

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengetahuan

2.1.1 Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari mengetahui dan ini terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan terhadap suatu objek. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera pendengaran, penglihatan, penciuman, perasa dan peraba. Beberapa pengetahuan manusia diperoleh melalui mata dan telinga. (Notoatmodjo, 2012)

Suatu pengetahuan akan bertambah seiring dengan bertambahnya pengalaman seseorang yang telah dialami yang menjadikan sebuah pengetahuan berdasarkan dari pengalaman manusia itu sendiri. (Mubarak, 2011)

Pengetahuan merupakan hasil dari rasa ingin tahu melalui proses indrawi, terutama pada mata dan telinga terhadap objek tertentu. Pengetahuan merupakan domain terpenting dalam pembentukan perilaku terbuka atau open behavior. (Donsu, 2017)

Dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang didapatkan dari keinginan diri sendiri untuk mencari tahu tentang suatu hal yang ingin diketahui dengan panca indra.

2.1.2 Tingkat pengetahuan

Pengetahuan yang terkandung dalam ranah kognitif menurut Notoatmodjo (2012) memiliki 6 tingkatan, yaitu:

a. Tahu (*Know*)

Tahu (*know*) didefinisikan sebagai pengambilan kembali materi yang sebelumnya telah dipelajari dan diterima. Tahu adalah tingkat terendah.

Kata kerja untuk mengukur bahwa orang mengetahui apa yang telah mereka pelajari mencakup kemampuan untuk menyebutkan, menjelaskan, dan mendefinisikan materi dengan benar. Misalnya, seorang siswa dapat dengan benar mengidentifikasi bentuk-bentuk bullying, yaitu bullying verbal, fisik, dan psikologis. Untuk mengetahui atau mengukur bahwa orang mengetahui sesuatu, Anda dapat menggunakan pertanyaan, misalnya: Apa efek bullying, bentuk-bentuk bullying apa yang ada, bagaimana bullying dicegah di sekolah?

a. Memahami (*comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan untuk menjelaskan dan menginterpretasikan materi yang diketahui dengan benar. Orang yang telah memahami suatu materi atau objek harus dapat menyebutkan, menjelaskan, menyimpulkan, dll. Misalnya, siswa dapat memahami bentuk perilaku bullying (verbal, fisik dan psikologis), tetapi harus dapat menjelaskan mengapa perilaku bullying dapat terjadi. secara verbal, fisik dan psikologis merugikan diri sendiri dan orang lain.

b. Aplikasi (*application*)

Penerapan adalah kemampuan seseorang yang telah memahami suatu materi atau objek untuk menerapkan atau mampu menerapkan prinsip-prinsip yang diketahui pada situasi atau kondisi yang sebenarnya. Penerapan di sini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dsb. dalam konteks atau situasi lain. Misalnya seseorang yang sudah memahami proses pendidikan kesehatan akan merasa mudah untuk melakukan kegiatan pendidikan kesehatan dimana saja dan sebagainya.

c. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang untuk menggambarkan suatu materi atau objek tertentu ditinjau dari komponen-komponen yang terdapat dalam suatu masalah dan saling berkaitan satu sama lain.

Pengetahuan seseorang telah mencapai tingkat analisis ketika orang tersebut mampu membedakan, memilah, menyatukan perbedaan dan membuat diagram (bagan) dari pengetahuan atau objek tertentu. Misalnya, Anda bisa membedakan antara bullying dan bullying di sekolah, membuat diagram (flowchart) siklus hidup cacing kremi, dan sebagainya.

a. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan seseorang untuk membawa bagian-bagian dari suatu objek tertentu ke dalam bentuk keseluruhan yang baru atau untuk menghubungkannya. Dengan kata lain, sintesis adalah kemampuan untuk mengkonstruksi formulasi baru dari formulasi yang sudah ada. Misalnya, Anda dapat meringkas sebuah cerita dalam bahasa Anda sendiri, Anda dapat menarik kesimpulan tentang artikel yang telah Anda baca atau dengar.

b. Evaluasi (*evaluation*)

Penilaian adalah kemampuan seseorang untuk menilai suatu materi atau barang tertentu. Penilaian didasarkan pada kriteria yang disesuaikan sendiri atau atas dasar kriteria yang ada. Misalnya, seorang guru dapat menilai atau menentukan apakah siswanya pekerja keras atau tidak, seorang ibu dapat menilai manfaat mengikuti KB, bidan membandingkan anak yang cukup makan dan kurang gizi, dll.

