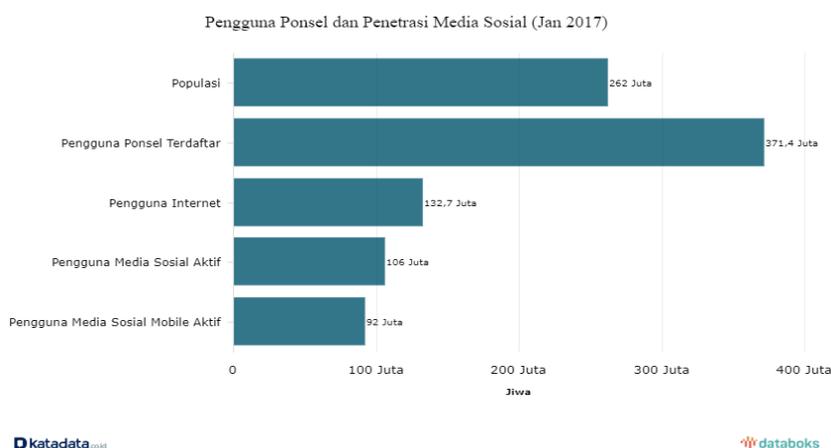


BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan informasi di dunia mengalami kemajuan yang sangat pesat seiring dengan berkembangnya zaman. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fiturnya, serta selalu melahirkan teknologi-teknologi baru dari hari ke hari. Teknologi yang paling populer saat ini salah satunya adalah *gadget*, atau dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikenal dengan sebutan gawai. *Gadget* merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya teknologi dan informasi pada zaman sekarang. Menurut Wijanarko dkk (2016) *gadget* adalah suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya. *Gadget* memiliki beberapa jenis, seperti *smartphone*, *tablet*, *camera*, *laptop*. Di Indonesia telpon seluler yang digunakan berjumlah atau yang terdaftar sejumlah 371,4 juta atau mencapai 142% dari populasi, berikut grafik penggunaan telpon seluler di Indonesia pada Januari 2017 yang dilansir dari *databoks* (diakses pada tanggal 1 februari 2020) :



Gambar 1 : Grafik Pengguna Ponsel dan Penetrasi Media Sosial

Berdasarkan grafis tersebut pengguna telepon seluler (ponsel) di tanah air mencapai 371,4 juta pengguna atau 142% dari total populasi sebanyak 262 juta jiwa. Artinya, rata-rata setiap penduduk memakai 1,4 telepon seluler karena satu orang terkadang menggunakan 2-3 kartu telepon seluler. Sementara kaum urban Indonesia mencapai 55% dari total populasi. Berdasarkan data wearesocial.sg, pengguna internet di Indonesia mencapai 132,7 juta dengan penetrasi sekitar 51% dari populasi. Untuk pengguna media sosial aktif mencapai 106 juta dengan penetrasi sekitar 40%, dan pengguna media sosial mobile aktif mencapai 92 juta atau sekitar 35% dari populasi. Dibandingkan dengan posisi Januari 2016, pengguna ponsel Indonesia meningkat 14%. Sementara untuk penetrasi pengguna media sosial aktif meningkat 34%, dan penetrasi pengguna media sosial mobile aktif bertambah 39%.

Gadget dapat digunakan oleh semua kalangan, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. Tentunya dengan berkembangnya teknologi informasi, hal ini sangat mempengaruhi kehidupan manusia dari segi pola pikir maupun perilaku. *Gadget* pada dasarnya dapat digunakan oleh orang-orang yang memiliki kepentingan, seperti untuk bekerja, bisnis dan hal-hal untuk keperluan sekolah. Namun kini faktanya, *gadget* tidak hanya berada dikalangan orang dewasa yang membutuhkan, namun juga berada pada genggamannya anak-anak. Bahkan zaman sekarang sejak kecil anak-anak sudah bisa mendapatkan ponsel canggih dari orang tua.

