

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Abad 21 merupakan era dimana ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya dalam bidang komunikasi. Di era globalisasi ini, alat komunikasi atau *gadget* yang semakin canggih memberikan banyak keuntungan bagi siswa. *Gadget* adalah perangkat elektronik yang diperbarui setiap hari untuk membuat hidup manusia lebih praktis. Beberapa tahun lalu, hanya para pebisnis yang menggunakan *gadget*.<sup>1</sup> Des Ozadad Selan dalam penelitiannya menyampaikan bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berkembang pesat di era modern ini. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat menyeluruh di segala jenjang usia. Mulai dari orang tua sampai anak-anak. Namun hal ini sudah menjadi wajar dikalangan masyarakat, dikarenakan perkembangan zaman yang sangat pesat dan membuat kehidupan bisa menjadi lebih baik.<sup>2</sup> Di zaman sekarang ini, *gadget* tidak hanya digunakan oleh orang-orang bisnis, tetapi dimiliki oleh siapa saja dari orang tua, dewasa, remaja atau bahkan anak-anak. Ini karena *gadget* ini memiliki banyak fungsi utilitas yang menarik, bervariasi, interaktif, dan fleksibel yang mengunggah daya tarik anak-anak untuk memainkan *gadget*.

Saat ini dunia sedang sangat dihebohkan dengan adanya virus mematikan yang bisa menyerang siapa saja. Virus Corona atau Covid19 menjadi resiko bagi siapa saja dalam melakukan aktivitas sehari-hari, termasuk pendidikan. Di tengah penyebaran virus ini, pemerintah mengeluarkan peraturan kepada semua orang untuk menjaga jarak dengan semua orang, terutama kepada pendidik dan teman di

---

<sup>1</sup> Indian Sunita, "Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak," *Jurnal Endurance* 3, no. 3 (2018): 510.

<sup>2</sup> Des Ozadad Selan, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Dan Hasil Belajar Siswa Siswa Kelas V SDN 03 Salatiga Tahun Pelajaran 2019/2020" (Diponegoro: Universeitas Kristen Satya Wacana, 2019), 2.

lingkungan sekolah. Sesuai dengan ketentuan ini, materi pendidikan memuat kebijakan untuk menghindari semua sekolah atau kegiatan yang ramai, menutup sementara semua sekolah melalui sistem jaringan, dan melakukan transisi pendidikan di rumah masing-masing, dan tepatnya *online*. Pendidik telah mencoba untuk mendidik siswa melalui Internet menggunakan beberapa sarana komunikasi modern.<sup>3</sup>

Pembelajaran berbasis web ini merupakan ujian lain bagi pendidik yang mengharapkan mereka menguasai media pembelajaran berbasis web dapat menyelesaikan kegiatan belajar dan mengandalkan imajinasi sistem belajar Anda untuk mencapai tujuan belajar Anda dengan sempurna. Ketika kegiatan pembelajaran dilakukan, penting untuk fokus pada kinerja pada tingkat kemajuan. Kualitas kurikulum yang tepat membantu siswa mencapai tujuan bermanfaat yang telah ditentukan sebelumnya, dapat memberikan pembelajaran yang menarik, secara efektif melibatkan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan, dan memberikan manfaat yang bermanfaat bagi proses belajar mengajar yang dilakukan. Kecukupan pemerolehan tidak semata-mata ditentukan oleh hasil belajar siswa., tetapi juga harus dilihat dari sistem pembelajarannya.

Semua kegiatan belajar siswa berlangsung di rumah, di bawah pengawasan orang tua, dan *gadget* digunakan sebagai media. Siswa belajar di rumah dengan pendidik yang memberikan tugas kepada siswa, kemudian dengan orang tua sambil mengerjakan pekerjaan rumah. Oleh karena itu, orang tua berperan penting dalam penggunaan *gadget* siswa di lembaga pendidikan untuk mencegah penyalahgunaan *gadget* siswa di masa pandemi saat ini. Ironisnya, banyak orang tua yang membolehkan dan membiarkan anak-anaknya alat-alat yang tidak layak pakai dengan dalih orang tua agar bisa duduk tenang tanpa ribut.<sup>4</sup> Di era pandemi Corona 19 yang

---

<sup>3</sup> Eva Luthfi Fakhru Ahsani, "Strategi Orang Tua Dalam Mengajar Dan Mendidik Anak Dalam Pembelajaran At The Home Masa Pandemi Covid-19, STAINU Purworejo," *Jurnal Al\_Athfal* 3, no. 1 (2020): 38–39.