2.1.3 Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Mubarak (2011), ada tujuh faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang, yaitu:

a. Tingkat pendidikan

Pendidikan adalah usaha untuk meningkatkan kepribadian dan keterampilan diri sendiri agar dapat memahami sesuatu. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, semakin tinggi pendidikan seseorang

maka semakin mudah orang tersebut mendapatkan informasi. Pengetahuan sangat berkesinambungan dengan pendidikan, dimana seseorang dengan pendidikan tinggi diharapkan memiliki pengetahuan yang lebih luas.

b. Pekerjaan

Memperoleh pengetahuan baik secara langsung ataupun tidak langsung bisa juga didapatkan dalam lingkungan pekerjaan pada saat melakukan aktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidup untuk setiap harinya. Sebagai contoh, seseorang yang bekerja sebagai tenaga medis akan lebih mengetahui tentang penyakit dan penanganannya dibandingkan dengan tenaga nonmedis.

c. Umur

Usia mempengaruhi persepsi dan cara berpikir seseorang. Dengan bertambahnya usia individu, persepsi dan cara berpikir seseorang semakin berkembang, sehingga pengetahuan yang diperoleh menjadi lebih baik. Umur mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang.

d. Minat

Minat adalah keinginan yang tinggi terhadap sesuatu. Minat membuat seseorang berusaha dan mengejar agar seseorang dapat memperoleh pengetahuan yang lebih dalam.

e. Pengalaman

Pengalaman adalah sesuatu yang terjadi pada seseorang di masa lalu. Secara umum, semakin banyak pengalaman yang dimiliki seseorang, semakin banyak pengetahuan yang mereka peroleh. Dalam hal ini pengetahuan ibu dengan anak atau bahkan sering diare harus lebih tinggi dibandingkan dengan ibu dari anak yang belum pernah mengalami diare sebelumnya.

f. Lingkungan

Lingkungan merupakan gejala dari sesuatu yang melingkupi individu, baik itu lingkungan fisik, biologis maupun sosial, lingkungan mempengaruhi proses perolehan pengetahuan oleh individu yang berada di lingkungan tersebut. Misalnya, jika suatu daerah menjaga kebersihan lingkungan, maka sangat mungkin masyarakat sekitar memiliki sikap terhadap kebersihan lingkungan.

c. Informasi

Seseorang yang memiliki lebih banyak sumber informasi memiliki pengetahuan yang luas. Sebagai aturan umum, semakin mudah memperoleh informasi, semakin cepat seseorang memperoleh pengetahuan baru.

2.1.4 Pengelolaan Pengetahuan

Manajemen pengetahuan adalah proses siklus di mana output dari rantai proses menjadi input untuk tautan berikutnya, yang sepenuhnya saling terkait. Misalnya, proses knowledge sharing yang dilakukan dengan kegiatan diskusi formal pada suatu pertemuan merupakan hasil dari proses need assessment atau rekomendasi dari proses sebelumnya untuk dilakukan diskusi. Sedangkan diskusi formal secara alami menghasilkan beberapa kesimpulan. Setiap titik kesimpulan dapat berupa informasi. Kemudian setiap informasi harus diinternalisasi oleh setiap peserta. Setelah internalisasi, muncul beberapa ide atau wawasan baru. (Sumardjo, 2018)

Eksternalisasi pengetahuan adalah proses berbagi pengetahuan pribadi sehingga pengetahuan dikomunikasikan antar anggota. Objektivitas pengetahuan adalah proses di mana pengetahuan menjadi realitas objektif, jadi pengetahuan adalah proses di mana pengetahuan yang diobjektifikasi digunakan oleh individu dalam konteks sosialisasi mereka. (Sumardjo, 2018)

