

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Anak adalah seorang peniru. Sikap anak di sekolah dan di masyarakat adalah cerminan bagaimana kehidupan mereka di rumah yang tidak terlepas dari pengasuhan dalam keluarganya. Rumah merupakan sekolah pertama bagi tumbuh kembang anak, dan orangtua adalah guru utama dan pertama bagi kehidupan anak. Disebabkan karena usia dini anak adalah usia meniru, maka orangtua adalah ‘model’ bagi anaknya. Oleh karena itu, keluarga menjadi ujung tombak dalam perkembangan sosio-emosional anak.

Keluarga, terutama orangtua adalah lingkungan yang paling berpengaruh dalam perkembangan anak, karena keluarga adalah tempat dicontohkannya hubungan kemanusiaan, tempat dibentuknya kepribadian, tujuan dan pandangan hidup. Kondisi lingkungan yang berubah secara cepat dan dinamis membutuhkan pemikiran baru pada pola asuh Islami dalam keluarga, terutama di era digital saat ini. Kehidupan keluarga lebih kompleks jika dibandingkan dengan dunia pendidikan, namun pendekatan psikologis terhadap masalah keluarga masih sedikit sekali yang dilakukan secara profesional. Hal ini dimungkinkan karena kehidupan keluarga merupakan fenomena universal, maka para ahli lebih memilih membiarkan kehidupan keluarga berjalan secara alamiah di masyarakat dibanding memikirkannya secara ilmiah profesional.

Ditinjau dari agama Islam, kedua orangtua memiliki kewajiban penuh dalam mempersiapkan anak untuk menjalani kehidupan dan melindunginya dari kehinaan, serta mengarahkannya agar tumbuh menjadi manusia yang berakhlak terpuji. Pola asuh yang baik merupakan hak anak dari orangtuanya, bukan sebagai hadiah atau pemberian dari orangtua kepada anak. Sehingga dapat dikatakan bahwa pola asuh yang baik merupakan tanggung jawab orangtua. Allah SWT telah memerintahkan kepada setiap orangtua untuk mengasuh anak-anak mereka, dan bertanggung jawab atas pengasuhan anak. Hal ini sebagaimana dijelaskan didalam Al-Qur'an surat At-Tahrim ayat 6 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوا أَنفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا  
النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ عَلَيْهَا مَلَائِكَةٌ غِلَاظٌ شِدَادٌ لَا يَعْصُونَ اللَّهَ  
مَا أَمَرَهُمْ وَيَفْعَلُونَ مَا يُؤْمَرُونَ ٦

Artinya:

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu; penjaganya malaikat-malaikat yang kasar, keras, dan tidak mendurhakai Allah terhadap apa yang diperintahkan-Nya kepada mereka dan selalu mengerjakan apa yang diperintahkan.”<sup>1</sup> (QS. At-Tahrim: 6)

Ajaran agama Islam memiliki hubungan yang erat dan mendalam dengan ilmu jiwa/psikologi dalam hal pengasuhan dan

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Surabaya: Duta Ilmu, 2009). hlm. 822

pembinaan mental karena keduanya sama-sama bertujuan untuk mencapai kesehatan psikis dan tingkah laku yang baik (*good behavior*). Kerasulan Nabi Muhammad SAW jika ditinjau dari pandangan pendidikan secara luas bertujuan untuk mendidik dan mengajar manusia, memberi petunjuk, mensucikan jiwa, memperbaiki dan menyempurnakan akhlak, serta membina kehidupan mental spiritual. Oleh karena itu, dalam ajaran Islam banyak terdapat petunjuk dan ketentuan yang berhubungan dengan pengasuhan dan kesehatan mental. Al-Qur'an sebagai sumber utama ajaran Islam adalah petunjuk (*huda*), obat (*syifa'*), rahmat dan pengajaran (*mau'izhat*) bagi manusia dalam membangun kehidupan yang berbahagia di dunia dan akhirat. Hal ini termaktub dalam Al-Qur'an surat Al-Isra' ayat 82 dan surat Yunus ayat 57 berikut ini:

وَنُنزِّلُ مِنَ الْقُرْآنِ مَا هُوَ شِفَاءٌ وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ وَلَا يَزِيدُ  
الظَّالِمِينَ إِلَّا خَسَارًا ٨٢

Artiya:

“Dan kami turunkan dari Al-Quran suatu yang menjadi penawar dan rahmat bagi orang-orang yang beriman dan Al-Quran itu tidaklah menambah kepada orang-orang yang zalim selain kerugian.”<sup>2</sup> (QS. Al-Isra': 82)

يَأْتِيهَا النَّاسُ قَدْ جَاءَتْكُمْ مَوْعِظَةٌ مِّن رَّبِّكُمْ وَشِفَاءٌ لِّمَا فِي  
الصُّدُورِ وَهُدًى وَرَحْمَةٌ لِّلْمُؤْمِنِينَ ٥٧

---

<sup>2</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. (Surabaya: Duta Ilmu, 2009). hlm. 395

Artinya:

“Hai manusia, sesungguhnya telah datang kepadamu pelajaran dari Tuhanmu dan penyembuh bagi penyakit-penyakit (yang berada) dalam dada dan petunjuk serta rahmat bagi orang-orang yang beriman.”<sup>3</sup> (QS. Yunus: 57)

Semua misi ajaran agama Islam yang berintikan kepada pendidikan aqidah, pendidikan ibadah, dan pendidikan akhlak pada dasarnya adalah mengacu pada pendidikan akhlak.<sup>4</sup> Dengan demikian, terdapat hubungan yang erat dan mendalam antara ilmu ajaran agama Islam dengan ilmu psikologi.

