

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 mengakibatkan seluruh sekolah menerapkan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran jarak jauh yang secara tiba-tiba membuat orang tua bahkan anak-anak tidak mempersiapkan diri dengan baik akibatnya muncul masalah-masalah seperti pembagian waktu antara pekerjaan dan pengawasan anak saat pembelajaran berlangsung (Tirajoh dkk., 2021). Diberlakukannya pembelajaran jarak jauh membuat anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* (Maria dkk., 2020). Proses pembelajaran pembelajaran jarak jauh ini tentunya berdampak pada semakin meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* pada anak. Hal ini menjadi permasalahan yang harus diselesaikan oleh semua pihak, khususnya orang tua. Penggunaan *gadget* akan semakin meningkat karena sistem pembelajaran yang digunakan saat Pandemi adalah sistem pembelajaran jarak jauh (Purwanto dkk., 2020).

Gadget juga mempunyai dampak positif dan dampak negatif yang dapat memunculkan kecemasan terhadap orang tua Miharja & Fitrianti, (2019). Kecemasan orang tua dikarenakan penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak semakin memprihatinkan dan tentu memiliki dampak negatif terhadap tumbuh kembang. Anak-anak lebih cepat beradaptasi dengan teknologi yang ada. anak-anak sering terlena dengan kecanggihan *gadget* dengan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* seringkali lupa dengan lingkungan sekitarnya. Mereka lebih memilih bermain *gadget* dari pada

bermain bersama teman-teman di lingkungan sekitar tempat tinggalnya sehingga interaksi sisial antar anak dengan masyarakat dan lingkungan sekitar berkurang (Warisyah, 2015). Kecemasan yang dirasakan oleh orang tua yang berdampak dengan munculnya masalah gangguan fisik dan psikologis, diantaranya mudah marah, peningkatan tekanan darah, gelisah, mudah pusing, cepat lelah, dan kebingungan mengatasi anaknya.

Menurut penelitian Miharja & Fitriani (2019) yang berjudul gambaran tingkat kecemasan orang tua terhadap dampak negatif *gadget* di Kelurahan Harapan Baru Samarinda, orang tua mengalami kecemasan yang lebih karena anaknya terlalu asik menggunakan *gadget* dan lupa waktu (27%); cemas karena sering mendengar dan melihat berita di televisi, internet, dan koran (16%); cemas karena tidak bisa memantau anaknya secara langsung ketika sedang bekerja (14%). Menurut (KPAI) (2020) terjadi peningkatan penggunaan *gadget* di masa pandemi. Sebanyak 79% anak tidak mendapatkan aturan terkait dengan penggunaan, 38% anak bermain *gadget* 2-3 jam per hari, 25% anak bermain *gadget* lebih dari 5 jam di luar berajar, 70% anak diizinkan menggunakan *gadget* selain untuk belajar, 71% anak memiliki gawai sendiri, 48% menghabiskan waktu untuk bermain game di *gadget*.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 September 2021 melalui wawancara informal dengan 18 orangtua di Dusun Taman Kabupaten Pasuruan, sebanyak 4 orang tua mengatakan cemas melihat tingkah laku anaknya yang terlalu asik dengan *gadget*, 2 orang tua mengatakan cemas karena anaknya jadi lupa dengan aktivitasnya misalnya

makan dan mandi, 3 orang tua mengatakan anaknya sering marah dan membantah jika disuruh untuk belajar, 9 orang tua mengatakan cemas bagaimana kalau anaknya sampai terpapar radiasi dari *gadget*. Dari pandemi Covid-19 yang menyebabkan pembelajaran daring yang dilakukan secara jarak jauh sehingga anak sekolah di tuntut untuk mempunyai *gadget* sendiri untuk mengakses pembelajaran yang dilakukan secara daring, sehingga banyak dari orang tua yang cemas di karenakan penggunaan *gadget* pada anak semakin meningkat.

