

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Peran Bimbingan Orang Tua

a. Pengertian Peran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, peran adalah bagian dari sesuatu atau yang mempunyai pimpinan utama¹, peran dapat diartikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh seseorang dalam suatu peristiwa. Menurut Soekanto, peran (*role*) adalah proses kedudukan yang dinamis (*statis*).²

Sedangkan menurut penjelasan dari Suhardono, “Peran adalah seperangkat kriteria atau patokan yang membatasi apa yang harus dilakukan oleh orang yang menduduki suatu jabatan, apabila bertentangan dapat menimbulkan suatu konflik peran, yang terjadi bila harapan-harapan yang diarahkan pada posisi yang diduduki tidak sesuai dengan semestinya”.³

Kita dapat menyimpulkan bahwa peran adalah seperangkat perilaku formal dan informal yang diharapkan dari seseorang berdasarkan status sosialnya. Peran juga mengacu pada tindakan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang dalam suatu peristiwa atau kejadian dan merupakan bentuk perilaku yang memiliki kedudukan dalam masyarakat.

b. Pengertian Bimbingan Orang Tua

Bimbingan merupakan terjemahan dari *Guidance* yang memiliki arti membimbing atau mengarahkan. Bimbingan menurut Prayitno dan Erman Amti merupakan suatu proses di mana para ahli memberikan bantuan kepada satu orang atau lebih, baik itu anak-anak, remaja maupun orang dewasa. Tujuannya agar orang yang dibimbing dapat mengembangkan kemampuan dirinya sendiri dan mandiri dengan memanfaatkan kekuatan individu dan sarana yang

¹ W.J.S. Poerwadarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1984), 735.

² Soerjono Soekanto, *Peranan Sosiologi Suatu Pengantar (Edisi Baru)*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), 212.

³ Edy Suhardono, *Teori Peran: Konsep, Derivasi, dan Implikasinya*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1994), 14.

ada dan dapat dikembangkan berdasarkan norma-norma yang berlaku.⁴

Jadi, dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa bimbingan merupakan suatu proses pemberian bantuan yang dilakukan oleh orang yang ahli kepada seseorang dalam hal memahami diri sendiri, menghubungkan pemahaman tentang diri sendiri dengan lingkungan, memilih, menentukan, dan merencanakan. Sesuai dengan konsep dirinya dan tuntutan lingkungan berdasarkan standar norma yang berlaku.⁵

Bimbingan orang tua adalah segala bantuan/dukungan yang diberikan oleh orang tua untuk membantu anaknya, baik secara moril maupun materil. Secara moril dalam bentuk nasihat, kasih sayang, arahan, penyediaan konteks dan jika mungkin memberi dukungan saat menyelesaikan tugas belajar anak, dan secara materil memenuhi kebutuhan belajar anak. Bimbingan orang tua adalah dukungan berkelanjutan yang diberikan oleh ayah atau ibu kepada anak untuk membantunya memecahkan masalah yang muncul sesuai dengan kemampuan dan potensinya serta berkembang sesuai dengan yang diharapkan.

c. Pengertian Orang Tua

Kamus besar bahasa Indonesia mengatakan bahwa, "orang tua adalah ayah dan ibu kandung." Orang tua adalah pria dan wanita yang disatukan oleh pernikahan yang bersedia memikul tanggung jawab ayah dan ibu untuk anak-anak yang mereka lahirkan ke dunia. Sedangkan Imam Bernadib berpendapat bahwa orang tua adalah sebagai pendidik yang utama. Dengan pemahaman yang mendalam dan dilandasi rasa kasih sayang, maka orang tua bisa merawat atau membimbing anaknya dengan penuh kehati-hatian dan kesabaran, karena bagaimanapun juga anak menghabiskan sebagian besar waktunya dengan orang tuanya.⁶

Orang tua adalah orang dewasa yang memiliki tanggung jawab pertama untuk membesarkan anak-anaknya. Anak-anak secara alami berada di tengah-tengah ibu dan

⁴ Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), 14.

⁵ Anas Salahudin, *Bimbingan & Konseling*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2016), 15.

⁶ Imam Bernadib, *Pengantar Ilmu Pendidikan Sistemati*, (Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan, 1987), 61.

ayah mereka selama beberapa tahun pertama kehidupan mereka, dan dari sana mereka mulai belajar bagaimana menjadi orang tua. Orang tua dalam keluarga memegang peranan yang sangat penting dalam menegakkan ilmu keagamaan pada anak-anaknya. Pengasuhan dan pendidikan orang tua yang penuh kasih tentang nilai-nilai kehidupan agama dan sosial budaya merupakan faktor yang membantu mempersiapkan anak menjadi manusia yang sehat.⁷

Dalam keluarga, ibu adalah orang yang paling dominan dan penting bagi anak. Seorang ibu adalah orang yang telah bersama bayi sejak lahir. Pendidikan seorang ibu bagi anak-anaknya merupakan pendidikan dasar yang mutlak diperlukan. Oleh karena itu, para ibu harus cerdas dan berhati-hati dalam membesarkan anak-anaknya. Seberapa baik seorang ibu membesarkan anaknya memiliki pengaruh besar pada perkembangan dan kepribadian anak.⁸ Menurut Ngalim Purwanto, peran ibu dalam keluarga meliputi:

- 1) Sebagai pemberi kasih sayang dan pemberi sumber
- 2) Pengatur kehidupan dalam rumah tangga
- 3) Pengasuh dan pemelihara anak
- 4) Tempat untuk mencurahkan isi hati
- 5) Pendidik berhubungan dengan emosi.⁹

Ayah juga berperan penting dalam membesarkan anak. terutama dalam pendidikan Islam, peran ayah dalam keluarga meliputi:

- 1) Sumber kekuasaan dalam keluarga
- 2) Hubungan internal antara keluarga dan masyarakat sekitar
- 3) Pemberi perasaan aman bagi seluruh keluarga
- 4) Pelindung terhadap ancaman yang berasal dari luar
- 5) Hakim atau arbiter saat terjadi perselisihan
- 6) Sebagai pendidik dalam segi rasional.

Dari perspektif di atas, dapat dijelaskan bahwa orang tua adalah orang yang paling penting dan berperan dalam mengasuh, mendidik, membimbing dan mengembangkan kepribadian anak. Orang tua juga menjadi panutan bagi anak-

⁷ Amirulloh Syarbini, *Pendidikan Karakter Berbasis Keluarga*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 75.

⁸ Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 61.

⁹ Helmawati, *Pendidikan Keluarga*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 81.

anaknya, dan orang tua harus menunjukkan kerja sama dan minatnya terhadap shalat anak di rumah.

Dalam hal orang tua, wali atau pengasuh anak melakukan segala bentuk perlakuan sebagaimana dimaksud dalam ayat 1, maka pelaku dikenakan hukuman yang lebih berat.

Pasal 16

- 1) Setiap anak berhak untuk memperoleh kebebasan sesuai dengan hukum.
- 2) Setiap anak berhak memperoleh perlindungan dari sasaran penganiayaan, penyiksaan, atau penjatuhan hukuman yang tidak manusiawi.
- 3) Penangkapan, penahanan, atau tindak pidana penjara anak hanya dilakukan apabila sesuai dengan hukum yang berlaku dan hanya dapat dilakukan sebagai upaya terakhir.