2.2 Smartphone

2.2.1 Pengertian Smartphone

Lohr dalam Sawyer dan Williams (2011) menyatakan bahwa smartphone adalah telepon genggam yang dilengkapi dengan mikroprosesor, memori, layar dan modem built-in. Smartphone merupakan kombinasi dari fungsi Personal Digital Assistant (PDA) atau Pocket PC (Pocket PC) dengan telepon (Sawyer dan Williams, 2011). Selain melakukan panggilan telepon, pengguna juga dapat bermain game, mengobrol dengan teman, menggunakan sistem messenger, mengakses layanan web (seperti blog, homepage, jejaring sosial) dan mencari berbagai informasi (Choi et al., 2015).

Smartphone berbasis Internet dan memiliki banyak fungsi (Choi et al., 2015). Ponsel biasa berbeda dengan ponsel cerdas di mana pengguna dapat langsung mengakses email mereka di ponsel cerdas kapan saja dan di mana saja, situs web versi desktop, memiliki banyak aplikasi untuk mengelola kontak dan perjanjian, dan dapat membaca di mana saja dan mengedit Word, Excel, dan dokumen PowerPoint, dan dapat menginstal aplikasi pihak ketiga, dari aplikasi hingga alat musik hingga game. Keunggulan lainnya adalah dilengkapi dengan kamera, musik, video game, televisi digital, alat pencarian, manajemen informasi pribadi, lokasi GPS bermain dan bahkan dapat berfungsi sebagai kartu kredit di beberapa tempat (misalnya untuk penggunaan tempat parkir) konter dan mesin penjual otomatis). (Sawyer dan Williams, 2011)

2.2.2 Perkembangan Smartphone

Usia smartphone dibagi menjadi tiga fase utama. Tahap pertama melayani kesejahteraan perusahaan. Era itu dimulai dengan diperkenalkannya smartphone pertama oleh International Business Machines (IBM) pada tahun 1993. Blackberry dianggap sebagai perangkat

revolusioner di era itu, memperkenalkan banyak fitur seperti email, Internet, fax, web browsing, dan kamera. Fase kedua dari era smartphone dimulai dengan munculnya iPhone Apple untuk target konsumen umum pada tahun 2007. Pada akhir tahun 2007, Google meluncurkan sistem operasi Android untuk menjangkau pasar konsumen smartphone dengan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh konsumen umum sambil menekan biaya untuk menarik lebih banyak pelanggan. Fase ketiga dari era smartphone mempersempit kesenjangan antara yang berpusat pada bisnis dan yang umumnya berpusat pada konsumen. Fase ini disertai dengan peningkatan kualitas dan teknologi tampilan, dan juga bertujuan untuk menstabilkan sistem operasi seluler, memperkenalkan baterai yang lebih kuat, dan meningkatkan penggunaan antarmuka dan banyak fungsi lain yang membuat perangkat ini lebih pintar (Sarwar dan Soomro, 2013).

2.2.3 Dampak Penggunaan Smartphone

Smartphone memiliki banyak fitur dan properti yang membuatnya menarik bagi kaum muda dan mendorong penggunaannya dalam kelompok pemuda. Remaja yang memiliki dan menggunakan smartphone memiliki beberapa fungsi, yaitu:

- a. Penguatan otonomi pribadi, terutama yang berkaitan dengan orang tua;
- b. Untuk menyampaikan identitas dan prestise melalui hubungan dengan rekan kerja, tujuan yang sangat jelas dalam model terbaru atau paling modis;
- c. Menyediakan inovasi teknologi utama, alat yang menunjukkan kecenderungan dan keterampilan khusus untuk kaum muda;
- d. Berfungsi sebagai sumber kesenangan dan hiburan;
- e. Mendukung pengembangan dan pemeliharaan hubungan interpersonal melalui sumber daya teknologi, misalnya yang melacak "panggilan tak terjawab" yang memiliki fungsi sosial dan afektif yang jelas (Chóliz, 2012)