Fakta yang terjadi di masa ini orang tua cenderung memberikan gadget sebagai alat untuk mendidik anak yang terutama masih dikategorikan sebagai anak-anak dengan harapan anak akan duduk diam dan tidak rewel. Terutama orang tua jaman sekarang yang sibuk bekerja telah rela memberikan *gadget* pada

anakanya sebagai sarana komunikasi sekaligus sarana bermain untuk anak, sehingga pada kenyataannya anak menjadi asyik bermain aplikasi dalam *gadget* setiap hari bahkan selama 2 sampai 3 jam sehari atau bahkan lebih dari 3 jam bagi orang tua yang sibuk bekerja.

Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negatifnya masing-masing. Jika terlalu berlebihan dalam menggunakan *gadget* juga dapat membawa berbagai penyakit pada tubuh manusia, seperti mata menjadi mudah lelah dan merah, sakit kepala, jari-jari tangan terasa pegal dan lain sebagainya. Melihat untung dan ruginya mengenalkan *gadget* pada anak, pada akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orang tua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *gadget*. Karena itu kepada semua orangtua perlu diingatkan peran penting mereka dalam pemanfaatan *gadget* pada anak. Orang tua perlu menerapkan sejumlah aturan kepada anak-anaknya dalam menggunakan *gadget* sehari-hari. Untuk bisa memanfaatkan *gadget* dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa memahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada *gadget*. Tanpa adanya pendampingan dari orang tua penggunaan *gadget* biasanya justru akan melenceng dari apa yang orang tua ajarkan dan harapkan.

Mendidik anak dalam Islam juga merupakan kewajiban untuk seorang muslim yang didasarkan dari petunjuk Allah SWT yaitu Al-Qur'an, karena anak merupakan amanah yang telah diberikan Allah SWT kepada orang tua yang harus dipertanggung jawabkan. Dalam Al-Qur'an tidak hanya membahas tentang kewajiban anak kepada orang tua tetapi juga membahas tentang kewajiban orang tua kepada anaknya. Pernyataan tersebut terdapat dalam surah At-Tahrim, ayat 6 sebagai berikut :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ﴿١٠٦﴾

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

Konsep dalam mendidik anak didalam Islam sudah terhitung sejak didalam kandungan. Orang tua harus mampu menerapkan pendidikan yang memiliki prinsip agar anak dapat menjalankan kehidupan yang positif serta dapat menjalankan ajaran agama Islam dengan baik. Orang tua yang sadar akan pentingnya pendidikan di dalam rumah, dapat memberikan pengaruh yang positif bagi anak terhadap berlangsungnya pendidikan di sekolah sehingga anak memiliki semangat yang lebih besar dalam melaksanakan pendidikan di sekolah dibandingkan dengan orang tua yang tidak sadar akan pentingnya pendidikan di dalam rumah, maka hal itu akan menghambat berlangsungnya pendidikan anak di sekolah dan anak merasa tidak peduli akan pentingnya pendidikan. Orang tua yang tidak sadar akan pentingnya pendidikan di dalam rumah biasanya orang tua yang beranggapan bahwa pendidikan merupakan hanya urusan guru di sekolah saja, jadi hanya guru yang bertanggung jawab atas proses pendidikan anak dan orang tua melimpahkan tanggung jawab penuh dalam mendidik anak kepada para guru disekolah atau pendidik formal.

