

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengasuhan atau lebih dikenal dengan parenting, menurut **Kamus Bahasa Indonesia** adalah proses, cara, perbuatan mengasuh. **Jane B Brooks** (penulis buku "The Process of Parenting") juga mendefinisikan pengasuhan sebagai sebuah proses yang merujuk pada serangkaian aksi dan interaksi yang dilakukan orang tua untuk mendukung perkembangan anak. Proses pengasuhan bukanlah sebuah hubungan satu arah yang mana orang tua mempengaruhi anak saja, namun lebih dari itu, pengasuhan merupakan proses interaksi antara orang tua dan anak yang dipengaruhi oleh budaya dan kelembagaan sosial dimana anak dibesarkan pembelajaran pengasuhan interaksi antara orang tua dan anak yang meliputi aktivitas memberi petunjuk, memberi makan, memberi pakaian, melindungi anak saat mereka tumbuh berkembang. **Secara Etimologi**, pengasuhan berasal dari kata "asuh" artinya memimpin, mengelola, membimbing. Pengasuh berarti orang yang melaksanakan tugas memimpin, mengelola atau membimbing[1]. Sedangkan dalam bahasan kali ini, Pengasuhan yang dimaksud ialah mengasuh anak. Mengasuh anak maknanya ialah mendidik dan memelihara anak, mengurus sandang, papan, pangan dan keberhasilannya sejak awal dilahirkan sampai dewasa.

Keluarga sebagai lingkungan sosial terkecil dalam masyarakat memegang peran dan posisi penting dalam membentuk kepribadian anak seperti pembentukan karakter, sifat, pengetahuan, penalaran, dan sebagainya. Dalam lingkungan keluarga anak mengalami proses sosialisasi dimana mereka memperoleh pendidikan untuk mengenal, memahami, mentaati, dan menghargai kaidah-kaidah serta nilai-nilai yang berlaku.

Anak adalah anugerah dan amanah dari Allah Subhanahu Wata'ala dengan demikian orang tua berkewajiban untuk mendidik anaknya agar dapat menjadi insan yang berkarakter baik dan terpuji. Orang tua harus mengajarkan prinsip-prinsip kebaikan sejak dini dengan penuh cinta dan kasih sayang serta memberikan keteladanan yang baik untuk anak.

Dalam upaya menghasilkan generasi penerus yang berkarakter baik dan terpuji diperlukan usaha yang konsisten dan berkesinambungan dari orang tua di dalam melaksanakan tugas memelihara, mengasuh, dan mendidik anak-anak mereka secara lahir maupun batin sampai seorang anak tersebut dewasa dan mampu berdiri sendiri sebagai manusia yang bertanggung jawab.

Era digital merupakan istilah yang digunakan dalam kemunculan digital, jaringan internet, atau lebih khusus lagi teknologi informasi. Era digital ditandai dengan adanya teknologi, di mana terjadi peningkatan pada kecepatan dan arus pergantian pengetahuan dalam ekonomi dan kehidupan masyarakat. Orang tua yang merupakan bagian dari masyarakat informasi tidak dapat mengelak bahwa anak-anak di era digital tak pernah lepas dari benda-benda yang berhubungan dengan teknologi. Salah satu teknologi informasi yang sekarang paling sering digunakan yaitu *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dikalangan orang tua digunakan untuk *googling*, *vlog*, media sosial dan aplikasi lainnya, sedangkan anak-anak lebih menggunakannya untuk bermain game dan menonton film atau video.

Namun sangat disayangkan, saat ini lingkungan bermain anak telah digantikan oleh *smartphone*. Mereka yang seharusnya menikmati dunia bermain dengan orang tua dan teman-temannya, kini menghabiskan waktu bersama *smartphone*. Begitu pula dengan orang tua, banyak para orang tua hanya sibuk dengan *smartphone* mereka, sibuk dengan dunia maya, *browsing*, belanja, dan lain-lain, sehingga mereka lupa akan kewajiban mereka untuk mengawasi, mengajari, dan mendidik anak.

Dari survey yang dilakukan penulis (survey terlampir), dari 36 responding yang merupakan orang tua, sekitar 61,1 % anak sudah diberikan fasilitas gadget berupa handphone. Terdapat beberapa alasan mengapa orang tua sudah memberikan fasilitas tersebut ke anak mereka. Salah satunya yang paling banyak adalah alasan komunikasi. Karena dari 36 responding tersebut, sekitar 75% kedua orang tua baik pihak ayah atau ibu keduanya sama-sama bekerja sehingga mereka membutuhkan hal tersebut sebagai media komunikasi khususnya ketika mereka tidak ada di rumah karena bekerja.

