

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia diberbagai bidang, sepertinya *gadget* dapat memberikan dampak yang begitu besar pada nilai-nilai kebudayaan. Sekarang ini setiap orang diseluruh dunia pasti memiliki *gadget*. Tak jarang sekarang ini banyak orang yang memiliki lebih dari satu *gadget*.

Gadget merupakan istilah dari Bahasa Inggris, yang artinya seperangkat alat elektronik kecil yang memiliki fungsi untuk membantu seseorang dalam mencari informasi secara lebih praktis dengan melalui *gadget*.¹ *Gadget* merupakan alat komunikasi yang saat ini sudah tidak asing lagi dikalangan anak muda bahkan orang dewasa pun sudah mengenal yang namanya *gadget*. Sebagian besar anak-anak sekarang sudah pandai dalam menggunakan *gadget* untuk sekedar bermain games, menonton video atau mengakses layanan internet tanpa diajarkan langsung dari orang tuanya.

¹ Badan Pengembangan Bahasa Dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Inggris* (Jakarta: badan dan pembinaan bahasa, 2011), hal. 623-627.

Zaman sekarang ini, para remaja sangat akrab dengan yang namanya *gadget* atau yang biasa disebut dengan gawai. Penggunaan *gadget* di kalangan remaja tentunya tidak terlepas dari dampak positif dan dampak negatifnya. Bagi anak remaja sangat diperlukan adanya pemahaman serta ketaatan terhadap norma-norma agama yang dianut para remaja. Dalam kesehariannya menunjukkan bahwa anak remaja sebagian kurang memahami norma-norma agama bahkan ada yang sampai melalaikan perintah agama.²

Gadget merupakan salah satu yang mempengaruhi kemajuan tingkah laku remaja, dikarenakan faktor lingkungan masyarakat, keluarga dan orang tua juga sangat berperan penting dalam kehidupan remaja.³ Dikalangan seluruh dunia, *gadget* merupakan media komunikasi yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Berbagai jenis *gadget* dan aplikasi apapun sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat baik dari kalangan atas, menengah, bawah, kota, desa, orang tua, remaja maupun anak-anak. Berkomunikasi dengan menggunakan *gadget* merupakan media yang lebih efektif, cepat dan aman. Bukan hanya digunakan untuk kepentingan yang bersifat pribadi tetapi juga untuk kepentingan bisnis dan pemerintahan.

Gadget secara umum lebih banyak dikuasai dan digunakan oleh remaja. Di kehidupan pedesaan yang terhitung belum banyak terkontaminasi oleh kehidupan luar, apalagi masyarakat yang lahir sebelum tahun 80'an

² Sudarsono, *Kenakalan Remaja: Prevensi, Rehabilitasi, dan Resosialisasi* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), hal. 187.

³ Sofyan S. Willis, *Remaja dan Masalahnya: Mengupas Berbagai Bentuk Kenakalan Remaja seperti Narkoba, Free Sex dan Pemecahannya*, Cet.5. (Bandung: Alfabeta, 2010), hal. 210.

masih tidak mengerti dengan yang namanya *gadget*. Namun bukan suatu hal yang asing lagi bagi seorang remaja, dimana mereka menjadi pengguna terbanyak mengikuti perkembangan teknologi komunikasi di zaman sekarang.

Sementara orang tua adalah orang yang paling memiliki tanggung jawab penuh terhadap anak, dan seharusnya orang tua lebih mengerti perasaan dan perkembangan anak. Orang tua juga seharusnya lebih dapat mengawasi anak dalam hal pergaulan, dengan siapa dia bermain, dan untuk apa anak menggunakan *gadget*, dan lain sebagainya.⁴ Tugas orang tua mempersiapkan anak menuju dewasa dengan memberikan bimbingan dan arahan yang dapat membantu anak dalam menjalani kehidupan dimasa yang akan datang.

