

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Masalah Coronavirus Disease (COVID-19) sangat meresahkan masyarakat dunia. Wabah ini disebabkan oleh Novel Corona virus (SARS-Cov-2) (World Health Organization, 2019). Sebelumnya penyakit jenis ini sama sekali belum pernah terdeteksi dalam dunia medis. Wabah ini memang pertama kali dilaporkan mewabah di Wuhan, China. Virus ini berkembang dengan cepat menginfeksi manusia melalui sistem pernafasan. Per April 2020, sekitar 1.8 juta jiwa terinfeksi oleh virus ini dan sekitar ratusan ribu jiwa tersebut tidak mampu bertahan terhadap virus tersebut atau mengalami kematian di sekitar 213 negara di dunia (WHO, 2020).

Corona Virus Disease 2019 atau lebih dikenal dikalangan masyarakat dan sosial media dengan sebutan COVID-19. COVID-19 merupakan penyakit menular yang lebih sering ditandai dengan gejala flu, batuk, demam, sesak nafas, dan sakit tenggorokan hingga menyebabkan seseorang meninggal dunia apabila tidak ditangani dengan intensif. Berdasarkan data terakhir pertanggal 1 April 2020, Indonesia memiliki kasus 1.937 COVID-19 yang terdiri dari 1.677 positif, 103 sembuh, dan 157 meninggal (Covid19.go.id).

Kemajuan teknologi sekarang ini sangat pesat dan semakin canggih. Banyak teknologi canggih diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia dalam hal komunikasi dan informasi. Terlebih lagi selama sepuluh tahun terakhir teknologi komunikasi berjalan semakin pesat yang dapat menjadi pengaruh utama dalam mengubah gaya hidup, pola pikir, sikap, menyerap pengetahuan dan komunikasi. Menurut data dari Kementrian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2018, Indonesia merupakan negara pemakai gawai terbesar ke-4 di dunia setelah Cina, India, dan Amerika Serikat. Terlihat dari survey yang dilakukan oleh badan pusat statistic pada tahun 2018 yang

memaparkan bahwa Indonesia mengalami peningkatan dalam jumlah penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dengan persentase 62,41% dalam penggunaan telepon seluler, akses internet yang mencapai 66,22% dan kepemilikan computer pun mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya dengan persentase 20,05%. Kemajuan teknologi ini akan berjalan dan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan.

Melihat semakin pesatnya penggunaan teknologi informasi, seperti gadget yang memberikan dampak begitu besar bagi kehidupan manusia. Gadget yang mulanya hanya untuk alat komunikasi dan informasi, namun seiring dengan perkembangan zaman memiliki berbagai fitur tambahan yang memudahkan kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Kecanggihan teknologi gadget seperti smartphone, tablet dan laptop semakin berkembang dan sangat pesat bersamaan dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan teknologi yang praktis. Selain itu, adanya inovasi dan perubahan pada gadget membuat masyarakat semakin tergiur untuk selalu menggunakan gadget.

Era globalisasi ini hampir semua kalangan masyarakat memiliki gadget. Mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa dan sampai lanjut usia, saat ini gadget mengakari kehidupan anak usia 5-11 tahun (usia anak-anak Kementerian Kesehatan). Gadget telah berevolusi menjadi sebuah barang dengan desain yang sangat menarik ditambah lagi penggunaan teknologi touchscreen yang berisi berbagai macam aplikasi, setiap aplikasi disajikan dalam beraneka ragam bentuk, karakter dan warna sehingga membuat gadget semakin menarik bagi anak-anak usia prasekolah.

Berdasarkan survey data dari Kementerian Informasi dan Unicef tahun 2014, persentase penggunaan gadget pada kelompok anak-anak dan remaja di Indonesia tergolong tinggi yaitu sebanyak 79,5%. Tingginya penggunaan gadget pada anak dilatarbelakangi oleh persepsi orang tua terhadap penggunaan gadget sebagai media pembelajaran bagi anak, pengenalan teknologi serta untuk mempermudah orangtua dalam pengasuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Desa Mekarmukti terdapat 3 anak telah mengenal dan mampu mengoperasikan gadget, hal ini terlihat dari sikap orangtua terhadap anak dimana orangtua mengizinkan anak membuka aplikasi youtube dengan

tujuan agar anak tidak mengganggu orangtua yang sedang berbicara dan mengatakan sengaja memberikan gadget kepada anak dengan tujuan pembelajaran.

Orang tua memiliki kewajiban dalam mendidik anak-anaknya. Menurut (Irma et al. 2019) dalam penelitiannya mendapatkan keterlibatan orang tua dalam Pendidikan anak usia dini perlu sinergi dengan ragam upaya program maupun kegiatan yang disesuaikan dengan analisis kendala- kendala dari pihak orang tua meliputi faktor status sosial, faktor bentuk keluarga, factor tahap perkembangan keluarga, dan factor model peran. Jadi dapat dikatakan bahwa keluarga memiliki peran besar dalam proses pendidikan anak.

