

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa remaja merupakan tahap perkembangan yang ditandai sebagai periode peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa. Pada fase ini, individu mengalami berbagai perubahan yang mencakup aspek fisik maupun psikologis (Agustiani, 2006). Selain itu, remaja juga mengalami perkembangan kognitif yang signifikan, di mana mereka mulai mampu berpikir secara abstrak layaknya orang dewasa. Perkembangan kognitif tersebut memiliki peran penting dalam membantu remaja menghadapi tuntutan pendidikan dan kejuruan yang semakin kompleks (Conger, 1989).

Masa remaja merupakan fase ketika individu berada secara aktif dalam proses pendidikan formal. Pada tahap ini, remaja dituntut untuk mampu mencapai hasil belajar yang optimal, baik dari segi kecakapan maupun kecerdasan. Proses pembelajaran perlu dirancang dan dilaksanakan secara sadar, sistematis, dan terencana agar tujuan pendidikan dapat tercapai dengan baik. Pembelajaran tidak dapat dipandang sebagai proses yang sederhana, karena berkaitan erat dengan pengembangan potensi individu secara menyeluruh. Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan yang dihadapi remaja dalam proses pembelajaran semakin meningkat. Peningkatan standar kelulusan serta persaingan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang perguruan tinggi

menuntut remaja untuk membangun strategi belajar yang efektif agar mampu memenuhi target dan tuntutan akademik yang ada.

Perkembangan teknologi yang pesat telah membawa perubahan besar pada banyak sekali aspek kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan. Salah satu bentuk teknologi yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah gadget. Kata gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronika kecil yang memiliki fungsi khusus. Pengertian lain gadget yaitu sebuah perangkat atau teknologi elektro yang berkembang pesat serta mempunyai fungsi tertentu dengan berbagai jenis antara lain yaitu gadget, mobile phone, iphone, blackberry, ipad, tablet, serta netbook (Manumpil, Ismanto, & Onibala, 2015).

Gadget adalah perangkat modern yang dilengkapi berbagai fitur dan perangkat lunak yang mampu menyajikan informasi berita, pendidikan, budaya sosial, olahraga, ekonomi, serta politik, sehingga membantu manusia dalam menjalani kehidupan yang lebih praktis (Yumarni, 2018). Jelas, gadget menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena menyediakan berbagai dimensi seperti gerakan, warna, suara, dan musik dalam satu perangkat, yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan musik, berkomunikasi dengan teman, serta menjelajah situs web (Munir, 2017).

Indonesia menempati peringkat kelima sebagai negara dengan jumlah pengguna gadget terbesar di dunia. Hal ini terbukti dari data tahun 2014 yang menunjukkan jumlah pengguna aktif *smartphone* di seluruh

Indonesia mencapai sekitar 47 juta orang, di mana sebanyak 79,5% dari jumlah tersebut berasal dari kelompok usia anak-anak dan remaja (Wulandari, 2016). Penggunaan gadget di kalangan anak-anak dan remaja terus meningkat, terutama dalam mendukung proses belajar mereka. Namun, penggunaan gadget yang tidak terbatas bisa menimbulkan berbagai dampak negatif, seperti kecanduan menggunakan gawai, penurunan kemampuan konsentrasi belajar, gangguan dalam interaksi sosial, serta menurunnya hasil belajar.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik Sumatera Barat (2020), jumlah remaja berusia 13-18 tahun yang menggunakan smartphone di Indonesia mencapai 34,63%. Sementara itu, di Sumatera Barat, persentase remaja yang memanfaatkan smartphone adalah 56,95%, angka ini mengalami kenaikan dari tahun sebelumnya yang tercatat 52,88%. Remaja dengan jumlah pengguna smartphone tertinggi berdasarkan tingkat pendidikan di provinsi Sumatera Barat adalah mereka yang berada di SMA atau setara, dengan persentase sebesar 39,28% (BPS, 2020). Saat ini, banyaknya akses dan pemakaian internet di kalangan anak-anak dan remaja disebabkan oleh bertambahnya pengguna smartphone, yang sebelumnya lebih banyak menggunakan komputer pribadi di warung internet, laboratorium sekolah, serta laptop di rumah. Selain itu, penyebab utama anak dan remaja menggunakan internet adalah untuk menemukan berita, berinteraksi dengan teman yang sudah lama tidak bertemu maupun yang baru, serta untuk bersenang-senang. Para orangtua dan guru semakin

mengerti bahwa penggunaan gadget dan internet dapat berfungsi sebagai alat yang mendukung proses pendidikan dan pembelajaran anak (Broto, 2014). Dengan demikian, peran orangtua dalam menemani anak saat menggunakan gadget menjadi aspek yang sangat krusial untuk mendukung keberhasilan belajar mereka.

