

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan di dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa pola asuh Islami yang diterapkan oleh orangtua siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta adalah termasuk kategori baik. Mayoritas orangtua mengembangkan potensi anak sesuai fitrahnya dengan meningkatkan toleransi, kerjasama dan tolong menolong, disiplin dalam berbagai hal, kedekatan emosional dengan anak, dan bersikap demokratis terhadap anak. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang paling dominan dalam pola asuh Islami adalah pengembangan pola sehat dan pola kerja, karena pola sehat dan pola kerja akan mempengaruhi anak untuk berfikir dan bertindak dalam pengendalian diri secara baik.
2. Penelitian ini juga mendeskripsikan bahwa lingkungan SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta adalah termasuk kategori baik. Sekolah memiliki gedung yang bagus, fasilitas lengkap, tata tertib yang ditegakkan dengan baik, lingkungan kondusif, komunikasi dengan komunitas yang tercipta dengan baik antara guru, teman sebaya maupun dengan kakak atau adik kelas. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang paling dominan dalam lingkungan sekolah adalah pergaulan. Pergaulan akan mempengaruhi baik buruk perilaku siswa sehingga siswa akan memiliki kemampuan untuk memilih apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan. Jika

siswa bergaul dengan baik maka perilaku dalam bermain gawainya pun juga akan baik. Pergaulan yang baik akan memotivasi siswa untuk melakukan hal-hal yang baik dan positif. Begitu pula sebaliknya, pergaulan yang tidak baik akan menjerumuskan siswa kepada hal-hal yang buruk dan negatif.

3. Penelitian ini mendeskripsikan bahwa perilaku bermain gawai siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta adalah termasuk dalam kategori baik. Meskipun mayoritas siswa memiliki gawai dengan berbagai aplikasi yang ada di dalamnya, siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta masih memiliki emosional yang stabil dan terkendali ketika menggunakan gawai, memiliki *self control* terhadap penggunaan gawai, tetap memperhatikan kesehatan diri dalam penggunaan gawai, dan kedisiplinan dalam pemilihan penggunaan gawai. Temuan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa hal yang paling dominan dalam perilaku bermain gawai adalah dimensi kognitif. Kognitif menjadi sebuah acuan dalam berperilaku bermain gawai, karena kognitif dapat mencerminkan secara kompleks bagaimana pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap gawai dan penggunaannya, serta bagaimana seharusnya fisik-motorik dan sosial-emosi siswa ketika sedang menggunakan gawai.
4. Penelitian ini membuktikan hipotesis yang diajukan pertama bahwa pola asuh Islami secara parsial memiliki hubungan yang positif dan signifikan dengan perilaku bermain gawai karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $31,794 > 1,976$ dan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Maksudnya adalah semakin bertambah baik pola asuh Islami yang diterima oleh

anak, maka perilaku bermain gawai anak juga akan semakin baik. Karena secara psikologis, orangtua memiliki peran pengasuhan untuk menentukan perkembangan potensi anak secara jasmani dan rohani. Hal ini sesuai dengan teori Tabularasa dari John Locke yang menyatakan bahwa seorang anak yang lahir adalah seperti kertas putih, dan di atas kertas putih itu orang dapat membuat coretan menurut kehendaknya. Hal ini juga dikuatkan dengan hadits riwayat Muslim yang menyatakan bahwa seorang anak yang dilahirkan ke dunia berada dalam keadaan fitrah, kemudian orangtua yang akan menjadikannya Yahudi, Nasrani ataupun Majusi.

5. Penelitian ini tidak membuktikan hipotesis yang diajukan kedua bahwa lingkungan sekolah secara parsial tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku bermain gawai karena nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ yaitu $-1,502 < 1,976$ dan nilai signifikansinya $0,135 > 0,05$, sehingga hipotesis ditolak. Maksudnya adalah baik atau buruknya lingkungan sekolah tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap perilaku bermain gawai siswa. Hal ini dikarenakan siswa SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta tidak menggunakan gawai ketika berada di lingkungan sekolah.
6. Penelitian ini dapat membuktikan hipotesis yang diajukan ketiga, yaitu pola asuh Islami dan lingkungan sekolah secara bersama-sama/simultan memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku bermain gawai karena nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $600,836 > 3,00$ dan nilai signifikansinya $0,000 < 0,05$, sehingga hipotesis diterima. Maksudnya adalah semakin bertambah baik