Pasal 26

- 1) Pencegahan pernikahan dini pada usia anak-anak
- 2) Membesarkan, memelihara, mendidik, dan melindungi anak
- 3) Menumbuh kembangkan anak sesuai dengan kemampuan bakat dan minatnya.

Pasal 36

- 1) Dalam hal wali meninggal dunia, orang lain ditunjuk sebagai wali melalui penetapan pengadilan.
- 2) Dalam hal wali yang ditunjuk ternyata kemudian hari tidak cakap melakukan perbuatan hukum atau menyalahgunakan kekuasaannya sebagai wali, maka perwalian itu dicabut dan ditunjuk orang lain sebagai wali melalui penetapan pengadilan.

Berdasarkan hukum hak dan kewajiban anak juga disebutkan dalam Undang-undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, dalam undang-undang ini perlindungan terhadap anak sangatlah diutamakan, sekalipun salah satu ibu atau ayah yang bersengketa memiliki keyakinan di luar Islam, atau mereka berbeda kebangsaan, tetapi ketika memutuskan pilihan kepada seorang anak, kepentingan anak harus dipertimbangkan, yang tidak hanya di dunia ini tetapi juga di akhirat.

d. Peran Bimbingan Orang Tua

1) Peran Bimbingan Orang Tua

Membimbing dan mendidik anak adalah kewajiban bagi setiap orang tua. Keluarga dipandang sebagai institusi yang mampu memenuhi kebutuhan tumbuh kembang anak. Secara psikologis, keluarga terutama orang tua memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) pemberi rasa aman bagi anggota keluarga
- b) pemenuhan kebutuhan fisik dan psikis
- c) Memberikan bimbingan dalam kegiatan belajar motorik, verbal dan sosial
- d) contoh yang benar
- e) sumber kasih sayang yang diterima
- f) membantu anak dalam memecahkan masalah
- g) sumber persahabatan bagi anak-anak
- h) pembimbing anak atas perkembangan perilaku.¹⁰

Orang tua merupakan orang yang mempunyai banyak kesempatan dalam mendorong serta menciptakan gaya hidup sehat dan mendorong perkembangan emosional anak-anak mereka sejak bayi. Orang tua juga menjadi panutan bagi anaknya. Dalam hal ini disebutkan dalam firman Allah dalam QS. Al-Ahzab: 21

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ
وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “Sesungguhnya telah ada bagi kamu pada diri Rasulullah suri tauladan yang baik bagi orang yang mengharap Allah dan hari kiamat serta berzikir kepada Allah dengan banyak.”¹¹

Ayat di atas menggambarkan karakter Rasulullah yang dapat dijadikan contoh yang baik. Maksudnya adalah orang tua yang menjadi tugas utama pendidik di rumah juga harus memiliki akhlak yang baik, sebagaimana yang telah dicontohkan oleh Rasulullah

¹⁰ Syamsul yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung: Remaja

Rosdakarya, 2004), 37-38.

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahnya*, (Jakarta: Departemen Agama RI, 1784-1785), 421.

dalam QS. Al-Ahzab: 21, agar orang tua dapat meningkatkan akhlak anaknya. Orang tua juga harus mengajarkan sopan santun di lingkungan rumah. Akhlak yang baik merupakan bahan ajar yang harus bersemayam dalam jiwa budi pekerti.

Orang tua mempunyai arti penting sebagai pemberi pengaruh utama dalam membentuk dan perkembangan anak memerlukan kerjasama yang erat diantara konselor dan orang tua. Atas dasar saling menguntungkan untuk mempertimbangkan dan merencanakan tindakan pencegahan terbaik untuk kepentingan terbaik anak. Orang tua memainkan peran dalam mencegah serta mengembangkan kesehatan mental positif pada anak.¹²

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa bimbingan orang tua adalah proses di mana orang tua mendukung pembelajaran anak-anaknya dan memungkinkan mereka untuk menjadi mandiri dalam mengatasi dan memecahkan berbagai masalah yang dihadapi dalam kegiatan belajar. Citra orang tua yang berperilaku baik menginspirasi anak-anak mereka untuk menjadi orang-orang yang sukses di masa depan. Dengan memberikan atau menggunakan metode tindakan disiplin, anak tidak akan berperilaku salah atau melanggar norma yang telah diketahui sebelumnya.¹³

2) Peran Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget*

Melalui uraian mengenai peran bimbingan di atas, jelas terlihat bahwa peran orang tua dalam membesarkan anak khususnya di era *digital* sangat penting. Orang tua sebagai pembimbing harus menanamkan pada anak-anaknya mengenai pengetahuan dan sikap yang mereka butuhkan dalam hidup. Seperti firman Allah dalam Surah Lukman ayat 13:

وَاذْ قَالْ لَأُقْسِمُ لَأَبْنَهُ ۖ وَهُوَ يَعِظُهُ ۖ يَبْنِي ۖ لَأَشْرِكُ بِاللَّهِ إِنَّ
الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

¹² Gibson L Robert dan Marianne H Mitchell, *Bimbingan dan Konseling*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), 542-543.

¹³ Ria Fajrin Rizqy Ana, "Peran Orang Tua dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring di SDN Kamulan 01 Kecamatan Talun Kabupaten Blitar", *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, No. 2, Juni (2021): 179.

Artinya: "Dan ingatlah ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepada anaknya: "hai anakku janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan Allah adalah kedzoliman yang besar".¹⁴

Ayat ini menyatakan bahwa mengasuh anak harus berdasarkan kasih sayang dan kesinambungan. Orang tua adalah pendidik pertama anak-anak mereka, mereka belajar tentang dunia di sekitar mereka dan menanamkan nilai-nilai agama, budaya dan tradisional yang akan membantu mereka dalam kehidupan masa depan mereka. Sama seperti saat Lukman saat mengasuh anak-anaknya.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa *gadget* dengan berbagai jenis perangkat merupakan sebuah kemudahan. Bahkan tidak seorang pun, termasuk orang tua, dapat melarang anak-anak terhubung ke *gadget*. Dilain sisi, penggunaan *gadget* juga harus dibatasi agar anak tidak bertindak impulsif.

Islam sebagai agama menawarkan solusi dengan membolehkan anak menggunakan *gadget*, namun jangan berlebihan. Anak harus selalu dibimbing, diarahkan dan dikelola agar dapat menggunakan *gadget* secara positif. *Gadget* dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi akademik. Peran ini berarti bahwa orang tua harus memiliki rasa perencanaan ketika membimbing anak-anak mereka untuk mencapai hasil yang diinginkan di masa depan.

Orang tua tidak harus secara ketat mengontrol penggunaan perangkat anak-anak mereka. Kontrol atau pengawasan harus kuat dengan tetap menghormati privasi anak. Dalam hal ini, anak-anak yang dibesarkan di era *digital* mengadopsi gaya pengasuhan non-otoriter yang mirip dengan orang tua mereka sebelumnya. Anak-anak tidak suka paksaan, tetapi mereka terbuka untuk bujukan, argumen, dan empati, dan bahkan lebih

¹⁴ M. Zubaedy, "Konsep Pendidikan Anak Menurut Al-Qur'an Surat Luqman Ayat 13-19", *Didaktika Jurnal Kependidikan, Fakultas Tarbiyah IAIN Bone*, No. 2, Desember (2018): 138.

cenderung dibiarkan sendiri saat tantrum, tetapi mereka juga membutuhkan pengawasan orang tua.

