

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini berkembang semakin pesat dan dampaknya sangat besar, mau tidak mau mempengaruhi banyak hal dalam kehidupan sehari-hari dan juga persepsi saat menjadi orang tua. Dulu, orang tua masih mengizinkan anaknya bermain permainan tradisional *outdoor* dengan anak lain. Namun, saat ini orang tua sangat mengandalkan teknologi *digital* sebagai media permainan anaknya. Maka banyak orang tua yang berebut untuk mengekspos anak-anak mereka ke teknologi *digital* dan meletakkannya secara langsung ditangan anak-anak mereka.<sup>1</sup>

Interaksi manusia mungkin tergantikan oleh interaksi teknologi *digital*, yang seringkali tanpa disadari dapat mengurangi interaksi langsung dengan orang-orang terdekat kita, seperti orang tua dan anak-anak yang sibuk dengan perangkat di rumah. Padahal, *gadget* sama sekali tidak bisa mendukung kebutuhan primer dalam tumbuh kembang anak.

Anak usia dini adalah awal dari kehidupan manusia. Mereka berpikir secara berbeda dari orang dewasa, melihat dunia secara berbeda, dan hidup sesuai dengan standar moral dan etika yang berbeda. Anak-anak di kelas bawah sekolah dasar (usia 6-12) disebut anak setengah baya atau paruh baya. Masa ini disebut masa kematangan belajar anak. Hal ini karena anak ingin mempelajari keterampilan baru yang diajarkan oleh gurunya di sekolah. Salah satu tanda memasuki usia sekolah adalah sikap anak kepada keluarga tidak lagi mementingkan diri sendiri, tetapi lebih objektif dan empiris dengan dunia luar.<sup>2</sup>

Selain itu, menggunakan *gadget* juga menjadi alternatif untuk orang tua yang mendampingi anak. Banyaknya fungsi dan aplikasi *gadget* menghadirkan keceriaan untuk menemani anak, dan memungkinkan orang tua dengan tenang melakukan aktivitas tanpa khawatir anak berlarian, bermain kotor, membuat keributan atau mengganggu aktivitas orangtua yang lagi bekerja. Tidak heran jika generasi muda sekarang ini lebih pintar dari orang tuanya dalam hal

---

<sup>1</sup> Tesa Alia dkk, "Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital", *Jurnal A Journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot*, Vol 14 No. 1 (2018): 66.

<sup>2</sup> Fatmaridha Sabani, "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun)", *Jurnal Kependidikan*, Vol 2 No 8, Mei (2019): 90-91.

mengoperasikan *gadget*. Beberapa orang tua menganggap *gadget* bisa menjadi teman bermain yang aman dan menenangkan. Karena itulah perlahan-lahan peran orang tua berubah, yang seharusnya bisa jadi teman bermain yang menyenangkan untuk anak-anak.

Penggunaan *gadget* oleh anak-anak harus dibatasi karena dapat menimbulkan efek impulsif di kemudian hari jika tidak mendapatkan perhatian yang serius. Dampak impulsivitas dapat mengurangi kemampuan anak untuk bertindak proaktif dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Sehingga dapat mengurangi sikap peduli terhadap orang lain. Selain itu, emosi bisa lepas kendali saat anak jauh dari *gadget* nya, seperti marah atau menangis dan yang lebih buruk lagi ketika anak-anak kecanduan *gadget*.<sup>3</sup> Menurut Ebi, anak-anak bisa bermain gadget berjam-jam tanpa berinteraksi dengan lingkungannya.<sup>4</sup>

Jika proses komunikasi tidak berlangsung lama maka dapat mengakibatkan kurangnya peran keluarga bagi anak. Peran orang tua sangat diperlukan bagi anak, dan peran ibu sangat penting dalam perkembangan perilaku anak sejak usia dini hingga sosialisasi. Di sini kita dapat belajar bagaimana peran seorang keluarga untuk membentuk karakter yang dapat dipelajari dari keluarga sebelumnya. *Home education* (pendidikan di rumah) berperan besar dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar, sehingga dapat dijadikan pedoman untuk mengenalkan anak pada dunia pendidikan yang sebenarnya di sekolah dan masyarakat.<sup>5</sup>

Orang tua harus selalu mendampingi anak ketika ingin bermain dengan *gadget*. Peran orang tua dapat dimulai dengan memilih aplikasi dan permainan yang baik dan sesuai untuk anak mereka dan berlanjut ke pengaturan jadwal untuk mengisi waktu. Hal ini sangat rentan terhadap perilaku menyimpang pada anak, dan anak tidak boleh dibiarkan sendiri dalam menentukan aktivitasnya, karena hal itu sangat rentan dapat mengakibatkan terjadinya perilaku yang

---

<sup>3</sup> Mu'allimah, "Peran Orang Tua dalam Mendampingi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020", (Skripsi, IAIN Surakarta, Surakarta, 2020), 1-2.