Prestasi belajar merupakan hasil yang didapat oleh individu setelah melalui tahap pembelajaran. Hasil ini dapat terlihat dari angka yang diberikan oleh pengajar berdasarkan beragam pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa. Setiap tahap pembelajaran tentunya memiliki tujuan untuk mendapatkan hasil yang terbaik. Dalam proses pencapaiannya, prestasi belajar sangat dipengaruhi oleh berbagai aspek, yaitu aspek internal (faktor dari dalam diri siswa), serta aspek eksternal (faktor dari luar siswa).

Keberhasilan dalam mendidik anak biasanya dinilai berdasarkan prestasi akademiknya, yang tentunya bervariasi karena setiap anak memiliki potensi yang berbeda. Anak yang memiliki kecerdasan lebih tinggi cenderung lebih cepat memahami pelajaran dari guru, sementara anak dengan kemampuan lebih rendah mungkin mengalami tantangan dalam memahami materi yang serupa. Namun, semua orang tua tetap berharap agar anaknya berhasil dan mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Prestasi belajar tidak hanya dinilai dari nilai yang bagus. Jika masih memandang bahwa hasil belajar hanya berarti mendapatkan nilai

yang tinggi, maka dampaknya adalah memilih sekolah terbaik sebagai lokasi belajar anak. Sekolah terbaik biasanya dikenal karena tiga hal: menyediakan materi pembelajaran yang komprehensif, memiliki tingkat kelulusan yang tinggi, dan seringkali sukses dalam berbagai kompetisi seperti lomba dan olimpiade. Namun, prestasi belajar sejatinya tidak hanya dipengaruhi oleh sekolah terbaik. Prestasi maksimal bisa diraih dengan dukungan penuh dari keluarga, terutama orang tua, karena siswa memerlukan perhatian dan bimbingan mereka.

Menurut Slameto (2010), keluarga adalah salah satu faktor eksternal yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa dan hasil belajar mereka. Oleh sebab itu, peran orang tua sangat krusial dalam menetapkan keberhasilan pendidikan anak. Bantuan dan perhatian dari orang tua bisa meningkatkan semangat anak, mendorongnya untuk lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Hal ini terjadi karena tidak hanya anak yang ingin maju dan berkembang, tetapi juga orang tua mereka. Kesadaran dan pemahaman orang tua mengenai pentingnya memberikan perhatian, terutama dalam aktivitas belajar, akan mempengaruhi prestasi akademik anak.

Menurut Rahman (2014), partisipasi orang tua dalam pendidikan dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti kolaborasi antara orang tua dan anak di rumah, contohnya membantu dengan pekerjaan sekolah; ikut serta dalam acara yang diadakan oleh sekolah, seperti hadir di kegiatan sekolah; hubungan yang terjalin antara orang tua dan guru, misalnya

berbicara tentang tugas anak, dan pengawasan terhadap perilaku anak di luar sekolah. Keterlibatan orang tua ini juga berhubungan dengan sejumlah indikator keberhasilan pendidikan, seperti rendahnya angka siswa yang mengulang tahun ajaran, penurunan tingkat putus sekolah, peningkatan jumlah lulusan tepat waktu, serta tingginya keterlibatan dalam program pendidikan lanjutan.

Orang tua adalah tempat pendidikan pertama bagi setiap anak, dan mereka akan memengaruhi pertumbuhan di kemudian hari. Hubungan yang baik antara anak dan orang tua akan menghasilkan sebuah ikatan yang kuat yang disebut kelekatan. Menurut Santrock (2007), kelekatan merujuk pada hubungan antara dua orang yang memiliki rasa saling yang mendalam dan melakukan berbagai aktivitas bersama untuk mempertahankan hubungan itu. Keterikatan emosional antara orang tua dan anak memiliki peranan penting dalam membentuk karakter dan pola belajar anak.