Terdapat 42 dari 45 anak usia TK 4-6 tahun sudah memainkan *smartphone* dan tablet. Faktor utama yang menjadi penyebab tingginya tingkat penggunaan *gadget* pada anak-anak melainkan karena orangtua yang meminjamkan *smartphone* dan *tablet* pribadi mereka kepada anak [2]

Dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat ini maka peranan teknologi informasi itu sendiri sangat dibutuhkan untuk memantau atau mengawasi perilaku dan sikap anak, mempermudah orang tua dalam memberikan pelajaran untuk anak, menjaga keharmonisan keluarga, dan membentuk hubungan Orang tua dan anak menjadi lebih baik.

Namun untuk mencapai tujuan tersebut orang tua harus menghadapi beberapa masalah-masalah dalam pengasuhan anak di lingkungan keluarga yang dapat diidentifikasi menjadi 6 permasalahan yaitu:

1. masalah yang berkaitan dengan mengelola karakter yang unik pada anak
2. masalah yang berkaitan dengan pembiasaan anak
3. masalah yang berkaitan dengan melatih kemandirian, disiplin, dan tanggung jawab anak
4. masalah yang berkaitan dengan interaksi sosial anak
5. masalah yang berkaitan dengan melatih percaya diri anak
6. masalah yang berkaitan dengan pendidikan seks anak usia dini[3].

Dari permasalahan-permasalahan tersebut akan lebih baik apabila orang tua dapat memanfaatkan teknologi gadget sebagai fasilitas yang sudah mereka berikan untuk anak mereka menjadi sebuah media pembelajaran. Orang tua dapat memanfaatkan teknologi gadget sebagai media pengasuhan untuk membentuk karakter anak yang positif sekaligus menumbuhkan rasa disiplin untuk mereka sejak dini. Salah satunya adalah dengan membuat daftar-daftar atau menu-menu pembelajaran dalam bentuk *task management* agar anak dapat terdidik dan terawasi dengan baik.

Oleh karena diperlukan sebuah aplikasi parenting berbasis mobile dan disini peneliti menggunakan android, adapun beberapa alasan mengapa merancang suatu aplikasi berbasis android adalah sebagai berikut:

1. *User Friendly*, yang dimaksudkan disini adalah sistem Android sangat mudah untuk dijalankan. Sama halnya pada sistem operasi windows yang ada pada komputer.
2. Anda akan sangat mudah mendapat beragam notifikasi dari smartphone anda. Untuk mendapatkannya, anda bisa mengatur beberapa akun yang anda miliki seperti SMS, email, Voice Dial, dan lainnya.
3. Keunggulan lainnya terdapat dari segi tampilan sistem Android yang menarik dan tidak kalah baiknya dengan iOS (Apple). Hal ini dikarenakan dari awal, Android memang mengusung konsep dan teknologi iOS hanya saja Android merupakan versi murah dari iOS.
4. Sistem operasi ini memang memiliki konsep *open source* yang mana pengguna dapat bebas mengembangkan sistem android versi miliknya sendiri. Sehingga akan banyak sekali Custom ROM yang bisa anda gunakan.
5. Tersedia beragam pilihan aplikasi menarik, bahkan hingga jutaan aplikasi. Dari mulai aplikasi gratis hingga aplikasi berbayar. Anda dapat mendownloadnya langsung di Google Playstore yang tersedia pada smartphone anda. [4]

Pada tugas akhir ini, peneliti memilih metode penelitian *prototyping* untuk proses pengembangan aplikasinya. Metode penelitian tersebut memiliki beberapa tahapan yang bisa

