

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi *Coronavirus Diseases* (Covid19) telah menciptakan kebutuhan dan perlunya menjaga jarak dalam interaksi sosial upaya tersebut dilakukan salah satunya dengan tujuan agar sistem perawatan kesehatan tidak kewalahan akibat meningkatnya jumlah pasien yang harus dilayani. Jika semakin tinggi frekuensi aktivitas di luar rumah (tempat keramaian), maka seorang akan semakin rentan terkena virus (Widyaningrum, 2020). Hal pencegahan tersebut juga berdampak pada perubahan proses belajar mengajar anak usia dini. Dalam keadaan normal, pembelajaran model belajar di rumah/daring dan belajar di sekolah bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya. Perbedaannya terdapat pada sarana pendukung yang digunakan. Akan tetapi, pada keadaan darurat, ketika masyarakat (termasuk anak usia dini dan guru) masih dibayangi wabah Covid-19, desain dan proses pembelajaran dalam jangka waktu lama yang diterapkan menjadi berbeda.

Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah memiliki dampak secara psikologis yang menyebabkan ketergantungan gadget pada siswa (Irawan, 2020). Proses belajar di rumah membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget dikhawatirkan akan meningkatkan angka ketergantungan gadget. Ketergantungan gadget

dapat meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Selain itu, ketergantungan gadget juga dapat mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan pada Pre-Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014).

Di Indonesia, gadget telah digunakan oleh banyak orang bahkan digunakan oleh anak usia dini. Hasil penelitian menyatakan bahwa 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena gadget relatif tinggi terbukti penggunaan gadget pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game (Rowan, 2013). Sesuai hasil survey menurut Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2020 Sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia menggunakan telepon seluler dalam tiga bulan terakhir. Rinciannya, bayi yang berusia kurang dari satu tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9%, dan anak prasekolah 5-6 tahun sebesar 47,7%. Selain itu, sebanyak 12% anak-anak pada usia ini mengakses internet. Anak prasekolah memiliki proporsi paling besar, yakni 20,1%, dibandingkan anak balita yang sebesar 10,7% dan bayi 0,9% (BPS 2020). Menteri Komunikasi dan Informatika Rudiantara dalam acara Internet Aman untuk Anak di Jakarta, 6 Februari 2018, mengungkapkan, sebanyak 93,52% penggunaan media sosial oleh individu Indonesia berada di usia 9- 19 tahun dan penggunaan internet oleh individu sebanyak 65,34% berusia 9-19 tahun. Umumnya anak-anak menggunakan internet untuk mengakses media sosial, termasuk Youtube, Game dan Daring.

Dalam studi pendahuluan yang saya lakukan di SD Negeri Merjosari 5 Malang terdapat informasi yang di dapatkan bahwa selama pembelajaran

daring siswa menggunakan handphone atau smarthphone selama 2-3 jam tergantung mata pelajaran setiap harinya.

Perkembangan zaman di era 4.0 sangat pesat dan kompleks, banyak sekali perubahan diberbagai bidang yang kesemuanya itu memiliki keterkaitan satu sama lain, baik dibidang pendidikan, teknologi, maupun sosial. Namun perubahan yang paling signifikan terdapat pada bidang teknologi , hampir disetiap bagian kehidupan manusia bergantung pada teknologi. Akibat luasanya perkembangan dunia teknologi akan berdampak pada gaya hidup manusia yang awalnya masih manual menjadi gaya hidup serba digital. Bahkan bisa dikatakan bahwa kebutuhan akan adanya teknologi merupakan bentuk hipnotis canggih yang mengubah tingkah laku dan cara manusia berkomunikasi (Istiyanto, 2016).

Tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini banyak dari kalangan anak-anak bahkan usia yang masih sangat muda dibawah 5 tahun sudah pandai mengoperasikan teknologi yang berupa gadget jenis smartphone atau handphone (Tatminingsih, 2017). Kondisi tersebut sangatlah mengkhawatirkan, karena masa anak-anak identik dengan sifat yang belum stabil serta mempunyai rasa keingintahuan yang besar sehingga dapat meningkatnya prilaku konsumtif pada anak. Berdasarkan sifat perkembangan anak tersebut maka timbulah beberapa dampak yang dapat merugikan bagi tumbuh kembang anak, mulai dari kecanduan internet, game, serta konten-konten yang berisi pornografi (Putri, 2018).

Penggunaan gadget secara continue pada anak usia dini akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan gadget mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh gadget yang seharusnya menjadi teman bermain. Durasi penggunaan smartphone pada anak perlu diperhatikan orangtua. Pada usia 3-5 tahun durasi yang disarankan 1 jam perhari. Sedangkan usia 6-18 tahun sebanyak 2 jam perhari merupakan waktu yang ideal dalam menggunakan smartphone (Puspita, 2020).

Di era pandemi seperti ini orang tua harus sangat waspada dengan ketergantungan anak dengan internet. Orang tua harus lebih pandai memutar otak agar dapat menjalankan komunikasi positif dengan anak agar sedikit mengalihkan perhatiannya dari gadget. Cara yang tepat dalam mendampingi anak untuk mengakses media sosial yaitu adanya komunikasi terbuka antara orang tua dan anaknya, sebagai orang tua, mereka harus bisa menempatkan diri yang tepat untuk anaknya. Mereka harus bisa menjadi orang tua, menjadi teman bagi sang anak serta pendekatan lainnya yang dinilai mampu digunakan sebagai pendekatan diri pada anaknya. Dengan begitu anak akan merasa nyaman, lebih terbuka dan tidak takut untuk bercerita tentang permasalahan di media sosial yang ia hadapi. Agar lebih efektif dan bijak lagi dalam menggunakan internet, maka sebagai orang tua membuat kesepakatan waktu bermain internet dan situs apa aja yang boleh diakses. (Annisa Yuli Kartikasari*, 2020).

Kejadian seperti itu membuktikan bahwa anak pada saat pandemi lebih lama menggunakan gadget di karena kan belajar daring maupun bermain game yang beresiko berketergantungan pada gadget dengan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang“Gambaran Tingkat Ketergantungan Anak Dalam Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid19”.

1.2. Rumusan masalah

Bagaimana gambaran tingkat ketergantungan anak dalam penggunaan gadget pada masa pandemi covid 19 ?

1.3. Tujuan penelitian

Untuk mengetahui gambaran tingkat ketergantungan anak dalam penggunaan gadget di era pandemi covid19.

1.4. Manfaat penelitian

1.4.1. Manfaat teoritis

Bermanfaat memberikan tambahan informasi serta pengetahuan orang tua tentang gambaran tingkat ketergantungan anak dalam penggunaan gadget di era pandemic covid19.

1.4.2. Manfaat praktis

1. Bagi responden

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi atau gambaran tingkat ketergantungan anak dalam penggunaan gadget di era pandemi covid19.

2. Bagi intitusi pendidik

Sebagai sumber informasi dan pengetahuan tentang gambaran tingkat ketergantungan anak dalam penggunaan gadget di era pandemi covid19.

3. Bagi peneliti yang akan datang

Sebagai referensi dalam perkembangan penelitian selanjutnya tentang tingkat ketergantungan anak dalam penggunaan gadget di era pandemi covid19.