Setiap orangtua memiliki gaya dan cara mengasuh anak yang berbeda-beda. Gaya pengasuhan tersebut akan berpengaruh pada perkembangan anak. Hal yang perlu diperhatikan dalam memberikan kasih sayang kepada anak adalah secara proporsional, tidak berlebihan dan tidak kurang. Ada masa orangtua harus bersikap tegas dan ada masa orangtua bersikap lemah lembut kepada anak. Orangtua sebaiknya berusaha untuk tidak memarahi anak melampaui batas kewajaran, seperti mengumpat, menghardik dengan celaan terkutuk, apalagi sampai berlaku kasar, dan memukul anak sehingga meninggalkan luka di tubuhnya, karena marah bukan solusi dalam mengasuh anak ketika bersalah. Selain menimbulkan pengaruh negatif bagi perkembangan sosio-emosional dan mental anak, marah juga merupakan sifat yang dilarang oleh Rasulullah SAW sebagaimana dalam sebuah hadits

---

<sup>3</sup> Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*..... hlm. 289

<sup>4</sup> Zakiyah Daradjat. *Pendidikan Islam Dalam Keluarga dan Sekolah*. Cet. Kedua. (Jakarta: Ruhama, 1995). hlm. 47

beliau bersabda, “*Laa taghdlob walakal jannah*” yang artinya “Janganlah kamu marah, maka bagimu Surga”.<sup>5</sup>

Pola pengasuhan yang baik adalah pengasuhan yang memberikan dorongan kuat kepada anak untuk mendapatkan pendidikan agama. Oleh karena itu ada beberapa aspek dalam pengasuhan yang sangat penting untuk diberikan dan diperhatikan oleh orangtua, diantaranya adalah pendidikan Aqidah, pendidikan Ibadah dan pendidikan Akhlak. Inilah yang disebut dengan pola asuh Islami.

Orangtua merupakan pengasuh utama dan pertama bagi anak-anak, karena dari orangtualah anak mulai mengenal pendidikan. Dengan demikian bentuk pertama dari pendidik adalah terdapat pada kehidupan keluarga.<sup>6</sup> Seiring dengan meluasnya bidang ilmu pengetahuan, keluarga tidak dapat menjadi satu-satunya lembaga tempat seorang anak menuntut ilmu, sehingga sekolah menjadi salah satu arahan yang dapat mendorong siswa menggunakan pengetahuan dan keterampilan sikap untuk menjalani kehidupan bermasyarakat secara efektif.

Dalam lingkungan sekolah terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan, yaitu aspek yang berkaitan dengan orang-orang yang terlibat dalam proses belajar mengajar di sekolah seperti guru, siswa, kepala sekolah, dan karyawan, serta aspek yang berupa sarana prasarana yang diberikan kepada siswa, kualitas dan

---

<sup>5</sup> Shahîh. HR ath-Thabrani dalam al-Mu'jamul Ausath (no. 2374) dari Sahabat Abu Darda Radhiyallahu 'anhu. Dishahihkan oleh Syaikh al-Albâni dalam Shahîh al-Jâmi'ish Shaghîr (no. 7374) dan Shahîh at-Targhîb wat-Tarhîb (no. 2749)

<sup>6</sup> Zakiah Daradjat, dkk, *Ilmu Pendidikan Dalam Islam*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2006), Cet Ke-6, hlm.35

kesungguhan guru dalam mendidik serta situasi lingkungan tempat belajar mengajar. Dari beberapa faktor penentu keberhasilan proses belajar mengajar, salah satunya adalah peran lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang baik akan membentuk pribadi yang baik, dan lingkungan sekolah yang buruk akan membentuk pribadi yang buruk pula.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Weinstein diperoleh kesimpulan bahwa lingkungan sekolah dapat membawa dampak positif dan negatif bagi siswa. Lingkungan sekolah yang kondusif dapat memacu gairah siswa untuk berprestasi, mampu beradaptasi, inovatif, dan kreatif. Namun lingkungan sekolah yang negatif dapat menimbulkan perilaku agresif, meningkatkan kondisi tertekan, kegelisahan, penurunan interaksi sosial dan ketidakpuasan.<sup>7</sup>

Kehadiran gawai memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi masyarakat di dunia, termasuk anak usia sekolah. Sajian hiburan yang dihadirkan oleh gawai membuat orang ketagihan dan menjadikan ketergantungan dalam penggunaannya. Gawai dengan teknologi dan aplikasi yang semakin canggih membuat anak-anak, remaja, bahkan orangtua terperangkap dengan hadirnya teknologi yang semakin menyebar luas ke lapisan masyarakat, bervariasi, dan penuh dengan daya pikat. Dalam hal ini sangat diharapkan lahirnya generasi yang berkualitas tinggi, tangguh, dan mampu menghadapi masalah perkembangan teknologi dengan lebih dewasa dan matang

---

<sup>7</sup> C.E. Weinstein and R Mayer, *The Teaching of Learning Strategies*. In M. Wittrock (Ed.), *Handbook of Research on Teaching*. (New York: McMillan, 1986). hlm. 315

sehingga menjadi generasi yang mampu menghadapi tantangan zaman.

Gawai merupakan sebuah alat yang sudah familier bagi semua orang, baik orang dewasa maupun anak-anak. Sebagian besar anak-anak sudah pandai menggunakan gawai untuk bermain game, menonton video dan mengakses internet. Sebagaimana yang sudah dipaparkan oleh KOMINFO hasil penelitian menemukan bahwa 98% anak tahu tentang internet dan 79,5% adalah pengguna internet.<sup>8</sup>

Fenomena kehadiran gawai saat ini menjadi salah satu kebutuhan pokok yang tidak dapat dipisahkan dalam aktivitas sehari-hari seseorang. Sudah banyak anak-anak yang mempunyai gawai sendiri dan menggunakan internet melalui gawainya masing-masing dapat memberikan hal yang positif maupun negatif. Hal yang positif dapat dirasakan ketika anak menggunakan gawai untuk bermain, menonton film edukatif dan mengerjakan tugas sekolah dengan pengawasan dari orangtua untuk mengantisipasi ketika anak melihat konten negatif secara sengaja ataupun tidak sengaja karena anak akan mengakses hal tersebut dengan motivasi sifat anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga dikhawatirkan anak akan melakukan ataupun mencari tahu lebih lanjut konten negatif tersebut.