<sup>4</sup> Maulana Arafat Lubis, Nashran Azizan, and Erna Ikawati, "Persepsi Orang Tua Dalam Memanfaatkan Durasi Penggunaan *Gadget* Untuk Anak Usia Dini Saat Situasi Pandemic Covid-19," *Jurnal Kajian Gender dan Anak* 04, no. 1 (2020): 66–68.

sudah mendekati semester tiga, siswa harus belajar di rumah karena kondisi yang kurang mampu dan belajar sendiri tanpa didampingi pendidik oleh temannya, sehingga tidak memiliki motivasi atau daya saing untuk bekerja sama dengan temannya dan kurangnya daya saing. Kolaborasi, yang pada dasarnya ada di lingkungan sekolah, bertujuan untuk mendukung program pelatihan kecakapan hidup dengan pendekatan pendidikan yang lebih luas. Model kolaborasi terbagi dalam dua kategori: hubungan internal dan eksternal. Hubungan internal adalah kemitraan yang mencakup unsur-unsur yang ada di sekolah, dan hubungan eksternal adalah kemitraan yang mencakup unsur-unsur yang ada diluar sekolah.<sup>5</sup>

Saat membesarkan anak, tanggung jawab pengasuhan ada di tangan orang tua. Semua orang tua menentukan masa depan anak-anaknya. Keluarga dan lingkungan adalah jalan menuju pendidikan formal. Dalam kondisi normal, keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama bagi seorang anak. Di sini anak mulai mengalami proses awal sosialisasi, dan berkenalan dengan dunia di sekitar mereka dan model kehidupan sosial yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua ingin mengontrol dan membimbing anak dalam menggunakan *gadget* agar tidak kecanduan. Tugas orang tua adalah mengajari anak-anaknya bagaimana menggunakan *gadget* untuk hal-hal positif seperti pendidikan dan untuk memperluas pengetahuan mereka, seperti menggunakan *gadget* untuk mengajar tugas sekolah. Kemudian orang tua tidak perlu mengontrol penggunaan *gadget* secara ketat. Pengawasan atau supervisi harus dilakukan secara persuasif dengan tetap menghormati privasi anak.

Seperti yang kita ketahui, lingkungan kebiasaan pada usia dini sangat menentukan tumbuh kembang anak. Banyak orang tua yang tidak memahami pentingnya stimulasi dalam tumbuh kembang anak. Juga, orang tua tidak menyadari bahwa pengasuhan yang diterapkan pada anak-anak mereka

---

<sup>5</sup> Jauharil Maknuni, "Pengaruh Media Belajar Smartphone Terhadap Belajar Siswa Di Era Pandemic Covid-19," *Indonesian Education Administration And Leadership Journal (IDEAL)* 02, no. 02 (2020): 99–102.

setiap hari dapat mempengaruhi perkembangan mereka. Penggunaan *gadget* pada anak sangat besar pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam hal pendidikan maupun kegiatan pendidikan, apalagi di era pandemi covid-19 pada saat ini. Meskipun *Gadget* memiliki nilai positif namun disisi lain *gadget* memiliki dampak negative, jika penggunaan *gadget* tidak dikontrol oleh orang tua atau saudara.<sup>6</sup> Dampak negatif *gadget* bagi siswa yaitu jika siswa keseringan menggunakan *gadget* dengan berlebihan maka akan timbul problematika pada proses belajarnya.<sup>7</sup> Karena *Gadget* memiliki potensi bagi anak-anak untuk cepat puas dengan apa yang telah mereka pelajari dan mengganggu informasi yang mereka terima dari Internet atau teknologi lain sebagai pengetahuan mereka yang paling lengkap dan pasti. Namun, faktanya ada begitu banyak yang harus dipelajari sebagai bagian dari proses pembelajaran tradisional dan kedalaman pengetahuan tidak dapat digantikan oleh penggunaan Internet.<sup>8</sup> Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak efisien dan efektif, kurangnya konsentrasi siswa, dan kesulitan dalam memahami, berdiskusi, dan bertanya tentang apa yang dipelajari selama pembelajaran *online*.<sup>9</sup>

Peneliti akan melakukan penelitian di SDN 04 Robayan Jepara, dengan alasan merasa tertarik dengan bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *gadget* oleh anak-anak di sekolah ini. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui bagaimana hambatan orangtua dalam memantau anak yang sudah ketergantungan dengan penggunaan *gadget* di masa pandemi ini. Pada masa pandemi ini, anak-anak akan lebih sering menggunakan *gadget* dengan alasan adanya tugas yang diberikan oleh pendidik. Tetapi kenyataannya

---

<sup>6</sup> Dian Kurniawan, "Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 02, no. 01 (2020): 80–81.

<sup>7</sup> Setianingsih, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian Dan Hiperaktifitas, STIKES Muhammadiyah Klaten," *Jurnal Gaster* XVI, no. 2 (2018): 194–195.

