BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan teknologi terus menjadi tumbuh dengan pesat cocok berkembangnya era. Teknologi timbul dalam bermacam berbagai tipe serta fitur teknologi senantiasa baru dari hari ke hari. Kebutuhan teknologi ialah salah satu kebutuhan berarti dikala ini. Perihal ini diakibatkan sebab teknologi diperlukan buat keperluan banyak perihal. Teknologi sangat gampang didapatkan sebab ada dengan gampang, murah, serta bisa disesuaikan dengan kebutuhan serta kantong ekonomi penggunanya (Witarsa, dkk 2018). Banyak teknologi canggih yang sudah diciptakan, misalnya *gadget*. Kemajuan teknologi membuat pergantian yang begitu besar dalam kehidupan manusia di bermacam bidang serta membagikan pengaruh yang begitu besar pada tingkat kehidupan sosial (Anggraeni dan Hendrizal, 2018). *Gadget* adalah suatu alat elektronik yang memiliki berbagai layanan fitur dan aplikasi yang menyajikan teknologi terbaru yang membantu hidup manusia menjadi lebih praktis dan memiliki fungsi khusus (Subarkah,2019).

Gadget tersebut membagikan dampak positif serta dampak negatif. Dampak positif *gadget* adalah menaikkan pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, melatih kreativitas anak (Subarkah, 2019). Dibalik dampak positif nyatanya *gadget* membagikan dampak negatif. Dampak negatif *gadget* adalah mengusik kesehatan, bisa mengusik pekembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, bisa pengaruhi sikap anak (Subarkah, 2019).

Surya (2018) melaporkan kalau Kementrian Pemberdayaan Wanita serta Proteksi Anak (PPPA) mengarahkan pemakaian *gadget*merupakan hak. Tetapi, umur sempurna anak bisa mengakses *gadget* dikala tiba usia 13 tahun. Tetapi pada kenyataannya anak di Rw 02 Desa Mlekang dibawah umur 13 tahun sudah menggunakan *gadget*. Kebanyakan anak menggunakan *gadget* untuk bermain

games, membuka sosial media dan belajar online karena pada saat ini dilakukan belajar secara daring dikarenakan pandemi corona.

Masa anak-anak kedua, ialah usia 6-12 tahun, diketahui pula bagaikan masa sekolah (Solihat dan Riansi, 2018).Pada penelitian ini peneliti memakai anak usia 10 tahun disebabkan anak mempunyai rasa mau ketahui dalam proses perkembangan serta pertumbuhannya, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi, serta anak sudah sanggup menerima pembelajaran resmi, meresap bermacam perihal yang terdapat di lingkungannya serta anak telah bisa mereaksi rangsangan intelektual, ataupun melakukan tugas-tugas belajar yang menuntut keahlian kognitif.

Dalam memakai *gadget*, siswa sepatutnya di damping oleh orang tua. Sebab siswa terkadang salah dalam memakai teknologi tesebut (Mubasiroh (dalam Rozalia, 2017)). Pengasuhan yang pas dari orang tua dikala anak memakai *gadget* sangatlah berarti diberikan kepada anak, sebab anak masih sangat muda serta belum memliki pengalaman buat membimbing perkembangannya sendiri kearah kematangan. Arahan dan bimbingan orang tua jadi kunci kebehasilan buat bisa membentuk karakter yang mandiri serta kompeten secara sosial (Viandari dan Susilawati, 2019).

Pola asuh ialah proses interaksi antara anak dengan orang tua dalam pendidikan serta pembelajaran yang nantinya sangat berguna untuk aspek perkembangan serta pertumbuhan anak (Habibi, 2018:82). Dalam pola pengasuhan sendiri ada banyak aspek yang pengaruhi dan melatarbelakangi orang tua dalam mempratikkan pola pengasuhan terhadap anaknya (wilis (dalam Herlina, 2018)).