Poin penting lainnya adalah bahwa orang tua harus lebih pintar dari pada anak-anak mereka dalam hal pembinaan dan pengajaran. Mereka mungkin tidak belajar *gadget* secepat anak-anak mereka, tetapi setidaknya orang tua harus tahu cara menggunakannya. Dengan begitu, orang tua tidak terlihat seperti anak-anak mereka lebih pintar dari mereka. Orang tua, di sisi lain dapat mengontrol dan mengawasi semua aktivitas anak setiap saat dan memastikan bahwa mereka tidak mengungkapkan apa pun yang dapat merugikan anak dan menyimpang dari nilai-nilai pendidikan Islam. Menurut Eva Fahriantini, beberapa peran bimbingan orang tua dalam menggunakan *gadget* adalah:¹⁵

- a) Umumnya anak diberikan *gadget* karena perlu berkomunikasi dengan orang-orang penting di sekitarnya, seperti orang tua dan anggota keluarganya. Orang tua hanya perlu membeli satu *gadget* yang hanya bisa digunakan untuk berkomunikasi dan mengirim informasi dan pesan agar anaknya tidak disalahgunakan.
- b) Mendorong anak untuk berpikir kritis. Peran orang tua dalam mendorong anak untuk berpikir kritis adalah membimbing dan menjelaskan dampak penggunaan gawai pada anak. Orang tua kemudian menanamkan pemahaman nilai-nilai agama untuk membantu anak menjaga kepercayaan orang tua, dan orang tua memberikan pengawasan agar anak tidak terganggu dengan konten yang tidak berguna.
- c) Penggunaan *gadget* dengan adanya batasan waktu, orang tua berperan dalam membatasi waktu penggunaan internet. Hal ini dilakukan dengan tujuan menjauhkan anak-anak dari efek adiktif dari kecanduan perangkat dan memungkinkan mereka untuk lebih fokus belajar.

¹⁵ Eva Fahriantini, "Peranan Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Pengguna

Blackberry Messenger di Al-azhar Syifa Budi Samarinda", *Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, No. 4 (2016): 44-45.

e. Bentuk-Bentuk Bimbingan Orang Tua

Membimbing anak sangat penting dalam membentuk karakter dan kepribadiannya terutama dalam hal pendidikan. Mungkin banyak orang tua yang belum paham bagaimana cara membimbing anaknya. Ada berbagai layanan konseling orang tua yang tersedia, antara lain:

- 1) Memotivasi anak untuk belajar
Kemauan untuk belajar sangat penting. Anak-anak yang termotivasi merasa belajar itu menyenangkan dan mengasyikkan. Motivasi ini bisa berupa pujian orang tua atas prestasi anaknya.
- 2) Membantu mengatasi kesulitan belajar
Ketika orang tua berusaha mengatasi kesulitan membaca anaknya, berarti orang tua sedang berusaha membantu anaknya agar berhasil dalam proses membaca. Informasi diberikan kepada anak-anak dan orang tua yang mencari bantuan dari orang lain yang dapat memberikan pedoman membaca kepada anak-anak mereka.
- 3) Memberikan fasilitas atau sarana untuk belajar
Untuk belajar, setiap anak membutuhkan alat bantu seperti buku latihan, alat tulis, buku pelajaran, dan tempat belajar. Orang tua yang sudah melengkapi fasilitas tersebut dapat mendorong anaknya untuk belajar lebih giat sehingga dapat meningkatkan prestasi akademiknya. Hal ini dikarenakan fasilitas yang kurang memadai dapat menyebabkan ketidakmampuan belajar pada anak.
- 4) Mengawasi anak saat belajar
Orang tua harus mengawasi kegiatan belajar anaknya di rumah. Orang tua dapat melihatnya dan mengetahui apakah anak mereka belajar dengan baik. Supervisi diperlukan untuk meningkatkan penguatan kedisiplinan dan memastikan kegiatan belajar anak tidak terabaikan, seperti menasehati atau menemani anak saat sedang belajar.¹⁶

¹⁶ Qomaruddin, "Pendampingan Orangtua Terhadap Pendidikan Anak", *Cendekia: Jurnal Studi Keislaman*, Vol 3, No 1, Juni (2017): 118.

2. Motivasi Belajar Anak

a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi adalah dorongan sadar atau tidak sadar seseorang dalam mengambil perbuatan atau tindakan untuk mencapai suatu tujuan. Menurut Kartono motivasi adalah keadaan yang menyebabkan atau menginduksi suatu perilaku tertentu yang memberikan arah dan perlawanan terhadap perilaku tersebut. Motivasi yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah dalam menghadapi banyak rintangan untuk mencapai tujuan dan cita-cita kesuksesan.¹⁷

Motivasi merupakan daya penggerak dari setiap potensi yang ada pada diri manusia agar ia dapat menggunakan ilmu dan disiplin ilmu untuk mengoptimalkan batinnya agar berakhlak mulia di sisi Allah SWT guna mencapai cita-citanya. Dalam Al-Quran Surah Al- Mujadalah 58: 11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ
اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ
أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis," maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan.”

Motivasi adalah perubahan energi seseorang yang ditandai dengan munculnya perasaan dan respon emosional untuk mencapai suatu tujuan.¹⁸ Motivasi juga dapat digambarkan sebagai rangkaian usaha yang menciptakan

¹⁷ Siti Partini Sudirman, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 1990), 54.

¹⁸ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 158.

kondisi tertentu yang membuat seseorang menginginkan sesuatu. Jika ia tidak menyukainya, ia akan berusaha menghindari perasaan yang tidak disukai.¹⁹

Dari pengertian di atas, motivasi digambarkan sebagai daya atau dorongan dari seorang individu atau kelompok untuk melakukan tindakan guna mencapai suatu tujuan. Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa motivasi merupakan faktor penting dalam kemampuan individu atau kelompok untuk mengambil tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan tertentu.

Belajar adalah seperangkat aktivitas mental dan fisik yang ditujukan untuk mengubah perilaku melalui pengalaman interaksi individu dengan lingkungan, termasuk aktivitas kognitif, emosional, dan psikomotorik.²⁰ Menurut Prayitno, belajar ialah proses memperoleh informasi baru. Belajar adalah proses mengubah tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar adalah proses atau aktivitas, bukan tujuan atau hasil. Karena hasil belajar adalah perubahan perilaku daripada penguasaan hasil motorik, kita membutuhkan pembelajaran berkualitas yang segera menjadi menyenangkan dan cerdas.²¹ Belajar adalah usaha yang dilakukan oleh orang yang meliputi unsur-unsur dalam bidang kreativitas sebagai manusia seutuhnya, rasa, karsa, kognisi, emosi, perkembangan psikomotorik, dan pencapaian perubahan perilaku umum sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan.

