

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman digital seperti sekarang ini, perkembangan teknologi dalam kehidupan sehari-hari dapat mempermudah semua aspek kehidupan, salah satunya pada kehidupan manusia. Seperti diketahui, teknologi adalah sebuah pengetahuan yang ditujukan untuk menciptakan alat, tindakan pengolahan, dan ekstraksi benda.¹ Salah satu jenisnya adalah teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi memuat semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Penanganan ini meliputi pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.² Dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi merupakan teknologi yang terdiri dari proses pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran, serta penyajian data yang dilakukan manusia untuk memudahkan pekerjaannya sehari-hari.

Penggunaan teknologi oleh manusia menjadikan dunia teknologi semakin lama semakin canggih. Komunikasi yang dulunya memerlukan waktu yang lama dalam penyampaiannya, kini dengan teknologi segalanya menjadi sangat cepat dan seakan tanpa jarak.³ Seperti yang dijelaskan oleh Kidi, teknologi informasi selalu berhubungan dengan penemuan baru yang lebih mempermudah dari penemuan lama.⁴ Misalnya kentongan. Kentongan merupakan sebuah media komunikasi paling kuno di Indonesia. Bentuknya yang tabung dengan sebuah lubang di tengahnya dapat mengeluarkan bunyi-bunyian apabila dipukul. Saat dibunyikan dengan irama yang berbeda-beda akan menunjukkan peristiwa yang berbeda. Fungsinya untuk memberitahukan

¹Janner Simarmata, dkk, *Teknologi Informasi dan Sistem Informasi Manajemen*, (Medan:Yayasan Kita Menuli, 2020), h. 1

²M. Affandi, *Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, (Kuningan: YNHW, 2018), h. 7

³Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan", *Jurnal Kopasta*, Vol. 5, No. 2, (2018) Universitas Riau Kepulauan Batam, h. 56.

⁴Kidi, "Teknologi dan Aktivitas Dalam Kehidupan Manusia", BPSDM Provinsi Nusa Tenggara Barat

warga atau masyarakat bahwa telah atau akan terjadi sesuatu.⁵ Sedangkan, pada zaman modern alat komunikasi yang memudahkan baik pekerjaan, komunikasi dari individu ke individu atau dari individu ke kelompok dikenal dengan *gadget*.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan *gadget* sebagai alat komunikasi dengan fungsi praktis.⁶ Dapat dipahami bahwa *gadget* merupakan sebuah benda berbentuk peranti elektronik yang memiliki banyak fungsi, salah satu nya *gadget* bisa untuk berkomunikasi, untuk mendengarkan musik, untuk mencari informasi dan lain-lain.

Hampir semua kalangan dari lapisan masyarakat telah menggunakan *gadget* baik orang dewasa, remaja hingga anak-anak menggunakan *gadget*. *Gadget* yang digunakan dapat dihubungkan melalui jaringan internet yang dapat memudahkan maksud dan tujuan yang berbeda-beda. Misalnya, orang tua menggunakan perangkat tersebut untuk mengontrol pekerjaannya, remaja menggunakan *gadget* untuk menambah referensi pengetahuan yang tidak ada di buku, dan anak diberikan *gadget* oleh orang tua nya untuk mengisi waktu saat orang tua sedang bekerja atau sedang melakukan pekerjaan rumah. Dari tujuan yang berbeda-beda ini, menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan pokok yang harus dibawa kapanpun dan dimanapun.

Kecanggihan *gadget* yang terus berkembang, menjadikannya bukan hanya sebagai alat komunikasi melainkan juga bagian dari gaya hidup *Prestise*, yang pada akhirnya menjadikan masyarakat menggunakannya setiap saat. *Gadget* memiliki beragam manfaat yang sangat memudahkan penggunaannya. Namun, *gadget* memiliki dampak positif dan negatif saat menggunakan atau setelah menggunakannya. Menurut Menurut teori yang dipaparkan oleh Akhmad Syahbana, dkk mengenai *gadget*, bahwa *gadget* memiliki dampak positif bagi anak, yaitu : a) Anak dapat menambah informasi atau sudut pandang anak, b) Menjadi media pembelajaran yang menarik, c)

⁵Syerif Nurhakim, *Dunia Komunikasi dan Gadget: Evolusi Alat Komunikasi, Menjelajah Jarak dengan Gadget*, (Jakarta: Bestari Buana Murni, 2015), hal. 11

⁶Kamus Besar Bahasa Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gadget> , 2016

Mempermudah belajar bahasa Inggris, d) Meningkatkan logika melalui permainan edukatif interaktif dan, e) Anak dapat belajar berbagai topik, mencari majalah, bahan belajar, pengetahuan, tahu tidak ada pekerjaan rumah (PR), menyerahkan pekerjaan rumah (PR), dan jadwal kelas.

