

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses dalam perubahan tingkah laku, bertambahnya pengetahuan anak untuk menjadi lebih dewasa dalam sikap dan pemikiran. Hamdani (dalam Nurfirdaus, 2019:37) menyatakan bahwa pendidikan merupakan cara seseorang yang dilakukan secara sistematis yang bertujuan untuk membina, memotivasi, membimbing, dan membantu seseorang mengembangkan potensi yang ada dalam diri untuk mencapai kualitas yang baik. Pendidikan di era teknologi saat ini berkembang sangat pesat. Teknologi sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan untuk menunjang aktivitas pembelajaran. Teknologi sudah menjadi kebutuhan bagi manusia sebagai alat untuk memudahkan aktivitas dalam pencarian dan penyampaian informasi.

Morison (dalam Yulfitria, 2017:96) menyatakan bahwa kemajuan teknologi memberikan pengaruh yang besar kepada manusia, yang tidak hanya dirasakan oleh orang dewasa tetapi anak usia sekolah dasar juga merasakan dan memanfaatkan kemajuan teknologi. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah *smartphone*. Imam (2019:354) menyatakan bahwa *smartphone* merupakan telepon genggam yang memiliki kemampuan dan fungsi serta fitur yang canggih yang menyerupai komputer. Dimasa sekarang setiap orang memiliki *smartphone* sebagai alat komunikasi, sumber informasi, dan hiburan. *Smartphone* yang dilengkapi dengan internet menambah kemudahan bagi penggunanya. Berbagai fitur hiburan berupa *game online* yang banyak jenisnya mudah di *download* dan diakses melalui internet.

Smartphone merupakan barang wajib bagi setiap orang, dan yang paling gemar memakai *smartphone* adalah kalangan remaja dan anak-anak. *Smartphone* sangat menarik perhatian anak dan sudah menjadi hal biasa bagi anak menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. *Smartphone* dilengkapi dengan berbagai aplikasi secara *offline* maupun *online*. Anak bisa kecanduan aplikasi pada *smartphone* apalagi aplikasi yang tidak mengandung konten

mendidik secara positif tetapi berisi tentang konten negatif. Penggunaan dan pemanfaatan *smartphone* secara efektif dapat menimbulkan dampak positif, diantaranya menambah pengetahuan, mengasah kreativitas dan kecerdasan anak. Anak lebih fasih dengan teknologi. Kemajuan imajinasi anak juga semakin terasah dengan adanya fitur gambar, video, aplikasi mewarnai, membaca, dan menulis.

Perkembangan teknologi saat ini akan sangat bermanfaat dan memudahkan anak dalam belajar apabila anak dapat memaksimalkan fungsi dari *smartphone*. Pemanfaatan *smartphone* yang berlebihan dapat mengakibatkan dampak negatif, diantaranya dapat mengganggu kesehatan, emosional dan intelektual anak tidak berkembang dengan maksimal, dan dapat berpengaruh pada perilaku anak. Menurut Widya (2020:31) berpendapat bahwa *smartphone* memiliki dampak negatif terhadap perilaku anak diantaranya yaitu, perilaku emosi, perilaku sosial, dan perilaku malas. Sejalan dengan Sahriana (2019:63) menyatakan bahwa anak yang bermain *smartphone* dengan durasi yang lama dan dilakukan secara terus menerus setiap hari dapat membuat anak berkembang kearah pribadi yang anti sosial sehingga anak kurang bersosialisasi dan berkomunikasi dengan lingkungannya. Membuat anak mengalami gangguan perilaku, hambatan dalam perkembangan, dan perubahan perilaku yang tiba-tiba.

Orang tua adalah sosok yang sangat penting dan berpengaruh dalam mengatasi dampak negatif dalam penggunaan *smartphone*, terutama pada perilaku anak. Orang tua bertanggungjawab dan berperan besar dalam mendidik anak kearah pribadi yang baik. Ferliana (dalam Sahriana, 2019:63) menjelaskan bahwa cara yang dilakukan orang tua dalam pengawasi perilaku anak dalam penggunaan *smartphone* diantaranya, 1) memilih aplikasi yang sesuai dengan usia anak, 2) membatasi waktu anak dalam menggunakan *smartphone*, 3) menghindarkan anak dari kecanduan *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pada hari Jumat, 14 Agustus 2020 di Desa Muktiharjo Pati. Menurut pengamatan peneliti, banyak dijumpai anak yang menggunakan *smartphone*. Kebanyakan anak menggunakan *smartphone* untuk bermain *game online*, *youtube*, dan sosial media. Keasyikan dengan *smartphone* anak bersikap acuh dengan lingkungan. Berkumpul dengan