Berdasarkan konsep motivasi belajar di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah daya dorong seseorang untuk terlibat dalam kegiatan belajar dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya. Motivasi ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui, memahami, mendorong dan mengarahkan minat belajarnya sehingga mereka belajar dengan sungguh-sungguh dan termotivasi untuk menyelesaikan kegiatan belajarnya.

¹⁹ Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 75.

²⁰ Syafiul Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), 13.

²¹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 22.

b. Fungsi Motivasi Belajar

Motivasi mendorong munculnya kelakuan dan mempengaruhi perilaku untuk mengubahnya. Dalam hal ini, motivasi memiliki tiga fungsi:

- 1) Motivasi berperan sebagai supervisor. Ini berarti mengarahkan tindakan untuk mencapai sebuah tujuan.
- 2) Mendorong munculnya suatu tindakan dan perilaku. Tanpa motivasi maka tidak akan timbul sesuatu perbuatan seperti belajar.
- 3) Motivasi bertindak sebagai kekuatan pendorong. Ia bekerja seperti mesin mobil, besarnya motivasi cepat atau lambat dapat menentukan suatu tindakan.²²

Berdasarkan karakteristik tersebut, motivasi belajar yang baik juga menunjukkan hasil belajar yang baik. Dengan kata lain, adanya usaha yang tekun dalam usahanya yang dilandasi oleh motivasi, maka pembelajar akan berhasil dengan baik. Kuatnya kemauan belajar seorang peserta didik sangat menentukan keberhasilan belajar.

c. Jenis-jenis Motivasi Belajar

Jenis-jenis motivasi belajar dikelompokkan menjadi dua yaitu:²³

1) Motivasi *Intrinsik*

Motivasi *intrinsik* adalah motivasi yang berkaitan dengan situasi belajar serta pencapaian kebutuhan dan tujuan anak. Motivasi *intrinsik* muncul dalam diri anak itu sendiri. Contohnya, keinginan untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu, untuk diinformasikan dan dipahami, untuk mengembangkan sikap sukses, untuk menikmati hidup, dan untuk diterima oleh orang lain.

Motivasi *Ekstrinsik*

Motivasi *ekstrinsik* adalah motivasi yang disebabkan oleh faktor dari luar selain situasi belajar. Di rumah, motivasi *ekstrinsik* tetap diperlukan karena pendidikan di rumah tidak selalu sesuai dengan minat dan kebutuhan anak. Anak mungkin tidak memahami pentingnya materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu, orang tua harus memotivasi anaknya agar senang dan

²² Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 161.

²³ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 162-163.

mau belajar. Hal ini dikarenakan keberhasilan belajar seorang individu sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar, dan keberhasilan belajar individu terjadi ketika motivasi dan kemauan untuk belajar hadir.²⁴

Motivasi berperan strategis dalam kegiatan belajar anak untuk mengoptimalkan peran motivasi, penting untuk tidak hanya mengetahui prinsip-prinsip motivasi belajar, tetapi juga menerapkannya dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut beberapa prinsip motivasi belajar yang meliputi:

- 1) Motivasi sebagai dasar penggerak kegiatan belajar
- 2) Motivasi berupa pujian lebih baik dari pada hukuman
- 3) Motivasi berkaitan erat dengan kebutuhan dalam belajar
- 4) Motivasi *intrinsik* lebih penting daripada motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar
- 5) Motivasi mendorong optimisme dalam proses belajar
- 6) Motivasi mengarah pada keberhasilan belajar.²⁵

d. Faktor pendukung dan faktor penghambat Motivasi Belajar Anak

1) Faktor Pendukung Motivasi Belajar Anak

- a) Anak merupakan cikal bakal kelahiran generasi baru, pewaris cita-cita perjuangan bangsa dan bakat bangsa. Anak adalah aset negara, masa depan negara dan bangsa kita sekarang ada di tangan anak-anak kita. Semakin tinggi individualitas dan kemauan anak untuk belajar, semakin baik masa depan negara.
- b) Di rumah, kerjasama antar anggota keluarga sangat diperlukan. Orang tua, tentu saja, adalah yang paling penting dan paling tahu tentang kepribadian anak mereka. Namun, orang lain juga terlibat, seperti kakak, nenek, atau anggota keluarga lain yang tinggal di rumah tersebut.²⁶
- c) Sikap tegas orang tua. Sikap tegas orang tua terhadap anaknya merupakan salah satu faktor yang menopang peran mereka dalam membesarkan anak. Dengan memberikan sikap tegas kepada anak, diharapkan

²⁴ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran", *Lantanida Journal*. 2, No. 2 (2017): 172.

²⁵ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), 152- 155.

²⁶ Selfia S Rumbewas, Beatus M Laka dan Naftali Moekbun, "Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di Sd Negeri Saribi", *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 2 No. 2, Januari (2018): 209.

orang tua menjadi lebih mandiri, dan anak lebih semangat pergi ke sekolah dan belajar di rumah. Ketegasan yang diberikan orang tua berperan dalam beberapa kasus dengan anak-anak yang mengalami kesulitan belajar.

2) Faktor Penghambat Motivasi Belajar Anak

Faktor penghambat motivasi belajar anak terdiri dari dua macam yaitu faktor *internal* (dalam) dan faktor *eksternal* (luar):

a) Faktor *Internal*

Faktor *internal* merupakan suatu dorongan atau keinginan untuk belajar dari dalam. Cara motivasi *internal* itu muncul dari dalam individu itu sendiri dengan cara mengajarkan pada diri sendiri dengan panduan untuk mempelajari semua pelajaran yang dipetik.²⁷ Faktor internal tidak hanya mencakup faktor psikologis, tetapi juga faktor fisiologis dan biologis.

1. Faktor fisiologis dan biologis adalah waktu yang sensitif dan merupakan awal dari peran faktor fisiologis pada manusia. Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik seseorang. Faktor-faktor ini dibagi menjadi dua bidang status fungsi tubuh atau fisiologi. Keadaan fungsional ini berarti bahwa anak tunagrahita (fisik atau sensorik) tidak dapat mencapai hasil belajar yang maksimal. Beberapa anak cacat fisik, tetapi mereka berprestasi di sekolah. Misalnya, anak merasa tidak mampu dan memiliki harga diri yang rendah, yang membuat mereka merasa tidak berdaya dan sulit bergaul antara satu sama lain.
2. Faktor psikologis. Faktor psikologis terpenting yang mempengaruhi proses belajar anak adalah kecerdasan siswa. Ini adalah faktor psikologis yang paling penting dalam proses belajar anak karena menentukan kualitas belajar siswa. Semakin tinggi IQ seseorang, semakin besar kemungkinan mereka untuk berhasil dalam

²⁷ Yohanes Joko Saptono, "Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa", *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei* 1, No. 1 (2016): 203.

belajar. Oleh karena itu, bimbingan oleh orang lain seperti orang tua atau guru sangat diperlukan.²⁸

b) Faktor *Eksternal*

Faktor *eksternal* yang dapat mempengaruhi pembelajaran dibedakan menjadi faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial. Lingkungan sosial anak dapat menyebabkan ketidakmampuan belajar. Lingkungan sosial ini meliputi faktor baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.²⁹

1. Lingkungan sosial sekolah adalah pendidikan sekolah, dan tujuannya tidak hanya untuk mempersiapkan siswa agar “siap” bekerja atau mampu untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan berikutnya atau mencapai transkrip nilai, tetapi untuk membentuk siswa menjadi orang yang nyata. Proses perkembangan pribadi yang sebenarnya dimulai dalam kehidupan anak di rumah dan berlanjut melalui sekolah, masyarakat, dunia kerja dan seterusnya.
2. Lingkungan sosial masyarakat yaitu kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa juga mempengaruhi proses belajar anak. Misalnya, siswa yang tidak memiliki teman untuk belajar atau berdiskusi mungkin akan kesulitan untuk meminjam buku atau bahan belajar lainnya.
3. Teman sebaya adalah teman yang dapat mempengaruhi proses belajar anak, teman sebaya baik dalam kehidupan sekolah maupun di masyarakat.