Wilis (dalam Herlina, 2018) menyatakan kalau faktor-faktor yang pengaruhi pola asuh merupakan. (1) latar baik pengasuhan orang tuaartinya merupakan orang tua belajar dari cara pola pengasuhan yang sempat didapat dari orang tua mereka sendiri, (2) tingkat pembelajaran orang tua artinya merupakan orang tua yang mempunyai tingkatan pembelajaran besar berbeda pola pengasuhannya dengan orang tua yang cuma mempunyai tingkatan pembelajaran rendah. (3) status ekonomi dan pekerjaan orang tua

artinya merupakan orang tua yang padat jadwal urusan pekerjaan terkadang jadi kurang mencermati kondisi kanak-kanaknya. Kondisi ini menyebabkan guna jadi "orang tua" diserahkan kepada pembantu, yang pada kesimpulannya pola pengasuhan yang diterapkan sesuai dengan pengasuhan yang diterapkan oleh pembantu.Oleh sebab itu, sesuatu sistem pola asuh sangat dipengaruhi oleh sebagian faktor, baik itu membentuk pola asuh otoriter, permisif, demokratis, serta penelantaran.

Menurut Baumrind (dalam Santrock, 2002:257-258) terdapat empat berbagai wujud pola asuh ialah otoriter, demokratif, Permisif serta Penelantaran. Pola asuh otoriter merupakan pola asuh orang tua yang lebih mengutamakan membentuk karakter anak dengan metode menetapkan standar absolut wajib dituruti, umumnya dibarengi dengan ancaman-ancaman. Sebaliknya pola asuh demokratis merupakan pola asuh orang tua yang mempratikkan pelakuan kepada anak dalam rangka membentuk karakter anak dengan metode memprioitaskan kepentingan anak yang berlagak rasional (pemikiran-pemikiran). Pola asuh permisif merupakan pola asuh orang tua pada anak dalam rangka membentuk karakter anak dengan metode membagikan pengawasan yang sangat longgar dan membagikan peluang pada anaknya buat melaksanakan suatu tanpa pengawasan yang lumayan darinya. Pola asuh penelantaran merupakan gaya dimana orang tua sangat tidak ikut serta dalam kehidupan anak. Anak yang mempuyai orangtua yang mengabaikan merasa bahwa aspek lain kehidupan orang tua lebih berarti dari pada diri mereka. Kanak-kanak ini cenderung tidak mempunyai pengendalian diri yang kurang baik serta tidak mandiri. Mereka kerap kali memiliki harga diri yang rendah, tidak dewasa serta cenderung terasing dari keluarga. Dalam masaanak muda, mereka bisa menampilkan perilaku membolos serta bandel.

Berdasarkan analisis kebutuhan pada tanggal 16 Agustus 2020 di Rw 02 Desa Mlekang Kecamatan Gajah Kabupaten Demak menunjukkan hasil wawancara dengan ketua Rw 02 Desa Mlekang data orang tua anak usia 10 tahun rata-rata adalah berprofesi sebagai pedagang, petani dan buruh pabrik hal ini akan menjadi bahan penelitian bagaimana bentuk pengasuhan dilihat dari background keluarga yang berbeda dan orang tua anak yang berjumlah 10 dan anak usia 10

tahun yang berjumlah 10 yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan (Lampiran 2B, halaman 46). Hasil analisis kebutuhan dari orang tua DAF yang benama SY menunjukkan bahwa orang tua sibuk dengan aktifitas yang dilakukan ketika dirumah karena SY pagi sampai sore bekerja, berprofesi sebagai buruh pabrik akibatnya orang tua membebaskan anaknya menggunakan *gadget*, anak tidak mendapat pendampingan dari orang tua ketika anak menggunakan *gadget*, dan orang tua tidak memberitahu dampak positif dan negatif menggunakan *gadget* (Lampiran 9C).