Pembelajaran jarak jauh membuat orang tua berperan sebagai guru, dengan mengawasi dan membimbing saat pembelajaran berlangsung. Bukan hal yang mudah bagi orang tua untuk melakukan hal ini. Banyak hal yang harus dipelajari bahkan diatasi (Fadlilah, 2020). Setelah menghabiskan satu jam di depan layar *gadget*, anak-anak cenderung memiliki kesejahteraan psikologis yang lebih rendah, termasuk menurunnya rasa ingin tahu, kontrol diri yang lebih rendah, kurangnya fokus, lebih sulit berteman, stabilitas emosi yang lebih rendah dan ketidakmampuan untuk menyelesaikan tugas. Kondisi ini dapat meningkatkan risiko kecemasan orang tua (Twenge & Campbell, 2018) .

Penggunaan *gadget* yang akan berdampak buruk bagi anak-anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan menjadi lebih pemarah, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari bahkan untuk makan pun harus disuapi, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya* (Zaini & Soenarto, 2019). Kecemasan tersebut mengakibatkan orang tua merasa tidak nyaman dan berdampak dengan

munculnya masalah gangguan fisik dan psikologis, di antaranya mudah marah, gelisah, mudah pusing, cepat lelah, dan kebingungan untuk mengatasi anaknya. Kecemasan yang tidak teratasi memungkinkan akan menyebabkan resiko yang lebih serius, di antaranya adalah peningkatan tekanan darah dan depresi akibatnya berpengaruh pada kekerasan pada anak.

Beberapa penanganan yang harus dilakukan untuk mengatasi kecemasan orang tua pada anak yang menggunakan *gadget* dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, memang suatu keuntungan tersendiri bagi anak dan orang tua. Pendampingan orang tua sangat dibutuhkan dalam mengawasi setiap kegiatan anak dalam bermain *gadget*, dan perlu batasan-batasan dalam mengakses fitur-fitur tertentu (Warisyah, 2015). Upaya penyelesaian dampak kesehatan akibat kecemasan, diantaranya: memberikan konsultasi psikologis pada orang tua, mengajarkan teknik relaksasi untuk mengurangi kecemasan, dan lain sebagainya. Namun ada yang lebih penting sebelum melakukan upaya-upaya tersebut adalah mengetahui tingkat kecemasan yang di alami oleh orang tua, sehingga upaya kesehatan yang akan dilakukan sesuai dengan tingkatan kecemasan yang dialami oleh orang tua.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **gambaran Kecemasan Orang Tua Pada Anak yang menggunakan Gadget Selama Pandemi Covid-19 di Dusun Taman Kabupaten Pasuruan.**

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana gambaran kecemasan orang tua pada anak yang menggunakan *gadget* selama pandemi *Covid-19* di Dusun Taman Kabupaten Pasuruan?

1.3. Tujuan Penelitian

Mengetahui kecemasan orang tua pada anak yang menggunakan *gadget* selama pandemi *Covid-19* di Dusun Taman Kabupaten Pasuruan.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi para orangtua dan sebagai pengetahuan tentang kecemasan orang tua pada anak yang menggunakan *gadget* selama pandemi *Covid-19* di Dusun Taman Kabupaten Pasuruan dan untuk menambah pengetahuan bagi peneliti.

1.4.2. Manfaat Praktis

1. Bagi profesi keperawatan

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan masukan bagi profesi keperawatan untuk melakukan penelitian kepada orang tua dalam bentuk intervensi membantu orang tua untuk mengatasi kecemasan yang terjadi karena anak yang dalam menggunakan *gadget*.

2. Bagi Responden

Para orang tua dapat mengetahui tingkat kecemasan yang dihadapi selama anaknya bermain *gadget* dalam penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh selama pandemi dan mengetahui solusi yang bisa diambil dalam mengatasi kecemasan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai referensi penelitian selanjutnya untuk mengembangkan penelitian ke arah pengaruh suatu intervensi untuk mengatasi kecemasan orang tua pada anak dengan penggunaan *gadget* selama pandemi Covid-