Untuk melihat fenomena *attachment* Orangtua dengan prestasi belajar anak yang diberi fasilitas gadget pada siswa SMK Negeri 5 Padang, peneliti melakukan survei data awal kepada 30 responden. Berdasarkan penyebaran kuisioner tersebut diperoleh data pada table 1.1 & 1.2

Tabel 1.1**Hasil Survei Awal Penelitian Prestasi Belajar**

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Total
1.	Saya bisa mengatur waktu belajar dan waktu bermain gadget dengan baik	10 orang 33%	20 orang 67%	30 orang 100%
2.	Saat belajar, saya bisa memilih informasi penting yang harus saya catat	12 orang 40%	18 orang 60%	30 orang 100%
3.	Saya bisa menjelaskan kembali materi pelajaran kepada teman dengan jelas	10 orang 33%	20 orang 67%	30 orang 100%
4.	Saya percaya bahwa belajar yang baik bisa membuat prestasi saya meningkat	23 orang 77%	7 orang 23%	30 orang 100%
5.	Saya mudah mengikuti instruksi langkah demi langkah saat mengerjakan tugas praktik	22 orang 73%	8 orang 27%	30 orang 100%
6.	Saya sering kesulitan membedakan waktu belajar dan waktu bermain gadget	5 orang 17%	25 orang 83%	30 orang 100%
7.	Saya kesulitan menentukan informasi mana yang penting saat membaca materi	8 orang 27%	22 orang 73%	30 orang 100%

8.	Saya sulit menjelaskan kembali materi kepada orang lain	20 orang 67%	10 orang 33%	30 orang 100%
9.	Saya merasa usaha belajar saya tidak terlalu berpengaruh pada prestasi saya	20 orang 67%	10 orang 33%	30 orang 100%
10.	Saya sering bingung mengikuti langkah-langkah tugas praktik.	8 orang 27%	22 orang 73%	30 orang 100%
Rata – rata		46%	54%	100%

Tabel 1.2

Hasil Survei Awal Penelitian Attachment Orangtua

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Total
1.	Saya merasa nyaman bercerita kepada orangtua tentang kesulitan belajar saya	10 orang 33%	20 orang 67%	30 orang 100%
2.	Orangtua mendengarkan saya ketika saya bercerita tentang kegiatan sekolah	7 orang 23%	23 orang 77%	30 orang 100%
3.	Saya merasa komunikasi saya dengan orangtua membuat saya lebih semangat belajar	23 orang 77%	7 orang 23%	30 orang 100%

4.	Saya merasa orangtua memberikan perhatian yang cukup kepada saya	10 orang 33%	20 orang 67%	30 orang 100%
5.	Saya merasa tidak sendirian saat menghadapi kesulitan belajar	10 orang 33%	20 orang 67%	30 orang 100%
6.	Saya jarang merasa nyaman bercerita kepada orangtua tentang masalah belajar	22 orang 73%	8 orang 27%	30 orang 100%
7.	Saya merasa orangtua kurang percaya saya bisa menggunakan gadget dengan baik	15 orang 50%	15 orang 50%	30 orang 100%
8.	Orangtua sering tidak mendengarkan ketika saya bercerita tentang sekolah	7 orang 23%	23 orang 77%	30 orang 100%
9.	Saya merasa hubungan saya dengan orangtua semakin jauh karena penggunaan gadget	10 orang 33%	20 orang 67%	30 orang 100%
10.	Saya jarang merasa dekat dengan orangtua saat membahas pelajaran	20 orang 67%	10 orang 33%	30 orang 100%
Rata – rata		44%	56%	100%

Berdasarkan hasil data awal yang diperoleh pada siswa SMK Negeri 5 Padang, menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa yang berada

pada kategori “ya” sebesar 46%, sedangkan 54% berada pada kategori “tidak”. Hal ini mengindikasikan bahwa lebih dari setengah siswa masih belum menunjukkan prestasi belajar yang optimal meskipun telah diberi fasilitas gadget.

Sementara itu, pada variabel *attachment* orangtua, diperoleh hasil bahwa 44% siswa berada pada kategori “ya”, sedangkan 56% berada pada kategori “tidak”. Temuan ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki tingkat *attachment* dengan orangtua yang relatif rendah.

Berdasarkan data awal tersebut, dapat disimpulkan bahwa rendahnya *attachment* orangtua sejalan dengan rendahnya prestasi belajar siswa. Kondisi ini mengindikasikan adanya kemungkinan hubungan antara *attachment* orangtua dengan prestasi belajar anak yang diberi fasilitas gadget.

