

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada saat ini memang melaju pesat. Pengembangan teknologi dan komunikasi ini yang paling sangat memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, bukan hanya orang dewasa yang telah mengenal teknologi dan komunikasi canggih ini, tetapi juga terpengaruh terhadap perkembangan anak-anak sekarang. *Gadget* memang merupakan alat berukuran mini dan dengan banyak kegunaan yang dapat kita peroleh didalamnya dengan kemudahan dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan yang telah tersaji dalam bentuk online dan offline. *Gadget* memiliki banyak jenis, meliputi: *handphone*, laptop, tablet, Tv, Radio, dan lain sebagainya. *Gadget* sebenarnya, ditujukan kepada orang dewasa untuk berkomunikasi yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah atau kantor¹.

Pada zaman sekarang, *gadget* tidak hanya dipakai oleh orang tua atau para pembisnis saja, tetapi anak-anak usia dini telah banyak menggunakan *gadget*. Hampir semua anak telah mengerti penggunaan *gadget*, orang tua seakan memberikan peluang untuk menjerumuskan anak dengan memfasilitasi *gadget* beserta kemudahan akses.

Sebagian besar orang tua menganggap hal ini wajar, bahkan menganjurkan untuk anaknya agar tidak susah dirawat. Orang tua lebih suka anaknya diam dan asyik bermain *gadget* dari pada nanti anaknya rewel. Hal inilah yang membuat anak kecanduan terhadap *gadget* dan akan berpengaruh kepada perilaku anak.

¹ Hafid Abdul Tamsil, "Permasalahan Penggunaan *Gadget* Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid-19," *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS* 6(1) (2021): 45.

Bimbingan orang tua kepada anaknya menjadi solusi dari semua persoalan ini. Keluarga merupakan wadah pendidikan yang sangat besar pengaruhnya dalam perkembangan anak, oleh karena itu pendidikan anak tidak dapat dipisahkan dari keluarganya karena keluarga merupakan tempat pertama kali anak belajar menyatakan diri sebagai makhluk social dalam berinteraksi dengan kelompoknya. Dalam keluarga, anak dibentuk agar memiliki kekebalan terhadap pengaruh negatif. Bukan untuk membentuk anak agar bebas dari pengaruh negative, karena itu terasa begitu naïf karena orang tua pun menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-hari. Sangat tidak mungkin di era digital, anak seratus persen dapat bebas dari dampak buruk perkembangan teknologi, jadi, yang sangat realistis adalah mempersiapkan anak agar mampu menolak dan menjauhi pengaruh negative yang menghampirinya².

Penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak sering berdampak negative terhadap anak-anak. Karena anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. Sehingga anak-anak sering terlena dengan kecanggihan teknologi. Anak-anak yang sering menggunakan teknologi, seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih berhadapan dengan teknologi canggih yang mereka punya dibandingkan dengan bermain bersama teman-teman di taman bermain atau di lingkungan sekitar tempat tinggalnya. Sehingga komunikasi social antara anak dengan masyarakat berkurang bahkan semakin luntur.³

Dampak negatif dari *gadget* dapat berimbas pada fisik maupun psikologis orang yang menggunakannya, dalam hal ini yaitu anak, adapun dampak

² Tesa Alia and Irwansyah, "Pendampingan Orang Tua Pada Anak Usia Dini Dalam Penggunaan Teknologi Digital," *Journal of Language, Literature, Culture, and Education* 14(1) (2018): 65–75.

³ Mida Yana, "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus Di Tk Elekrina Kertapati Palembang)," *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, no. 1 (2021): 78–93, <https://doi.org/10.31851/pernik.v2i2.3840>.

psikologis penggunaan *gadget* pada anak yaitu anak menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri dengan *gadget*, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah serta berkurangnya waktu belajar karena selalu asik dengan *gadget*. Anak-anak sangat menyukai aplikasi-aplikasi yang pada *gadget*, karena *gadget* memiliki banyak jenis, seperti komputer (laptop), tablet, video game, dan *smart phone*. Masing-masing dari jenis tersebut memiliki fungsi yang berbeda, dengan fungsi *gadget* tersebut umumnya digunakan oleh orang yang sudah dewasa atau orang yang sudah dapat memahami teknologi informasi, namun penggunaan *gadget* saat ini, sudah merambah pada dunia anak-anak. Padahal secara umum anak-anak belum dapat memahami hal baik apapun dari penggunaan *gadget*.