pola asuh Islami yang diterima oleh anak, dan semakin bertambah baik lingkungan sekolah anak, maka perilaku bermain gawai anak juga akan semakin baik. Pola asuh Islami dan lingkungan sekolah merupakan variabel independen yang menjadi penghubung dalam perilaku bermain gawai. Berdasarkan hasil pengujian data di lapangan dapat dinyatakan bahwa perilaku bermain gawai anak akan semakin baik apabila orangtua menerapkan pola asuh Islami dengan baik dan benar, serta didukung dengan lingkungan sekolah yang menerapkan pendisiplinan dalam penggunaan gawai dengan baik dan benar. Oleh karena itu lingkungan dan pengalaman empirik memiliki pengaruh yang besar dalam menentukan perkembangan jasmani dan rohani anak. Pengalaman empirik tersebut diperoleh dari aktivitas kehidupan sehari-hari, khususnya lingkungan keluarga yaitu orangtua sebagai pendidik anak yang pertama dalam keluarga serta lingkungan sekolah sebagai tempat pendidikan anak yang kedua.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini hanya dilakukan di SMP Budi Mulia Dua Yogyakarta pada tahun 2019, sehingga terdapat keterbatasan secara general. Secara metodis, pemilihan subjek penelitian untuk informan orangtua telah dipertimbangkan utk semua kelas secara merata, akan tetapi pada kenyataannya tidak dapat merata karena hanya terdapat beberapa orangtua saja yang komunikatif dan dapat dikordinir secara baik. Sedangkan secara teknis, pemenuhan kuota untuk subjek penelitian siswa dilakukan secara merata semua kelas pada saat

proses pembelajaran dan saat ujian pada kelas IX dengan total 152 responden, 170 butir aitem pernyataan sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pengolahannya dengan tenaga yang terbatas. Oleh karena itu penelitian selanjutnya dapat menggunakan teknik dan metode yang lebih efektif dan efisien.

Hasil regresi menunjukkan bahwa terdapat dimensi pengukuran yang tidak signifikan. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa dimensi yang tidak relevan digunakan dalam penelitian ini, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pelaksanaan penelitian selanjutnya dengan memperhatikan teknis dan metodis dari pelaksanaan penelitian.

C. Rekomendasi

Dalam penelitian ini dapat dibuktikan bahwa hipotesis yang telah diajukan secara teoritis telah didukung oleh hasil perolehan data di lapangan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disarankan untuk peneliti berikutnya agar menguji model yang telah ditemukan dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda, lingkungan yang berbeda, dan lokasi penelitian yang berbeda. Atau bisa juga dilakukan penelitian di lokasi yang sama pada tahun yang berbeda, karena SMP Budi Mulia Dua mengalami perubahan dan perkembangan dengan menggunakan *Cambridge System* pada tahun 2020.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan adalah dampak positif dan negatif perkembangan berbagai aplikasi pada gawai terhadap perkembangan fisik dan psikis siswa. Hal tersebut dilaksanakan untuk memperoleh gambaran secara lebih tepat tentang keterkaitan

antara faktor fisik dan psikis siswa dalam memahami perkembangan dirinya dan menumbuhkan kesadaran dirinya dalam mewujudkan perilaku, khususnya perilaku bermain gawai.

Saran untuk pihak terkait diantaranya pemerintahan yaitu Kementerian Komunikasi dan Informasi yang menguasai dan mengendalikan segala sesuatu tentang informasi dan tayangan pada sosial media dan media elektronik, khususnya gawai. Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa perilaku bermain gawai siswa pada saat ini masih tergolong baik, sehingga pemerintah sebaiknya tidak apatis atau justru menjadi sumber keterpurukan perilaku siswa.