Fitur smartphone yang sangat canggih dan menarik tidak hanya memberikan efek positif bagi kehidupan manusia, tetapi juga memiliki efek negatif. Masalah fisik dan mental telah dilaporkan karena penyalahgunaan smartphone. Gangguan mata dapat terjadi karena sindrom penglihatan komputer, suatu kondisi sementara yang disebabkan oleh pemfokusan mata pada layar komputer untuk jangka waktu yang terus menerus dan tidak terputus. Ditandai dengan gejala seperti sakit kepala, penglihatan kabur, nyeri leher, mata merah, kelelahan, mata tegang, mata iritasi, penglihatan ganda, pusing, dan kesulitan memfokuskan mata. Penggunaan ibu jari yang berlebihan untuk mengoperasikan smartphone dapat menyebabkan BlackBerry thumbs, suatu gejala yang ditandai dengan nyeri berdenyut pada ibu jari atau terkadang disertai dengan jari lainnya hingga ke pergelangan tangan (Aggarwal, 2013)

Dampak negatif lain dari penggunaan smartphone yang berlebihan mudah terlihat di masyarakat saat ini. Penggunaan smartphone oleh pengendara menyebabkan orang mengemudi tidak menentu, bergerak dan bereaksi lambat, meningkatkan risiko kecelakaan (Sawyer dan Williams, 2011). Anak-anak sekolah dasar sudah mulai mengalami kecanduan smartphone dan video game internet, yang mengakibatkan ketidakmampuan mereka untuk berkonsentrasi di kelas dan meningkatkan biaya penggunaan smartphone. (Kwon et al., 2013).

Jika smartphone digunakan secara tidak benar atau berlebihan tanpa pengawasan orang tua, terutama anak-anak sebagai pengguna smartphone, hal ini dapat berdampak negatif pada efek psikologis anak sebagai individu yang tertutup, kebiasaan tidur yang terganggu, kesendirian dan pada perkembangan anak yang menjadi kelebihan berat badan. terpapar radiasi dan kesehatan mata. , Tangan, otak terganggu (Prianggoro & Hasto 2014).

Menurut Suryadi (2010) setidaknya ada 6 aspek perkembangan anak yang dipengaruhi oleh penggunaan smartphone:

1. Perkembangan motorik

Anak kecil memiliki tugas perkembangan yang harus mereka penuhi dalam hal keterampilan motorik halus dan kasar. Pada usia ini misalnya, diharapkan anak dapat dengan benar menuliskan namanya (motorik halus), mengancingkan baju secara mandiri (motorik halus), menangkap bola (motorik kasar) dan sebagainya.

Kemampuan ini tentu tidak serta merta didapatkan, tetapi harus dilatih dan disempurnakan setiap saat. Sayangnya, kecenderungan untuk bermain smartphone yang berlebihan mengakibatkan mereka kehilangan waktu bermain game yang melibatkan fisik. Akibatnya, banyak yang mengeluh bahwa anak-anak zaman sekarang memiliki tulisan tangan yang buruk, kesulitan mengatur keseimbangan tubuh, dll.

2. Perkembangan fisik

Kebiasaan anak-anak berinteraksi dengan smartphone terkadang membuat anak enggan untuk melakukan aktivitas fisik. Padahal, aktivitas fisik dapat melepaskan endorfin, yang dapat menimbulkan perasaan senang dan nyaman, sehingga memberi energi pada seseorang.

3. Perkembangan moral

Aspek perkembangan ini memerlukan perhatian khusus dari orang tua. Jika anak-anak sering sibuk dengan smartphone-nya, orang tua harus tahu apa yang mereka lihat atau lihat setiap hari, karena saat ini anak-anak dapat dengan mudah dihadapkan dengan konten yang bukan usia mereka. Misalnya, game yang menampilkan TKP menyakiti orang lain, baik disengaja maupun tidak, bahkan perbuatan asusila. Hal ini tentu tidak baik untuk anak, anak bisa terkena hal-hal negatif tersebut dan akan membekas

di otaknya dan terbawa hingga dewasa. Anak kecil seperti spons yang menyerap semua yang mereka lihat.