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mencari tahu bagaimana pola asuh yang diterapkan orang tua dalam pengontrolan *gadget* di SDIT Taruna Al-Qur'an. Peneliti memilih lokasi tersebut karena guru-guru di SDIT Taruna Al-Qur'an mengajak orang tua untuk sama-sama melakukan

pengontrolan penggunaan *gadget* baik dirumah maupun disekolah agar anak-anak tidak kecanduan terhadap penggunaan *gadget*, dengan adanya hal tersebut peneliti ingin mengetahui pola asuh seperti apa yang diterapkan oleh orang tua. Sekolah tersebut memiliki 12 kelas yaitu terdiri dari kelas 1 hingga kelas 6 SD, yang masing-masing memiliki 1 kelas untuk putri dan 1 kelas untuk putra. Subjek penelitian ini adalah orang tua dari siswa kelas 2 Putra, yang menurut rekomendasi Kepala Sekolah dan hasil observasi kelas 2 Putra banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* dirumah. Berdasarkan hasil observasi 5 dari 24 anak mengaku sering menggunakan *gadget* baik untuk belajar ataupun untuk bermain *game*. Anak-anak kelas 2 SD berusia sekitar 7-8 tahun, yang dimana masih dalam tahap perkembangan serta sudah mulai mengenal *gadget*.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pola asuh orang tua dalam pengontrolan *gadget* pada anak di SD Islam Terpadu Taruna Al-Qur'an ?
2. Apa dampak yang dihasilkan dari pola asuh yang diterapkan orang tua dalam pengontrolan *gadget* pada anak di SD Islam Terpadu Al-Qur'an ?
3. Apa faktor penghambat dan pendukung dalam pengontrolan *gadget* pada anak di SD Islam Terpadu Taruna Al-Qur'an ?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan pola asuh orang tua dalam pengontrolan *gadget* pada anak di SD Islam Taruna Taruna Al-Qur'an.
2. Mengetahui dampak yang dihasilkan dari pola asuh yang diterapkan orang tua dalam pengontrolan penggunaan *gadget* pada anak di SD Islam Taruna Al-Qur'an.

3. Mengetahui faktor penghambat dan pendukung dalam pengontrolan *gadget* pada anak di SD Islam Terpadu Taruna Al-Qur'an.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritik :

Penelitian ini secara teoretis diharapkan memiliki kontribusi untuk meningkatkan pengawasan orang tua terhadap pengontrolan *gadget* pada anak. Memahami pentingnya pola asuh dalam mendidik anak, supaya anak tumbuh sesuai harapan.

2. Manfaat Praktis :

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi penulis dan orang tua untuk pemahaman terkait pola asuh orang tua pada pengontrolan anak pengguna *gadget*. Dan juga diharapkan memiliki kagunaan bagi orang tua, untuk lebih mengetahui dan meningkatkan cara mendidik anak yang baik dan benar, serta bisa menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dapat dijadikan acuan bagi masyarakat bahwa dengan pola asuh yang baik dan benar dari orang tua, maka anak akan menjadi panutan dan mendorong terjadinya inovasi dalam masyarakat sehingga meningkatkan kualitas kepribadian anak.

E. Sistematika Penulisan

Isi dalam penyusunan karya ilmiah (skripsi) dibagi menjadi lima bab diuraikan dalam bentuk sub-sub bab. Berikut adalah penjelasan isi dari karya ilmiah (skripsi) :

1. Pada Bab I : Pendahuluan terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan dalam penelitian.

2. Pada Bab II : Tinjauan Pustaka terdiri dari tinjauan pustaka dan kerangka teori, yang berisi tentang penelitian terdahulu yang relevan dengan karya ilmiah yang akan disusun dan teori-teori yang membahas tentang pola asuh, *gadget* dan anak.
3. Pada Bab III : Metode Penelitian terdiri dari pendekatan penelitian, operasionalisasi konsep, lokasi dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, kredibilitas penelitian dan analisis data.
4. Pada Bab IV : Hasil dan Pembahasan yaitu menjelaskan tentang hasil yang telah didapatkan sesuai data. Menjelaskan tentang gambaran umum dari lokasi penelitian, bentuk pola asuh yang digunakan serta faktor penghambat dan pendukung dalam pengontrolan *gadget* pada anak.
5. Pada Bab V : Simpulan yaitu yang berisi tentang hasil akhir dari karya ilmiah (skripsi) dan saran.