

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Keluarga sebagai pendidik yang paling utama bagi anak dalam mempelajari banyak hal. Keluarga mempunyai tanggung jawab besar dalam memberikan asuhan yang tepat, agar anak dapat berkembang baik secara jasmani maupun rohani. Peranan orang tua dalam memberikan pengasuhan pada anak tidak lah mudah, dalam pengasuhan orang tua membutuhkan metode, ketelatenan, kekompakan, tenaga dan bimbingan sesuai dengan karakter anak. Setiap orang tua perlu punya dasar pola asuh yang baik agar anak bisa tumbuh menjadi pribadi yang baik. Pada anak usia dini pola asuh sebagai kebutuhan dasar yang harus diberikan oleh orang tua. Kebutuhan dasar yang harus diberikan yaitu asah, asih dan asuh. Harapannya ketika orang tua memberikan pola asuh yang baik mampu memberikan dampak dalam setiap aspek perkembangan yang sehat. Pola asuh yang dapat diberikan harus tepat bagi anak-anaknya, baik itu menggunakan pola asuh otoriter, pola asuh permisif dan pola asuh autoritatif yang bisa digunakan untuk mendidik anak-anak. Setiap pola asuh yang diberikan kepada anak dapat mempengaruhi karakter dan kepribadiannya di masa depan.

Perkembangan teknologi pada masa sekarang telah berkembang secara pesat. Dimulai dari jaman dulu saat pertama kali ditemukan komputer, munculnya web, ponsel dan sekarang ini banyaknya situs media sosial yang berkembang. Teknologi digital yang berkembang saat ini memberi dampak

besar terhadap perubahan di dunia. Berbagai macam teknologi mampu mempermudah segala kebutuhan manusia saat ini, baik dalam bidang ekonomi, sosial maupun pendidikan. Segala kebutuhan akan terpenuhi dengan sangat mudah seperti bekerja dan belanja hanya dari rumah, pabrik tidak lagi membutuhkan banyak tenaga manusia, penggunaan dokumen kertas berkurang, kini dalam surat menyurat hanya perlu mengirim dalam bentuk *soft file*, peralatan rumah tangga menggunakan peralatan canggih, dan masih banyak lainnya. Tidak berbeda jauh dalam pendidikan di masa sekarang, dunia yang saat ini sedang dilanda pandemi. Sekolah tidak lagi harus datang ke sekolah, hanya dari rumah anak-anak sudah cukup menggunakan *smartphone* sebagai gurunya. Ada kalanya sebuah kemajuan berdampak positif dan negatif. Maka dampak positif yang di rasakan dari perkembangan teknologi digital yaitu lebih mudah dalam berkomunikasi dan memberi akses mudah dalam perekonomian, serta segala sesuatu dapat di akses dengan mudah. Efek negatif dari kemajuan teknologi yang berlebihan dalam menggunakan media, telah banyak situs porno yang mudah di akses melalui internet oleh berbagai kalangan termasuk anak-anak, hal ini dapat menyebabkan kerusakan kinerja pada otak, membuat anak-anak malas dalam belajar karena berlebihan dalam bermain *games*.

Menurut Diasokawati (2019) menyatakan bahwa orang tua sangat berperan penting dalam pendidikan anak sebelum ia memasuki jenjang pendidikan formal. Pendidikan itu juga merupakan aset berharga bagi kemajuan suatu negara. Apa bila suatu negara telah maju maka bisa dilihat bahwa pendidikan yang diberikan sudahlah berhasil. Pemerintah sudah

mewajibkan setia anak bisa menempuh pendidikan selama 12 tahun, dimulai dari PAUD, SMP, SMA/ sederajat, bahkan jika memungkinkan bisa memperoleh pendidikan di jenjang perkuliahan. Melihat pemerintah pada saat ini berupaya untuk memajukan pendidikan dengan lebih baik lagi. Pemerintah mulai memberikan suport kepada orang tua, guru dan siswa melalui media sosial maupun televisi yaitu dengan memberikan seminar gratis, iklan edukasi dan lainnya. Maka dengan adanya suport dari pemerintah diharapkan mampu memberikan edukasi kepada orang tua dalam memberikan pola asuh yang baik kepada anak. Apa lagi dengan adanya kemajuan teknologi masa kini membuat orang tua harus memberikan pola asuh yang sesuai dengan perubahan zaman saat ini. Tentu saja pola asuh pada era dulu dengan sekarang yang serba canggih teknologinya akan berbeda pula pandangan anak dalam melihat dunia. Diasokawati juga menerangkan bahwa kemajuan teknologi digital dapat memberikan pengaruh pada kehidupan orang tua maupun anak. Segala akses informasi maupun aktifitas sudah di permudah, maka dengan ini orang tua perlu waspada dalam memberikan pendidikan yang sesuai. Orang tua perlu memberikan pengawasan pada anak dalam menggunakan teknologi digital.