Berdasarkan studi sebelumnya yang dilakukan oleh Rofiqoh Hasan Harahap dan Sutri Novika (2018) yang berjudul “pengaruh kelekatan siswa pada orangtua dan guru terhadap prestasi belajar fisika siswa di SMA Swasta Deli Serdang” menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan antara kelekatan pada orangtua dan kelekatan pada guru terhadap hasil belajar fisika siswa, di mana nilai pengaruh tersebut sebesar 0,5 dan kekuatan pengaruh yang terjadi sebesar 0,250 atau 25%.

Bowlby (dalam Cenceng, 2015) juga menyatakan bahwa anak-anak yang mengalami masalah dalam ikatan cenderung menghadapi kesulitan dalam perkembangan mereka, seperti rasa kurang percaya diri dan perilaku

yang menyimpang (agresif). Anak yang memiliki ikatan yang kuat dengan orangtuanya biasanya merasa lebih aman, memiliki percaya diri yang lebih tinggi, dan lebih termotivasi untuk belajar. Di sisi lain, anak yang memiliki keterikatan emosional yang rendah dengan orangtua lebih mudah mengalami gangguan dalam proses belajar, termasuk dalam penggunaan gadget yang tidak bermanfaat.

Di Kota Padang, tren penggunaan gadget sebagai sarana mendukung pendidikan semakin meningkat. Beberapa orangtua menyediakan perangkat ini sebagai usaha untuk memudahkan anak dalam mendapatkan materi pembelajaran. Namun, tidak semua anak dapat menggunakan gadget dengan bijak. Dalam sejumlah kasus, anak lebih sering menggunakannya untuk bermain permainan atau menjelajahi media sosial dibandingkan untuk belajar. Situasi ini menimbulkan kekhawatiran mengenai efeknya pada pencapaian belajar mereka.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan *attachment* orangtua terhadap prestasi belajar pada siswa SMKN 5 di Kota Padang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam mengenai bagaimana peran *attachment* orangtua dalam membentuk kebiasaan belajar anak serta bagaimana hubungannya terhadap prestasi akademik mereka. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi orangtua dan pendidik dalam mengoptimalkan penggunaan gadget sebagai alat pembelajaran yang efektif.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: apakah ada hubungan *attachment* orangtua terhadap prestasi belajar anak yang diberi fasilitas gadget pada siswa SMKN 5 Padang.

C. Batasan Masalah

1. Bagaimana tingkat *attachment* orangtua terhadap siswa SMKN 5 Padang yang diberikan fasilitas gadget?
2. Bagaimana tingkat prestasi belajar siswa SMKN 5 Padang yang diberikan fasilitas gadget?
3. Apakah terdapat hubungan *attachment* orangtua terhadap prestasi belajar anak yang diberikan fasilitas gadget pada siswa SMKN 5 Padang?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat *attachment* orangtua terhadap anak yang diberi fasilitas gadget.
2. Untuk mengetahui tingkat prestasi belajar anak yang diberi fasilitas gadget.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya hubungan *attachment* orangtua terhadap prestasi belajar anak yang diberikan fasilitas gadget

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki kegunaan, baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu dalam bidang psikologi pendidikan, khususnya dalam memahami hubungan antara *attachment* orangtua dan prestasi belajar anak dalam konteks penggunaan gadget.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orangtua

Penelitian ini dapat memberikan wawasan tentang pentingnya *attachment* dengan anak dalam membentuk kebiasaan belajar yang baik, terutama dalam mengarahkan penggunaan gadget agar lebih produktif.

b. Bagi guru dan tenaga pendidik

Penelitian ini dapat menjadi dasar dalam memahami faktor keluarga yang berhubungan dengan prestasi belajar siswa, sehingga dapat membantu dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif.

F. Sistematika Penulisan

Agar penulisan ini lebih terstruktur, dibuatlah sebuah kerangka penulisan yang terbagi ke dalam beberapa bab, yang terdiri dari

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian dan sistematis penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan mengenai landasan teori yang berkaitan dengan judul penelitian, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan tempat dan sumber penelitian, populasi, sampel, teknik pengambilan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, variabel dan indikator penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan hasil penelitian dan hasil pembahasan tentang hubungan Self-compassion dan kemandirian pada mahasiswa perantau di UIN Imam Bonjol Padang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan penutup yang berisikan kesimpulan dan saran dari penulis untuk penelitian.