<sup>4</sup> Shantika Ebi, *Golden Age Parenting*, (Yogyakarta: Psikologi Corner, 2017), 137.

<sup>5</sup> Toni Pransiska, *Kado Istimewa untuk Anakku Solusi dan Tips Praktis Membentengi Anak dari Sang Predator*, (Yogyakarta: Pustaka Ilmu, 2015), 43-48.

menyimpang.<sup>6</sup> Oleh karena itu orang tua perlu membantu anak dalam kegiatan belajar maupun kegiatan lainnya yang berdampak positif.

Peran orang tua dalam membimbing anaknya ditunjukkan dalam surat at-Tahrim ayat 6 adalah sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, yang keras, yang tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”(QS. 66:6).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan berasal dari keluarga. Meskipun ayat di atas secara redaksional ditujukan kepada kaum laki-laki (ayah), bukan berarti ditujukan hanya kepada mereka. Ayat ini adalah ayat yang serupa untuk perempuan dan laki-laki (ibu dan ayah), misalnya ayat yang memerintahkan orang tua untuk bertanggung jawab atas anak-anaknya dan pasangannya masing-masing dan atas tanggung jawab atas perbuatannya sendiri.<sup>7</sup>

Peran di sini membuktikan bahwa melibatkan atau mengikutsertakan orang tua dalam proses belajar anak bisa sangat membantu dalam meningkatkan konsentrasi anak. Anggota keluarga adalah dua orang atau lebih yang tinggal dalam rumah tangga yang sama karena darah, pernikahan, atau adopsi. Mereka saling berkomunikasi dan masing-masing memiliki peran masing-masing dalam menciptakan dan memelihara budaya.<sup>8</sup> Agar nantinya dapat menciptakan hubungan keluarga yang harmonis.

Anak sering merasa malas dan gagal menyelesaikan tugas atau pekerjaan yang diberikan di sekolah. Anak tampaknya kehilangan semangat untuk belajar sendiri karena mereka dibebani dengan menemukan, memahami, dan menyimpulkan tentang segala sesuatu

<sup>6</sup> Nurkumalasari, “Peran Bimbingan Orang Tua dalam Upaya Mengurangi Kebiasaan Bermain Game Online pada Anak di Kelurahan Maccorawalie Kecamatan Watang Sawitto Kabupaten Pinrang”, (Skripsi, STAIN Parepare, 2017), 4.

<sup>7</sup> Rohimin, *Tafsir Tarbawi*, Bekerja sama dengan STAIN Bengkulu Press, (Yogyakarta: Nusa Media, 2008), 46.

<sup>8</sup> Bailon, *Perawatan Kesehatan Keluarga*, (Jakarta: Pusat Pendidikan Tenaga Kesehatan Departemen Kesehatan RI, 1978), 219.

yang mereka pelajari secara mandiri, anak-anak hanya mengandalkan *gadget* yang sebagian orang tuanya tidak dapat mengoperasikannya. Aktivitas sekolah *online* mau tidak mau membuat anak dan orang tua di rumah untuk mengandalkan *gadget* sebagai media belajar.

Semua kemudahan yang ditawarkan dalam *gadget* tersebut di mana memiliki berbagai manfaat serta mampu menampung beragam jenis aplikasi yang bisa di unduh dengan mudah, ternyata masih saja ditemukan bentuk penyalahgunaan dalam penggunaan *gadget* seperti situs-situs perjudian, pornografi, penyebaran berita palsu (hoaks), dan lain-lain. Kecenderungan penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tidak tepat akan menjadikan beberapa orang mengabaikan lingkungan keluarga dan masyarakatnya karena mereka cenderung menggunakan *gadget* dengan berlebihan dan tidak tepat.<sup>9</sup>

Hal tersebut menarik perhatian peneliti karena mengingat berdasarkan survei di desa Logede terlihat banyak anak-anak menggunakan *gadget* semenjak pandemi Covid-19 yang mengubah banyak kebiasaan, termasuk kegiatan belajar yang mengharuskan anak-anak belajar *online* dari rumah. Dari penggunaan *gadget* tersebut terdapat dampak positif dan dampak negatif yang dapat mempengaruhi motivasi belajar seorang anak. Bahkan dapat memicu anak-anak untuk bermalas-malasan, seperti lupa makan dan lupa untuk belajar, apalagi jika tidak dalam pengawasan orang tua. Sehingga permasalahan ini harus diteliti lebih mendalam mengenai peran bimbingan orang tua dalam menumbuhkan semangat motivasi belajar pada diri anak agar mereka bisa memanfaatkan *gadget* dengan bijak agar anak menjadi disiplin dalam pembelajarannya.