Namun pada kenyataannya penulis melihat langsung pada kehidupan anak-anak di Desa Satui Timur Kecamatan Satui Kabupaten Tanah Bumbu. Dari observasi yang peneliti langsung selama kurang lebih 3 hari mulai tanggal 29-31 Januari 2020 ternyata masih ada anak-anak yang masih menyalahgunakan *gadget*, seperti membuka aplikasi yang tidak pantas untuk usia mereka. Ini menjadi masalah tersendiri bagi orang tua dan guru-guru disekolah karena membuat anak-anak menjadi malas untuk belajar dan berangkat sekolah. Dari keterangan diatas bahwa peranan orang tua dalam penggunaan *gadget* anak remaja di Desa Satui Timur merupakan masalah yang harus diteliti dan dicari pemecahan masalahnya.

⁴ Idris Suma Afandi Yunisca Nurmalisa Hermi Yanzi, "Persepsi Orangtua Terhadap Pemberitaan Di Media Tentang Maraknya Kasus Kekerasan Anak," *Jurnal Kultur Demokrasi* 4, no. 3 (2016): hal. 1-13.

Dari penjelasan diatas menjadi alasan penulis memilih judul dan mengkaji tentang "**Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Remaja di Desa Satui Timur Kecamatan Satui Kabupaten Tanah Bumbu**".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, untuk lebih fokus pengkajian dan menghasilkan penelitian yang baik dan terarah maka penulis membatasi masalah yang dikaji, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada remaja di Desa Satui Timur?
2. Bagaimana peran orang tua dalam membimbing remaja dalam penggunaan *gadget* di Desa Satui Timur?
3. Bagaimana kendala orang tua dalam membimbing remaja di Desa Satui Timur?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan gadget pada remaja di Desa Satui Timur.
2. Untuk mengetahui peran orang tua terhadap remaja dalam penggunaan gadget di Desa Satui Timur.
3. Untuk mengetahui kendala orang tua dalam membimbing remaja di Desa Satui Timur.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 4 bagian diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman sekaligus menerapkan teori yang didapat diperkuliahan dalam perusahaan ataupun di dunia kerja nantinya.

2. Bagi Instansi Terkait

Dengan hasil ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan penggunaan *gadget* pada remaja.

3. Bagi Pembaca

Membantu peneliti lain yang ingin mengetahui bagaimana proses penelitian penggunaan *gadget* pada remaja. Selain itu dapat dijadikan bahan referensi untuk perbaikan atau pengembangan bagi peneliti lain yang akan meneliti masalah yang sama.

4. Bagi Universitas

Dapat memberikan informasi terbaru bagi pengembangan ilmu Bimbingan Penyuluhan Islam, terutama pada proses persediaan barang secara komputerisasi.

E. Definisi Operasional

Sesuai dengan judulnya “Peran Bimbingan Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Remaja di Desa Satui Timur Kecamatan Satui Kabupaten Tanah Bumbu”. Ada beberapa yang harus didefinisikan untuk mempermudah memahami isi dari judul diatas, antara lain:

1. Gadget

Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. *Gadget* dalam pengertian umum dianggap sebagai suatu perangkat elektronik yang memiliki fungsi khusus pada setiap perangkatnya. Contohnya: komputer, *handphone*, game dan lainnya.

Gadget menurut Merriam Webster yaitu “*an often small mechanical or electronic device with practical use but often thought of as a novelty*”. Yang artinya adalah sebuah perangkat elektronik dengan penggunaan praktis tetapi sering di ketahuhi sebagai hal baru. salah satu hal yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan. Artinya, dari hari ke hari *gadget* selalu muncul dengan menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup seseorang menjadi lebih praktis. Contoh *gadget* misalnya *Handphone*.

Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan di terima secara luas oleh berbagai Negara dibelahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan (*Short Message Service*).

2. Orang Tua

Mengarahkan dan mengajar anak-anak adalah sebuah komitmen untuk orang tua. Keluarga di pandang sebagai organisasi yang dapat

mengatasi masalah kebutuhan dan perkembangan anak. Secara mental, keluarga khususnya orang tua memiliki kapasitas sebagai 1) memberikan rasa aman kepada kerabat, 2) memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani, 3) mendapatkan kasih sayang, 4) teladan yang tepat bagi remaja, 5) membimbing anak dalam melakukan kemajuan, 6) membantu anak-anak dalam menangani masalah, 7) memberikan arahan dalam pembelajaran motorik, verbal dan sosial, 8) sumber persahabatan untuk remaja.