disesuaikan dengan kebutuhan pengguna sehingga aplikasi yang dibuat nantinya bisa sesuai dengan kebutuhan pengguna serta mudah untuk digunakan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang aplikasi parenting yang menarik dan memudahkan para orang tua untuk mengawasi dan mendidik anak
2. Bagaimana membuat aplikasi parenting yang dapat digunakan para orang tua untuk membuat bahan pembelajaran harian yang harus dilakukan anak disertai dengan *reward* (hadiah) atas selesainya pembelajaran.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasi aplikasi parenting yang mudah digunakan oleh orang tua dalam mengawasi dan mendidik anak dengan metode *task management*. Orang tua dapat memberikan pembelajaran atau tugas yang dapat mendidik dan menumbuhkan tingkah laku serta karakter anak yang baik. Selain itu pada aplikasi terdapat *reward* yang harus dipenuhi oleh orang tua kepada anak apabila anak telah melaksanakan pembelajaran atau tugas dengan baik. Pemberian *reward* dilakukan untuk memberikan daya tarik kepada anak untuk melaksanakan tugas atau pembelajaran yang diberikan oleh orang tua.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini untuk mempermudah orang tua dalam mengawasi, mendidik, dan memonitoring tumbuh kembang anak sehingga dapat terbentuknya karakter anak yang baik dan terpuji.

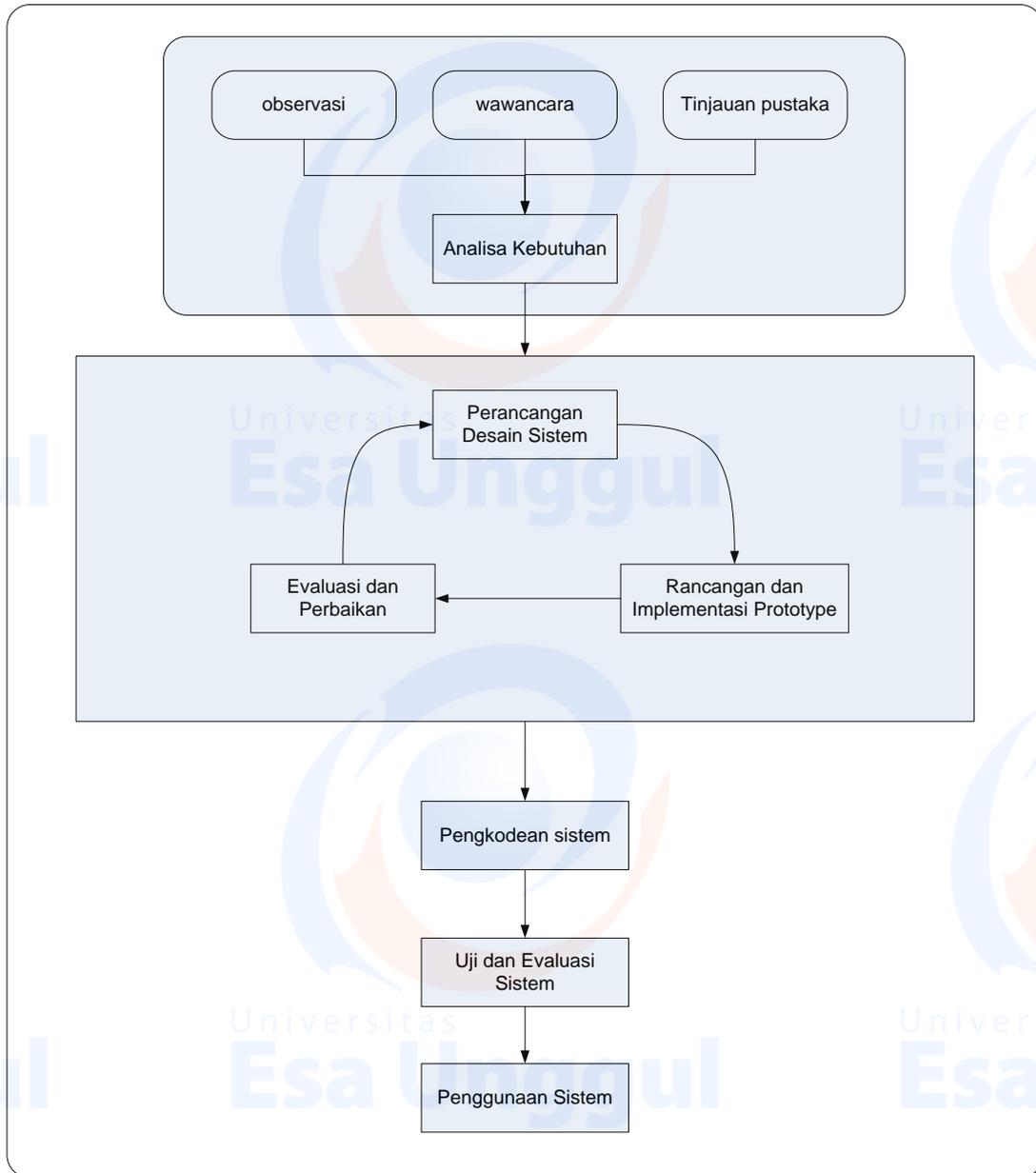
1.5 Lingkup Tugas Akhir

Sistem aplikasi yang dibangun memiliki ruang lingkup permasalahan yang memiliki batasan-batasan. Batasan masalah tersebut yaitu :

