereka pake pasti marah, biasa sampe lari sembunyi.
pewawancara	:	Setelah menegtahui dampak negatif dari gadget apakah ibu akan terus memberikan gadget kepada anak ibu
Narasumber	:	Iya
Pewawancara	:	Apa ada solusi yang dapat ibu lakukan agar anak ibu tidak selalu terpaku dengan gadget
Narasumber	:	Kalau solusi tidak ada cuma saya larang sekali ade kakak itu main hp sementara di cas, itu saja

Pewawancara	Apakah anak ibu biasa menggambar atau meniru apa yang ia lihat digadget setelah menonton atau bermain gadget
Narasumber	Iya
Pewawancara	Apakah anak menggambar sesuai dengan apa yang dia lihat atau sesuai kemauannya saja
Narasumber	Tidak, dia lebih suka sesuai kemauannya sesuai kesukannya.
Pewawancara	Apakah ibu membiarkan begitu saja anak ibu menonton dan bermain apa saja digadgetnya
Narasumber	Iya
Pewawancara	Apakah ibu menyesuaikan umur anak anda dalam mengenalkan gadget kepadanya
Narasumber	Iya
Pewawancara	Apakah ibu menemani anak ibu untuk bermain gadget atau hanya membiarkannya begitu saja
Narasumber	Tidak karena ade kakak itu sama-sama bermain
Pewawancara	apakah ibu mengajak anaknya untuk bekerja sambil mengajari dan membiasakannya dari kecil
Narasumber	Kalau di panggil tidak cuma mereka sendiri yang suka ikut,biasa kalau saya tanam bunga atau saya siram bunga, saya kan suka pelihara bunga.

TRANSKIP WAWANCARA

Informan 4

NAMA : Sri Adi Ningsih

JABATAN : ibu dari Raffi

TANGAL WAWANCARA : 15 juli 2020

TEMPAT/WAKTU : Ruang belajar B2 di RA DWP 1 Kanwil Depag

Hasil wawancara

Pewawancara	:	Apakah ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Iya
Pewawancara	:	Untuk alasan apa ibu mengizinkan anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Sebenarnya saya tidak kasi raffi bermain hp, Cuma kan hp biasa cuma di simpan sembarang jadi dia ambil sudah bermain sendiri.
Pewawancara	:	Apakah ada batasan waktu yang ibu berikan kepada anak ibu untuk bermain gadget
Narasumber	:	Iya saya kasi waktu 1 sampai 2 jam saja bisa bermain hp
Pewawancara	:	Bagaimana sikap anak ibu sebelum mengenal gadget
Narasumber	:	Sikapnya sebenarnya biasa-biasa saja cuma setelah dia sudah kenal ini hp, susah sekali disuruh tidur, kalau disuruh tidur paling dia jawab belum mengantuk ibu
Pewawancara	:	Apakah ada perubahan sikap sebelum dan sesudah mengenal gadget
narasumber	:	Ada, itu tadi
Pewawancara	:	Menurut ibu apa dampak positif dan negatif yang ditimbulkan anak ibu setelah mengenal gadget
Narasumber	:	Dampak positifnya raffi bias belajar bhasa inggris dari youtube, bahasa inggris adalah yang dia tau tapi kalau untuk dampak negatifnya itu raffi sudah jaranag sekali tidur tepat waktu, kalau disuruh tidur pasti alasannya belum mengantuk padahal sudah tengah malam.
pewawancara	:	Setelah mengetahui dampak negatif dari gadget apakah ibu akan terus memberikan gadget kepada anak ibu
Narasumber	:	Saya kasi tapi sudah saya batasi tidak kayak lalu yang mau-maunya pake hp sampe kapan pun

