

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

Pada bab ini memaparkan tentang gambaran lokasi penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh pada tanggal 1- 20 April 2022 di Dusun Taman Kabupaten Pasuruan dengan jumlah keseluruhan orang tua yang mempunyai anak TK dan SD usia 4-11 tahun sebanyak 85 orang dan responden yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi sebanyak 78 orang. Penyajian hasil penelitian meliputi data umum dan data khusus tentang kecemasan orang tua pada anak yang menggunakan gadget selama pandemi Covid-19 serta pembahasan dari hasil penelitian.

##### 4.1.1 Gambaran Lokasi Penelitian

Dusun Taman terletak di Desa Kayukebek Kecamatan Tutar Kabupaten Pasuruan. Letak Geografis Dusun Taman berada di tengah tengah perkebunan dan pepohonan yang sangat luas dengan letak geografis sebagai berikut :

1. Sebelah utara : Pohon dan perkebunan
2. Sebelah timur : Dusun karang rejo
3. Sebelah barat : Perkebunan luas
4. Sebelah selatan : Perkebunan.

Sejarah Dusun Taman Kayukebek mempunyai asal-usul dusun yang bisa dilihat dari namanya, disebut taman karena merupakan dusun yang asri dan sejuk yang terletak di tengah-tengah perkebunan pinus serta dikelilingi oleh pegunungan sehingga membuat dusun tersebut terlihat indah, dengan jumlah

penduduk sebanyak 1.548 jiwa dan jumlah anak dimulai dari usia 0 sampai dengan 11 tahun sebanyak 178 anak.

Pandemi Covid-19 yang mulai terdeteksi dari awal 16 Maret 2020 yang membuat orang tua dan guru mengharuskan anak untuk melakukan pembelajaran daring dengan menggunakan berbagai media. Di Dusun Taman Kabupaten Pasuruan pembelajaran anak sekolah TK dan SD juga dilakukan secara daring menggunakan media Whatsapp yang diakses menggunakan gadget sehingga menyebabkan meningkatnya penggunaan gadget pada anak.

#### 4.1.2 Data Umum

Data umum yang terdiri dari jenis kelamin, usia responden, pendidikan terakhir responden, kepemilikan gadget pada anak, durasi penggunaan gadget, kepemilikan gadget dan penggunaan gadget di seperti di bawah ini:

**Tabel 4.1 Data Umum**

<b>Data Umum</b>	<b>f(Orang)</b>	<b>%(Persentase)</b>
<b>Usia</b>		
17-25 (Remaja akhir)	17	22
26-35 (Dewasa awal)	24	31
36-45 (Dewasa akhir)	33	42
46-55 (Lansia awal)	4	5
<b>Pendidikan</b>		
SMP	14	18
SMA	44	56
Perguruan tinggi	20	26
<b>Jenis kelamin</b>		
Laki-laki (Ayah)	9	12
Perempuan (Ibu)	69	88
<b>Durasi pemakaian gadget</b>		
<b>Anak usia 4-5 tahun</b>		
< 1 jam per hari	26	33
≥ 1 jam per hari	15	20
<b>Anakj usia 6-11 tahun</b>		
< 2 jam per hari	5	6
≥ 2 jam per hari	32	41
<b>Kepemilikan gadget</b>		

Milik sendiri	43	55
Milik orang tua	35	45
<b>Penggunaan gadget</b>		
Aplikasi pembelajaran	35	45
Aplikasi hiburan	43	55

(Sumber: Data primer penelitian; 2022)

Berdasarkan tabel 4.1 di atas dapat diinterpretasikan bahwa responden yang memiliki anak TK dan SD yang menggunakan gadget selama pandemi Covid-19 berdasarkan usia responden hampir setengahnya sebanyak 33 orang (42%) berusia 36-45 (dewasa akhir). Berdasarkan pendidikan responden sebagian besar sebanyak 44 orang (56%) berpendidikan SMA. Berdasarkan jenis kelamin responden hampir seluruhnya sebanyak 69 orang (88%) berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan durasi penggunaan gadget anak usia 4-5 tahun hampir setengahnya sebanyak 26 orang (34%) orang tua mengatakan anaknya menggunakan gadget  $\leq 1$  jam per hari. Berdasarkan durasi penggunaan gadget anak usia 5-11 tahun hampir setengahnya sebanyak 25 (32%) orang tua mengatakan anaknya menggunakan gadget  $> 2$  jam per hari, Berdasarkan kepemilikan gadget sebagian besar sebanyak 43 orang (55%) anak memiliki gadget sendiri. Berdasarkan penggunaan gadget sebagian besar sebanyak 43 orang (55%) anak menggunakan gadget untuk aplikasi hiburan.

#### 4.1.3 Data Khusus

Data khusus penelitian ini adalah kecemasan orang tua pada anak yang menggunakan *gadget* selama pandemi Covid-19 yang terdiri dari:

Berdasarkan tabel 4.2 dibawah dapat diinterpretasikan bahwa tingkat kecemasan orang tua yang memiliki anak TK dan SD dengan menggunakan gadget selama pandemi Covid-19 adalah sebagian besar kecemasan sedang

sebanyak 48 orang (62%), hampir setengahnya kecemasan ringan sebanyak 30 orang (38%), Tidak satupun dari responden yang mengalami kecemasan berat dan kecemasan sangat berat.