<sup>8</sup> Fitra Mayeni, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PIAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru," *Jurnal Photon* 09, no. 01 (2018): 212.

<sup>9</sup> Yani Fitriani dkk, "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pademik Covid-19," *Jurnal Kependidikan* 6, no. 2 (2020): 166.

tidak seperti itu, mereka hanya saja kecanduan bermain *gadget* sampai lupa dengan tugas yang diberikan oleh pendidik.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “**Peran Orang Tua Dalam Penggunaan *Gadget* Siswa Sebagai Sarana Pembelajaran Dimasa Pandemi Covid-19 di SDN 04 Robayan Jepara**”.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan judul penelitian diatas maka peneliti mrmfokuskan beberapa problematika sebagai berikut:

1. Peran orang tua dalam penggunaan *gadget* siswa sebagai sarana pembelajaran di masa pandemi covid-19.
2. Kesulitan yang dihadapi orang tua dalam pembelajaran daring dimasa pandemi covid-19 di SDN 04 Robayan Jepara.

## **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penelitian dapat difokuskan pada penelitian berikut ini.

1. Bagaimana peran orang tua dalam pemanfaatan gawai oleh siswanya sebagai sarana pembelajaran di masa pandemi COVID-19?
2. Apa saja Kesulitan yang dihadapi orang tua dalam pembelajaran *online* selama pandemi COVID-19 di SDN 04 Robayan Zepara?

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian harus memiliki arah dan tujuan yang terarah. Suatu penelitian tanpa tujuan tidak memberikan kemanfaatan dan kelengkapan penelitian. Tujuan utama dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peran orang tua dalam penggunaan *gadget* sebagai sarana pembelajaran dimasa pandemi covid-19.
2. Untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi orang tua dalam pembelajaran daring dimasa pandemic covid-19 di SDN 04 Robayan,

## E. Manfaat Penelitian

Penelitian tidak ada artinya jika tidak ada keuntungan yang dapat diperoleh, dan dikatakan penelitian bernilai jika ada manfaat yang dapat diperoleh baik secara teoritis maupun praktis. Manfaat dari studi ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menemukan pengetahuan pembelajaran yang inovatif yang dapat mendukung kualitas pembelajaran di masa depan.
  - b. Meningkatkan kesadaran siswa untuk belajar dengan bimbingan dan dukungan orang tua.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi Orang Tua
 

Meningkatkan peran orang tua dengan rasa tanggung jawab dalam membimbing, mendidik dan memotivasi anak untuk tetap belajar agar bisa mencapai tujuan dalam pembelajaran meskipun *distance learning* (Pembelajaran jarak jauh).
  - b. Bagi Pendidik
    - 1) Membantu pendidik dalam pembelajaran jarak jauh siswa.
    - 2) Meningkatkan kreativitas pendidik dalam mengajar siswa dalam pembelajaran *online*.
  - c. Bagi Siswa
    - 1) Pembelajaran secara *online* diharapkan untuk tetap belajar dirumah walaupun tidak bisa tatap muka secara fisik.
    - 2) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penelitian ini memuat tata letak isi pemeriksaan di setiap bagiannya. Penggambaran sistematikanya adalah sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan.** Dalam bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

**Bab II Kerangka Teori.** Dalam bab ini menjelaskan terkait peran orang tua dalam penggunaan *gadget* yang meliputi: pengertian orang tua, tanggung jawab orang tua,

kewajiban orang tua, serta penggunaan *gadget* yang meliputi: defines penggunaan *gadget* dalam pembelajarn daring, fungsi penggunaan *gadget*, manfaat penggunaan *gadget*, dampak negative dan positif dalam penggunaan *gadget*, serta peran orang tua dalam penggunaan *gadget* siswa sebagai sarana pembelajaran dimasa pandemi covid-19; kajian penelitian terdahulu yang relavan; kerangka berfikir.

**Bab III Metode Penelitian.** Dalam bab ini dijelaskan terkait jenis dan pendekatan penelitian, subyek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, definisi operasional, teknik pengumpulan data, pengujian keabsaan data, teknik analisa data.

**Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan.** Dalam bab ini dijelaskan tentang deskripsi lokasi penelitian, gambaran obyek penelitian, hasil penelitian dan analisis dari hasil penelitian.

**Bab V Penutup.** Dalam bab ini dijelaskan mengenai simpulan dan saran yang sudah didapatkan dari penelitian yang telah peneliti lakukan.

**Daftar Pustaka.** Bab ini berisi referensi yang peneliti gunakan ketika menulis studi mereka. Sumber adalah sumber yang diperoleh peneliti dari jurnal, abstrak atau abstrak, wawancara ahli, dan sumber lainnya.