Pewawancara	Apa ada solusi yang dapat ibu lakukan agar anak ibu tidak selalu terpacu dengan gadget
Narasumber	Saya sembunyi hp tidak saya simpan sembarang sudah kayak lalu
Pewawancara	Apakah anak ibu biasa menggambar atau meniru apa yang ia lihat digadget setelah menonton atau bermain gadget
Narasumber	Raffi tidak suka menggambar mungkin karena dia laki-laki
Pewawancara	Apakah anak menggambar sesuai dengan apa yang dia lihat atau sesuai kemauannya saja
Narasumber	Kalau di sekolah kayaknya iya
Pewawancara	Apakah ibu membiarkan begitu saja anak ibu menonton dan bermain apa saja digadgetnya
Narasumber	Iya
Pewawancara	Apakah ibu menyesuaikan umur anak anda dalam mengenalkan gadget kepadanya
Narasumber	Tidak juga karena dia sudah tau sendiri otak atik hp
Pewawancara	Apakah ibu menemani anak ibu untuk bermain gadget atau hanya membiarkannya begitu saja
Narasumber	Tidak
Pewawancara	apakah ibu mengajak anaknya untuk bekerja sambil mengajari dan membiasakannya dari kecil
Narasumber	Tidak, dia lebih suka bermain



KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165 Palu 94221
email: humas@iainpalu.ac.id - website www.iainpalu.ac.id

PENGAJUAN JUDUL SKRIPSI

Nama	: NURUL HASANAH	NIM	: 161050027
TTL	: MALONAS 14-04-1998	Jenis Kelamin	: Perempuan
Jurusan	: Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S1)	Semester	:
Alamat	: jl unip sumoharjo no.1b	HP	: 082259522195
Judul	:		

Judul I

Dampak penggunaan Gadget terhadap perkembangan sosio-emosional anak di Desa Sabang

Judul II

Pengembangan kemampuan Seni anak melalui media musik

Judul III

meningkatkan kemampuan Berbahasa anak melalui media Kartu bergambar berseri

Palu, 20 Juli - 2019

Mahasiswa,

NURUL HASANAH

NIM. 161050027

Telah disetujui penyusunan skripsi dengan catatan :

Pembimbing I: *Dr. H. Moh. Arif Hakeem, M.Pd.*

Pembimbing II: *Khaeruddin Yusuf, S.Pd., M.Pd.*

Wakil Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. HAMLAN M. Ag
NIP. 196906061998031002

Ketua Jurusan,

Dr. GUSNARIB A. WAHAB, M.Pd.
NIP. 196407071999032002

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
NOMOR : 984 TAHUN 2019

TENTANG
PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

- Menimbang : a. bahwa penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi merupakan salah satu syarat dalam penyelesaian studi pada jenjang Strata Satu (S1) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu, untuk itu dipandang perlu menetapkan pembimbing proposal dan skripsi bagi mahasiswa;
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya di bawah ini dipandang cakap dan mampu melaksanakan tugas tersebut;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan pada huruf a dan b tersebut, perlu menetapkan keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu.
- Mengingat : 1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
4. Peraturan Pemerintah Nomor 37 Tahun 2009, tentang Dosen;
5. Peraturan Menteri Agama Nomor 47 Tahun 2015 tentang Statuta Institut Agama Islam Negeri Palu;
6. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 178/U/2001 tentang Gelar dan Lulusan Perguruan Tinggi;
7. Keputusan Menteri Agama tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu Nomor 49/In.13/KP.07.6/01/2018 masa jabatan 2017-2021

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU
- KESATU : Menetapkan saudara :
1. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
2. Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I, M.Phil
- sebagai Pembimbing I dan II bagi Mahasiswa :
- Nama : Nurul Hasanah
- NIM : 16.1.05.0027
- Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO EMOSIONAL ANAK DI DESA SABANG
- KEDUA : Tugas Pembimbing tersebut adalah membimbing dan mengarahkan mahasiswa, mulai penyusunan proposal sampai selesai menjadi sebuah karya ilmiah yang berkualitas dalam bentuk skripsi;
- KETIGA : Segala biaya yang timbul sebagai akibat dikeluarkannya keputusan ini, dibebankan pada dana DIPA IAIN Palu Tahun Anggaran 2019
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam keputusan ini maka diadakan perbaikan sebagaimana mestinya
- KELIMA : SALINAN keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



- Tembusan :
1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 370 /In.13/F.I/PP.00.9/05/2020 Palu, 04 Mei 2020
Sifat : Penting
Lamp : -
Hal : **Undangan Menghadiri Ujian Proposal Skripsi**

Kepada Yth.

1. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M Pd.I. (Pembimbing I)
2. Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phl. (Pembimbing II)
3. Dr. Gusnarib, M.Pd. (Penguji)
4. Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palu

Di-
Palu

Asslamu Alaikum War. Wab


Dalam rangka kegiatan **Ujian Proposal Skripsi** mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palu yang akan di presentasikan oleh :

Nama : **NURUL HASANAH**
NIM : **16.1.05.0027**
Program Studi : **PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI**
Judul Proposal : **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWPI KANWIL DEPAG**

Maka dengan hormat diundang untuk menghadiri Ujian Proposal Skripsi tersebut yang insya Allah akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Rabu, 06 Mei 2020
Waktu : 10.00 WITA - Selesai
Tempat : Kondisional

Wassalam.

a.n. Dekan
Kend. Prodi PIAUD,

Dr. Gusnarib, M.Pd.
NIP. 19640707 199903 2 002

Catatan Undangan ini difoto copy 7 rangkap, dengan rincian:

- a. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing I (dengan Proposal Skripsi).
- b. 1 rangkap untuk Dosen Pembimbing II (dengan Proposal Skripsi).
- c. 1 rangkap untuk Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
- d. 1 rangkap untuk Subbag Umum Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- e. 1 rangkap Subbag AKMAH Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
- f. 1 rangkap untuk ditempel pada papan pengumuman.
- g. 1 rangkap untuk Dosen Penguji (dengan Proposal Skripsi)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax 0451-460165
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu, tanggal 06 bulan Mei tahun 2020, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :

Nama : NURUL HASANAH
NIM : 16..05.0027
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWP 1 KANWIL DEPAG
Pembimbing : I. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
: II. Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phil.
Penguji : Dr. Gusnarib, M.Pd.
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	}	Revisi. Uraian tentang Uraian Socio Emotional anak
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN		Revisi dg bahasa yang lebih baik.
3.	METODOLOGI		Perbaiki pada metode
4.	PENGUASAAN		Dapat di tolak.
5.	JUMLAH		
6.	NILAI RATA-RATA	70	

Palu, 6 - Mei -

2020

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Prodi PIAUD,

Dr. Gusnarib, M.Pd
NIP. 19640707 199903 2 002

Penguji,

Dr. Gusnarib, M.Pd
NIP. 19640707 199903 2 002

Catatan :

Nilai menggunakan angka:

- 85-100 = A
- 80- 84 = A-
- 75- 79 = B+
- 70 - 74 = B
- 65 - 69 = B-
- 60-64 = C+
- 55-59 = C
- 50-54 = D (tidak lulus)
- 49-0 = E (tidak lulus)



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax: 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu, tanggal 06 bulan Mei tahun 2020, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :

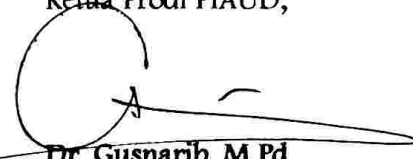
Nama : NURUL HASANAH
NIM : 16..05.0027
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWP 1 KANWIL DEPAG
Pembimbing : I. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
: II. Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phil.
Penguji : Dr. Gusnarib, M.Pd.
SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIK PENULISAN	90	perlu penyempurnaan depa Ptdon Paulis yg bulukan.
3.	METODOLOGI	84	
4.	PENGUASAAN	90	
5.	JUMLAH	354	
6.	NILAI RATA-RATA	87,5	

Palu, 6 Mei 2020

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Prodi PIAUD,

Pembimbing I,


Dr. Gusnarib, M.Pd
NIP. 19640707 199903 2 002


Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
NIP. 19640814 199203 1 001

Catatan :

Nilai menggunakan angka:

- | | |
|-----------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+ |
| 2. 80- 84 = A- | 7. 55-59 = C |
| 3. 75- 79 = B+ | 8. 50-54 = D (tidak lulus) |
| 4. 70 - 74 = B | 9. 49 -0 = E (tidak lulus) |
| 5. 65 - 69 = B- | |



**BERITA ACARA
UJIAN PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Rabu, tanggal 06 bulan Mei tahun 2020, telah dilaksanakan Ujian Proposal Skripsi :


Nama : NURUL HASANAH
NIM : 16.05.0027
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWP 1 KANWIL DEPAG
Pembimbing : I. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
: II. Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phil.
Penguji : Dr. Gusnarib, M.Pd.

