

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini semakin pesat. Berbagai kemajuan teknologi dapat kita peroleh dengan mudah. Seiring dengan perkembangan zaman, kini manusia dapat berkomunikasi dengan berbagai alat atau sarana. Salah satu alat komunikasi yang banyak digunakan saat ini adalah *smartphone*.

Smartphone adalah alat komunikasi baik jarak dekat maupun jarak jauh (Imam, 2019:355). Alat ini merupakan komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Penggunaan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan bagi semua kalangan masyarakat mulai dari orang tua, anak-anak, mahasiswa, dosen, pengusaha, ojek/taksi online, guru, siswa, penjual sayur dan lain-lainnya. *Smartphone* yang dimiliki oleh anak tentunya dapat dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses interaksi antara anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik (Majid, 2014:15). Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Pembelajaran pada anak bisa dilakukan di luar sekolah semisal di lingkungan rumahnya. Apalagi saat masa pandemi *covid-19* ini, pembelajaran dilakukan secara *online*. Maka dari itu, kehadiran teknologi informasi salah satunya *smartphone* dapat membantu pembelajaran anak ketika masa pandemi *covid-19* walau tidak bisa bertatap muka. Hal ini membuat aktivitas yang biasa dilakukan menjadi berbeda. Semenjak masa pandemi *covid-19* ini, segala aktivitas dibatasi termasuk pembelajaran. Jadi, penggunaan *smartphone* di era pandemi *covid-19* ini menjadi kebutuhan yang tidak bisa ditinggalkan.

Di kalangan anak-anak tentunya sudah tidak asing lagi dengan penggunaan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Penggunaan *smartphone* yang canggih

menimbulkan dampak positif antara lain untuk memudahkan seorang anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari, 2016:2). Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca dan menulis huruf tentunya memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Anak-anak tidak memerlukan waktu dan tenaga yang lebih untuk belajar membaca dan menulis di buku atau kertas. Anak-anak juga akan lebih bersemangat untuk belajar karena aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi oleh gambar-gambar yang menarik. Selain itu, kemampuan berimajinasi anak juga semakin terasah. Dengan adanya perkembangan teknologi ini, anak sangat dimudahkan apabila ia memaksimalkan fungsi aplikasi di dalam *smartphonenya*. Contoh lain dari aplikasi-aplikasi yang terdapat di *smartphone* yaitu seperti *google* (pencarian yang berhubungan dengan pendidikan) untuk mengakses materi pembelajaran yang diberikan oleh gurunya kapan dan dimana saja, lalu ada *youtube* dimana anak juga bisa mencari berbagai hal dan informasi yang menarik dan media sosial lainnya. Berbagai potensi dan kelebihan yang dimiliki *smartphone*, diharapkan menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses belajar anak.

Namun, penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga menimbulkan dampak negatif. Menurut Rachman (dalam Alia, 2018:72) dampak negatif dan efek samping dari pemakaian teknologi digital antara lain menurunnya prestasi belajar karena penggunaan yang berlebihan, membatasi aktivitas fisik yang dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak, masalah kesehatan mata, dan lain-lain. Tidak sedikit orang tua sering mengeluhkan penyimpangan penggunaan *smartphone* yang mengganggu proses belajar, karena digunakan tidak dalam waktu yang tepat. Misalnya, saat anak mendapatkan PR (Pekerjaan Rumah) dari sekolah anak malah asik bermain *smartphone* dan justru orang tua yang mengerjakan. Hal ini tentu saja akan berpengaruh terhadap konsentrasi belajar anak. Jika konsentrasi anak berkurang, maka akan berdampak pada ketidakseriusan dalam belajar dan pemahaman materi karena di dalam pikirannya hanya ingin bermain *smartphone*.

Kemudahan yang dihadirkan dalam penggunaan *smartphone* seperti bertukar informasi atau bersosialisai menjadikan *smartphone* barang wajib bagi anak *milenial*. Penggunaan *smartphone* yang tepat akan menimbulkan pengaruh yang

positif terhadap perkembangan anak, tetapi sebaliknya jika penggunaan *smartphone* yang berlebihan membuat dampaknya negatif seperti rentan mengalami gangguan perilaku anak. Keseringan bermain *smartphone* juga bisa membahayakan kesehatan anak secara fisik ataupun mental. Anak yang mengalami gangguan perilaku karena sering menggunakan *smartphone* yang dimiliki cenderung sering berbohong, mudah emosi, mudah berkelahi dan lebih individualis. Jika anak sudah ketergantungan pada *smartphone* maka anak sulit untuk mengendalikan diri dan merasa cemas jika jauh-jauh dengan *smartphone*.