Orang tua berperan penting dalam perkembangan komunikasi untuk anak. Salah satu upaya orang tua dalam memberikan pendidikan bagi anak dalam keluarga di era digital seperti sekarang adalah dengan memberikan bimbingan Islami dan pendampingan dalam penggunaan teknologi bagi anak. Melalui bimbingan Islami dan pendampingan tersebut, orang tua dapat mengawasi anak dan mengarahkan konten-konten positif bagi anak, menanamkan nilai-nilai agama kepada anak untuk menggunakan kemajuan teknologi secara tepat sesuai dengan masa tumbuh kembang anak. Seperti Firman Allah dalam QS. Luqman ayat 17

يُنَبِّئُ أَقِمِ الصَّلَاةَ وَأْمُرْ بِالْمَعْرُوفِ وَانْهَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَاصْبِرْ عَلَىٰ مَا أَصَابَكَ ۚ إِنَّ ذَٰلِكَ مِنْ

عَزْمِ الْأُمُورِⁱ

Artinya:

Wahai Anakku! dirikanlah sholat dan suruhlah (Manusia) mengerjakan yang baik dan cegahlah (mereka) dari perbuatan yang mungkar dan bersabarlah terhadap apa yang menimpa kamu. sesungguhnya yang demikian itu termasuk hal hal yang diwajibkan (oleh Allah).⁴

Berkaitan dengan hal tersebut peneliti tertarik untuk meneliti terhadap bimbingan Islami yang diberikan orang tua terhadap anak kecanduan *gadget* desa Tabunganen Kecil, Kecamatan Tabunganen, Kabupaten Barito Kuala. Berdasarkan observasi awal, banyak orang tua yang mengeluh terhadap perubahan perilaku anak disebabkan adanya *gadget*, anak-anak yang awalnya tidak malas sholat menjadi malas sholat dan lebih asyik dengan *gadgetnya*, tidak hanya itu, bahkan anak pun menjadi membangkang terhadap orang tuanya. Tidak banyak hal tersebut terjadi juga dikarenakan orang tuanya sendiri yang lalai dalam membimbing anaknya. Tetapi, ada juga orang tua yang disiplin dalam membimbing anaknya yang kecanduan *gadget* tersebut contohnya seperti memberi batasan penggunaan *gadget* dalam seharinya dan lebih mengutamakan ibadah, sehingga anak yang awalnya sudah kecanduan *gadget* sehingga membuat anak tersebut lalai, menjadi lebih baik dikarenakan bimbingan Islami dari orang tuanya yang baik dan disiplin.

Berdasarkan uraian singkat tersebut, penulis ingin mengetahui bimbingan Islami yang diterapkan orang tua terhadap anak kecanduan *gadget* di Desa Tabunganen Kecil, seperti bagaimana proses dan hasil serta kendala dari bimbingan Islami orang tua dalam menghadapi anak kecanduan *gadget* tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk meneliti tentang “Bimbingan Islami Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan *Gadget*”.

⁴ Kementerian Agama, *Al-Quran*, hlm. 412.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak di Desa Tabunganen Kecil ?
2. Bagaimana bimbingan Islami yang diberikan orang tua terhadap anak kecanduan *gadget* di Desa Tabunganen Kecil ?
3. Apa kendala orang tua dalam memberikan Bimbingan Islami terhadap anak kecanduan *gadget* di desa Tabunganen Kecil ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan *gadget* pada anak di desa Tabunganen Kecil
2. Untuk mengetahui bimbingan Islami yang diberikan orang tua kepada anak kecanduan *gadget* di Desa Tabunganen Kecil.
3. Untuk mengetahui kendala orang tua dalam memberikan bimbingan Islami terhadap akhlak anak kecanduan *gadget* di Desa Tabunganen Kecil.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan ilmu pengetahuan sosial, dan menambah referensi masyarakat dalam memahami permasalahan seputar anak dan orang tua. Serta untuk menambah wawasan dan menambah bahan bacaan kepustakaan fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih mengenai bagaimana bimbingan orang tua terhadap anak-anak yang kecanduan *gadget* serta juga menambah ilmu dan pengetahuan bagi para pembaca khususnya orang tua dan para pendidik.

E. Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian ini penulis menemukan beberapa kesejajaran dalam literatur ilmiah yang dapat digunakan sebagai referensi untuk kajian-kajian sebelumnya yang terkait dengan Bimbingan Islami dan kecanduan *gadget*, antara lain sebagai berikut:

1. Skripsi Mursyidatul Husna, Mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Tahun 2018 yang berjudul “Bimbingan Keagamaan Orang Tua Terhadap Anak Kecanduan *Gadget* di Kecamatan Pandawan Kabupaten Hulu Sungai tengah”. 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 .

Persamaan kedua penelitian ini hampir mirip terdapat tujuan yang sama yang berbeda hanya saja penelitian disini tidak memuat bimbingan syariah sedangkan peneliti bertujuan untuk mengetahui bimbingan islami meliputi bimbingan aqidah, akhlak, dan syariah. dan terdapat materi tentang bimbingan Islami orang tua dan kedua penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*). Perbedaan kedua penelitian ini terdapat di subjek dan pemilihan lokasi yang dipilih oleh masing-masing peneliti, dan juga terdapat banyak perbedaan pemilihan materi oleh kedua penelitian ini.

2. Skripsi Esty Nur Arianti, Mahasiswi Uin Antasari Banjarmasin jurusan Bimbingan dan Penyuluhan Islam Tahun 2022 yang berjudul “ Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Remaja di Desa Satu

Timur Kecamatan Satui Kabupaten Tanah Bumbu” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bimbingan orang tua dan penggunaan *gadget* pada remaja.

Persamaan kedua penelitian ini juga terdapat materi tentang bimbingan orang tua dan kecanduan *gadget* dan kedua penelitian ini juga menggunakan penelitian lapangan (*field research*). Perbedaan kedua penelitian ini terdapat subjek dan lokasi yang dipilih oleh peneliti berbeda dan terdapat banyak perbedaan pemilihan materi oleh kedua penelitian ini, serta penelitian ini lebih berfokus pada peran orang tua sedangkan peneliti disini fokus pada bimbingan islami yang diberikan oleh orang tua kepada anak pra remaja

3. 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 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.

Persamaan kedua penelitian ini terdapat pembahasan yang sama yaitu tentang *gadget* dan penelitian ini juga menggunakan penelitian lapangan (*field research*). Perbedaan kedua penelitian ini adalah penelitian ini lebih bertujuan mengetahui dampak kecanduan *gadget* dari anak daripada bimbingan yang diberikan oleh orang tua nya.

4. Skripsi Hamdiatul Ubudiah, Mahasiswa 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 bertujuan untuk mengetahui

bagaimana persepsi orang tua terhadap gedgeet kepada anak usia dini di TK Kartika V-29 Banjarmasin.

Persamaan kedua penelitian ini juga terdapat pembahasan tentang *gadget*. Perbedaan kedua penelitian ini adalah penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana pandangan orang tua terhadap *gadget* untuk anak-anaknya sedangkan yang diteliti oleh peneliti adalah bagaimana bimbingan islami yang diberikan oleh orang tuanya.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk meminimalisir terjadinya kesalahpahaman dalam pembahasan masalah penelitian dan untuk memfokuskan kajian pembahasan sebelum dilakukan analisis lebih lanjut, maka definisi operasional penelitian ini adalah:

1. Bimbingan

Bimbingan yang dimaksud disini adalah pemberian suatu pertolongan (nasihat) dari seorang pembimbing kepada yang dibimbing dan bersifat menuntun. Maksud di sini adalah memberikan bimbingan bila keadaan menuntut kewajiban dari seorang pembimbing (orang tua) ialah memberikan arahan keada yang dibimbing (remaja)⁵. Bimbingan yang difokuskan adalah bimbingan Islami orang tua terhadap anak kecanduan *gadget* yaitu memberikan nasehat dan pengawasan dalam penggunaan gadget serta meliputi bimbingan aqidah, bimbingan akhlak, dan bimbingan syariah .