4. Perkembangan emosi sosial

Menurut fakta setempat, anak-anak yang terlalu sibuk dengan smartphone dan game lainnya cenderung malas bersosialisasi. Mereka tetap berhubungan dengan teman-temannya melalui media sosial, tetapi intensitas obrolan tatap muka berkurang, bahkan anak-anak cenderung antisosial. Anda menutup diri dari dunia luar. Padahal, interaksi dengan dunia luar tetap diperlukan karena penting bagi perkembangannya. Melalui tatap muka, anak belajar, misalnya ekspresi wajah dan bahasa tubuh lawan bicara.

Kemampuan bersosialisasi dan menjalin hubungan dapat mempengaruhi kesejahteraan emosional dan psikologis seseorang. Dalam bersosialisasi, anak dapat mempelajari reaksi emosionalnya terhadap perilaku orang lain. Sebaliknya, anak dapat mengamati reaksi orang lain.

Padahal, menurut hasil penelitian TK BA 1 Kutawis, anak yang kecanduan smartphone lebih mudah marah dan terhina. Anak-anak tidak segan-segan menyakiti orang tuanya jika tidak diperbolehkan bermain dengan smartphone.

5. Perkembangan bahasa

Dengan kecanggihan smartphone, anak-anak zaman sekarang tidak perlu lagi menunggu acara TV swasta atau media lain untuk belajar bahasa. Ada banyak aplikasi yang bisa diunduh ke smartphone agar anak-anak bisa belajar bahasa asing kapan saja, di mana saja. Hal ini tentu baik untuk anak-anak.

Di sisi lain, penggunaan smartphone terlalu dini pada anak dapat menyebabkan keterlambatan bicara atau biasa disebut speech delay. Ini karena anak-anak lebih cenderung mendengar suara dari smartphone dan jam tangan. Anak-anak biasanya jarang berinteraksi langsung dengan orang-

orang terdekatnya. Akhirnya, anak-anak mendengar lebih banyak kosakata pasif yang tidak memerlukan jawaban atau komentar dari mereka.

6. Perkembangan kognitif

Pemahaman psikologi perkembangan kognitif pada anak usia dini tidak lepas dari tokoh terkemuka dalam psikologi, Jean Piaget (1896-1980). Salah satu teori Piaget adalah bahwa pengetahuan dibangun melalui aktivitas atau aktivitas belajar.

Khususnya pada anak usia dini, Piaget menemukan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi elaboratif. Selain itu, Piaget menjelaskan bahwa karakteristik aktivitas anak didasarkan pada kecenderungan biologis yang ada pada semua organisme. Kecenderungan ini meliputi tiga hal, yaitu asimilasi, akomodasi dan organisasi.

Dokter anak asal Amerika Serikat, Cris Rowan, dalam tulisannya di Huffington Post, menyebutkan beberapa dampak buruk gadget terhadap anak:

1) Pertumbuhan otak yang terlalu cepat

Diantara usia 0-2 tahun, pertumbuhan otak anak memasuki masa yang paling cepat dan terus berkembang hingga usia 21 tahun. Stimulasi lingkungan sangat penting untuk memicu perkembangan otak, termasuk dari gadget. Hanya saja stimulasi yang berasal dari gadget diketahui berhubungan dengan defisit perhatian, gangguan kognitif, kesulitan belajar, impulsif, dan kurangnya kemampuan mengendalikan diri.

2) Hambatan perkembangan

Saat menggunakan gadget, anak cenderung kurang bergerak yang berdampak pada hambatan perkembangan titik satu dari tiga anak yang

masuk sekolah cenderung mengalami hambatan perkembangan sehingga berdampak buruk pada kemampuan berbahasa dan prestasi di sekolah.

3) Obesitas

Penggunaan gadget yang berlebihan diketahui bisa meningkatkan risiko obesitas. Anak-anak yang diperbolehkan menggunakan gadget di kamarnya mengalami peningkatan risiko obesitas sebanyak 30%. Padahal diketahui bahwa obesitas pada anak meningkatkan risiko stroke dan penyakit jantung sehingga menurunkan angka harapan hidup.

4) Gangguan tidur

Tidak semua orang tua mengawasi anaknya saat menggunakan gadget sehingga kebanyakan anak pun mengoperasikan gadget di kamar tidurnya. Sebuah studi menemukan, 75% anak-anak usia 9 - 10 tahun yang menggunakan gadget di kamar tidur mengalami gangguan tidur yang berdampak pada penurunan prestasi belajar mereka.