Agar anak tidak mengakses konten negatif diperlukan peranan orangtua agar selalu ikut mengontrol dalam penggunaan

---

<sup>8</sup> Panji Aditya, "Hasil Survei Pemakaian Internet Remaja Indonesia," *Kompas*, 2017, <https://tekno.kompas.com/read/2014/02/19/1623250/Hasil.Survei.Pemakaian.Internet.Remaja.Indonesia?page=all>.

gawai pada anak dan memberikan batasan waktu dalam bermain gawai. Seorang pakar psikologi mengemukakan bahwa “seorang anak diberi batasan waktu bermain gawai 1 jam, akan tetapi penggunaannya tidak 1 jam penuh. Sebagai contoh dibagi 15 menit pagi, 15 menit siang dan seterusnya agar anak tidak kecanduan.<sup>9</sup>

Penggunaan gawai yang tidak terbatas pada anak akan mengakibatkan anak mengalami kecanduan gawai (*phubbing*) dan akan mempengaruhi perkembangan anak. Menurut Astrid Wenn seorang psikologi mengemukakan bahwa anak yang sudah banyak menghabiskan waktunya untuk bermain gawai berarti sudah mengorbankan aktivitas kegiatan yang lain. Seorang anak seharusnya menggunakan waktunya untuk mengeksplorasi lingkungan sekitarnya dan berinteraksi dengan orang lain. Seorang anak akan kehilangan rasa empatinya karena tidak peduli dengan diri sendiri ketika bermain gawai.<sup>10</sup>

Aplikasi *online* yang menarik dan berbagai macam pengetahuan dapat diakses dengan mudah menggunakan gawai sangat disukai oleh anak-anak maupun orang dewasa. Gambar yang berwarna-warni dengan iringan musik membuat anak tidak dapat lepas dari gawai, sehingga dapat disimpulkan bahwa ketika seorang anak menggunakan gawai diharapkan orangtua selalu mengontrol dan mengawasi anak ketika bermain gawai agar perkembangan dan pertumbuhan anak dapat berkembang sesuai dengan usianya.

---

<sup>9</sup> Iwan Supriyanta, “Sisi Positif Dan Negatif Anak Bermain Ponsel,” *Kompas*, 2017, <https://lifestyle.kompas.com/read/2017/09/22/171412720/sisi-positif-dan-negatif-anak-bermain-ponsel>.

<sup>10</sup> Astrid, “Bahaya Kecanduan Gawai Di Usia Dini,” 2016, <https://sains.kompas.com/read/2016/11/30/084200523/bahaya.kecanduan.gawai.di.usia.dini?page=all>.

Seorang anak yang sering menggunakan gawai akan berdampak terhadap tumbuh kembang anak. Adapun dampak positif dan negatif dari penggunaan gawai akan dirasakan oleh anak sebagaimana yang dikemukakan oleh Iswidharmajaya bahwa dampak positif dari penggunaan gawai adalah meningkatkan ketajaman mata, merangsang untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru, mendukung aspek akademis, meningkatkan kemampuan bahasa, meningkatkan *softskill* mengetik, mengurangi tingkat stress, meningkatkan keterampilan matematis. Sedangkan dampak negatif dari penggunaan gawai adalah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan otak terganggu, kesehatan mata terganggu, kesehatan tangan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, perilaku kekerasan, pudarnya kreativitas, memancarkan radiasi dan ancaman *cyberbullying*.<sup>11</sup>

Selain hal tersebut, ada beberapa dampak positif dan negatif yang akan dirasakan oleh pengguna gawai dalam jangka waktu yang panjang. Sebagaimana yang dikemukakan oleh seorang pakar psikologi Farizal bahwa penggunaan gawai yang terlalu lama dapat menyebabkan dampak positif yaitu sensorik anak akan terlatih dengan baik terutama sensori visual (seperti mendeteksi warna, gambar, dan gerak), perkembangan kognitif anak akan berkembang (seperti memecahkan masalah, berpikir kritis, berimajinasi, kreativitas, daya ingat dan mengembangkan kemampuan bahasa). Sedangkan dampak negatifnya yaitu anak menjadi kurang peka

---

<sup>11</sup> Derry Iswidharmanjaya, *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. (Jakarta: EGC, 2014). hlm. 16

dengan lingkungan sekitar, sulit berkonsentrasi dengan pelajaran, serta anak akan melihat konten negatif seperti kekerasan dan pornografi.<sup>12</sup>

*Kaiser Family Foundation* pada tahun 1999 seperti yang ditulis oleh Osgerbey menemukan bahwa rata-rata remaja Amerika dirumah memiliki tiga buah televisi, tiga buah tape recorder, tiga buah radio, dua video recorder, dua buah CD player, satu buah video game, dan satu buah computer. Teknologi digital tersebut belum termasuk yang digunakan di sekolah. Ketika teknologi digital berkembang, jumlah variasi benda elektronik juga akan berlipat ganda.<sup>13</sup>

Harian *Republika* memuat survey pada tanggal 18 November 2015 mengenai anak-anak usia dibawah 12 tahun yang cenderung menghabiskan waktu di depan layar, baik itu layar televisi, layar komputer, layar ponsel, atau *game* daripada bermain di luar rumah. Rata-rata anak menghabiskan waktu 7,5 jam untuk berkulat dengan gawai dan 1,5 jam digunakan untuk bermain. Lebih mengkhawatirkan lagi, ketergantungan terhadap gawai untuk waktu yang lama dapat menghambat proses perkembangan imajinatif kreatif anak. Parahnya adalah lebih dari 60% orangtua tidak mengawasi penggunaan gawai anak-anak mereka. Penggunaan fasilitas gawai yang dimiliki anak menjadikan *quality time* bersama orangtua berkurang. Anak lebih banyak menghabiskan *quality time*

---

<sup>12</sup> Farizal, "Mencegah Kecanduan Gawai Pada Anak," *Kompas*, October 25, 2016, <https://edukasi.kompas.com/read/2016/10/25/13135901/mencegah.kecanduan.gawai.pada.anak?page=all>.

<sup>13</sup> Kusuma. *New Media dan Teori Aplikasi*. (Karanganyar: Lindu Pustaka, 2011). hlm. 398

bersama gawai atau perangkat digital lainnya yang dimiliki, sehingga terdapat sikap kurang peduli terhadap apa yang seharusnya orangtua berikan kepada anak-anak.<sup>14</sup>

Fenomena akibat dampak negatif dari gawai yang sangat membahayakan telah terjadi di Indonesia pada bulan April tahun 2016 lalu. Kasus pemerkosaan dan pembunuhan terhadap Yuyun (14 tahun), warga Desa Kasie Kasubun, Kecamatan Padang Ulak Tanding, Kabupaten Rejang Lebong, Bengkulu yang dilakukan oleh 14 remaja putra menjadi sorotan publik saat itu. Kasus tersebut merupakan salah satu dampak negatif dari penyalahgunaan gawai. Maraknya situs pornografi yang beredar bebas di dunia maya menyebabkan anak melakukan hal di luar kendali tanpa berfikir hal tersebut benar atau salah.

