

BAB 1

PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian.

1.1 Latar Belakang

Awal tahun 2020 dunia digemparkan dengan penemuan virus baru yang berasal dari Cina. Virus ini mulai masuk Indonesia pada bulan maret 2020 virus ini di kenal dengan Covid-19. Selama pandemi COVID-19 yang disebabkan oleh virus corona jenis baru SARS-CoV-2, telah terjadi perubahan besar terhadap aktivitas manusia, termasuk rutinitas yang dilakukan keluarga. Anak-anak terpaksa harus belajar di rumah karena sekolah ditutup untuk mencegah penyebaran COVID-19 berdasarkan surat edaran Mendikbud No:36962/MPK.A/HK/2020. Sehingga anak sekolah belajar melalui daring, yaitu berupa penugasan melalui whatsapp, penjelasan melalui video, dan melalui aplikasi zoom. Hal ini menyebabkan peningkatan penggunaan gadget pada anak sekolah.

Data yang diperoleh dari Satuan Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19 Jawa Timur, Rabu (27/01/2021) ada tambahan pasien positif sebanyak 1064 orang, pasien sembuh 929 orang dan yang meninggal ada 68 orang (kominfo Jawa Timur). Sedangkan, menurut data di Pacitan pada hari rabu, 27 Januari 2021 kasus meningkat 22 kasus sehingga jumlah yang terkonfirmasi menjadi 365 kasus dengan 30 orang di rawat di RS dan 27 orang sembuh.

Data mengenai perilaku anak dan remaja di Indonesia dalam penggunaan internet yaitu ada 98% anak-anak dan remaja mengetahui tentang internet dan 79,5% diantaranya adalah pengguna internet (Kominfo, 2014). Maraknya akses dan penggunaan internet di

kalangan anak-anak dikarenakan maraknya penggunaan *smartphone* dari yang sebelumnya menggunakan *computer*. Dan dalam penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa 41% orang tua tidak mengetahui apa saja yang dilakukan diakses anak-anak pada internet (Candrasari, 2011). Di Indonesia penggunaan media *gadget* pada anak berusia 5 tahun yaitu 38% pada tahun 2011, dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013, pada tahun 2015 ada peningkatan yaitu 80%. Anak banyak menggunakan *gadget* sebagai sarana bermain, 23% orang tua yang memiliki anak berusia 5 tahun mengaku bahwa anak-anak mereka gemar menggunakan *gadget*, sedangkan dari 82% orang tua melaporkan bahwa mereka *online* setidaknya sekali dalam seminggu (Rideout, 2016 dalam Gunawan MAA, 2017). Dalam seminar kecanduan gadget yang diselenggarakan oleh Pasca Sarjana Psikologi FK Unud, Minggu (21/10/2018), Ketua Tim Penggerak (TP) PKK Denpasar, Selly Dharmawijaya Mantra menjelaskan sebuah data yang memperlihatkan bahwa 72% pengguna gadget berasal dari kalangan anak berusia 9-12 tahun.

Terdapat kenaikan jumlah pengguna internet di Indonesia menurut survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) hingga kuartal II (Mei-Agustus) tahun 2020, jumlah pengguna internet Indonesia ada 196,7 juta orang atau 73,7 persen dari total populasi Indonesia 266,9 juta berdasarkan data BPS dan meningkat sekitar 8,9% dari kuartal II tahun 2019. Kenaikan pengguna tersebut disebabkan oleh infrastruktur internet cepat atau broadband dan juga dampak covid-19 yaitu pemberlakuan *WFH (Work From Home)*, *SFH (School From Home)* di Indonesia. Mayoritas konten media online yang diakses pengguna adalah konten pendidikan dan laman sekolah. Sementara konten hiburan yang banyak diakses adalah video *online* (49,3 persen), *game online* (16,5

persen), dan musik *online* (15,3 persen). Video online yang paling sering diakses yaitu YouTube sebanyak 61 persen responden untuk menonton konten film, musik, dan olahraga.

Kita akui dengan kemudahan dalam penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif (Susanto:2017), antara lain dapat menambah wawasan anak, anak dapat membangun relasi, memperbanyak teman tanpa harus dibatasi jarak dan waktu dapat memudahkan anak dalam mencari dan mengetahui informasi terkini, anak dapat menggunakan sebuah teknologi perangkat lunak pendidikan seperti program-program untuk pengetahuan dasar membaca, berhitung, sejarah, geografi, dan sebagainya. Dengan perkembangan teknologi kini perangkat pendidikan dapat dibuat dengan unsur hiburan (entertainment) yang berhubungan dengan materi pendidikan, sehingga anak secara tidak langsung mau untuk belajar (video lagu anak-anak) menjadi sebuah solusi bagi orang tua yang menghadapi seorang anak yang bosan belajar juga dapat membangun kreatifitas anak.

Gadget juga mempunyai dampak negatif dalam penggunaannya yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan yaitu waktu terbuang sia-sia, mengganggu perkembangan otak. Banyaknya fitur atau aplikasi yang tidak sesuai dengan usia anak, miskin akan nilai norma, edukasi dan agama, mengganggu kesehatan, menghilangkan ketertarikan pada aktifitas bermain atau melakukan kegiatan lain (Jonathan, 2015 dalam Chusna, 2017). Dampak negatif yang lain dari penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dari anak tersebut, termasuk membuat pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan cepat saji yang berdampak meningkatnya risiko penurunan akademik, obesitas

dan depresi. Beberapa penelitian menyatakan bahwa *screen time* atau lamanya melihat layar monitor serta penggunaan media elektronik mempunyai hubungan dengan penurunan lama tidur, terlambatnya waktu tidur dan gangguan tidur pada anak dan lainnya. (Yland J, Guan S, Emanuele E, Hale L, 2015). Apalagi Pada Masa Pandemi Covid-19 ini ada beberapa aplikasi yang lagi hits salah satunya TikTok yang kontennya tidak semua boleh dilihat oleh anak dibawah umur.