1. Aplikasi ini disarankan untuk orang tua dan anak yang berusia mulai dari 6 sampai dengan 12 tahun.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *platform* android sehingga aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis android.
3. Aplikasi yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk bisa menampilkan data *task management* yang diberikan orang tua kepada anak secara real time.

1.6 Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini dibutuhkan beberapa tahapan yang harus dilalui agar aplikasi yang dibuat bisa sesuai dan memenuhi kebutuhan Orang tua dan anak. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode penelitian *Prototype*. Berikut tahapan rencana penelitian untuk pengembangan sistem ini



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir Rencana Penelitian

Uraian Kerangka Berpikir Rencana Penelitian pada Gambar 1.1

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahapan ini, dilakukan suatu analisa mengenai kebutuhan sistem. Menganalisa aplikasi seperti apa yang dibutuhkan agar bisa memenuhi kebutuhan pengguna. Analisa dilakukan melalui proses pengamatan/observasi serta wawancara pada beberapa orang tua dimana orang tua merupakan salah satu pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini serta dengan satu psikolog anak.

Selain proses observasi dan wawancara, perlu juga melakukan tinjauan pustaka yang bertujuan untuk menganalisis bagian dari artikel jurnal dan

membandingkannya dengan penelitian sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini.

2. Perancangan Desain Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan alur sistem yakni alur bagaimana sistem akan berjalan dan bekerja serta perancangan program aplikasi

3. Rancangan dan Implementasi *Prototype*

Setelah proses perancangan desain sudah dilakukan, tahapan selanjutnya adalah proses pembuatan *Prototype* dari aplikasi yang ingin dibangun. *Prototype* dibuat sesuai dengan rancangan desain yang sudah dibuat sebelumnya. Proses pembuatan *prototype* dimulai dari *user interface* dan dilanjutkan dengan database serta komponen lainnya yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibangun.

4. Evaluasi dan Perbaikan

Setelah proses pembuatan *prototype* selesai maka perlu dilakukan proses pengujian atau evaluasi serta perbaikan. Evaluasi ini dilakukan agar *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Jika sudah sesuai maka proses akan lanjut ke langkah berikutnya. Jika *prototype* yang sudah dibangun belum sesuai, maka *prototype* akan diperbaiki dengan mengulangi langkah 2 dan 3

5. Pengkodean Sistem

Pada tahapan ini, *prototype* yang sudah sesuai akan diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai untuk selanjutnya dijadikan suatu aplikasi perangkat lunak.

6. Uji dan Evaluasi Sistem

Setelah pengkodean sistem sudah dilakukan dan menjadi suatu aplikasi perangkat lunak, perlu dilakukan suatu pengujian sistem untuk memastikan aplikasi yang dibuat sudah sesuai dan siap pakai. Kemudian evaluasi dilakukan untuk memastikan perangkat lunak sudah sesuai dengan yang diharapkan, jika sudah sesuai maka proses akan lanjut ke tahap berikutnya. Jika belum, maka tahapan sebelumnya akan diulang.

7. Penggunaan Sistem

Pada tahapan ini, perangkat lunak yang telah diuji dan dievaluasi sudah siap untuk digunakan.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan gambaran umum tentang tugas akhir ini yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, lingkup tugas akhir, kerangka berpikir dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi sumber pengetahuan yang menjadi dasar pembuatan tugas akhir ini dan mendukung argumentasi tugas akhir sesuai dengan yang diuraikan dalam kerangka berpikir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek dan waktu penelitian serta metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan tugas akhir ini. Selain itu pada bab ini akan dijelaskan secara singkat mengenai perancangan dari aplikasi yang dibuat seperti analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai deskripsi aplikasi yang akan dibuat. Pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai perancangan dalam pembangunan aplikasi serta hasil pengerjaan dalam proses pembangunan aplikasi ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk mengembangkan tugas akhir ini sebagai penelitian lanjutan. Kesimpulan dapat ditarik dari proses identifikasi masalah, tujuan penelitian, pembahasan serta hasil pembahasan.