Sangat disayangkan jika kemajuan teknologi digital saat ini, khususnya gawai mempengaruhi gaya hidup (*life style*) manusia di semua sisi kehidupan dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini menjadi kendala bagi setiap anggota keluarga, khususnya interaksi orangtua dengan anak-anak. Perbedaan generasi orangtua dengan anak-anak menjadi salah satu pengaruh sulitnya menjalin komunikasi dengan anak-anak. Menurut Don Tapscott dalam bukunya *Grown Up Digital*, anak-anak yang lahir di tahun 2000an telah pandai dalam menggunakan teknologi digital seperti internet,

---

<sup>14</sup> Naisbit, John, Nana Naisbit, dan Douglas Philips. *High Tech High Touch: Pencarian Makna Ditengah Perkembangan Pesat Teknologi* (Terjemahan: Dian R.Basuki). (Bandung: Penerbit Mizan, 2001). hlm. 131

media sosial, *smartphone*, dan gawai tanpa mengetahui sejarah perkembangan teknologi tersebut.

Oleh karena itu orangtua sebaiknya tidak gaptek (gagap teknologi) dalam mengontrol dan mengasuh anak di era teknologi yang serba digital. Penemuan sebuah riset menyatakan bahwa, sebanyak 96 remaja di dunia menggunakan media sosial dalam kesehariannya dan hanya 15 persen orangtua yang mengaku mengetahui media sosial anak-anak mereka. Dapat dikatakan bahwa orangtua telah membiarkan anak-anaknya mengeksplorasi dirinya sendiri dengan bebas di dunia maya, tanpa pernah bisa memahami dampak yang bisa ditimbulkannya sehingga lingkungan sekolah juga sangat turut berperan dalam hal penggunaan gawai.

Ditinjau dari berbagai aspek kehidupan (aspek dakwah, aspek pendidikan, aspek sosial, aspek psikologi, aspek politik, aspek ekonomi dan aspek hukum) penulis memandang bahwa “Hubungan Pola Asuh Islami dan Lingkungan Sekolah dengan Perilaku Bermain Gawai” adalah suatu hal yang penting untuk diteliti. Ditinjau dari aspek dakwah, adanya kaum muslimin Indonesia yang memiliki akhlak terpuji merupakan salah satu indikator keberhasilan dakwah, mengingat tugas dakwah Nabi Muhammad SAW adalah menyempurnakan akhlak manusia.<sup>15</sup>

Dari aspek pendidikan, tidak dapat dipungkiri bahwa pola asuh orangtua dalam keluarga merupakan prasyarat keberhasilan

---

<sup>15</sup> Fenomena umum dan mencuat yang mencerminkan umat muslim Indonesia berakhlak terpuji dapat menjaga citra agama Islam dan mendukung syi'ar dakwah agama Islam.

anak dalam hal pendidikan.<sup>16</sup> Dari aspek sosial, pola asuh orangtua dalam keluarga sangat berperan penting dalam membangun kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.<sup>17</sup> Dari aspek psikologi, pola asuh orangtua dalam keluarga merupakan dasar pembentukan tingkah laku, watak, moral, dan pendidikan anak. Dari aspek politik, implementasi kebijakan-kebijakan publik sangat bergantung pada kualitas pola asuh para pelaku politik dalam keluarganya. Dari aspek ekonomi, pola asuh orangtua dalam keluarga yang berkaitan dengan pola hidup berperan penting bagi peningkatan kesejahteraan umat. Dari aspek hukum, pola asuh orangtua dalam keluarga berperan penting bagi implementasi penegakan hukum.

Suatu hal yang menarik untuk mengkaji hubungan pola asuh Islami dan lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai. Keluarga merupakan lokus sentral dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia di segala bidang kehidupan, baik kehidupan pribadi, masyarakat, bangsa dan negara. Keberhasilan pembangunan nasional ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia bangsa Indonesia. Kualitas sumber daya manusia sebagai generasi penerus bangsa sangat berperan dalam menentukan kualitas bangsa Indonesia mendatang.

---

<sup>16</sup> Manusia yang berpendidikan tinggi, memiliki intelektualitas yang tinggi, tetapi memiliki karakter buruk (contohnya koruptor), merupakan indikator kegagalan pendidikan ditinjau dari sudut pandang pendidikan Islam.

<sup>17</sup> Tingkat harkat kemanusiaan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat kualitas karakter bangsa itu sendiri. Untuk mencapai tingkat kualitas karakter bangsa yang mendukung terbentuknya HANKAMNAS dan keadilan sosial, diperlukan generasi penerus bangsa yang berkarakter baik dan berakhlak terpuji.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Budi Mulia Dua Yogyakarta merupakan salah satu sekolah internasional yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta dengan menggunakan kurikulum *Middle Years Programme* (MYP), sebagai salah satu pencetak sumber daya manusia bangsa Indonesia dan penentu kualitas bangsa Indonesia mendatang. SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta memiliki keunikan dan perbedaan dalam hal lingkungan sekolah jika dibandingkan dengan sekolah yang lain, yaitu keberhasilan dalam menerapkan pengendalian penggunaan gawai di sekolah dengan menyediakan fasilitas tempat penitipan gawai berbasis kartu. Adapun semboyan SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta yaitu “Bersekolah dengan Senang, Senang di Sekolah” sehingga siswa selalu merasa senang di sekolah meskipun tanpa menggunakan gawai.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pola asuh Islami orangtua siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta?
2. Bagaimana lingkungan sekolah di SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta?
3. Bagaimana perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta?
4. Apakah ada hubungan antara pola asuh Islami dengan perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta?

5. Apakah ada hubungan antara lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta?
6. Apakah ada hubungan antara pola asuh Islami dan lingkungan sekolah secara bersama-sama dengan perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan pola asuh Islami orangtua siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan lingkungan sekolah di SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta.
3. Mendeskripsikan dan menjelaskan perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta.
4. Menganalisis hubungan antara pola asuh Islami dengan perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta.
5. Menganalisis hubungan antara lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta.
6. Menganalisis hubungan antara pola asuh Islami dan lingkungan sekolah secara bersama-sama dengan perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta.