Selama pandemi Covid-19 berlangsung, pembelajaran secara daring telah dilakukan hampir diseluruh penjuru dunia, namun sejauh ini pembelajaran dengan sistem daring belum pernah dilakukan secara serentak (Sun et al., 2020). Sehingga dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini, semua elemen pendidikan diminta untuk mampu dalam memberikan fasilitas- fasilitas pembelajaran agar tetap aktif walaupun dilakukan tanpa tatap muka secara langsung. Orang tua dituntut mampu membimbing anak belajar dari rumah dan mampu menggantikan guru disekolah, sehingga peran orang tua dalam tercapainya tujuan pembelajaran daring dan membimbing anak selama belajar dirumah menjadi sangat penting.

Gadget merupakan alat yang dapat dimanfaatkan secara positif maupun negatif tergantung oleh penggunaannya. 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 & Khotimah, 2016)

Gadget tidak hanya menimbulkan dampak negative bagi anak usia 5 s/d 11 tahun (usia anak-anak menurut Kementerian Kesehatan) , karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan

anak selama dalam pengawasan yang baik. Dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Beberapa dampak negatif karena berlebihan dalam penggunaan gadget pada perkembangan anak yang membuat anak menjadi ketagihan atau kecanduan, diantaranya adalah:

1. Waktu terbuang sia-sia. anak-anak akan sering lupa waktu ketika sedang asyik bermain gadget. Mereka membuang waktu untuk aktifitas yang tidak terlalu penting, padahal waktu tersebut dapat dimanfaatkan untuk aktifitas yang mendukung kematangan berbagai aspek perkembangan pada dirinya.
2. Perkembangan otak terlalu lama dalam penggunaan gadget dalam seluruh aktifitas sehari-hari akan mengganggu perkembangan otak. Sehingga menimbulkan hambatan dalam kemampuan berbicara. (Suwarsi, 2016)

Pada masa pandemi anak akan menghabiskan waktunya untuk bermain smartphone dibandingkan untuk belajar, merupakan proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas tingkah laku (Saputra, 2019). Melalui berbagai permasalahan yang umumnya dihadapi oleh para orangtua, dapat ditarik satu benang merah bahwa permasalahan yang muncul disebabkan oleh komunikasi yang kurang efektif antara orang tua dan anak (Setyowati,2013).

Seorang anak secara naluriah akan menirukan perbuatan yang dilakukan oleh kedua orang tuanya, saudara dekat, serta kerabat yang terdekat. Realitas yang demikian itu perlu mendapat perhatian tersendiri, karena perkembangan moral anak akan sangat ditentukan oleh kondisi dan situasi yang terdapat dikeluarganya. Hal ini berkaitan dengan kedudukan keluarganya sebagai lingkungan yang utama dan pertama bagi anak (Mardiya,2005). Anak bukanlah suatu obyek atau benda yang bisa diperoleh dengan cara yang otoriter. Namun pada faktanya sekarang ini masih banyak orang tua yang lebih suka mencetakan agar bisa menjadi mandiri (Jatmikowati. 2018)

Proses perubahan pada anak-anak biasanya tidak disadari oleh orang tua, namun sangat dirasakan oleh anak-anak. Pada waktu orang tua sudah menyadari kekurangan tersebut, keadaan sudah terlanjur parah untuk diselamatkan. Orang tua harus selalu waspada dan mencoba tidak melupakan komunikasinya dengan anak, sesibuk apapun itu, menurut pendapat Gordon yang apabila seseorang mau mendengar pendapat oranglain, maka pendapatnya akan lebih mudah di dengar atau mendengar pendapat orang lain, dengan kata lain anak akan lebih terbuka untuk menerima pendapat orang tua, bila orang tua sendiri mau mendengar pendapatnya terlebih dahulu

Beragam bentuk pola asuh tentu akan berimplikasi terhadap pembentukan perilaku karakter anak. Orang tua yang nota benenya sebagai lingkungan terdekat anak, segala perilakunya akan diamati bahkan diimitasi oleh anak itu sendiri. Sebagaimana pendapat yang disampaikan oleh (Hurlock, 2000).

Keluarga diharapkan berusaha memfasilitasi kebutuhan, baik biologis maupun psikologis bagi anak, serta menyayangi dan mendidiknya. Keluarga diharapkan mampu mencetak anak-anak yang dapat tumbuh menjadi pribadi yang berguna, serta mampu hidup bersosialisai dengan masyarakat. Bahwa orang tua adalah suatu perilaku anak berawal darimana orang tua itu mendidik anak dengan benar dan juga bisa di contoh kepada anak nya. Pentingnya dari penelitian ini adalah bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan komunikasi orang terhadap anak saat bermain gadget dimasa pasca pandemic Covid-19.

## **1.2. PerumusanMasalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut bagaimana Peran komunikasi orangtua terhadap perilaku anak saat bermain gadget Pasca pandemi covid-19”

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, maka

masalah dalam penelitian ini tujuannya sebagai berikut “Untuk mengetahui Peran komunikasi orang tua terhadap perilaku anak saat bermain gadget di Pasca pandemi covid-19”

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

##### **A. Manfaat Akademis.**

Penelitian ini bertujuan untuk menambah referensi dalam pengetahuan dibidang ilmu komunikasi dan penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah referensi untuk penelitian selanjutnya.

##### **B. Manfaat Praktis.**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengetahui informasi tentang bagaimana cara komunikasi orang tua terhadap perilaku anak saat bermain gadget di pasca pandemi covid-19. Peneliti ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya di bidang ilmu komunikasi.