5) Penyakit mental

Sejumlah studi menyimpulkan, penggunaan gadget yang berlebihan merupakan faktor penyebab meningkatnya laju depresi kecemasan defisit perhatian autisme gangguan bipolar dan gangguan perilaku pada anak.

6) Agresif

Anak-anak yang terpapar tayangan kekerasan di gadget mereka beresiko untuk menjadi agresif. Apalagi, saat ini banyak video game ataupun tayangan yang berisi pembunuhan pemerkosaan penganiayaan dan kekerasan kekerasan lainnya.

7) Pikun digital

Konten media dengan kecepatan tinggi berpengaruh dalam meningkatkan risiko defisit perhatian sekaligus penurunan daya konsentrasi

dan ingatan titik pasalnya bagian otak yang berperan dalam melakukan hal itu cenderung menyusut.

8) Adiksi

Karena kurangnya perhatian orang tua (yang dialihkan pula oleh gadget), anak-anak cenderung lebih dekat dengan gadget mereka. Padahal, hal itu memicu adiksi sehingga mereka seakan tak bisa hidup tanpa gadget mereka.

9) Radiasi

Who mengategorikan ponsel dalam risiko 2B karena radiasi yang dikeluarkannya. Apalagi, anak-anak lebih sensitif terhadap radiasi karena otak dan sistem imun yang masih berkembang sehingga risiko mengalami masalah dari radiasi gadget lebih besar dari orang dewasa.

10) Tidak berkelanjutan

Sebuah penelitian membuktikan edukasi yang berasal dari gadget tidak akan lama bertahan dalam ingatan anak-anak. Dengan demikian pendekatan pendidikan melalui gadget tidak akan berkelanjutan bagi mereka.

2.3 Orangtua

Orang tua adalah pendidik yang paling utama dan pertama bagi anak-anaknya, karena dari merekalah anak-anak memperoleh pendidikan pertama mereka. Jadi bentuk pendidikan pertama berjalan dalam keluarga. Secara umum, pendidikan rumah tangga tidak didasarkan pada kesadaran dan pemahaman yang muncul dari pengetahuan pedagogis, tetapi karena suasana dan struktur menawarkan kemungkinan alami untuk membangun situasi pendidikan. Situasi pendidikan diwujudkan melalui pergaulan dan hubungan saling mempengaruhi antara orang tua dan anak. (Daradjat, 2012)

2.3.1 Tanggung Jawab Orangtua

Dalam upaya menghasilkan generasi penerus bangsa yang tangguh dan berkualitas, diperlukan orang tua secara konsisten dan berkesinambungan melaksanakan tugas mengasuh, merawat, dan membesarkan anaknya, baik lahir maupun batin, sampai anak tersebut dewasa dan/atau cakap dalam kehidupan sehari-hari. mereka sendiri untuk berdiri ketika ini adalah tanggung jawab orang tua. Bahkan dengan pasangan yang bercerai, ayah dan ibu tetap berkewajiban untuk menjaga, membesarkan, dan membesarkan anak-anak mereka. (Mahmud, 2013)

Tanggung jawab pendidikan yang harus disadari dan didorong oleh kedua orang tua terhadap anak-anak mereka meliputi:

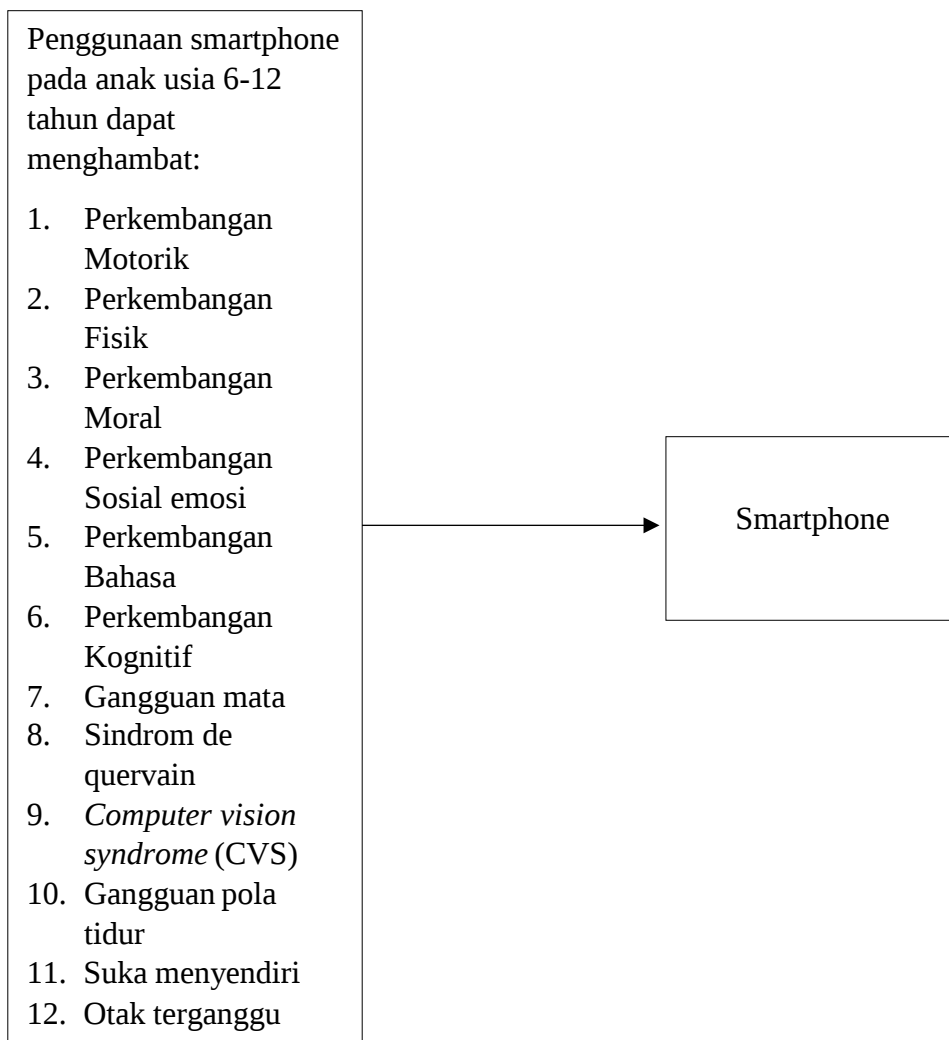
1. Merawat dan membesarkan mereka, tanggung jawab ini merupakan dorongan alami, karena anak harus makan, minum, dan merawatnya agar dapat hidup berkelanjutan.
2. Melindungi dan menjamin kesehatan fisik dan mental Anda dari berbagai gangguan penyakit atau bahaya lingkungan yang dapat membahayakan Anda.
3. Didiklah dia tentang berbagai pengetahuan dan keterampilan yang akan berguna di kemudian hari, sehingga ketika dewasa dia akan mampu berdiri sendiri dan membantu orang lain.
4. Membahagiakan anak dunia dan akhirat dengan memberikan pengajaran agama sesuai dengan ketentuan Allah SWT sebagai tujuan akhir kehidupan muslim (Daradjat, 2012).

2.3.2 Peran Orangtua

Secara sederhana, peran orang tua dapat dijelaskan sebagai kewajiban orang tua terhadap anak-anaknya. Diantaranya, orang tua wajib memenuhi hak (kebutuhan) anaknya, seperti hak melatih anak untuk mengurus dirinya sendiri, seperti makan, buang air besar, berbicara, shalat, benar-benar membekas pada anak karena erat kaitannya dengan

perkembangannya sebagai pribadi. Sikap orang tua sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak. Sikap menerima atau menolak, sikap kasih sayang atau ketidakpedulian, sikap sabar atau tergesa-gesa, sikap melindungi atau secara langsung mempengaruhi respon emosional anak. (Hasbullah, 2011)

2.3 Kerangka Teori



Bagan 2.1 Kerangka Teori

Sumber: (Yuli dkk, 2015) (Aggarwal, 2013) (Prianggoro & Hasto 2014)