SARAN-SARAN PENGUJI/PEMBIMBING

NO.	YANG DINILAI	NILAI	PERBAIKAN
1.	ISI	90	
2.	BAHASA & TEKNIS PENULISAN	86	kesalahan tulisan di perbaiki
3.	METODOLOGI	85	Perbaiki fokus pd foto permasalahan
4.	PENGUASAAN	90	
5.	JUMLAH	351	
6.	NILAI RATA-RATA	87,75	

Palu, 6 - Mei - 2020

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Prodi PIAUD,


Dr. Gusnarib, M.Pd
NIP. 19640707 199903 2 002

Pembimbing II,


Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phil.
NIP. 19781120 201101 1 003

Catatan :

Nilai menggunakan angka:

- | | |
|-----------------|----------------------------|
| 1. 85-100 = A | 6. 60-64 = C+ |
| 2. 80- 84 = A- | 7. 55-59 = C |
| 3. 75- 79 = B+ | 8. 50-54 = D (tidak lulus) |
| 4. 70 - 74 = B | 9. 49 -0 = E (tidak lulus) |
| 5. 65 - 69 = B- | |



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No 23 Palu Telp 0451-460798 Fax 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

**DAFTAR HADIR UJIAN PROPOSAL SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2019/2020**

Nama : NURUL HASANAH
NIM : 16..05.0027
Jurusan : PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWP 1 KANWIL DEPAG
Pembimbing : I. Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
: II. Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phil.
Penguji : Dr. Gusnarib, M.Pd.
Tgl / Waktu Seminar : 06 Mei 2020/ 10.00 WITA

NO.	NAMA	NIM	SEM. / JUR.	TTD	KET.
1	Istiana	161020031	VIII / PBA		
2	Devi Mayangsari	161020037	VIII / PBA		
3	Desi	161050002	VIII / PIAUD		
4	TATHMANNUL QULUBY	161050002	VIII / PIAUD		
5	Muhammad Ginan	16.1.03.0020	VIII / mpi		
6	Yulisar Harman	16.1.05.0009	VIII / PIAUD		
7	ABA BASYID	16.1.02.0005	VII / PBA		
8	Zain	16.2.06.0026	VIII / AFI		
9	Ahmed Atabel	16.2.06.0014	VII / AFI		
10	Muhammad Faizal	16.2.06.0013	VIII / AFI		
11	Regha Eka Serlia Ningsih	16.1.16.0042	VIII / TBI		

Palu, 6 Mei 2020

Pembimbing I,

Drs. H. Moh. Arfan Hakim, M.Pd.I.
NIP. 19640814 199203 1 001

Pembimbing II,

Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phil.
NIP. 19781120 201101 1 003

Penguji,

Dr. Gusnarib, M.Pd
NIP. 19640707 199903 2 002

Mengetahui
a.n. Dekan
Ketua Prodi PIAUD,

Dr. Gusnarib, M.Pd
NIP. 19640707 199903 2 002



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460788 Fax. 0451-460166
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 292/In.13/F.I/PP.00.9/06/2020
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Untuk
Menyusun Skripsi

Palu, 30 Juni 2020

Yth. Kepala RA DWP 1 KANWIL DEPAG

Di

Tempat

Assalamualaikum w.w

Dengan hormat, dalam rangka Penyusunan Tugas Akhir (Skripsi) oleh Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palu :

Nama : Nurul Hasana h
NIM : 16.1.05.0027
Tempat Tanggal Lahir : Malonas, 14 April 1998
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : PIAUD
Alamat : Jl. Asam
Judul Skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIO-EMOSIONAL ANAK DI RA DWP 1
KANWIL DEPAG
No. HP : 082259522195

Dosen Pembimbing :

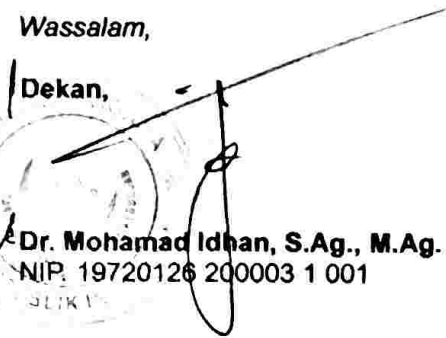
1. Drs H Moh Arfan., M.Pd.I
2. Khaeruddin Yusuf, S.Pd.I., M.Phil.