Melihat kerugian dari mengenalkan gadget pada anak akhirnya memang sangat tergantung pada kesiapan orangtua dalam mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget. Dalam hal ini, perlu peran penting orangtua dalam pemanfaatan gadget pada anak. Ditambah dengan adanya situasi pandemi Covid-19 ini menyebabkan orangtua memiliki kedudukan yang besar. Menurut pendapat Setiadi (2008) tugas perkembangan keluarga pada anak usia sekolah yang berperan penting adalah ibu sebagai pengurus rumah tangga, pengasuh dan pendidik anak, pelindung keluarga dan juga sebagai pencari nafkah tambahan. Adanya kedekatan emosional antara ibu dengan anaknya memudahkan bagi ibu untuk melakukan pendampingan yang merupakan salah satu dasar penting bagi keberhasilan anak baik secara akademik, maupun afektif, dan konatif (Abtokhi, 2012).

Seorang ibu juga harus menjadi teladan bagi anak-anaknya, termasuk penggunaan Bahasa yang akan ditiru anak dan digunakan anak dalam kesehariannya (Gade, 2012). Untuk bisa memanfaatkan gadget dengan efektif harusnya sebagai orang tua bisa mamahami dan menjelaskan mengenai konten yang ada pada gadget. Tanpa adanya pendampingan dari orangtua penggunaan gadget tidak akan berfokus pada apa yang diajarkan orangtua. Menurut Dyva dan Irwan (2018), ada 3 bentuk aktivitas yang dapat

dilakukan orang tua dalam mendampingi anak menggunakan internet yaitu menetapkan peraturan untuk berselancar internet, melakukan mediasi aktif, dan melakukan *social co-access*.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Yuli (2019) yang dilakukan dengan metode wawancara terhadap 12 informan (ayah dan ibu) ayah sangat jarang terlibat terlibat bermain gadget dengan anak, sedangkan ibu sering terlibat bermain gawai bersama anak. Ibu berpendidikan tinggi memanfaatkan gawai sebagai media pembelajaran bagi anak seperti membaca, menerapkan batasan durasi yaitu maksimal 15 hingga 30 menit, melarang anak membuka aplikasi atau konten tertentu, meredupkan kecerahan layar gawai. Sedangkan ibu dengan tingkat pendidikan rendah cenderung membebaskan anak dan tidak menerapkan aturan.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan pada tanggal 6 Desember 2020 di Dusun Beton, Desa Tanjungpuro terhadap 8 anak usia sekolah, enam diantaranya memiliki handphone pribadi dan dua lainnya masih meminjam milik orang tua atau teman. Mereka bersekolah secara luring seminggu satu sampai dua kali dan daring dua sampai empat kali perminggu. Biasanya mereka berkumpul pada pagi dan sore hari. Mereka izin mengerjakan tugas bersama teman-teman pada pagi hari untuk mengerjakan tugas dari pukul 8-10 pagi, walaupun mengerjakannya hanya 1 jam, dan kadang hanya mencari jawabannya saja tanpa mencari cara mengerjakannya. Sore harinya mereka bermain dari pukul 2-4, dari mulai bermain game bersama, nonton video, dan berfoto atau video, bahkan update status di facebook, ig, dan tiktok. Aplikasi yang sering dibuka atau dimainkan adalah TikTok, Youtube, dan beberapa game seperti candy crush, Mobile

Legend dan PUBG. Rata-rata setiap hari mereka menggunakan handphone kurang lebih 5-6 jam.

Berdasarkan latar belakang diatas maka saya tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pendampingan Ibu Pada Anak Usia Sekolah dalam Penggunaan Gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 di Dusun Beton”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimanakah pendampingan ibu pada anak usia sekolah dalam penggunaan gadget Pada Masa Pandemi Covid-19 di dusun Beton?”.

1.3 Tujuan Penelitian.

1.3.1. Tujuan Umum :

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pendampingan ibu pada anak usia sekolah dalam penggunaan gadget di masa pandemic Covid-19

1.3.2. Tujuan khusus

- a. Mengetahui pendampingan ibu dalam memberikan aturan penggunaan gadget pada anak
- b. Mengetahui pendampingan ibu dengan mediasi aktif
- c. Mengetahui pendampingan ibu dengan melakukan akses bersama anak

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah informasi dan referensi untuk penelitian selanjutnya, dan juga menambah pengetahuan keperawatan tentang bagaimana pendampingan ibu pada anak usia sekolah dalam penggunaan gadget di masa pandemi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi Pendidikan Keperawatan

Penelitian ini bermanfaat sebagai dokumentasi ilmiah berguna untuk pengembangan pengetahuan tentang pendampingan ibu pada anak usia sekolah dalam penggunaan gadget.

2. Bagi Responden

Bagi responden penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi bagi ibu tentang pendampingan pada anak usia sekolah dalam penggunaan gadget.

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat untuk memperluas wawasan dan pengetahuan yang dapat digunakan aplikasi belajar, khususnya dalam penelitian.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan informasi awal untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pendampingan ibu pada anak usia sekolah dalam penggunaan gadget