#### **D. Batasan Penelitian**

Pembatasan penelitian digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan atau pelebaran pokok penelitian agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Luas dan lingkup penelitian hanya meliputi pola asuh Islami, lingkungan sekolah, dan perilaku bermain gawai.
2. Lokasi dan waktu penelitian hanya dilakukan di SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta pada tahun 2019.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Dengan melakukan studi lapangan tentang hubungan pola asuh Islami dan lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai, maka penelitian ini mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis:
  - a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam pola asuh orangtua, yaitu membuat konsep pola asuh yang sesuai dengan ajaran Islam dalam pengembangan potensi fitrah Islamiyah anak.
  - b. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pembaharuan lingkungan sekolah yang terus berkembang sesuai dengan tuntutan zaman dan kebutuhan perkembangan siswa.
  - c. Sebagai pijakan, referensi, dan bahan kajian lebih lanjut untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pola asuh Islami, lingkungan sekolah, dan perilaku bermain gawai.

2. Manfaat praktis
  - a. Memberikan kontribusi keilmuan yang dapat diaplikasikan dalam bidang Psikologi Pendidikan Islam terutama yang berkaitan dengan pola asuh Islami dalam keluarga dan lingkungan sekolah agar lebih serasi, selaras dan seimbang dengan lingkungan dan zamannya sesuai dengan nilai ajaran agama Islam.
  - b. Memotivasi dilakukannya penelitian ilmiah dengan mengintegrasikan keilmuan, kependidikan, kejiwaan (psikologi), keislaman, dan kemanusiaan.
  - c. Memberi informasi kepada masyarakat luas, terutama kepada orangtua mengenai pentingnya pola asuh Islami dalam keluarga dan lingkungan sekolah, sehingga proses pendidikan dapat berhasil, dapat membentuk akhlak yang terpuji sesuai dengan tujuan ajaran agama Islam.
  - d. Melaksanakan pola asuh Islami dan menerapkan lingkungan sekolah yang baik untuk mencetak generasi penerus bangsa yang berakhlak mulia, dan berbudi pekerti luhur di lingkungan keluarga dan masyarakat sehingga membentuk bangsa Indonesia yang lebih baik di masa yang akan datang.

#### **F. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian Farinka Nurrahmah Azizah, Agus Wahyudin, dan Purwadi Suhandini dengan judul “Peran *Self Regulation* dalam Memoderasi Pengaruh Pola Asuh Keluarga dan Lingkungan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” pada tahun

2017. Hasil dari penelitian adalah: (1) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pola asuh keluarga terhadap prestasi belajar siswa. (2) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan lingkungan sekolah terhadap prestasi belajar. (3) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan self regulation terhadap prestasi belajar siswa. (4) Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pola asuh keluarga terhadap prestasi belajar siswa ditentukan oleh *self regulation* sebagai variabel moderator. (5) Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan pola asuh keluarga terhadap prestasi belajar siswa ditentukan oleh *self regulation* sebagai variabel moderator.<sup>18</sup>

Artikel tentang “Pendidikan Madrasah di Era Digital” yang ditulis oleh Sulaiman dalam Jurnal Al-Makrifat, Vol.2, No.1, April 2017 menjelaskan bahwa kesiapan madrasah yang dimulai dari guru, sarana, sumber daya manusia harus dipersiapkan agar dapat menciptakan suasana dan lingkungan pendidikan yang dapat bersanding dengan teknologi digital, yang harapannya adalah lulusan madrasah dapat bersaing dengan semua elemen dalam bidang ekonomi, sosial, budaya dan industri dan bidang-bidang lainnya, yang pada hakikatnya lulusan sebenarnya adalah mampu merealisasikan nilai budaya dan kearifan lokal tentang nilai dan norma, yang semuanya melekat pada madrasah.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> “View of Peran Self Regulation Dalam Memoderasi Pengaruh Pola Asuh Keluarga Dan Lingkungan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar,” accessed January 21, 2020, <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpe/article/view/14598/8289>.

<sup>19</sup> Sulaiman, “Pendidikan Madrasah Di Era Digital,” *Jurnal Al-Makrifat* 2, no. 1 (April 2017): hlm. 1–16.

Penelitian Falakhul Auliya dan Tri Suminar dengan judul “Strategi Pembelajaran yang dapat Mengembangkan Kemandirian Belajar di Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah (KBQT)” pada tahun 2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa warga belajar di KBQT memiliki karakteristik kemandirian belajar yaitu tidak tergantung kepada orang lain, menetapkan tujuan belajar, mendiagnosis kebutuhan belajar, memiliki rasa percaya diri dan tanggung jawab serta melakukan evaluasi diri. KBQT menerapkan strategi *discovery learning* dan strategi belajar mandiri yang dapat mengembangkan kemandirian belajar warga belajar.<sup>20</sup>

Penelitian Aulia Nurmasari dengan judul “Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya” pada tahun 2016 memaparkan bahwa intensitas penggunaan gawai terendah pada balita mempunyai hasil terendah dengan durasi 5 menit/ hari dan frekuensi penggunaan gawai 1 hari/pekan. Sedangkan intensitas tertinggi dengan durasi 405 menit/ hari dan frekuensi setiap hari dengan rata-rata penggunaan gawai 88,86 menit/ hari dan rata-rata frekuensi pemakaian gawai 5-6 hari/ pekan. Sebagian kecil responden mengalami keterlambatan perkembangan aspek bicara dan bahasa, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan signifikan antara intensitas penggunaan gawai dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada

---

<sup>20</sup> Falakhul Auliya and Tri Suminar, “Strategi Pembelajaran Yang Dapat Mengembangkan Kemandirian Belajar Di Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah,” *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, Vol. 5, No. 1 (June 27, 2016), <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jnfc/article/view/10077>.

balita.<sup>21</sup>

Penelitian Tria Puspita Sari dan Amy Asma Mitsalia dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TK IT Al-Mukmin” pada tahun 2016 memaparkan bahwa pengaruh dari penggunaan gawai terhadap personal sosial anak usia pra sekolah di TK IT Al-Mukmin cenderung ke arah yang positif, yaitu sebanyak 71%, karena dengan menggunakan gawai anak dapat mengikuti pembelajaran seperti hafalan Al-Qur’an, mengetahui kosa kata bahasa Inggris, anak juga merasa terbantu dalam membaca ataupun menghafal, dan dapat dijadikan sebagai sarana hiburan untuk anak. Selain dampak positif, sebanyak 29% dari responden mempunyai dampak negatif bagi anak seperti anak menjadi pendiam, anak lebih senang bermain menggunakan gawai daripada bermain dengan teman sebaya, anak menirukan adegan kekerasan yang ada di dalam game, anak bersikap acuh dengan lingkungannya apabila sudah di depan gawai, dan sebagainya.<sup>22</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Hayyumas yang berjudul “Pola Interaksi Hubungan Orangtua dengan Anak di Era Digital” (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Interaksi Hubungan Orangtua dengan Anak di Era Digital Dalam Mengatasi Ketergantungan Anak Terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi di Era Digital di Kalangan Komunitas Cinta Anak

---

<sup>21</sup> Nurmasari, Aulia, “*Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo Surabaya*”. (Surabaya, Universitas Airlangga, 2016). hlm. 57.