**Tabel 4.2 Data khusus**

<b>Tingkat kecemasan</b>	<b>f(orang)</b>	<b>%(Persentase)</b>
Kecemasan ringan	30	38
Kecemasan sedang	48	62
Kecemasan berat	0	0
Kecemasan berat sekali	0	0
<b>Total</b>	<b>78</b>	<b>100</b>

(sumber: Data primer penelitian; 2022)

**Tabel 4.3 Tabulasi Silang Demografi dengan Kecemasan**

<b>Data umum</b>	<b>Kecemasan</b>						<b>Jumlah</b>	
	<b>Ringan</b>		<b>Sedang</b>		<b>Berat</b>		<b>f</b>	<b>%</b>
	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>	<b>f</b>	<b>%</b>		
<b>Usia</b>								
17-25	2	2	6	8	1	1	9	11
26-35	8	10	7	9	1	1	17	22
36-45	9	11	11	14	2	2	21	27
46-55	11	14	16	20	4	5	31	40
<b>Pendidikan</b>								
SMP	6	8	5	6	2	2	13	17
SMA	15	19	22	28	4	4	43	55
Perguruan tinggi	9	11	10	7	2	2	22	28
<b>Jenis kelamin</b>								
Laki-laki (ayah)	6	8	2	2	1	1	9	11
Perempuan(ibu)	24	31	38	49	7	9	69	89
<b>Durasi pemakaian</b>								
<b>Anak usia 4-5 tahun</b>								
< 1 jam per hari	3	4	6	8	3	4	26	34
≥ 1 jam per hari	15	19	12	15	1	1	15	19
<b>Anak usia 6-11 tahun</b>								
< 2 jam per hari	3	4	5	6	0	0	5	6

≥ 2 jam per hari	9	11	17	22	4	5	32	41
<b>Kepemilikan gadget</b>								
Milik sendiri	20	26	18	23	5	6	43	55
Milik orang tua	10	13	19	24	3	4	35	45
<b>Penggunaan gadget</b>								
Aplikasi pembelajaran	13	17	17	22	1	1	35	45
Aplikasi hiburan	17	22	23	29	7	9	43	43
<b>Total</b>	<b>30</b>	<b>39</b>	<b>40</b>	<b>51</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>78</b>	<b>100</b>

(Sumber: Data primer penelitian, 2022)

Berdasarkan tabel 4.3 di atas, kecemasan pada responden didominasi oleh kecemasan sedang didapatkan data sebagai berikut: Berdasarkan umur sebagian kecil responden 16 orang (20%) berusia 46-55 tahun. Berdasarkan pendidikan responden yang mengalami kecemasan sedang didapatkan data hampir setengahnya responden 22 orang (28%) berpendidikan SMA. Berdasarkan jenis kelamin responden yang mengalami kecemasan sedang, hampir setengahnya 38 orang (49%) berjenis kelamin perempuan. Berdasarkan durasi pemakaian pada anak usia 4-5 tahun responden mengalami kecemasan sedang sebagian kecil 12 orang (15%) > jam per hari. Berdasarkan durasi pemakaian pada anak usia 5-11 tahun responden mengalami kecemasan sedang sebagian kecil 17 orang (22%) > 2 jam per hari. Berdasarkan kepemilikan gadget responden yang mengalami kecemasan sedang sebagian kecil 19 orang (24%) milik sendiri. Berdasarkan penggunaan gadget responden yang mengalami kecemasan sedang hampir setengahnya 23 orang (29%) digunakan untuk mengakses aplikasi hiburan.

#### 4.1 Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, berdasarkan tabel 4.3 diatas dapat diinterpretasikan bahwa sebagian besar tingkat kecemasan yang dialami responden adalah kecemasan sedang sebanyak 40 orang (51%), hampir setengahnya kecemasan ringan sebanyak 30 orang (39%), sebagian kecil kecemasan berat sebanyak 8 orang (10%). Dari banyaknya orang tua yang mengalami kecemasan sedang dikarenakan oleh 5 faktor, yaitu: usia, pendidikan jenis kelamin dan stressor lainnya.

Berdasarkan usia pada tabel 4.1 dari hasil penelitian didapatkan data hampir setengah responden sebanyak 33 orang (42%) berusia 36-45 tahun, pada tabel 4.3 orang tua yang mengalami kecemasan sedang paling banyak berusia 46-55 tahun yaitu 16 orang (20%). Menurut Annisa & Irdil, (2016), kecemasan juga dipengaruhi oleh usia karena gangguan kecemasan mudah dialami oleh seseorang yang lebih tua, generasi yang lebih tua belum begitu lama merasakan kecanggihan teknologi dikarenakan pada zaman dulu belum ada kecanggihan teknologi seperti zaman sekarang. Menurut peneliti dibandingkan dengan usia yang lebih muda lebih aktif dalam kehidupan sehari-hari misalnya dalam mencari informasi, dan mengakses aplikasi lain-lain dibandingkan usia yang lebih tua, sehingga kecemasan orang tua dengan usia lebih tua cenderung meningkat.