3) **Anak**

Secara umum, orang dalam hubungan antara seorang pria dan seorang wanita disebut anak. Seorang anak, di sisi lain adalah orang yang belum menikah yang belum mencapai usia tertentu. Mengenai aturan bahwa seorang

²⁸ Makmun Syamsudin, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), 80.

²⁹ Selfia S Rumbewas, Beatus M Laka dan Naftali Moekbun, “Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri Saribi”, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* Vol. 2 No. 2, Januari (2018): 211.

pria atau wanita dianggap dewasa jika mereka sudah menikah dan memiliki keluarga sendiri.³⁰

Anak-anak di kelas bawah sekolah dasar (usia 6-12) disebut anak paruh baya. Masa ini disebut masa kematangan belajar anak karena anak-anak ingin mempelajari keterampilan baru yang diajarkan guru di sekolah. Tanda awal usia sekolah ini adalah sikap anak terhadap keluarga tidak lagi bersifat egosentris, tetapi objektif dan empiris terhadap dunia luar. Dari sini dapat disimpulkan bahwa ada sikap pengetahuan, maka periode ini disebut periode pengetahuan. Hal ini sesuai dengan pemikiran bahwa usia sekolah sering disebut sebagai masa intelektual atau *school-fit* ketika seorang anak relatif terdidik dibandingkan sebelum dan sesudahnya.³¹

Ada beberapa definisi hukum dan profesional tentang anak di Indonesia. Pengertian anak menurut hukum berikut ini dapat dilihat sebagai:

a) Anak berdasarkan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak

Pengertian anak menurut Pasal 1 ayat (1) UU Perlindungan Anak No 23 tahun 2002 adalah setiap orang yang berusia di bawah 18 tahun, termasuk anak yang masih dalam kandungan.³²

b) Anak-anak di bawah Hukum Perdata

Adapun KUH Perdata secara tegas mengatur mereka yang dianggap belum dewasa menurut pasal tersebut, yaitu mereka yang belum mencapai usia 21 tahun.

c) Anak menurut Hukum Pidana

Anak dalam Pasal 45 KUH pidana adalah anak yang belum mencapai umur 16 tahun.

d) Anak menurut Undang-Undang No 4 Tahun 1979 tentang Kesejahteraan Anak

³⁰ Syafiyudin Sastrawujaya, *Beberapa Masalah Tentang Kenakalan Remaja*, (Bandung: Karya Nusantara, 1977), 18.

³¹ Fatmaridha Sabani, "Perkembangan Anak-anak Selama Masa Sekolah Dasar (6-7 Tahun)", *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 8, No. 2, Mei (2019): 91.

³² Undang-undang RI, "23 Tahun 2002, Perlindungan Anak", 22 Oktober 2002.

Anak ialah seseorang yang belum berumur 21 tahun dan belum pernah kawin (Pasal 1 Ayat 2).³³

- e) Anak berdasarkan Undang-Undang No 11 Tahun 2012 Tentang Sistem Peradilan Anak

Anak dalam (Pasal 1 Ayat 3) mendefinisikan bahwa anak yang diduga melakukan tindak pidana pada saat berusia 12 tahun dan belum berusia 18 tahun.

3. *Gadget*

a. *Pengertian Gadget*

Menurut kamus, *gadget* adalah perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus. *Gadget* merupakan salah satu bukti kemajuan dalam dunia teknologi. Tidak dapat disangkal bahwa keberadaan *gadget*, merupakan salah satu bentuk kemajuan dalam bidang teknologi. Ini dapat membantu seseorang dalam kehidupan dengan memfasilitasi komunikasi antara orang-orang.³⁴

Awalnya *gadget* lebih terfokus pada alat komunikasi, namun sejak saat itu alat tersebut telah disempurnakan dengan berbagai fitur di dalamnya yang memungkinkan dapat melakukan berbagai aktivitas dengan bantuan *gadget*, antara lain melakukan panggilan, mengirim pesan, *Email*, berfoto selfie, atau bidikan objek, jam dan lain-lain.

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa *gadget* adalah alat komunikasi antar manusia. Selain itu, *gadget* juga mencakup objek teknologi besar (perangkat atau produk elektronik), teknologi besar dengan fungsi khusus, tetapi seringkali inovasi atau proyek baru dengan fungsi lanjutan yang terhubung ke Internet.

b. *Durasi Penggunaan Gadget*

Tabel 1.1.

Durasi dan Intensitas Penggunaan *Gadget*

Kategori	Durasi	Intensitas
Rendah	60-120 menit	Kurang dari 3 jam sehari
Sedang	120-175 menit	Sekitar 3 jam sehari

³³ Redaksi Sinar Grafika, *UU Kesejahteraan Anak*, (Jakarta: Sinar Grafika, 1997), 52.

³⁴ Sylvie Puspita, *Monograf Fenomena Kecanduan Gadget Pada Anak Usia dini*, (Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN), 2020), 13.

Tinggi	180-230 menit	Lebih dari 3 jam sehari
--------	---------------	-------------------------

Frekuensi penggunaan *gadget* dapat bergantung pada seberapa sering anak menggunakan *gadget* dalam sehari atau seminggu ketika anak menggunakan *gadget* tersebut. Penggunaan perangkat yang terlalu sering digunakan secara intensif dapat membuat anak lebih asyik dengan perangkatnya dari pada bermain di luar.³⁵

Menggunakan *gadget* perlu membutuhkan perhatian khusus, karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat merugikan pengguna. Tidak hanya membahayakan kesehatan, tetapi juga menimbulkan kerugian finansial bagi penggunanya. Berikut durasi untuk menggunakan *gadget* pada anak:

- 1) Menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi yaitu lebih dari 3 jam sehari dapat dikategorikan merugikan kesehatan anak karena anak akan menjadi ketergantungan pada *gadget* di kemudian hari.
- 2) Intensitas penggunaan perangkat *gadget* selama kurang lebih 3 jam sehari adalah normal dan dapat dikatakan aman untuk kesehatan anak-anak.
- 3) Penggunaan *gadget* kategori rendah yaitu yang penggunaannya kurang dari 3 jam sehari, dari penggunaan *gadget* kurang dari 3 jam sehari di golongan stabil dan aman untuk kesehatan.³⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kita perlu menggunakan *gadget* dengan bijak, memperhatikan waktu, dan menghindari terlalu sering menggunakannya. Karena dikhawatirkan bukannya berdampak positif malah dapat berdampak negatif bagi kesehatan kita.

c. Macam-macam Aplikasi *Gadget*

Saat ini, hampir setiap orang dapat menemukan dan bahkan menggunakan berbagai fungsi layanan di *gadget*. Ini tidak hanya membuat pekerjaan lebih mudah, tetapi juga

³⁵ Elizabeth B. Hurlock, "*Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan, edisi kelima*, (Jakarta: Erlangga, 1993), 54.