<sup>22</sup> Tria Puspitasari and Amy Asma Mitsalia, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin,” *Profesi*, Vol. 13, No. 2 (2016): hlm. 72–78.

Solo) pada tahun 2016. Berdasarkan hasil penelitian ini, pola komunikasi konsensual diterapkan pada anggota KOCAKS sebagai bentuk interaksi terhadap anak dalam mengatasi ketergantungan mereka terhadap teknologi informasi dan komunikasi. Pola ini memprioritaskan komunikasi terbuka, langsung dan suka mendengarkan anak sehingga bisa menghasilkan komunikasi yang efektif. Kendala yang dirasakan orangtua saat berkomunikasi dengan anak yaitu teknologi media digital yang berdampak dalam hal komunikasi. Waktu juga menjadi kendala yang agak krusial. Orangtua berpikir waktunya bisa memanfaatkan masa kanak-kanak anak mereka yang saat ini lebih tertarik dengan gawainya daripada melakukan aktivitas lain seperti bermain dengan teman, belajar, sampai *quality time* bersama orangtua.<sup>23</sup>

Penelitian Yulia Trinika dengan judul “Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Pra Sekolah di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014/2015” pada tahun 2015 memaparkan bahwa penggunaan gawai di TK Kristen Immanuel dikategorikan rendah dengan persentase 57,9%. Tingkat perkembangan yang ada di TK Kristen Immanuel untuk anak yang berusia 3-6 tahun dikategorikan baik dengan persentase 58,9% dari hasil uji *Chi Square* dengan nilai signifikansi 0,005. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh antara penggunaan gawai terhadap perkembangan

---

<sup>23</sup> Muhammad Hayyumas. *Pola Interaksi Hubungan Orangtua dengan Anak di Era Digital*” (Studi Deskriptif Kualitatif Pola Interaksi Hubungan Orangtua dengan Anak di Era Digital Dalam Mengatasi Ketergantungan Anak Terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi Di Era Digital Di Kalangan Komunitas Cinta Anak Solo). (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2016). hlm. 15.

psikososial anak usia pra sekolah 3-6 tahun di TK Kristen Immanuel tahun ajaran 2014/2015.<sup>24</sup>

Penelitian Wendi dengan judul “*Young School Children’s Use of Digital Devices and Parental Rules*” pada tahun 2015 tentang penggunaan teknologi digital dan peraturan yang diberikan orangtua pada anak yang ada di Singapura pada dua tahun pertama di sekolah dengan menggunakan responden 116 anak sebagai partisipan untuk *interview* manemukan bahwa ada 96% komputer yang diakses di rumah dan menggunakan komputer pribadi untuk bermain *game* dan belajar melalui *e-learning*. Penelitian ini juga melaporkan bahwa semua anak mempunyai akses ke *handphonenya*, walaupun hanya ada 57% anak yang menggunakan tablet. Mayoritas anak harus mendapatkan izin ketika akan menggunakan media digitalnya. Orangtua mempunyai peranan penting dalam hal penggunaan teknologi digital seperti tidak boleh bermain sebelum tugas di rumah selesai dan anak diminta untuk berhenti bermain ketika mata sudah mulai sakit/pedih.<sup>25</sup>

Penelitian Hoshiar Sadiq Sangawi, John Adams & Nadja Reissland yang berjudul “*The Effects of Parenting Styles on Behavioral Problems in Primary School Children: A Cross-Cultural Review*” pada tahun 2015. Hasil menunjukkan bahwa gaya pengasuhan berdampak pada masalah perilaku anak. Secara khusus,

---

<sup>24</sup> Yulia Trinika, Arina Nurfianti, and Irsan Abror, “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah Di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015.,” *Jurnal Proners*, Vol. 3, No. 1 (2015), [jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/11001/10480](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jmkeperawatanFK/article/view/11001/10480). hlm. 6.

<sup>25</sup> Wendy W.L. Goha, Susanna Baya, and Vivian Hsueh Hua Chen, “Young School Children’s Use of Devices and Parental Rules,” *Telematics and Informatics*, Vol. 32, No. 4 (2015): p. 787–795, <https://doi.org/10.1016/j.tele.2015.04.002>.

anak-anak dari orangtua menunjukkan faktor kontribusi seperti "keterlibatan dengan anak", "pemantauan anak" dan dimensi positif lainnya cenderung memiliki tingkat masalah perilaku yang rendah. Berdasarkan tinjauan literatur disimpulkan bahwa dampak gaya pengasuhan dapat bervariasi di seluruh masyarakat.<sup>26</sup>

Penelitian Erma Wiji Anggraini yang berjudul “Pendidikan Partisipatif pada Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah Salatiga” tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tujuan pendidikan lebih menekankan pada esensi belajar dengan memberikan kemerdekaan inteligensia kepada peserta didik untuk mencari dan menemukan potensi diri guna meningkatkan kualitas hidup agar bermanfaat bagi masyarakat dan lingkungan. (2) Faktor Peserta Didik, pembelajaran yang *children centered* terlihat dari peserta didik sebagai subjek diberikan hak seutuhnya dalam kegiatan pembelajaran. (3) Faktor Pendidik, relasi yang terjadi dalam interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik memiliki hubungan yang bersifat horizontal dimana keduanya memiliki posisi yang setara dalam proses pembelajaran. (4) Faktor Alat-alat, kurikulum dan materi pembelajaran dibuat, dilaksanakan, dan dievaluasi bersama-sama. (5) Faktor Lingkungan, atmosfer belajar yang membuat nyaman dalam proses pembelajaran. (6) Pengalaman belajar dan output di satu sisi mengembangkan kemerdekaan yang bertanggung jawab namun di sisi lain beberapa peserta didik masih belum memahami kemerdekaan secara bertanggung jawab.