Sedangkan, menurut Derry Iswidharmanjaya, dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak, anak akan menjadi pribadi tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, terpapar radiasi, serta ancaman *cyberbullying*.⁷ Selain itu, menurut Layyinat Syifa, dkk dampak negatif yang ditimbulkan dari *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.⁸

Dapat disimpulkan dari pernyataan diatas, bahwa penggunaan *gadget* pada anak akan mempengaruhi kehidupannya baik positif maupun negatif. Pengaruh positif nya, anak diberikan *gadget* dapat bertukar informasi mengenai tugas sekolah, atau segala hal yang dapat membantu nya belajar, dan mengasah otak saat bermain *game* edukatif yang dapat merangsang cara berpikir anak untuk memecahkan masalah. Namun, jika orang tua tidak memantau penggunaan *gadget* pada anak dengan baik, anak akan berperilaku negatif sehingga merugikan karir dan masa depan nya. Oleh karena itu, orang

⁷Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bandung: Bisakimia, 2014), h. 15.

⁸Layyinat Syifa, dkk, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar", *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* Vol. 3, No. 4 (2019), Universitas PGRI Semarang, h. 527.

tua mempunyai peran penting dalam mengawasi penggunaan *gadget* yang dilakukan anak-anak nya.

Masa kanak-kanak merupakan masa yang terpanjang dalam rentang kehidupan, dimulai setelah melewati masa bayi yakni usia 2-13 tahun saat anak perempuan matang secara seksual dan 14 tahun matang secara seksual untuk laki-laki. Masa kanak-kanak akan dibagi lagi menjadi dua periode yang berbeda, di mana awal dan akhir masa kanak-kanak. Periode awal berlangsung usia 2-6 tahun dan periode akhir 6 sampai tiba saat nya matang secara seksual. Dengan demikian awal masa kanak-kanak dimulai sebagai penutup masa bayi sampai usia di mana ketergantungan secara praktis sudah dilewati, diganti dengan tumbuhnya kemandirian sampai berakhir di sekitar usia masuk sekolah dasar.⁹

Menurut teori yang dipaparkan Subino Subroto membagi perkembangan anak menurut usia menjadi enam periode, adapun periode perkembangan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah periode keempat yakni umur 9-12 tahun. Periode ini disebut sebagai *second star of individualization*. Tahap ini adalah tahap individualisasi anak usia ini sering mengeluarkan *back ide*, tetapi sebaliknya juga sudah timbul pemberontakan dalam arti menentang apa yang tadinya dipercayai sebagai nilai atau norma. Dan masa ini disebut masa kritis yang sudah saatnya mendapatkan konfirmasi.¹⁰

Sementara Erikson dalam bukunya yang berjudul “*Childhood and Society*” membuat sebuah bagan untuk mengurutkan “8 tahap perkembangan manusia”. Erikson menjelaskan bahwa setiap tahap tersebut sebagai krisis dan konflik. Perbedaan dalam setiap komponen kepribadian yang ada dalam tiap-tiap krisis adalah sebuah masalah yang harus diselesaikan. Sementara, konflik merupakan pertumbuhan dan perkembangan antar personal dalam sebuah lingkungan tentang suatu peningkatan dalam sebuah sikap yang mudah sekali

⁹ Elizabeth B. Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga, hal. 108.