Menurut Anggraini (2020) perkembangan di masa digital sekarang ini dapat juga disebut sebagai “generasi Alpha” generasi yang telah bergantung dengan *gadget* sebagai kegiatan sehari-hari. Sebuah penelitian menyatakan bahwa orang Indonesia telah menggunakan waktunya 15,4 jam/hari hanya untuk *gadget*, sekitar 92,3% mulai banyak digunakan oleh anak-anak. Penggunaan *gadget* telah memberikan dampak dalam kehidupan sosial anak.

Hal ini akan menjadikan anak yang anti sosial, kurang berempati, kurang optimal dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Faktanya bahwa faktor utama anak-anak menggunakan *gadget* adalah orang tuanya. Orang tua juga sering kali lalai dengan membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa pengawasan dan batasan waktu, sehingga hal ini dapat membuat anak tidak mampu mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*. Akibat yang ditimbulkan akan membuat anak marah, menangis, bahkan mengamuk jika tidak diberi *gadget*, anak menjadi tak dapat mengontrol dirinya dalam menggunakan *gadget*. Maka dengan ini orang tua perlu mengembangkan kontrol diri dari anak dan memberikan batasan waktu dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan pengalaman peneliti menemukan beberapa anak sudah kecanduan dalam menggunakan *gadget* di beberapa TK, terutama di BA Aisyiyah Gandatapa. Kecanduan pada *gadget* merupakan dampak yang kurang baik bagi pertumbuhan dan perkembangan anak, khususnya pada ranah anak usia dini. Adanya teknologi digital, semua hal bisa diakses untuk dilihat, didengar dan ditiru. Dilihat dari karakter anak usia dini yaitu sebagai peniru ulung, maka jika yang dilihat hal yang kurang baik akan menyebabkan anak meniru hal yang kurang baik. Sebagai contoh yaitu bermain *games*, penggunaan aplikasi media sosial. Peneliti melihat anak-anak pun sudah mahir dalam menggunakan *gadget*, bisa meniru tingkah laku yang seharusnya tidak di lakukan oleh anak usia dini, seperti menirukan tarian dan kata-kata yang sedang trend di tiktok, lebih hafal lagu-lagu yang viral dari pada lagu anak-anak, kurang bisa mengikuti pembelajaran di sekolah, keinginan belajar

menjadi berkurang. Tidak hanya *gadget*, televisi pun bisa menjadi dampak buruk jika orang tua tidak memberikan pengawasan saat anak melihat tayangan televisi. Pola asuh yang diberikan kepada anak, maka itu juga yang akan membentuk kepribadiannya. Pola asuh yang tepat akan menghasilkan anak menjadi pribadi yang mampu mengendalikan diri (*self control*). Maka dengan adanya fenomena digital ini diperlukan adanya *self control* yang diberikan dari orang tua kepada anak untuk mengendalikan diri dalam menggunakan *gadget* maupun menonton televisi.

Maka dengan adanya kasus ini membuat peneliti mengambil judul penelitian “Hubungan Pola Asuh Terhadap *Self Control* Era Digital di BA Aisyiyah Gandatapa Tahun Ajaran 2021/2022”. Berdasarkan pengalaman di BA Aisyiyah Gandatapa beberapa anak sudah mempunyai *gadget* pribadi, beberapa memakai *gadget* orang tua, bahkan sebagian sangat jarang menggunakan *gadget* dan tidak menggunakan *gadget*. Peneliti akan melakukan penelitian di BA Aisyiyah Gandatapa Kecamatan Sumbang pada beberapa siswa kelas B1 yang sudah kecanduan dengan *gadget*. Peneliti berinisiatif untuk melihat pola asuh yang diberikan orang tua di era digital dan sejauh mana anak dapat mengontrol diri dalam menggunakan *gadget*.

B. Rumusan masalah

Dilihat dari latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Apakah ada Hubungan Pola Asuh Terhadap *Self Control* Pada Era Digital di BA Aisyiyah Gandatapa Tahun Ajaran 2021/2022?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk melihat hubungan dari pola asuh terhadap *self control* pada era digital di BA Aisyiyah Gandatapa tahun ajaran 2021/2022

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang di harapkan dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Bagi Siswa

Dapat mengontrol siswa dalam menggunakan teknologi digital sebagaimana mestinya.

2. Bagi Guru

Dapat menambah pemahaman bagi guru dalam memberikan contoh yang baik untuk anak dalam menggunakan teknologi pada era digital.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan pembelajaran baik melalui kegiatan yang bisa dicontoh dengan baik dalam menggunakan media digital sebagai alat pembelajaran untuk anak di BA Aisyiyah Gandatapa.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan sekaligus pengalaman dalam memberikan pengasuhan dan *self control* bagi anak di era digital di BA Aisyiyah Gandatapa.