Berdasarkan dari latar belakang masalah itu, peneliti tertarik untuk mendalami masalah tersebut secara lebih mendalam. Peneliti melakukan penelitian berjudul **“Peran Bimbingan Orang Tua untuk Memotivasi Belajar Anak dalam Penggunaan *Gadget* (Studi Kasus Anak Usia 6-12 Tahun di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang)”**.

## B. Fokus Penelitian

Studi ini berfokus pada masalah dan mengkaji materi metode peran bimbingan orang tua dalam memotivasi belajar anak (studi kasus penggunaan *gadget* anak di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang). Dengan judul penelitian tersebut, peneliti

---

<sup>9</sup> Fajri Utama dan Mira Hasti Hasmira, “Bentuk Pengawasan Orang Tua Pada Anak-Anak Pengguna *Smartphone*”, *Jurnal of Anthropological Research*, Vol 1 No. 2, (2019): 104-105

menjadikan anak usia 6-12 Tahun sebagai titik fokus yang akan diteliti.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengalaman dan makna dari peran bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang?
2. Bagaimana pengalaman dan makna dari dampak penggunaan *gadget* pada kalangan anak usia 6-12 tahun di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang?
3. Bagaimana pengalaman dan makna dari cara yang digunakan orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang?

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami bagaimana pengalaman peran dari bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dampak dari penggunaan *gadget* pada anak usia 6-12 tahun di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.
3. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengalaman cara apa saja yang digunakan oleh orang tua untuk meningkatkan motivasi belajar pada anak di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.

### E. Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini nantinya dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan, baik dilakukan secara langsung maupun secara tidak langsung. Berikut manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Diharapkan bisa memahami bagaimana peran bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.

- b. Dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan terutama dalam hal bagaimana peran bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang.
2. Manfaat Praktis
    - a. Bagi Masyarakat  
Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan atau tolak ukur dan dasar pemikiran dalam mengajar anak sesuai dengan usia belajar khususnya di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang. Kurangi penggunaan *gadget* agar hubungan komunikasi orang tua-anak harmonis dan tidak ada kesenjangan di antara keduanya.
    - b. Bagi Peneliti  
Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman peneliti tentang dampak penggunaan *gadget* serta memberikan khazanah akademik bacaan bagi mahasiswa IAIN Kudus sebagai referensi dan bahan pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam penulisan karya ilmiah selanjutnya.

#### F. Sistematika Penulisan Skripsi

Saat menulis skripsi membutuhkan sistem penulisan yang baik dan akurat. Sistem penulisannya adalah:

1. Bagian pembuka, meliputi: halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing skripsi, halaman pengesahan ujian munaqosyah, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman abstrak, halaman motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar dan daftar tabel.
2. Bagian utama, ini terdiri dari beberapa sub bab yang merupakan gambaran umum dari keseluruhan isi skripsi. Sub bab tersebut adalah:

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab pertama dalam pendahuluan ini juga dapat diartikan sebagai pengantar dari karya tulis dan jawaban atas penelitian yang sedang dikerjakan. Bab ini memuat latar belakang masalah penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistem penulisan skripsi.

##### **BAB II : KERANGKA TEORI**

Bab kedua dalam sistematika penulisan skripsi ini menjelaskan mengenai tinjauan

pustaka yang digunakan dalam penelitian, meliputi: kerangka teoritis, hasil penelitian terdahulu, dan kerangka berpikir.

**BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ketiga dalam sistematika penulisan skripsi ini meliputi jenis dan metode penelitian studi kasus, *setting* penelitian, subyek dan obyek penelitian, sumber data (data primer dan data sekunder), teknik pengumpulan data, teknik pengambilan dan penentuan sampel, pengujian validitas data, dan implementasi metode studi kasus.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab keempat dalam sistematika penulisan skripsi ini memberikan gambaran umum tentang topik penelitian, temuan hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Bab kelima dalam sistematika penulisan skripsi ini membahas kesimpulan-kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil kajian rinci skripsi dan menyertakan saran-saran dari pihak yang terkait.