¹⁰ Subino Hadi Subroto, “Perkembangan Keagamaan Anak ditinjau dari Sudut Psikologi Agama dan Psikologi Perkembangan”, dalam Subino Hadi Subroto (eds), *Keluarga Muslim dalam Masyarakat Modern*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), hlm. 72-73

terkena serangan dari ego pada setiap tahap. Erikson mengembangkan teori tersebut dengan menekankan pada aspek-aspek perkembangan sosial.¹¹

Salah satu tahapan perkembangan yang disebut Erikson adalah tahap IV (Usia 6-11 tahun), Pada tahap ini muncul konflik pada anak. Konflik diartikan dengan kerja aktif vs rendah diri, itu sebabnya ketahanan yang harus berkembang adalah “kompetensi” atau terbentuknya macam-macam keterampilan. Membandingkan kemampuan diri sendiri dengan teman sebaya sehingga anak belajar keterampilan sosial dan akademik melalui kompetisi yang sehat dengan kelompoknya.¹² Jika dilihat dari pernyataan diatas, maka benar ada nya usia anak-anak akhir memang di tahap merasakan konflik. Konflik tersebut muncul saat anak melakukan suatu kegiatan. Anak bisa saja berlari, melompat, bermain dengan semangat bersama teman-temannya tetapi anak juga bisa merasakan *down* saat diri nya merasa terpojokan oleh sebuah situasi dan akhirnya merasa rendah diri.

Selain itu, para ahli psikologi mengatakan bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang penuh dengan imajinasi, di mana anak juga mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi.¹³ Rasa ingin tahu yang tinggi pada anak akan membuat segala hal yang dilakukan harus dalam bimbingan orang tua. Maka dari itu, saat anak menggunakan *gadget* hendaknya orang tua batasi waktu penggunaannya agar anak tidak terbiasa dan menjadi ketergantungan pada *gadget*.

Menurut Sari dan Mitsalia, dalam menggunakan *gadget* ada beberapa kategori tingkatannya, sebagaimana yang dijelaskan bahwa intensitas tinggi dicirikan dengan durasi penggunaannya lebih dari 120 menit/hari dan dalam satu kali pemakaiannya berkisar lebih dari 75 menit. Intensitas sedang dicirikan dengan lebih dari 40-60 menit/hari yang dalam satu kali penggunaannya 2-3 kali/hari, dan Intensitas rendah dicirikan dengan <30

¹¹ Andi Thahir, *Psikologi Perkembangan*, (Lampung: LP2M, 2014), h. 30.

¹² Yeni Krismawati, “Teori Psikologi Perkembangan Erik H. Erikson dan Manfaatnya Bagi Tugas Pendidikan Kristen Dewasa Ini”, *Kurios: Jurnal Teologi dan Pendidikan Agama Kristen*, Vol. 2, No. 1, h. 50

¹³ Zakia Habsari, “Dongeng Sebagai Pembentuk Karakter Anak” *BIBLIOTIKA: Jurnal kajian Perpustakaan dan Informasi*, Vol. 1 No. 1(April 2017), h.21.

menit/hari dan intensitas pemakaiannya maksimal 2 kali pemakaian.¹⁴ Saat anak sudah berada di intensitas yang tinggi maka segala dampak terutama dampak negatif akan dirasakan baik pada tubuh maupun otaknya. Oleh sebab itu, peran kedua orang tua sangat penting dalam tumbuh kembang seorang anak. Jika perkembangan tersebut diabaikan, kemungkinan besar tahapan perkembangannya akan mengalami gangguan.

Dari pengamatan dan penyebaran angket yang peneliti lakukan pada anak usia akhir di Perumahan Talaga Bestari, Kecamatan Sindang Jaya, Kabupaten Tangerang yang mampu menggambarkan tingkat dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak seperti anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Adapun hasil dari pengamatan dan penyebaran angket terhadap anak usia akhir yang sulit mengatur emosi saat menggunakan *gadget*, terdapat anak usia akhir yang terbiasa tidur larut malam karena bermain *gadget*, terdapat anak usia akhir yang malas dan sulit konsentrasi saat belajar karena ketergantungan dengan *gadget*, dan terdapat anak usia akhir yang belum memahami dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Aplikasi yang sering digunakan pun beragam seperti *TikTok*, *Youtube*, *Likee*, *Game Online*, dan lain sebagainya. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dalam sekali pakainya berkisar 75 menit termasuk kedalam intensitas tinggi yang mana pada akhirnya dapat mengganggu kesehatan anak-anak karena efek dari radiasi yang berlebihan

¹⁴ Rika Widya, "Dampak Negatif Kecanduan Gadget Terhadap Perilaku Anak Usia Dini dan Penanganannya Di PAUD Ummul Habibah", *Universitas Pembangunan Panca Budi Medan*, Vol. 13, No. 1 (Juni 2020), h.30.

dapat mengakibatkan penyakit kanker. Selain itu, efek dari radiasi dapat mengganggu perkembangan anak.¹⁵

Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat Al-Zalzalah ayat 7-8:

{8} وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ شَرًّا يَرَهُ {7} وَمَنْ يَعْمَلْ مِثْقَالَ ذَرَّةٍ خَيْرًا يَرَهُ {8}

Artinya: “Barang siapa yang mengerjakan kebaikan seberat dzarrahpun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya(7). Dan barang siapa yang mengerjakan kejahatan sebesar dzarrahpun niscaya dia akan melihat (balasan)nya pula (8)”.¹⁶

Jika dikaitkan dengan peran peneliti/konselor yang mengetahui perilaku yang ditimbulkan dari penggunaan gadget secara berlebihan berdampak negatif pada pertumbuhan emosi serta moral nya. Konselor wajib membantu anak usia akhir untuk menyelesaikan permasalahan atau kendala yang ada pada anak usia akhir. Dari ayat tersebut juga, anak diharapkan dapat merubah perilaku buruk menjadi perilaku yang lebih baik karena sudah dijelaskan sekecil apapun kebaikan akan mendapatkan balasannya.

Berdasarkan fenomena dari hasil pengamatan diatas, peneliti merasa perlu diberikannya *treatment* dengan teknik *self-management* di Perum Talaga Bestari untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia akhir. Teknik *self management* sendiri merupakan upaya individu untuk melakukan perencanaan, pemusatan, perhatian, dan evaluasi terhadap aktivitas yang dilakukan. Maka dari itu pemberian *treatment* menggunakan teknik *self management* diharapkan dapat mengatur diri konseli sendiri dan penulis membantu konseli dengan cara mengatur, memauntau serta mengevaluasi perilaku konseli agar berhasil untuk mengurangi penggunaan *gadget* pada anak.

¹⁵ Hafid Abdul Tamsil, “Permasalahan Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19”, *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, Vol. 6 No. 1, (Juni 2021), Pendidikan Luar Sekolah UNP Padang.

¹⁶<https://quran.al-islam.org/>

Berdasarkan latar belakang yang peneliti paparkan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**PENGARUH TEKNIK SELF-MANAGEMENT UNTUK MENGURANGI DAMPAK NEGATIF PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA AKHIR**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah peneliti paparkan, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat anak usia akhir yang terbiasa tidur larut malam karena *gadget*
2. Terdapat anak usia akhir yang sering menunda waktu sholat
3. Terdapat anak usia akhir yang malas membantu orang tua
4. Terdapat anak usia akhir yang tidak fokus saat belajar
5. Terdapat anak usia akhir yang sering berkata kasar
6. Terdapat anak usia akhir yang makan sambil bermain *gadget*
7. Terdapat anak usia akhir yang tidak bisa main di luar rumah tanpa *gadget*.
8. Terdapat anak usia akhir yang belum memahami dampak negatif dari penggunaan *gadget*

C. Batasan dan Rumusan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan peneliti dapat terarah, maka peneliti perlu membatasi masalah pada penelitian yakni mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada usia anak akhir di Perum Talaga Bestari, Kecamatan Sindang Jaya, Kabupaten Tangerang-Banten.

Dari batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* yang di alami anak usia akhir sebelum diberikan *treatment* dengan teknik *self management*?
2. Bagaimana dampak negatif penggunaan *gadget* yang di alami anak usia akhir setelah diberikan *treatment* dengan teknik *self management*?

3. Adakah pengaruh teknik *self management* untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia akhir?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* yang di alami anak usia akhir sebelum diberikan *treatment* dengan teknik *self management*.
2. Untuk mengetahui dampak negatif penggunaan *gadget* yang di alami anak usia akhir setelah diberikan *treatment* dengan teknik *self management*
3. Untuk mengetahui pengaruh teknik *self management* untuk mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia akhir.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat:

- a) Menambah ilmu pengetahuan bagi pembaca di bidang bimbingan dan konseling, terutama upaya mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak akhir menggunakan *treatment* dengan teknik *self management*.
- b) Menambah ilmu pengetahuan bagi peneliti.
- c) Menambah wawasan atau informasi tentang dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak usia akhir.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan mampu meberikan manfaat:

a) Bagi anak usia akhir

Memberikan alternatif penyelesaian masalah dalam mengurangi dampak negatif penggunaan *gadget* anak usia akhir menggunakan *treatment* dengan teknik *self management*. Serta, menyadarkan anak usia akhir agar tidak mengalami dampak negatif penggunaan *gadget* yang lebih parah.

