

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Setelah menganalisis data-dat yang terkumpul melalui observasi, dan dokumentasi dan wawancara dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan kesimpulan sebagai berikut:

- 1 Bentuk Pengawasan orang tua terhadap anak dalam pembelajaran daring pada era disrupsi di Desa Ranooha

Orang tua telah melakukan pengawasan pada anak dengan menyediakan peralatan belajar online berupa *smartphone*, alat tulis dan buku penunjang saat belajar daring pada era disrupsi. Bentuk pengawasan yang dilakukan orang tua kepada anak, yaitu orang tua ikut serta mendampingi mengikuti pembelajaran daring, mengontrol anak menggunakan *smartphone*, membimbing dan mendukung kegiatan akademik anak, karena daya tangkap anak-anak masih kurang dalam memahami materi yang diberikan secara online oleh gurunya. Jika orang tua tidak ketat dalam pengawasan berupa kecenderungan untuk bermain game akan terjadi gangguan pada anak saat pembelajaran daring.

- 2 Kendala yang dihadapi orang tua dalam mengawasi anak dalam pembelajaran daring pada era disrupsi di Desa Ranooha

- 1) Kurangnya pemahaman orang tua terhadap materi-materi pembelajaran dan orang tua tidak cukup waktu mendampingi anak karena harus bekerja
- 2) Kesulitan orang tua dalam menumbuhkan minat belajar anak

- 3) Anak lebih banyak bermain game online dan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh gurunya
  - 4) Anak cepat bosan ketika melakukan pembelajaran daring
- 3 Solusi yang dilakukan orang tua dalam mengawasi anak dalam pembelajaran daring pada era disrupsi

- 1) Meminta bantuan kepada keluarga yang bisa menemani anak belajar dan memahami materi pembelajaran anak untuk diajarkan kepada orang tua.
- 2) Membuat aktivitas belajar yang menyenangkan dan aktif bermain dengan anak dan selalu berikan motivasi
- 3) Menyita *smartphone* anak, memberi sanksi, tidak mengizinkan untuk bermain game pada saat belajar, membatasi penggunaan *smartphone*, tidak mengisikan paket data internet, dan menghapus semua aplikasi game yang dapat menyebabkan terjadinya gangguan pada proses pembelajaran.
- 4) Memberikan semangat dan motivasi. yaitu orang tua mendampingi anak saat melakukan pembelajaran daring dan memberikan kesempatan anak untuk bermain *smartphone* jika sudah selesai mengerjakan tugas-tugas. Tetapi, tetap dalam pengawasan orang tua.

## 5.2 Limitasi Penelitian

Dalam suatu penelitian pasti terdapat beberapa hal yang menjadi kekurangan atau keterbatasan, tak terkecuali pada penelitian ini, Adapun yang menjadi keterbatasan penelitian ini adalah kurangnya pemahaman bahasa Indonesia yang baku pada informan sehingga sulit memahami pertanyaan yang diberikan oleh peneliti.

### 5.3 Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan di atas maka ada beberapa rekomendasi yang penulis sampaikan, yaitu :

#### 1 Orang tua

Orang tua diharapkan dapat menyediakan fasilitas penuh dalam pelaksanaan pembelajaran daring.

- a) Orang tua diharapkan dapat memberikan semangat serta motivasi kepada anak agar tetap dapat melaksanakan pembelajaran daring sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.
- b) Orang tua diharapkan dapat menyediakan waktu untuk memberikan pendampingan serta bimbingan kepada anak.
- c) Orang tua diharapkan dapat membimbing anak sesuai kebutuhan anak dalam pembelajaran daring.