---

<sup>26</sup> Hoshiar Sadiq Sangawi, John Adams, and Nadja Reissland, “The Effects of Parenting Styles on Behavioral Problems in Primary School Children: A Cross-Cultural Review,” *Asian Social Science*, Vol. 11, No. 22 (August 18, 2015): p. 171, <https://doi.org/10.5539/ass.v11n22p171>.

Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah bertujuan untuk lebih menekankan pada substansi belajar namun juga mengikuti kebijakan negara dalam legal formal ijazah kesetaraan sehingga masih terdapat dilema antara kebijakan pendidikan dengan penyelenggaraan pendidikan alternatif di Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah yang belum otonom murni.<sup>27</sup>

Penelitian yang ditulis oleh Lina Revilla Malik tentang “Relasi Orangtua-Anak di Era Teknologi Media: Elemen dan Bentuk Pengasuhan” pada tahun 2011 menjelaskan bahwa perkembangan teknologi media yang semakin canggih dan pesat mempengaruhi kehidupan manusia, tanpa kecuali anak-anak juga akrab dengan penggunaan media. Berbagai riset melaporkan bahwa anak-anak dan remaja sering menggunakan waktunya untuk menonton televisi, mendengarkan radio/CD/MP3 dan internetan dalam berbagai aktivitasnya. Faktanya fenomena ini bisa berdampak positif maupun negatif bagi penggunanya. Untuk mengatasi hal ini perlu keterlibatan orangtua dalam mengawasi dan membimbing, karena pengasuhan menjadi tanggung jawab orangtua. Dalam pengasuhan terdapat dua elemen penting yaitu tuntutan (*demandingness*) dan tanggapan (*responsiveness*) orangtua terhadap anak. Kedua elemen ini dapat terwujud dalam berbagai bentuk pengasuhan yang membangun hubungan orangtua dan anak, yaitu kontrol dan pemantauan, dukungan dan keterlibatan,

---

<sup>27</sup> Erma Wiji Anggraeni, “Pendidikan Partisipatif Pada Komunitas Belajar Qaryah Thayyibah Salatiga,” *Spektrum Analisis Kebijakan Pendidikan*, Vol. 7, No. 1 (Oktober 26, 2018): hlm. 71–83.

komunikasi, kedekatan, dan pendisiplinan.<sup>28</sup>

Penelitian Ming-Te Wang dan Rebecca Holcombe dengan judul “*Adolescents’ Perceptions of School Environment, Engagement, and Academic Achievement in Middle School*” pada tahun 2010 menunjukkan bahwa persepsi siswa tentang dimensi lingkungan sekolah di kelas tujuh berkontribusi secara berbeda untuk tiga jenis keterlibatan sekolah di kelas delapan. Ditemukan bahwa persepsi siswa tentang lingkungan sekolah mempengaruhi prestasi akademik secara langsung dan tidak langsung melalui tiga jenis sekolah keterikatan. Secara khusus, persepsi siswa tentang lingkungan sekolah di kelas tujuh mempengaruhi partisipasi sekolah, identifikasi sekolah, dan penggunaan strategi pengaturan diri dan mempengaruhi prestasi akademik siswa di kelas delapan.<sup>29</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Zulfikar Ali yang berjudul “Pengaruh dari Dampak Game Online terhadap Motivasi Belajar pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2108/2019” pada tahun 2019 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari dampak game online terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga dengan hasil  $t$  hitung sebesar  $3,819 > t$  tabel  $1,995$ ,  $R = 0,406$ , koefisien determinasi  $R$  square =  $0,165$  dengan tingkat signifikansi

---

<sup>28</sup> Lina Revilla Malik, “Relasi Orang Tua-Anak Di Era Teknologi Media: Elemen Dan Bentuk Pengasuhan.” in *Prosiding Seminar Nasional* (“Pendidikan Era Milenium,” Yogyakarta: PGMI Press UIN SUKA, 2017), hlm. 133.

<sup>29</sup> Ming-Te Wang and Rebecca Holcombe, “Adolescents’ Perceptions of School Environment, Engagement, and Academic Achievement in Middle School,” *American Educational Research Journal*, Vol. 47, No. 3 (September 2010): p. 633–662, <https://doi.org/10.3102/0002831209361209>.

0,000 < 0,05.<sup>30</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Anggraini dan Wahyuningsih yang berjudul “Hubungan antara Intensitas Bermain *Game Online* dengan Kompetensi Sosial pada Remaja” pada tahun 2009 menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang negatif antara intensitas bermain *game online* dengan kompetensi sosial pada remaja karena korelasi dari Spearman menunjukkan  $r = -0.101$  dan  $\text{Sig } 0,050 > 0,050$ .<sup>31</sup>

Penelitian yang dilakukan oleh Tulus Tu’u tentang “Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Belajar” pada tahun 2004 menjelaskan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh bermacam dan beragam unsur. Selain dipengaruhi karena mengikuti dan mantaati peraturan sekolah, hasil belajar juga berubah karena pengaruh tingkat kecerdasan siswa, usaha diri, les privat, teman bergaul, dan waktu yang cukup untuk belajar.<sup>32</sup>

Penelitian Howell Wechsler, Randolph S. Devereaux, A.B., Margaret Davis, and Janet Collins dengan judul “*Using the School Environment to Promote Physical Activity and Healthy Eating*” tahun 2000 diperoleh hasil bahwa strategi lingkungan berbasis sekolah untuk mempromosikan aktivitas fisik dan makan sehat di kalangan anak muda patut diimplementasikan dan perbaikan terus

---

<sup>30</sup> Zulfikar Ali, Yari Dwikurnaningsih, and Setyorini, “Pengaruh Dari Dampak Game Online Terhadap Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas VIII SMP Kristen 2 Salatiga Tahun Ajaran 2108/2019,” *Genta Mulia*, Vol. X, No. 1 (July 2019): hlm. 122–133, <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/347/300>

<sup>31</sup> Anggraini D.R. and Wahyuningsih H, “Hubungan Antara Intensitas Bermain Game Online Dengan Kompetensi Sosial Pada Remaja”. (*Naskah Publikasi*, Yogyakarta: Fakultas Psikologi UII, 2007). hlm. 4