³⁶ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak", *Jurnal Dinamika Pendidikan: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, No 2 (2017): 319.

dapat menghemat waktu, energi dan pikiran. Fitur-fitur ini meliputi:

1) Aplikasi Jejaring Sosial

a) *Facebook*

Keunggulan aplikasi ini dibandingkan media sosial lainnya adalah dapat tetap terhubung dan menemukan teman yang 'hilang' atau yang sudah lama tidak kita jumpai. Selain foto profil dan teman, *Facebook* memiliki fitur instan seperti blog (catatan), agenda dan acara, grup, serta unggahan foto dan video.

b) *Instagram*

Instagram adalah aplikasi jejaring sosial dengan berbagai macam foto. Fitur menarik dari *Instagram* ialah bingkai foto persegi yang mirip dengan *instamatic* dan *polaroid* milik kodak.

c) *Tweet*

Jejaring sosial oleh Jack Dorsey ini sangatlah unik sekali. Salah satu hal unik ini ialah tentang pengikut (*follower*) dan mengikuti (*following*). *Tweet* merupakan media sosial yang termasuk dalam kategori *microblog* atau blog pendek. Pesan status hanya boleh berisi hingga 60 karakter.

d) *WhatsApp*

Aplikasi ini memungkinkan anda untuk mengobrol langsung dengan orang-orang yang nomornya tercantum di kontak telepon. Pengirim suara didukung dengan sangat baik, dan pilihan emoji beragam serta dapat mengirim file dokumen, mengirim lokasi, video, foto, dan bahkan musik dari aplikasi *whatsapp* ini.

e) *YouTube*

YouTube adalah situs *web* yang memungkinkan pengguna untuk menyimpan, melihat, dan berbagi sebuah video. *YouTube* ialah tempat yang bagus untuk berbagi video dari seluruh dunia, termasuk video pendek, tutorial, vlog, film pendek, trailer film, musik, pendidikan, animasi, hiburan, berita, TV, dan semua jenis informasi menarik.

2) Aplikasi *Browser*a) *UC Browser*

UC Browser ini menawarkan akselerasi kolonisasi yang sangat cepat, mekanisme penelusuran siap pakai untuk mempercepat penjelajahan dan melindungi dari penipuan dan unduhan berbahaya.

b) *Google*

Google adalah mesin pencari yang paling banyak digunakan oleh pengguna internet. *Google* pertama kali diluncurkan pada tahun 1997, tetapi mesin ini tidak terlalu menarik bagi pengguna internet. Namun, *Google* telah tertinggal di belakang persaingan dan sekarang menjadi mesin pencari nomor satu di dunia. Fitur yang ditawarkan sangat beragam seperti jelajahi situs *web*, gambar, video, tempat, blog, dll.

c) *Yahoo!*

Yahoo! Ini adalah salah satu mesin pencari terbesar di samping *google*. Aplikasi ini akan membantu pengguna internet yang ingin mencari konten di dunia maya seperti *google*.

d. **Dampak positif dan negatif penggunaan *gadget***

Gadget mungkin terlihat kecil dan sederhana, tetapi sangat penting untuk tumbuh kembang anak, terutama jika mereka sering menggunakan *gadget*. Beberapa dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak adalah:³⁷

1) Menambah wawasan

Gadget berteknologi tinggi memudahkan dan mempercepat anak mendapatkan informasi tentang tugas sekolahnya. Ada banyak *website* dan aplikasi *gadget* yang memudahkan anak-anak mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

2) Memperluas jaringan pertemanan

Gadget dapat memperluas pertemanan dan jaringan persahabatan di luar batas lingkungan tempat tinggal kita. Dengan memanfaatkan jaringan media sosial yang

³⁷ Nurul Novitasari, "Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak", *Al Hikmah: Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*: STAI Al-Hikmah, Tuban, Vol. 3. No. 2 (2019): 170.

ada, dapat memiliki ratusan atau bahkan ribuan teman di daerah yang sulit dijangkau.

- 3) Memudahkan komunikasi
Gadget ialah salah satu alat komunikasi tercanggih dan merupakan salah satu alat komunikasi yang paling maju secara teknologi. *Gadget* memungkinkan orang untuk terhubung dengan komunitas kelas dunia.
- 4) Melatih kreativitas anak
 Kemajuan teknologi telah melahirkan berbagai macam permainan yang kreatif dan menantang. Banyak anak-anak yang termasuk dalam kategori ADHD mendapat manfaat dari permainan ini karena tingkat kreativitas dan tantangannya yang tinggi.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kita perlu cerdas dalam menggunakan *gadget* karena saat menggunakan *gadget* perlu diketahui waktu dan tidak berlebihan dalam menggunakannya, karena justru dapat berdampak buruk bagi kesehatan. Dampak negatif dari penggunaan *gadget* ialah:

- 1) Kurang konsentrasi saat belajar (selama belajar, anak kehilangan fokus dan hanya mengingat *gadget*. Contohnya, ketika anak belajar *game* dengan *gadget* seperti karakter dalam *game*).
- 2) Malas membaca dan menulis, (hal ini disebabkan penggunaan *gadget*, misalnya ketika anak membuka video di aplikasi *Youtube* dia cenderung melihat gambar dan tidak menulis apa yang dia cari).
- 3) Keterampilan sosial menurun, (misalnya anak tidak bermain dengan teman, tidak peduli dengan lingkungan sekitar).
- 4) Kecanduan, (anak menjadi ketergantungan pada *gadget* karena sudah menjadi kebutuhan).
- 5) Dapat menyebabkan gangguan kesehatan, (ternyata karena paparan radiasi pada perangkat menyebabkan gangguan kesehatan dan juga dapat mempengaruhi kesehatan mata anak).
- 6) Gangguan perkembangan kognitif anak usia dini, (perkembangan kognitif atau psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu belajar, memperhatikan, mengamati, membayangkan, mengevaluasi, dan berpikir tentang lingkungannya akan menjadi terganggu)
- 7) Buang-buang waktu. Anak-anak sering lupa berapa banyak waktu yang mereka habiskan untuk bermain

dengan perangkat mereka. Mereka mungkin menghabiskan waktu ini untuk kegiatan yang dapat mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan mereka, tetapi mereka membuang waktu untuk kegiatan yang kurang penting bagi mereka.