#### 2 Siswa

Siswa diharapkan memiliki semangat dan mampu mengikuti pembelajaran daring dengan baik agar tetap dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfred Kaduhsin. Tingkat Intelegensi dan Peran Orang Tua Terhadap Kerampilan Anak. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1): 35-46.
- Clarke, D., Murphy, C., & Lorenzoni, I. (2018). *Place attachment, disruption and transformative adaptation. Journal of Environmental Psychology*, 55, 81–89. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2017.12.006>
- Daniel. (2016). *Era Distrupsi Peluang dan Tantangan Pendidikan Tinggi Indonesia*. (Jakarta:AIPI), 262-263
- Dewanti, T. C. dan T. W. (2016). Hubungan Ketrampilan dan Penggunaan Gadget Smartphone dengan Prestasi Belajar Siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 1(3): 126-.
- Dewi, N., Murtinugraha, and R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Teori Dan Praktik Plambing. *Jurnal PenSil UNJ*, 7(2): 25–3.
- Diadha, R. (2015). Keterlibatan Orang Tua dalam Pendidikan Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Riau. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*
- Dotsika, F., & Watkins, A. (2017). *Identifying potentially disruptive trends by means of keyword network analysis*. *Technological Forecasting and Social Change*, 119 (June ), 114–127. <https://doi.org/10.1016/j.techfore.2017.03.020>
- Fauzi, H., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K (2017). *Kurikulum 2013 Untuk Total Quality Education Di Indonesia*. Jurnal Tarbawi
- Kartini, K. (2015). Peranan Keluarga Memandu Anak, Sari Psikologi Terapan. In *Jakarta:Rajawali Press* (p. hlm. 48).
- Kasali, P. (2017). *Disruption*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama
- Kusumah, W. dan D. D. (2016). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*.
- Moleang, L. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif. Edisi Revisi*.
- Muchsin. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2): 1–10.
- Nata Abudin (2010). Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Prestasi Anak.E-



Jurnal Dinas Pendidikan Kota Surabaya, 3(1): 54-59.

Ny Singgih D. Gunarsa. (2015). Psikologi untuk Keluarga. In *Jakarta : Gunung Mulia* (p. hlm. 27).

Perangin-angin, Loina Lalolo Krina dan Zainal, Munawaroh. (2018). Partisipasi Politik Pemilih Pemula Dalam Bingkai Jejaring Sosial di Media Sosial. *Jurnal ASPIKOM*. Vol 3 No 4

Pohan, A. E. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Penelitian Ilmiah*.

Pudjiastiti, P. (2010). *Sosiologi* (p. Jakarta: PT Grasindo).

Purwadarminta, W. (2015). Kamus Modern. In *Jakarta: Jembatan 1997*. h. 473.

Selfie. (2018). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Penelitian Ilmiah*. Grobogan: CV Sarnu Untung.

Soerjono, S. : 269. (2016). *Sosiologi Suatu Pengantar*.

Sala-roca, J., & Esturg, M. E. (2010). *Disruptive behaviour of students in primary Education and emotional intelligence*, 26 (4), 830–837.  
<https://doi.org/10.1016/j.tate.2009.10.020>

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta. In *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Sukma, Dewi. (2020). *Tips Maksimalkan Smartphone Untuk Belajar Online*. Jakarta : ArenaLTE.com.

Sumadi. (2015). *Psikologi Pengasuhan Anak*. Malang: UIN Malang Press

Suwardhana. (2018). *Revolusi Industri 4. 0 Berbasis Revolusi Mental*. JATI UNIK: Jurnal Ilmiah Teknik dan Manajemen Industri

Thamrin Nasution dan Nurhalijah Nasution. (2015). *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak*, Jakarta : BPK Agung Mulia

Trianto. (2017). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta : Bumi Aksara

Tridonanto, A. (2014). *Mengembangkan pola asuh demokratis*

Ulya, H. (2016). *Profil Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Bermotivasi Belajar Tinggi Berdasarkan Ideal Problem Solving*. Jurnal Konseling Gusjigang, 2(1)

Valesa, Alsi Rizka. (2017), *Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Prestasi Anak di Perumtanjung Baya Permai Kelurahan Pematang Wangi Kecamatan Tanjung Senang Bandar Lampung*. Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung

Warisyah, Yusmi. (2015). *Pentingnya "Pendampingan Dialogis" Orang Tua dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*. Jurnal Inovasi Pembelajaran untuk Pendidikan Berkemajuan, 130-138

Widiarini, A., & P. (2016). *Media Sosial Jadi Sarang Cyber Bullying pada Anak*.

Witarsa, Ramdhan. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pedagogik, VI(1): 9-20

Zed, Sirloy. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV*. Dapat dilihat pada <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/TA-KSD/article/view/13895>