2. Orang Tua

Secara umum, orang tua adalah ayah dan ibu kandung. Orang tua menurut KBBI yaitu (orang tua) orang yang dianggap tua (cerdik, pandai, dan

⁵ Mohammad Jauhar and Sulistyarini, *Dasar-Dasar Konseling* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2016).

sebagainya); orang yang dihormati; tetua⁶. Orang tua merupakan pembimbing utama dan pertama bagi anak-anak mereka, karena dari merekalah anak mula-mula menerima bimbingan dengan demikian bentuk pertama dari membimbing terdapat dalam lingkungan keluarga⁷. Dalam penelitian ini orang tua yang dimaksud ialah orang tua di Desa Tabunganen Kecil yang terlibat yaitu orang tua yang memiliki anak pra-remaja usia 10-<13 tahun.

3. Anak

Pengertian anak dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2003 tentang Ketenagakerjaan, bahwa anak adalah setiap orang yang berumur dibawah 18 (delapan belas) tahun.

Penelitian ini akan berfokus pada bimbingan Islami Orang Tua dalam membimbing anak pra remaja usia 10-<13 tahun yang kecanduan *gadget* di Desa Tabunganen kecil

4. Kecanduan

Menurut perspektif psikologi, Sarafino menyatakan kecanduan adalah keadaan individu yang merasa terdorong untuk menggunakan atau melakukan sesuatu agar mendapatkan atau memperoleh efek menyenangkan dari yang dihasilkan oleh sesuatu yang dilakukan.⁸ Kecanduan yang dimaksud disini adalah kecanduan *gadget* yang dialami oleh seorang anak di Desa Tabunganen Kecil

⁶ KBBI, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2021.

⁷ Zakiah Daradjat, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2012).

⁸ Sarafino, E, P., *Health Psychology* (Singapore: John Wiley and Sons, 1990)

5. *Gadget*

Gadget adalah istilah dalam bahasa Inggris yang di artikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus⁹. Ketika seseorang yang sudah diberi *gadget* dengan maksud untuk menunjang kebutuhan komunikasi dan sarana pendidikan tetapi malah digunakan melebihi kebutuhan yang menjadi maksud awal disebut sebagai penggunaan *gadget* secara berlebihan.¹⁰

Dalam hal ini peneliti mencoba untuk meneliti penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak kecanduan *gadget* di Desa Tabunganen Kecil serta memberi gambaran bagaimana bimbingan Islami yang diberikan orang tua pada anak kecanduan *gadget* di Desa Tabunganen Kecil.

6. Desa Tabunganen Kecil

Desa Tabunganen Kecil dapat ditemukan di Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan, desa ini terletak di ujung selatan Kabupaten Barito Kuala.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika ini dibuat untuk mempermudah dalam menyusun skripsi ini, maka perlu di bentuk sistematika yang baik dan benar, sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab, yaitu sebagai berikut:

⁹ Puji Asmaul Chusna, "Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak," *Jurnal Dinamika Penelitian* 17(2) (2017): 318.

¹⁰ Fera Andriani Djakfar Musthafa, "Upaya Mengatasi Kecanduan Anak Terhadap Gawai (*Gadget*) Melalui Model Komunikasi Interaktif Orang Tua Dan Anak Berdasar Al-Quran," *Proceeding of Annual Conference for Muslim Scholar 2* (2017): 645.

BAB I : PENDAHULUAN, memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI, memuat pengertian bimbingan Islami, pengertian bimbingan orang tua dan pengertian kecanduan *gadget*.

BAB III : METODE PENELITIAN, memuat jenis dan pendekatan, subjek dan objek penelitian, lokasi Penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, bab ini berisikan gambaran umum lokasi penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan..

BAB V : PENUTUP, kesimpulan dan saran di sajikan di sini.