- 8) Menjadi orang yang tertutup. Orang yang terobsesi dengan *gadget* maka mereka akan kecanduan dan akan menghabiskan banyak waktu bermain dengan *gadget* nya. Kecanduan *gadget* dapat memengaruhi keintiman dengan orang lain, lingkungan, dan teman sebaya. Faktor tersebut membuat anak menjadi orang yang tertutup.
- 9) Menekan kemampuan berbicara, (anak yang terbiasa menggunakan perangkat cenderung diam, sering menirukan kata-kata yang didengarnya dan diam-diam menghindari berkomunikasi dengan teman dan orang lain).
- 10) Ancaman *Cyberbullying*. *Cyberbullying* adalah peristiwa di mana seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau ponsel. Mengakses media sosial melalui internet dapat meningkatkan tingkat *cyberbullying*.³⁸

e. Pengaruh *gadget* pada anak

Penggunaan *gadget* pada anak-anak dapat mempengaruhi perilaku seperti.³⁹

1) Perilaku emosional

Anak-anak dianggap kecanduan jika mereka bermain lebih dari dua jam sehari dan jika mereka marah, berteriak berlebihan, atau mengamuk saat perangkat mereka diambil. Ketika anak-anak menjadi kecanduan *gadget* mereka hanya memperhatikan dunia maya, dan mereka menjadi emosional ketika mereka jauh dari *gadget* mereka. Dengan demikian, salah satu bentuk dampak negatifnya terhadap anak dari penggunaan *gadget* secara berlebihan adalah perilaku emosional yang tidak terkendali terhadap *gadget*. Emosi ini membuat

³⁸ Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*, (Google Books, 2014), 16.

³⁹ Erima Oneto dan Yosep Sugiarto, *Antigaptek Internet*, (Jakarta: Kawan Pustaka, 2009), 14.

anak-anak memprioritaskan perangkat mereka dan mengesampingkan pembelajaran.

2) Perilaku sosial

Dampak yang paling nyata dari *gadget* pada anak-anak adalah kemunduran keterampilan sosial. Anak yang terlalu asyik bermain *gadget* tidak memahami etika sosial karena tidak peduli dengan lingkungannya. Selain itu, kunjungan berlebihan ke situs *web* nya secara *online* dapat membuat anak-anak percaya bahwa mereka dapat berteman melalui Internet dan melupakan teman di bidang ini. *Game* memang menyenangkan bagi kebanyakan anak, tapi tidak bagi anak-anak yang bermain dengan *gadget*.

3) Perilaku kekerasan atau agresif

“Beberapa ahli percaya bahwa tayangan drama kriminal berdampak negatif pada kepribadian anak-anak. Karena mereka adalah peniru, dan semua yang mereka lihat ditiru, baik atau buruk. Ini akan mendorong anak-anak untuk melakukan kejahatan serupa”.⁴⁰

Anak-anak yang melakukan kekerasan secara tidak sadar mengubah perilaku mereka dari waktu ke waktu, dari tantrum (suka berteriak) hingga kecenderungan yang kurang bersosialisasi hingga kebiasaan kekerasan ringan karena konten yang mereka lihat. Kalau terus berlanjut, ini bisa menjadi kepribadian dalam diri anak-anak. Pada tingkat ini, mungkin kepribadian anak ketika perilaku pasif aktivitas fisik terjadi ketika menggunakan *gadget*, sedangkan perilaku agresif yang memicu perilaku sosial sebenarnya agresif menunjukkan gejala kekerasan.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dikerjakan oleh peneliti bukanlah penelitian yang pertama, tapi beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya mengenai peran bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget*. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mu'allimah mahasiswi IAIN Surakarta dengan judul skripsi *“Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah*

⁴⁰ Muhammad Farmawi, *Bagaimana Memanfaatkan Waktu Anak*, (Jakarta: Gema Insani Press, 2001), 31.

- Di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020*". Tujuan dalam penelitian ini adalah dapat ditemukannya strategi orang tua dalam membimbing anak dalam penggunaan *gadget*.⁴¹
- a) Persamaan: penelitian yang dilakukan oleh Mu'allimah mempunyai persamaan dengan yang dikerjakan oleh peneliti yaitu keduanya mengulas tentang bagaimana peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak.
 - b) Perbedaan: metode penelitian yang digunakan berbeda dan peneliti lebih memfokuskan pada peran bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar (SD) umur 6-12 tahun di Desa Logede Kec Sumber Kab Rembang.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pratama mahasiswa UIN Raden Intan Lampung yang berjudul "*Peran Orangtua Dalam Mengawasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)*". Dalam penelitian tersebut meneliti bagaimana peran orang tua dalam mengawasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini di Perumahan Griya Abdi Negara.⁴²
- a) Persamaan: penelitian yang dilakukan oleh Aditya Pratama mempunyai persamaan dengan yang dikerjakan oleh peneliti yaitu keduanya mengulas tentang bagaimana peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak.
 - b) Perbedaan: metode penelitian yang digunakan berbeda dan peneliti lebih memfokuskan pada bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar (SD) umur 6-12 tahun.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwiedha Mahera mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang berjudul "*Peran Orang Tua Tunggal Terhadap Penggunaan Gadget pada Anak*". Dalam penelitian tersebut meneliti tentang peran orang tua tunggal mengatur waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak.⁴³

⁴¹ Mu'allimah, "Peran Otang Tua dalam Mendampingi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Prasekolah di Desa Sanggrahan, Grogol, Sukoharjo Tahun 2020", (Skripsi, IAIN Surakarta, Surakarta, 2020)

⁴² Aditya Pratama, "Peran Orangtua dalam Mengawasi Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di Perumahan Griya Abdi Negara Kelurahan Sukabumi Bandar Lampung)", (Skripsi UIN Raden Intan Lampung, 2020).

⁴³ Dwiedha Mahera, "Peran Orang Tua Tunggal terhadap Penggunaan *Gadget* pada Anak (Studi di Dusun Blaburan Kelurahan Bligo Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang)", (Skripsi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2018).