Berdasarkan tabel 4.1 dari hasil penelitian didapatkan data sebagian besar responden sebanyak 44 orang (56%) berpendidikan terakhir SMA, pada tabel 4.3 didominasi oleh kecemasan sedang hampir setengahnya responden 12 orang (28%) berpendidikan SMA. Menurut Kaplan & Sadock (2010), pendidikan bagi setiap orang memiliki arti masing – masing. Pendidikan pada umumnya

berguna dalam merubah pola pikir, pola bertingkah laku dan pola pengambilan keputusan. Menurut peneliti seorang individu yang sudah memiliki kematangan pribadi tidak akan sering mengalami kecemasan, sebab individu harus mempunyai adaptasi yang lebih besar terhadap suatu stressor, akan tetapi jenjang sma merupakan usia yang belum mempunyai lebih banyak pengalaman dibandingkan dengan tingkat pendidikan yang lebih tinggi, tingkat pendidikan yang cukup akan lebih mudah dalam mengidentifikasi stresor dalam diri sendiri maupun dari luar dirinya.

Berdasarkan data pada tabel 4.1 didapatkan data sebagian besar responden perempuan sebanyak 69 orang (88%), pada tabel 4.3 kecemasan sedang didominasi hampir setengahnya 36 orang (46%) berjenis kelamin perempuan. Menurut Annisa & Ildil, (2016), kecemasan juga dapat dipengaruhi oleh jenis kelamin karena perempuan lebih sering mengalami kecemasan dari pada laki-laki hal tersebut dikarenakan perempuan memiliki tingkat kecemasan yang lebih tinggi dibandingkan pria dikarenakan wanita lebih peka dengan emosinya, akhirnya akan mempengaruhi perasaan cemasnya. Menurut peneliti dikarenakan perempuan atau ibu yang sering mendampingi anak pada saat pembelajaran jarak jauh atau pun bermain di rumah, oleh karena itu lebih banyak perempuan (ibu) yang mengalami kecemasan pada anak.

Berdasarkan tabel 4.1 didapatkan data hampir setengahnya sebanyak 26 orang (33%) (normal) mengatakan durasi penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun  $\leq$  1 jam per hari. Strasburger *et al.*, (2011) berpendapat bahwa seorang anak hanya boleh berada di depan layar 1 - 2 jam per harinya. Pendapat tersebut

didukung oleh (Rowan, 2013) berpendapat bahwa anak usia < 2 tahun disarankan lebih baik tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 2-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan untuk anak usia > 6 tahun di beri waktu maksimal 2 jam per hari atau sesuai kesepakatan orang tua misalnya hanya pada waktu akhir pekan saja. Akan tetapi, di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4 – 5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Penggunaan *gadget* pada anak SD lebih sering dikarenakan anak SD lebih faham tentang *gadget* dan cara penggunaan *gadget* daripada anak TK.

Berdasarkan kepemilikan *gadget* sebagian besar sebanyak 43 orang (55%) anak memiliki *gadget* sendiri. Menurut Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPA, 2018) Usia ideal anak boleh memiliki *gadget* sendiri pada usia > 14 tahun. Pandemi covid-19 mengharuskan seluruh instansi pendidikan untuk mengalihkan pembelajaran tatap muka ke pembelajaran secara daring, proses pembelajaran dalam jaringan ini tentunya berdampak pada semakin meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* pada anak (Dhawan, 2020). Menurut peneliti pembelajaran dalam jaringan tidak bisa dihindari karena pemerintah telah membuat suatu kebijakan pencegahan penyebarluasan virus Covid-19 yang salah satunya adalah dengan menerapkan pembatasan aktivitas di luar rumah orang tua mau tidak mau harus memfasilitasi *gadget* pada anak, jika anak tidak mempunyai *gadget* sendiri anak menjadi kesusahan dalam belajar dikarenakan pembelajaran pada saat pandemi adalah pembelajaran dalam jaringan.



Berdasarkan penggunaan gadget sebagian besar sebanyak 43 orang (55%) anak menggunakan gadget untuk aplikasi hiburan. Menurut (Arfianto, 2017) Pada jaman sekarang anak-anak akan menjadi lebih sering menggunakan gadgetnya untuk bermain game daripada untuk belajar atau bermain di luar rumah dengan teman-teman seusianya, anak lebih cepat marah dan menjadi pemberontak karena ketika sudah menggunakan gadget anak-anak bisa sampai lupa waktu. Menurut peneliti setelah anak menghabiskan waktu lebih dari batas normal anak menjadi sulit berteman, menurunnya rasa ingin tau, tidak fokus belajar, tidak mau belajar sehingga kondisi ini membuat para orang tua cemas melihat tingkah laku anaknya.