3. Remaja

Masa remaja adalah masa yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Hal ini karena masa remaja adalah masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa, di mana seorang anak yang telah besar ingin berlaku seperti orang dewasa tapi dirinya belum siap masuk kedalam kelompok dewasa.⁵ Elizabeth B. Hurlock menyebutkan bahwa *adolescence* atau remaja berasal dari bahasa latin yang berarti ‘tumbuh’ atau ‘tumbuh menjadi dewasa’. Istilah ini memiliki arti yang sangat luas mencakup kematangan mental, sosial, emosional. Pandangan ini diungkapkan oleh Piaget dengan mengatakan secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah integrasi dalam masyarakat (dewasa)

⁵ H. Abu Ahmadi and Munawar Sholeh, *Psikologi perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 135-136.

mempunyai aspek efektif, kurang lebih berhubungan dengan masa puber, termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok.

F. Penelitian Terdahulu

Setelah dilakukan penelusuran oleh penulis secara cermat, dengan mencari dokumen hasil penelitian terdahulu dan berusaha mencari tulisan-tulisan orang lain yang menulis tentang *Bimbingan Orang Tua dan penggunaan gadget*. Diantaranya sebagai berikut:

1. Skripsi Achmad Nawawi, mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin Jurusan Pendidikan Agama Islam Tahun 2013 yang berjudul "*Bimbingan Orang Tua dalam Pembinaan Akhlak pada Remaja di Kelurahan Alalak Tengah Banjarmasin*". Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*). Dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bimbingan orang tua dan untuk mengetahui kendala orang tua dalam pembinaan akhlak pada remaja.
2. Skripsi Mursyidatul Husna, mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin Jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Tahun 2018 yang berjudul "*Bimbingan Keagamaan Orang Tua Terhadap Anak Usia Dini di Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai Tengah*". Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*). Dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk-bentuk bimbingan keagamaan yang meliputi bimbingan akidah, bimbingan ibadah, dan bimbingan akhlak oleh orang tua terhadap anak usia dini.

3. Skripsi Muhammad Azhar, mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin Jurusan Komunikasi Penyiaran Islam Tahun 2018 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Aktivitas Shalat Remaja Di Kecamatan Banjarmasin Timur*”. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*). Dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan smartphone terhadap aktivitas shalat remaja di Kecamatan Banjarmasin Timur.
4. Skripsi Herliana, mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin Jurusan Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Tahun 2019 yang berjudul “*Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin*”. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*). Dan penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang diperlukan mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak kelas IV MI Al Muhajirin Banjarmasin meliputi waktu anak menggunakan *gadget*, tujuan anak memiliki *gadget* pribadi dan perilaku anak di sekolah.
5. Skripsi Hamdiatul Ubudiah, mahasiswi UIN Antasari Banjarmasin Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Tahun 2019 yang berjudul “*Persepsi Orang Tua Terhadap Kebiasaan Menggunakan Gadget Pada Anak Usia Dini Di TK Kartika V-29 Banjarmasin*”. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*Field Research*). Dan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua terhadap *gadget* kepada anak usia dini di TK Kartika V-29 Banjarmasin.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini terdiri dari lima bab, yang garis besarnya sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, memuat Latar Belakang Masalah, Fokus Permasalahan, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Definisi Operasional, Penelitian Terdahulu, serta Sistematika Penulisan.

Bab II Kajian Teori Bimbingan Orang Tua, memuat tentang Pengertian Peran, Pengertian Bimbingan Orang Tua, Fungsi Bimbingan Orang Tua, Tugas dan Tanggung Jawab Orang Tua, Pengertian *Gadget*, Dampak Penggunaan *Gadget*, serta Kendala Orang Tua dalam Membimbing Remaja.

Bab III Metode Penelitian, memuat tentang Jenis dan Pendekatan Penelitian, Subyek dan Objek Penelitian, Lokasi Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Pengolahan Data, Analisis Data, serta Pengecekan Keabsahan Data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, memuat tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab V Penutup yang memuat tentang Kesimpulan dan Saran.