dengan yang seharusnya bermain sepak bola, bersepeda, bermain layangan, dan lain-lain, mereka malah asyik bermain *smartphone*. Orang tua memberikan *smartphone* kepada anak bertujuan agar digunakan untuk memfasilitasi anak belajar selama pandemi *Covid 19*, yang kegiatan belajar secara tatap muka di sekolah dialihkan secara daring. Sekarang banyak ditemukan konten yang beragam dari berbagai aplikasi di *smartphone* yang bersifat negatif, seperti *tik tok*, *instagram*, *youtube*, dan aplikasi lainnya.

Pemberian *smartphone* tanpa pengawasan orang tua dapat membuat anak lebih mudah kecanduan dan berpengaruh pada perilaku anak. Peneliti banyak menemukan orang tua yang belum sadar akan perannya dalam penggunaan *smartphone* pada anak. Orang tua lebih memilih cara yang mudah dengan memberikan *smartphone* agar anak betah di rumah dan tidak kluyuran, serta anak tidak mengganggu pekerjaan orang tua. Tetapi tidak sedikit pula orang tua yang mengkhawatirkan dampak negatif dari *smartphone* seperti, konten pornografi, penipuan, dan lain-lain. Orang tua mengeluh tentang penyimpangan dalam penggunaan *smartphone* yang mengganggu proses belajar anak, penurunan konsentrasi anak, anak sering marah dan berteriak.

Dalam mendidik anak, orang tua memiliki cara yang berbeda. Peranan orangtua sangat besar dalam mendidik, mengawasi, dan membimbing anak. Hidayati (2020:6) menyatakan bahwa peran orang tua terdiri dari pendidik, pengawas, konselor, pendorong, teman, dan fasilitator. Peran orang tua sebagai pendidik diantaranya orang tua memberikan dan mengarahkan anak contoh yang baik dan mengajarkan anak bersosialisasi dengan teman, keluarga, serta masyarakat dan memberikan bimbingan untuk perkembangan perilaku anak. Peran orang tua sebagai pengawas diantaranya, orangtua mengontrol setiap konten yang ada pada *smartphone*, boleh bermain *game* atau *browsing* mencari informasi tetapi orangtua juga membatasi waktu anak menggunakan *smartphone*. Anak tetap harus berinteraksi dengan lingkungan. Peran orang tua merupakan faktor yang dapat berpengaruh sangat penting untuk perkembangan anak, terutama pada perilaku anak. Pendidikan yang baik mencerminkan tingkah laku yang baik pula.

Berdasarkan latar belakang masalah, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang bagaimana peran orang tua pada perilaku anak dalam penggunaan *smartphone*, dengan penelitian yang berjudul “Peran Orang Tua Pada Perilaku Anak dalam Penggunaan *Smartphone* di Desa Muktiharjo Pati”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana peran orang tua dalam penggunaan *smartphone* pada anak di Desa Muktiharjo Pati?.
2. Bagaimana perilaku anak dalam penggunaan *smartphone* di Desa Muktiharjo Pati?.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Menganalisis peran orang tua dalam penggunaan *smartphone* pada anak di Desa Muktiharjo Pati.
2. Menganalisis perilaku anak dalam penggunaan *smartphone* di Desa Muktiharjo Pati.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membarikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan dalam dunia pendidikan, khususnya orang tua dalam memberikan arahan dan pengawasan pada penggunaan *smartphone* pada anak sehingga dapat mengurangi dampak negatif dari *smartphone* terutama pada perilaku anak di Desa Muktiharjo Pati.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Orang Tua

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada orang tua agar lebih memperhatikan pendidikan anak, dan orang tua sadar akan perannya dalam mengambil keputusan memfasilitasi *smartphone* kepada anak.

2. Bagi Anak

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada anak untuk dapat memanfaatkan *smartphone* dengan efektif dan bijak.

3. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini didarapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman untuk peneliti. Peneliti dapat mengetahui peran orang tua dalam penggunaan *smartphone* pada anak dan juga mengetahui perilaku anak ketika menggunakan *smartphone*.