b) Bagi orang tua agar mampu mencegah penggunaan *gadget* secara berlebihan

- c) Bagi mahasiswa UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah serta mengembangkan wawasan khasanah ilmu pengetahuan dengan dijadikan referensi koleksi bacaan.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional disini untuk memudahkan pemahaman bagi pembaca terkait penelitian yang dibuat, adapun uraian definisinya adalah sebagai berikut:

1. Teknik *Self Management*

Teknik *self management* merupakan suatu teknik dalam konseling behavior, di mana konseli mengelola prilakunya sendiri untuk menyelesaikan permasalahannya atau mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Watson dan Tharp, menjelaskan ada beberapa tahapan dalam melakukan teknik *self management* diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Memilih Tujuan

Tahap ini, konseli diarahkan untuk memulai menentukan perilaku mana yang akan dirubah. Perilaku yang akan dirubah tersebut nantinya akan dirumuskan menjadi tujuan positif untuk rencana hidup yang seperti apa ke depannya.

b. Menterjemahkan Tujuan-tujuan ke dalam Tingkah-tingkah Laku Sasaran

Tahap ini, konselor bersama konseli menterjemahkan perilaku seperti apa yang ingin dilakukan, dan menghapus perilaku negatif dalam diri konseli.

c. Monitoring Pribadi

Tahap ini, konseli mulai mengobservasi atau memeriksa dirinya sendiri, dengan membuat buku harian perilaku untuk mencatat semua kegiatan.

d. Merancang Rencana Perubahan

Tahap ini, konseli di minta untuk membandingkan informasi yang diperoleh melalui tahap monitoring diri sendiri dengan perilaku yang telah dirancang untuk melaksanakan rencana mengubah perilakunya.

e. Mengevaluasi Rencana Aksi

Tahap ini, konselor mengevaluasi proses yang dilakukan oleh konseli, tujuannya untuk mengetahui tingkat pencapaian tujuan perubahan konseli tersebut.

2. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget*

Gadget selain memiliki dampak positif, juga terdapat dampak negatif bagi pengguna nya, salah satu pengguna nya adalah anak usia akhir. Pada perkembangan kognitif anak usia akhir memiliki kemampuan untuk berfikir yang ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami, dan mampu memecahkan masalah. Saat anak usia akhir sudah terbiasa menggunakan *gadget* hingga lupa waktu akan kewajibannya seperti sekolah dan beribadah maka secara tidak sadar anak usia akhir sudah mengalami dampak negatif penggunaan *gadget*.

Seperti teori yang dipaparkan oleh Layyinatus Syifa, dkk dampak negatif penggunaan *gadget* berpengaruh pada perkembangan psikologi anak terutama pada aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Diantaranya sebagai berikut;

Dalam pertumbuhan emosi anak yang menggunakan *gadget* mejadi;

1. Mudah marah
2. Suka membangkang
3. Menirukan tingkah laku dalam *gadget*, serta
4. Berbicara sendiri pada *gadget*

Sedangkan, pengaruhnya terhadap perkembangan moral berdampak pada ;

1. Kedisiplinan
2. Anak menjadi malas
3. Meninggalkan kewajibannya untuk beribadah, serta
4. Berkurangnya waktu belajar

3. Anak Usia Akhir

Anak usia akhir sering disebut sebagai masa usia sekolah dasar. Pada masa ini anak sudah matang bersekolah dasar. Sedangkan menurut teori yang dipaparkan Subino Subroto membagi perkembangan anak menurut usia menjadi enam periode, adapun periode perkembangan yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah periode keempat yakni umur 9-12 tahun. Periode ini disebut sebagai *second star of individualization*. Tahap ini adalah tahap individualisasi anak usia ini sering mengeluarkan *back ide*, tetapi sebaliknya juga sudah timbul pemberontakan dalam arti menentang apa yang tadinya dipercayai sebagai nilai atau norma. Dan masa ini disebut masa kritis yang sudah saatnya mendapatkan konfirmasi.¹⁷

¹⁷ Subino Hadi Subroto, "Perkembangan Keagamaan Anak ditinjau dari Sudut Psikologi Agama dan Psikologi Perkembangan", dalam Subino Hadi Subroto (eds), *Keluarga Muslim dalam Masyarakat Modern*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1994), hlm. 72-73