<sup>32</sup> Tulus Tu’u, *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Belajar* (Jakarta: Grasindo, 2004). hlm. 75

menerus.<sup>33</sup>

Penelitian Timothy C. Urdan, Robert W. Roeser and Carol Midgley dengan judul “*Perceptions of the School Psychological Environment and Early Adolescents' Psychological and Behavioral Functioning in School: The Mediating Role of Goals and Belonging*” pada tahun 1996 dengan sampel 296 siswa, hasil penelitian menunjukkan bahwa memahami tujuan sekolah memiliki hubungan positif dengan *self-efficacy* akademik yang dimediasi melalui sasaran tugas pribadi, menganggap struktur sasaran kemampuan adalah terkait dengan kesadaran diri akademik dan hubungan ini dimediasi melalui pribadi tujuan kemampuan relatif, mempersepsi hubungan guru-murid yang positif diprediksi positif pengaruh yang berhubungan dengan sekolah dan hubungan ini dimediasi melalui perasaan memiliki sekolah. Perasaan keberhasilan akademik dan kepemilikan sekolah berhubungan positif dengan nilai akademik semester terakhir sebagai reformasi.<sup>34</sup>

Artikel tentang “Resistensi Bangunan Karakter Manusia Indonesia di Era Digital” yang ditulis oleh Yudi Bachtiar menjelaskan bahwa dalam proses pembangunan karakter peserta didik bukan sekedar tanggung jawab keluarga, kepala sekolah dan guru, dan warga masyarakat, namun juga tanggung jawab pemerintah yang berkewajiban untuk menjaga proses tersebut agar

---

<sup>33</sup> Howell Wechsler et al., “Using the School Environment to Promote Physical Activity and Healthy Eating,” *Preventive Medicine*, Vol. 31, No. 2 (August 2000): p. 121–137, <https://doi.org/10.1006/pmed.2000.0649>.

<sup>34</sup> Robert W. Roeser, Carol Midgley, and Timothy C. Urdan, “Perceptions of the School Psychological Environment and Early Adolescents' Psychological and Behavioral Functioning in School: The Mediating Role of Goals and Belonging,” *Journal of Educational Psychology*, Vol. 88, No. 3 (1996): p. 408–422, <https://doi.org/10.1037/0022-0663.88.3.408>.

tidak dicemari oleh nilai-nilai negatif yang tersimpan dalam karakter masyarakat dan muatan tayangan media massa dan atau internet. Inilah yang dimaksud dengan melindungi seluruh tumpah darah Indonesia sebagaimana tersurat dalam pembukaan UUD 1945.<sup>35</sup>

Penelitian ini memiliki nilai kebaruan dan keunikan dalam mendeskripsikan hubungan pola asuh Islami dan lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai. Keluarga tidak hanya sebagai konsumen suatu produk dari gawai, namun pengasuhan dalam keluarga dan lingkungan sekolah dapat menjadikan gawai sebagai sarana dalam penanaman aqidah, ibadah dan akhlaq. Kehidupan dalam keluarga dan lingkungan sekolah yang tidak terpisahkan dengan gawai menjadikan gawai semakin relevan untuk memetakan masa depan sebagai konsep keimanan, identitas diri sendiri, kesatuan keluarga, masyarakat dan bangsa, serta komunitas dengan alam sekitar. Dengan demikian, penelitian dalam konteks hubungan pola asuh Islami dan lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai tidak terbatas pada diskursus perkembangan gawai semata, melainkan pola pengasuhan anak dalam keluarga secara Islami dan lingkungan sekolah menjadikan gawai sebagai bagian terintegrasi dalam proses pendidikan kehidupan sehari-hari. Pada konteks inilah peneliti sejenis ini memperoleh tempat yang penting dengan novelties yang dimiliki.

---

<sup>35</sup> Yudi Bakhtiar, "Resistensi Bangunan Karakter Manusia Indonesia di Era Digital," *Journal of Elementary Education*, Vol. 2, No. 2 (2019): hlm. 148–159.

## **G. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam disertasi ini terdiri dari tiga bagian, yaitu:

1. Bagian awal yang berisi judul, halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman persetujuan promotor, halaman pengesahan disertasi, nota dinas, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar diagram, dan daftar lampiran.

2. Bagian utama yang terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I yaitu Pendahuluan yang berisi uraian tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, penelitian yang relevan, dan sistematika penulisan.

BAB II yaitu Landasan Teori berupa teori pola asuh Islami yang meliputi pengertian pola asuh Islami, hakekat pola asuh Islami, materi pola asuh Islami, faktor pola asuh Islami, peran pengasuhan orangtua dan perbedaan pola asuh Islami dan pola asuh budaya Barat. Teori lingkungan sekolah yang meliputi pengertian lingkungan sekolah, komponen lingkungan sekolah, fungsi lingkungan sekolah, faktor lingkungan sekolah, dan peranan lingkungan sekolah. Teori tentang perilaku bermain yang meliputi pengertian perilaku, proses pembentukan perilaku, bentuk perilaku, faktor penentu pembentukan perilaku, domain perilaku, perilaku bermain gawai, dan dampak bermain gawai, serta dilanjutkan dengan kerangka pembahasan dan hipotesis penelitian.

BAB III yaitu Metode Penelitian yang berisi rancangan desain penelitian, identifikasi variabel penelitian, definisi operasional variabel penelitian, subjek penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV yaitu Hasil Penelitian dan Pembahasan yang meliputi gambaran umum lokasi penelitian, deskripsi data penelitian serta hasil penelitian yang berupa hasil penelitian kualitatif dan kuantitatif. Pembahasan berisi tentang deskripsi pola asuh Islami, deskripsi lingkungan sekolah, deskripsi perilaku bermain gawai, hubungan pola asuh Islami dengan perilaku bermain gawai, hubungan lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai, serta hubungan pola asuh Islami dan lingkungan sekolah dengan perilaku bermain gawai. Temuan penelitian yang berisi tentang konsep pola asuh Islami dalam penggunaan gawai, konsep lingkungan sekolah dalam penggunaan gawai, dan konsep perilaku bermain gawai.

BAB V yaitu Penutup yang menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian, keterbatasan dalam penelitian dan beberapa rekomendasi yang berkenaan dengan hasil temuan penelitian.

3. Bagian akhir dari disertasi ini terdiri dari daftar pustaka, daftar riwayat hidup (*Curriculum Vitae*) dan lampiran.