Beberapa hal yang masih dilakukan oleh siswa adalah penggunaan gawai untuk hal-hal yang sia-sia atau tidak bermanfaat seperti menonton *youtube* yang tidak ada kaitannya dengan pembelajaran, *update* status yang tidak penting, *selfie* yang berlebihan dan tidak pada tempatnya, bahkan untuk melihat atau men-*download* video porno. Oleh karena itu, pemerintah harus melakukan tindakan tegas dengan menyaring atau memblokir berita atau video yang tidak pantas untuk dipublikasikan kepada siswa yang masih di bawah umur sehingga siswa tidak dapat membuka, menonton ataupun menggunakan aplikasi yang memang tidak pantas untuk anak usia sekolah.

Penelitian ini menunjukkan keterkaitan secara langsung antara variabel masing-masing bahwa variabel pola asuh Islami, khususnya pengembangan pola sehat dan pola kerja memiliki hubungan yang signifikan dengan perilaku bermain gawai. Variabel lingkungan sekolah, khususnya pergaulan memiliki nilai lebih untuk menentukan perilaku siswa dalam bermain gawai.

Penelitian ini juga memberikan tawaran konsep pola asuh Islami dan lingkungan sekolah yang dapat digunakan untuk mengontrol dan mengkondisikan perilaku anak dalam bermain gawai. Konsep tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

1. Konsep Pola Asuh Islami

- a. Orangtua menerapkan sistem pola asuh demokratis, yang berarti bahwa orangtua senantiasa melakukan komunikasi yang baik kepada anak sebagai kontrol sosial dan emosi.
- b. Dalam hal bermain gawai, orangtua memberikan pemahaman kepada anak tentang manfaat penggunaan gawai, waktu penggunaan gawai, serta aturan yang jelas dan tegas terhadap penggunaan gawai sehingga anak terbiasa hidup disiplin dan tidak terganggu aktivitas belajarnya sebagai anak sekolah.
- c. Selain itu orangtua harus memiliki inisiatif dan kreativitas yang tinggi untuk memberikan serta mengarahkan aktivitas positif dan produktif untuk anak sesuai dengan hobi, bakat, dan potensinya, sehingga anak dapat tersalurkan kemampuannya secara positif dan dapat teralihkan dari terlalu banyak berinteraksi dengan gawai.
- d. Dalam hal mengembangkan fitrah Islamiyah anak, orangtua juga memberikan teladan yang baik untuk anak karena secara psikologis dan sosiologis, karakter yang terbentuk pada anak adalah hasil dari model yang dilihat, didengar dan dirasakan oleh anak.

2. Konsep Lingkungan Sekolah

- a. Dimensi dalam lingkungan yang harus lebih diperhatikan adalah pergaulan siswa, karena pergaulan memiliki banyak

pengaruh dalam hal pembentukan karakter dan sikap siswa. Orangtua dan guru harus berkolaborasi secara baik dengan melakukan komunikasi sebagai bentuk *controlling* terhadap anak/siswa, karena orangtua dan guru memiliki peran yang sama dalam hal pendidikan anak/siswa.

- b. Budaya dan tata tertib yang ada di sekolah juga sangat penting dalam hal pembentukan karakter siswa. Terlebih lagi dengan sistem sekolah *fullday*, maka sekolah harus menyiapkan budaya yang mendukung untuk mengembangkan potensi siswa sesuai dengan hobi dan bakatnya dengan intensitas waktu yang lebih banyak di sekolah daripada di rumah, sehingga siswa akan senang di sekolah dan bersekolah dengan senang.

3. Konsep Perilaku Bermain Gawai

- a. Pemahaman yang baik dan mendalam tentang gawai harus disampaikan kepada anak, sehingga secara kognitif anak akan mengetahui dan memahami tentang penggunaan gawai secara baik dan benar, serta tidak terjadi penyimpangan dalam hal penggunaan gawai.
- b. Perilaku secara fisik dan motorik dalam penggunaan gawai harus selalu diperhatikan, karena penggunaan gawai yang berlebihan dan tidak terkontrol akan menyebabkan penyimpangan perilaku, baik secara fisik maupun motorik.
- c. Orangtua harus selalu memperhatikan aspek sosial dan emosi anak ketika menggunakan gawai. Dalam hal ini orangtua harus mengetahui apa saja yang diakses oleh anak melalui gawai, dengan siapa anak berkomunikasi melalui gawai,

sehingga dapat meminimalisir penyimpangan dalam hal penggunaan gawai, baik secara sosial maupun emosi.