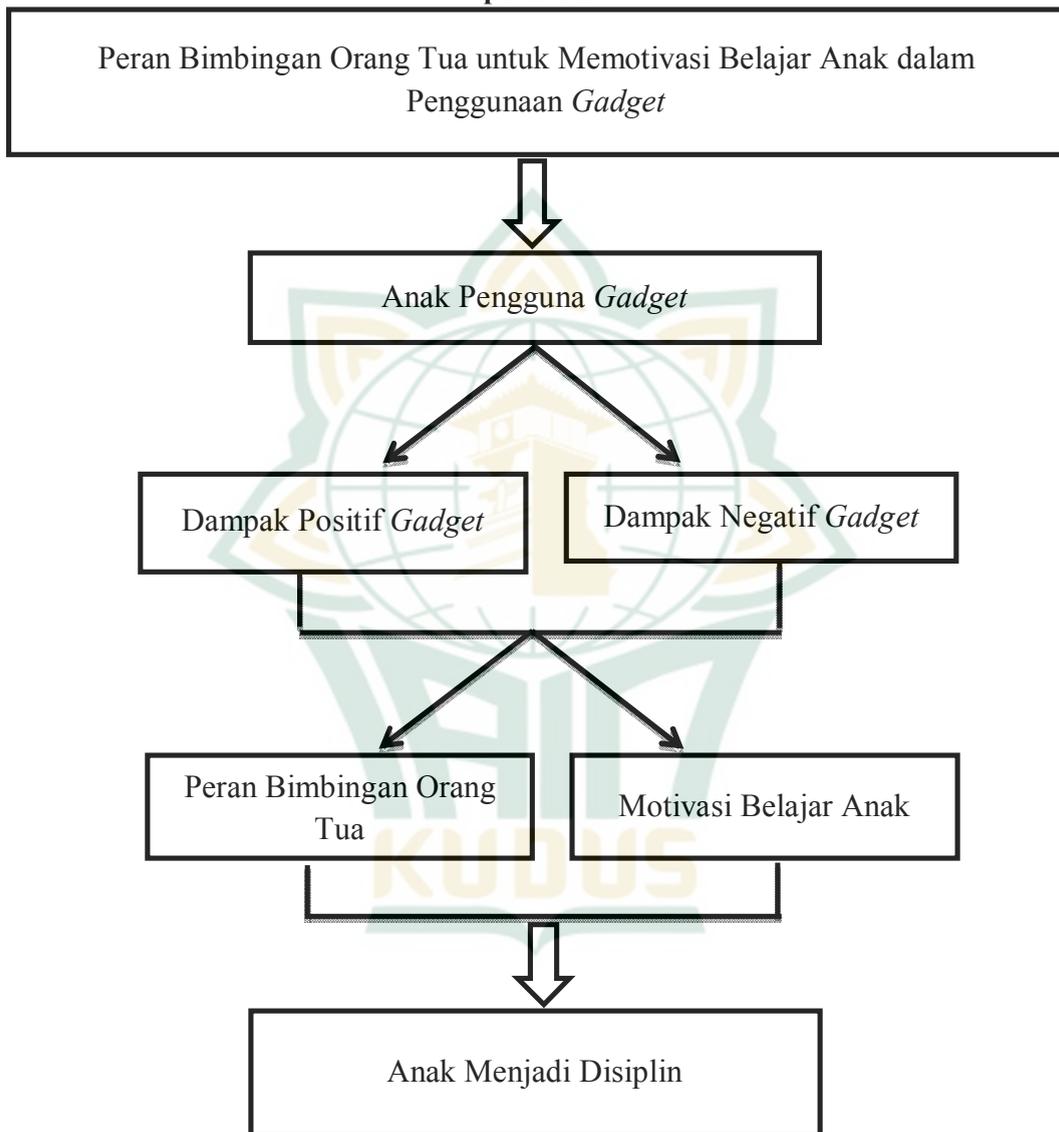
- a) Persamaan: penelitian yang dilakukan oleh Dwiedha Mahera mempunyai persamaan dengan yang dikerjakan oleh peneliti yaitu keduanya mengulas tentang bagaimana peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak.
 - b) Perbedaan: metode penelitian yang digunakan dan peneliti lebih memfokuskan pada bimbingan orang tua untuk memotivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar umur 6-12 tahun.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Tesa Alia yang berjudul “*Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam penggunaan Teknologi Digital*”. Dalam penelitian tersebut meneliti bagaimana pendampingan yang dilakukan oleh orang tua di era *digital* bagi anak usia dini.⁴⁴
- a) Persamaan: penelitian yang dilakukan oleh Tesa Alia mempunyai persamaan dengan yang dikerjakan oleh peneliti yaitu keduanya mengulas tentang bagaimana peran orang tua dalam mendampingi penggunaan *gadget* pada anak.
 - b) Perbedaan: metode penelitian yang digunakan berbeda dan tempat yang dilakukan berbeda dan peneliti lebih memfokuskan pada motivasi belajar anak dalam penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar (SD) umur 6-12 tahun.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu bentuk desain pemikiran yang dapat membantu mendeskripsikan hubungan antara banyak faktor yang ditelaah sebagai masalah utama. Cara berpikir sistematis dibutuhkan untuk menjelaskan masalah yang sedang diteliti. Untuk memudahkan pemahaman dalam penelitian ini, peneliti menetapkan kerangka berpikir sebagai berikut:

⁴⁴ Tesa Alia dkk, “Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital”, *Jurnal A Journal of Language, Literature, Culture, and Education Polyglot*, No. 1 (2018).

Gambar 2.1.
Kerangka berpikir yang dibuat oleh peneliti untuk mempermudah penelitian



Rujukan yang digunakan peneliti berkaitan dengan peran bimbingan orang tua dalam memotivasi anak belajar menggunakan perangkat yaitu anak di Desa Logede Kecamatan Sumber Kabupaten Rembang. Penelitian ini berfokus pada anak pengguna *gadget* dan

seberapa sering anak menggunakan *gadget* sehingga akan memberikan dampak atau pengaruh dalam proses pembelajarannya. Di mana yang dapat kita ketahui bahwa pemakaian *gadget* yang terlalu berlebihan dapat menimbulkan efek buruk seperti keterlambatan kognitif, penurunan kemampuan pada anak, dan penyakit lain yang disebabkan oleh anak yang tidak aktif. Walaupun disisi lain *gadget* juga berdampak positif seperti meningkatkan imajinasi bagi anak, tetapi jika anak menyalahgunakannya maka akan berdampak negatif.

Oleh karena itu, keterlibatan orang tua dalam penggunaan *gadget* anak dalam manajemen waktu sangat penting dan harus menjadi perhatian besar bagi orang tua. Orang tua harus menyadari bahwa alat komunikasi yang sangat kompleks ini memiliki efek positif dan negatif pada penggunaan *gadget* untuk anak-anak mereka. Anak-anak perlu mengetahui batasan dan waktu yang mereka butuhkan untuk bersantai dan menjalani hidup dengan serius.

Keluarga, terutama orang tua memiliki tanggung jawab untuk membimbing anak-anak mereka ke arah yang benar dan menjauhkan mereka dari segala bentuk penyimpangan. Ayah dan ibu diketahui berperan dalam semua aspek perkembangan anak, termasuk peran mereka dalam penggunaan *gadget* untuk anak usia sekolah (usia 6 hingga 12 tahun) di Desa Logede. Orang tua juga memberikan kesempatan belajar dan mengajar yang baik bagi anak-anak mereka, yang dapat mereka lakukan dalam banyak cara dengan menyediakan fasilitas belajar yang baik, mengawasi anak-anak mereka dan membantu mereka mengatasi kesulitan belajar mereka. Hal ini juga berfungsi untuk memberikan bimbingan dan memberikan semangat. Selain itu dengan mendukung proses pembelajaran juga menjalin komunikasi yang baik antara orang tua dan anak.

Orang tua diharapkan dapat menginspirasi dan mendukung pembelajaran anaknya agar merasa senang dan mendapatkan nilai yang baik. Jika orang tua tidak termotivasi, anak tidak akan belajar dengan giat. Selain itu, anak-anak merasa kesepian dan tidak diawasi tanpa dukungan dan dorongan terus-menerus dari orang tua mereka. Dari sini, kita dapat menyimpulkan bahwa orang tua memainkan peran motivasi penting dalam meningkatkan kemauan anak untuk belajar. Dalam rangka meningkatkan minat belajar anak perlu lebih ditingkatkan lagi minat belajarnya dalam proses pembelajaran. Artinya dengan membimbing, mengarahkan, dan menyemangati supaya kehidupan anak lebih terarah, disiplin, dan bebas dari pengaruh negatif teknologi yang mungkin akan terjadi.