Apalagi, saat ini banyak sekali fenomena menjamurnya konten-konten yang beragam dari berbagai aplikasi yang ada di *smartphone* si anak contohnya *tik-tok*, *instagram*, *youtube*, *whatsapp* dan lain-lain. Jika anak bisa dengan mudah mengakses konten-konten atau aplikasi di *smartphone* tersebut tanpa pengawasan orang tua tentunya akan berimbas pada perilaku anak dan pembelajarannya. Konten-konten tersebut memang ada yang positif seperti pembelajaran animasi atau hal lain yang positif, tapi banyak juga konten-konten yang negatif seperti berbau kekerasan, perilaku tidak terpuji dan berbau pornografi. Padahal pengawasan orang tua terhadap *smartphone* yang diberikan kepada anak itu sangat penting sehingga diperlukan kesadaran dan ketegasan dalam menyikapi anak. Jika orang tua kurang membatasi penggunaan *smartphone* pada anak maka mereka lebih banyak menghabiskan waktu sendiri untuk bermain *smartphone* yang mereka miliki. Anak menjadi kurang dalam bersosialisasi, individualis, perilakunya menyimpang, kecanduan dan lain-lain.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari jumat tanggal 8 Mei 2020 di desa Damaran, Kudus yaitu *smartphone* banyak digunakan oleh anak-anak desa Damaran saat era pandemi *covid-19* ini. Penggunaan *smartphone* ini menjadi kebutuhan yang harus dipenuhi mengingat pembelajaran yang semuanya serba *online*. Anak-anak menggunakan *smartphone* untuk menjadi penunjang pembelajaran yang selama pandemi *covid-19* ini diharuskan untuk tetap di rumah. Dengan adanya pandemi *covid-19* ini, menjadikan *smartphone* barang wajib yang harus dimiliki apalagi untuk membantu kebutuhan yang lain. Melalui pengamatan peneliti, bukan hanya anak-anak saja namun orang tua juga sudah banyak yang

menggunakan *smartphone*. Tak heran, dengan kondisi masyarakat desa Damaran yang hampir semuanya memiliki *smartphone* menjadikan anak juga mudah dalam menggunakan *smartphone* karena memang orang tuanya sendiri yang memfasilitasi. Namun, pemberian *smartphone* pada anak jika tidak diimbangi dengan pengawasan orang tua mengakibatkan anak mudah kecanduan. *Smartphone* yang seharusnya digunakan untuk belajar dimasa pandemi *covid-19*, tetapi kebanyakan anak-anak di Damaran *smartphone* yang dimiliki digunakan untuk bermain *game* dari pagi hingga sore. Selain digunakan untuk bermain *game* juga digunakan untuk bermain media sosial lainnya. Keasikan dalam bermain *smartphone* menjadikan mereka acuh dengan lingkungan sekitar. Walau bertemu dengan teman-temannya pun jika ia bermain *smartphone* segala yang ada di sekitar menjadi tidak menarik. Mereka lupa waktu, sibuk menunduk dan *smartphone* mereka pun tidak pernah lepas dari penglihatan mereka. Jika dijauhkan dengan *smartphone*, maka ia membantah dan tidak mau berhenti melepaskan *smartphon*enya. Hal tersebut membuat perilaku anak menyimpang. Anak menjadi pemarah, tidak sopan, rewel dan menangis jika tidak dituruti.

Kaitannya dengan hasil observasi peneliti di atas, terdapat kesamaan dengan temuan peneliti lain yang ditemukan oleh Syifa, dkk. (2019:527) menunjukkan bahwa hasil dari penelitian ini adalah penggunaan *gadget* berdampak pada perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Dalam penelitian ini 10 anak di kelas V (lima) yang menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Dampak yang ditimbulkan yaitu dampak positif, anak mudah mencari informasi tentang pembelajaran, dan memudahkan untuk berkomunikasi dengan teman. Namun, dampak negatif yang ditimbulkan *gadget*, berpengaruh pada perkembangan psikologi anak, terutama aspek pertumbuhan emosi dan perkembangan moral. Dalam pertumbuhan emosi, anak yang menggunakan *gadget* menjadi mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruhnya terhadap perkembangan moral, berdampak pada kedisiplinan, anak menjadi malas melakukan apapun, meninggalkan kewajibannya untuk beribadah

dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Sedangkan pada penelitian yang lain ditemukan oleh Pratiwi, dkk. (2019) menunjukkan bahwa beberapa siswa yang menunjukkan ketergantungan penggunaan *handphone* sebagai sarana hiburan, ketika ada waktu luang siswa lebih memilih bermain menggunakan *handphone* daripada bermain bersama teman-temannya. Akibatnya, perilaku ramah kurang optimal dalam pergaulan anak. Pada anak sikap individu menjadi lebih menonjol dari pada sikap sosial.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi perilaku anak ketika menggunakan *smartphone* melalui penelitian yang berjudul “Analisis Perilaku Anak terhadap Penggunaan *Smartphone* di Era Pandemi *Covid-19*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut maka dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana dampak penggunaan *smartphone* di era pandemi *covid-19* terhadap anak di desa Damaran?
2. Bagaimana perilaku anak yang sering menggunakan *smartphone* di lingkungan keluarga desa Damaran saat era pandemi *covid-19*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan dampak penggunaan *smartphone* di era pandemi *covid-19* terhadap anak di desa Damaran.
2. Mendeskripsikan perilaku anak yang sering menggunakan *smartphone* di lingkungan keluarga desa Damaran saat era pandemi *covid-19*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1) Manfaat Teoretis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perilaku anak terhadap penggunaan *smartphone* di era pandemi *covid-19*.

2) Manfaat Praktis

- a. Menjadi masukan untuk anak agar dapat memanfaatkan *smartphone* dengan baik.
- b. Menjadi masukan kepada orang tua dalam mengambil keputusan untuk memfasilitasi *smartphone* kepada anak-anak.
- c. Menjadi masukan untuk peneliti agar dapat mengetahui perilaku anak ketika menggunakan *smartphone* di era pandemi *covid-19*.