maka bersama ini kami mohon kiranya agar mahasiswa yang bersangkutan dapat diberi izin untuk melaksanakan penelitian di Di RA DWP 1 KANWIL DEPAG

Demikian, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalam,

Dekan,


Dr. Mohamad Idhan, S.Ag., M.Ag.
NIP. 19720126 200003 1 001

Tembusan :

1. Rektor IAIN Palu;
2. Kepala Biro AUAK IAIN Palu;
3. Dosen Pembimbing;
4. Mahasiswa yang bersangkutan.



**RAUDHATUL ATHFAL
DHARMA WANITA PERSATUAN I
KANTOR WILAYAH DEPARTEMEN AGAMA
PROVINSI SULAWESI TENGAH**

Alamat: Jln. Rantilan No. 08. Telp. 0451-4015233 Palu 94221. Email: radepagpalu@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 104/RA/DWP.AG/I/PB/VII/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala RA DWP I Kanwil Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah, menerangkan bahwa :

Nama : Nurul Hasanah
NIM : 161050027
Perguruan Tinggi : Institut Agama Islam Negeri Palu
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Judul Skripsi : **Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak di RA DWP I Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah**

Mahasiswa tersebut di atas, telah melaksanakan penelitian di RA DWP I Kanwil Departemen Agama Provinsi Sulawesi Tengah dari tanggal 30 Juni s/d 30 Juli 2020.

Demikian surat keterangan ini kami buat , untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palu, 30 Juli 2020

Kepala RA



513 200710 2 003



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 904 /In.13/F.I.1/PP.00.9/05/2020
Lampiran : 3 (rangkap)
Hal : Penyampaian Jadwal Menguji Komprehensif

Palu, 11 Mei 2020

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen Penguji
Hamka, S.Ag., M.Ag.

Di
Palu

Assalamu Alaikum War. Wab.

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Komprehensif pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tahun Akademik 2019/2020, dengan ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen, untuk melaksanakan Ujian Komprehensif dimaksud sebagaimana jadwal dibawah ini :

No.	Nama/NIM	Smt/Jur	Hari/Tgl/ Jam	Materi	Penguji
1.	NURUL HASANAH / 16.1.05.0027	VIII/PIAU D	Senin, 18 Mei 2020 / 08.30 - Selesai	ILMU PENDIDIKAN ISLAM	Suharnis, S.Ag., M.Ag.
				METODE KHUSUS PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI	Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
				METODE STUDI ISLAM	Hamka, S.Ag., M.Ag.

Demikian penyampaian ini atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum War. Wab.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Kelembagaan,



Dr. Hamlan, M.Ag.
NIP. 196906061998031002

Catatan :

1. Untuk Mata Ujian Metode Studi Islam (MSI) Mahasiswa Diwajibkan Membaca Al-Qur'an.
2. Materi Ujian Komprehensif Mengacu Pada Bahan Materi Yang Telah Ditetapan Oleh Fakultas.
3. Bagi Dosen Yang Belum Memiliki Bahan Materi Ujian Komprehensif Dapat Mengambil Di Kantor Fakultas. (Subbag Umum).



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website: www.iainpalu.ac.id, email: humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 404 /In 13/F1 1/PP 00 9/05/2020
Lampiran : 3 (rangkap)
Hal : Penyampaian Jadwal Menguji Komprehensif

Palu, 11 Mei 2020

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen Penguji
Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd.
Di
Palu


Assalamu Alaikum War. Wab.

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Komprehensif pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tahun Akademik 2019/2020, dengan ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen, untuk melaksanakan Ujian Komprehensif dimaksud sebagaimana jadwal dibawah ini :

No.	Nama/NIM	Smt/Jur	Hari/Tgl/ Jam	Materi	Penguji
1.	NURUL HASANAH / 16.1.05.0027	VIII/PIAU D	Senin, 18 Mei 2020 / 08.30 - Selesai	ILMU PENDIDIKAN ISLAM METODE KHUSUS PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI METODE STUDI ISLAM	Suharnis, S.Ag., M.Ag. Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd. Hamka, S.Ag., M.Ag.