Penelitian ini penting karena untuk menganalisis bentuk pola asuh yang diterapkan orang tua kepada anak di Rw 02 Desa Mlekang dan menganalisis peran pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* di Rw 02 Desa Mlekang. Sehingga dengan ini akan dilakukan sebuah penelitian yang berjudul "Peran Pola Asuh Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 10 Tahun di Rw 02 Desa Mlekang".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada anak usia 10 tahundi Rw 02 Desa Mlekang?
2. Bagaimana peran pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia 10 tahun di Rw 02 Desa Mlekang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Menganalisis bentuk pola asuh yang diterapkan oleh orang tua kepada anak usia 10 tahun di Rw 02 Desa Mlekang.
2. Menganalisis peran pola asuh orang tua terhadap penggunaan *gadget* anak usia 10 tahun di Rw 02 Desa Mlekang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terdiri dari manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menguji ada tidaknya pengaruh pola asuh orang tua dalam penggunaan gadget anak usia 10 tahun.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi Anak Sekolah Dasar

Dari penelitian ini diharapkan anak dapat menggunakan *gadget* dengan baik ataupun positif sehingga dikehidupan sehari-harinya sesuai dengan kondisi masyarakat sekitarnya.

1.4.2.2 Bagi Orang Tua Anak

Dari penelitian ini dijadikan rujukan orang tua anak dalam memberikan pengasuhan terhadap anaknya. Sehingga dalam memberikan pengasuhan orang tua tersebut bisa mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan *gadget*.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Dari penelitian ini dapat bemanfaat bagi sekolah dalam hal karakter peserta didik yang baik. Tekait dengan penggunaan *gadget* yang baik ataupun positif bisa meningkatkan mutu dan kualitas sekolah sehingga penelitian ini bisa memberikan manfaat yang tepat guna.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Bagi peneliti adanya penelitian ini dapat menambah wawasan, pengalaman, dan bisa dijadikan sebagai tugas akhir perkuliahan dan refrensi bagi peneliti.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif subjek penelitian ini merupakan orang tua anak usia 10 tahun di Rw 02 Desa Mlekang Kecamatan Gajah Kabupaten Demak. Ruang lingkup penelitian ini merupakan sebagai berikut:

1. Tempat pelaksanaan penelitian kualitatif ini yaitu di Desa Mlekang di Rw 02.

2. Subjek penelitian merupakan orang tua anak yang berjumlah 10.
3. Objek penelitian merupakan anak usia 10 tahun yang berjumlah 10 yang terdiri dari 4 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan penjabaran ataupun uraian dari setiap variabel yang diukur dalam penelitian. Berkaitan dengan judul penelitian ini merupakan "Peran Pola Asuh Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 10 Tahundi Rw 02 Desa Mlekang". Maka definisi di dalamnya akan diuraikan, berikut uraiannya.

1.6.1 Pola Asuh

Pola asuh merupakan perilaku orang tua dalam mengurus, membimbing, mendidik anak yang nantinya bergunauntuk aspek perkembangan srta pertumbuhan anak. Adapun jenis-jenis pola asuh yaitu otoriter, demokratif, permisif dan penelantaran. Faktor-faktor yang pengaruhi pola asuh bisa diuraikan sebagai berikut: pendidikan orang tua, lingkungan, budaya, latar balik, pengasuhan orang tua, status ekonomi, pekerjaan orang tua.

1.6.2 *Gadget*

Bahwa *gadget* merupakan alat elektronik yang digunakan buat berbicarayang memudahkan pekerjaan serta sanggup mengelola bermacam tipe data. *Gadget* memberikan dampak positif dan dampak negarif. Dampak positif *gadget* adalah menaikkan pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, memudahkan komunikasi, melatih kreativitas anak.

Dibalik dampak positif ternyata *gadget* memberikan dampak negatif. Dampak negarif *gadget* adalah mengusik kesehatan, bisa mengusik pekembangan anak, rawan terhadap tindak kejahatan, bisa pengaruhi sikap anak.

1.6.3 Anak Usia 10 Tahun

Anak usia 10 tahunmerupakan anak memiliki rasa ingin tahu dalam proses perkembangan dan pertumbuhannya, baik dari segi fisik, kognitif, sosial, emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi, dan anak telah mampu menerima

pendidikan formal, menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya dan anak sudah dapat mereaksi rangsangan intelektual, atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan kognitif.

UNIVERSITAS MURIA KUDUS