Demikian penyampaian ini atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum War. Wab.

a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. Hamlan, M.Ag.
NIP. 196906061998031002

Catatan :

1. Untuk Mata Ujian Metode Studi Islam (MSI) Mahasiswa Diwajibkan Membaca Al-Qur'an.
2. Materi Ujian Komprehensif Mengacu Pada Bahan Materi Yang Telah Ditetapan Oleh Fakultas.
3. Bagi Dosen Yang Belum Memiliki Bahan Materi Ujian Komprehensif Dapat Mengambil Di Kantor Fakultas (Subbag Umum)..



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALU

الجامعة الإسلامية الحكومية فالو

STATE INSTITUTE FOR ISLAMIC STUDIES PALU
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Diponegoro No. 23 Palu Telp. 0451-460798 Fax. 0451-460165
Website : www.iainpalu.ac.id, email : humas@iainpalu.ac.id

Nomor : 404 /In.13/F.I.1/PP.00.9/05/2020
Lampiran : 3 (rangkap)
Hal : Penyampaian Jadwal Menguji Komprehensif

Palu, 11 Mei 2020

Kepada Yth.
Bapak/Ibu Dosen Penguji
Suharnis, S.Ag., M.Ag.
Di
Palu


Assalamu Alaikum War. Wab.

Sehubungan dengan pelaksanaan Ujian Komprehensif pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Tahun Akademik 2019/2020, dengan ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Dosen, untuk melaksanakan Ujian Komprehensif dimaksud sebagaimana jadwal dibawah ini :

No.	Nama/NIM	Smt/Jur	Hari/Tgl/ Jam	Materi	Penguji
1.	NURUL HASANAH / 16.1.05.0027	VIII/PIAU D	Senin, 18 Mei 2020 / 08.30 - Selesai	ILMU PENDIDIKAN ISLAM METODE KHUSUS PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI METODE STUDI ISLAM	Suharnis, S.Ag., M.Ag. Dr. Hj. Marwany, S.Ag., M.Pd. Hamka, S.Ag., M.Ag.

Demikian penyampaian ini atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum War. Wab.

an Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik
Dan Pengembangan Kelembagaan,

Dr. Hamdan, M.Ag.
NIP. 196906061998031002

Catatan :

1. Untuk Mata Ujian Metode Studi Islam (MSI) Mahasiswa Diwajibkan Membaca Al-Qur'an.
2. Materi Ujian Komprehensif Mengacu Pada Bahan Materi Yang Telah Ditetapkan Oleh Fakultas.
3. Bagi Dosen Yang Belum Memiliki Bahan Materi Ujian Komprehensif Dapat Mengambil Di Kantor Fakultas. (Subbag Umum).

DOKUMENTASI PENELITIAN



Foto Sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag Provinsi Sulawesi Tengah



Foto wawancara dengan kepala sekolah RA DWP 1 Kanwil Depag



Foto wawancara dengan ibu musni (ibu dari saudari dinanti rahma putri)



Foto wawancara dengan ibu ulmi (ibu dari nurul Az-zahira Rabbiana)



Foto dengan ibu ulmi (ibu dari Zahnas Go Guang Yi)



Foto wawancara dengan ibu sri adi ningsih (ibu dari raffi)



Foto wawancara dengan Ibu Fadlia (ibu dari Raffa al-Gazali)



Foto wawancara dengan guru kelas B3 ibu purnaningsih S.Pd

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama : Nurul Hasanah
Tempat Tanggal Lahir : Malonas, 14 April 1998
Alamat : Jln. Asam III
No HP : 082259522195



B. Identitas Orang Tua

1. Ayah

Nama : H. Moh. Kalsum
Pekerjaan : PETANI
Alamat : Dusun V Desa Malonas, Kec. Dampelas, Kab. Donggala

2. Ibu

Nama : Hj. Rusna
Pekerjaan : URT
Alamat : Dusun V Desa Malonas, Kec. Dampelas, Kab. Donggala

C. Jenjang Pendidikan

1. SD Impres 27 Dampelas 2010
2. MA. PPM. Al-Istiqomah Ngatabaru 2013
3. MA. PPM. Al-Istiqomah Ngatabaru 2016

D. Pengalaman Organisasi

1. Pengurus Himpunan Mahasiswa Jurusan tahun 2016-2017
2. Pengurus SENAT Mahasiswa FTIK 2018