



Psychocentrum Review

ISSN 2656-8454 (Electronic) | ISSN 2656-1069 (Print)
Editor:  Maria Oktasari

Publication details, including author guidelines

URL: <http://journal.unindra.ac.id/index.php/pcr/about/submissions#authorGuidelines>

Dampak Covid-19 Terhadap Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia Sekolah

Handoko Handoko

Universitas Negeri Lampung, Indonesia

Article History

Received : 25 Desember 2022

Revised : 09 Februari 2022

Accepted : 21 Februari 2022

How to cite this article (APA 6th)

Handoko, H. (2022). Dampak Covid-19 Terhadap Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia Sekolah. *Psychocentrum Review*, 4(1), 140-148. DOI: 10.26539/pcr.41862

The readers can link to article via <https://doi.org/10.26539/pcr.41862>

Correspondence regarding this article should be addressed to:

Handoko Handoko, Universitas Negeri Lampung, Indonesia and E-mail: handoko@fkip.unila.ac.id



SCROLL DOWN TO READ THIS ARTICLE

Universitas Indraprasta PGRI (as Publisher) makes every effort to ensure the accuracy of all the information (the "Content") contained in the publications. However, we make no representations or warranties whatsoever as to the accuracy, completeness, or suitability for any purpose of the Content. Any opinions and views expressed in this publication are the opinions and views of the authors, and are not the views of or endorsed by Universitas Indraprasta PGRI. The accuracy of the Content should not be relied upon and should be independently verified with primary sources of information.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

Copyright by Handoko, H (2022)

The authors whose names are listed in this manuscript declared that they have NO affiliations with or involvement in any organization or entity with any financial interest (such as honoraria; educational grants; participation in speakers' bureaus; membership, employment, consultancies, stock ownership, or other equity interest; and expert testimony or patent–licensing arrangements), or non-financial interest (such as personal or professional relationships, affiliations, knowledge or beliefs) in the subject matter or materials discussed in this manuscript. This statement is signed by all the authors to indicate agreement that the all information in this article is true and correct.

Original Article

Dampak Covid-19 Terhadap Kebiasaan Bermain Gadget Pada Anak Usia Sekolah

Handoko Handoko

Universitas Negeri Lampung, Indonesia

Abstract. The corona virus which hits Indonesia brings about a great impact on education. The learning system that is usually carried out in a face-to-face interaction changes with an online system. The online learning system which requires children to use gadgets is quite to have a big impact on children's development. The former children's habit who were not using gadgets began to change for reasons of learning. After learning is complete, children play gadgets. The resulting impact is a decrease in interest and enthusiasm for learning. This must be controlled by parents and teachers to restore students' interest and enthusiasm for learning, especially of a school age students. This research was a qualitative research employing interview and observation methods. The research sample was elementary school age children who are in Seputih Banyak District, Central Lampung. The results point out that during the COVID-19 pandemic, children's playing habits increased. It is a common situation for school-age children to spend only a few moments studying, but spending a long time playing gadgets. A control from parents is very necessary so that school-age children can use gadgets only in line with their needs.

Keywords: Corona Virus, Playing Gadgets, Growth and Development

Correspondence author: Handoko Handoko, handoko@fkip.unila.ac.id, Bandar Lampung, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

Pendahuluan

Di awal tahun 2020 ini, dunia dikagetkan dengan kejadian infeksi berat dengan penyebab yang belum diketahui, yang berawal dari laporan dari Cina kepada World Health Organization (Handayani dkk, 2019). Coronavirus merupakan sekumpulan virus yang berasal dari subfamili Orthocoronavirinae dalam keluarga Coronaviridae dan ordo Nidovirales (Yunus & Rezki, 2020). Covid-19 ini awal penyebarannya terjadi di kota Wuhan, China pada penghujung tahun 2019 (Okada et al., 2020). Virus yang merupakan virus RNA strain tunggal positif ini menginfeksi saluran pernapasan. Pengambilan diagnosa dimulai dari gejala umum berupa demam, batuk dan sulit bernapas hingga adanya kontak erat dengan negara-negara yang sudah terinfeksi (Yuliana, 2020). Indonesia tidak bisa terhindarkan dari wabah penyakit coronavirus. Berbagai sektor terkena imbas akibat pandemi yang melanda Indonesia dan dunia. Tidak terkecuali sektor pendidikan juga turut serta dalam imbas pandemi ini. Sektor pendidikan yang tidak bisa dilaksanakan secara pembelajaran tatap muka dikarenakan tertular penyakit covid-19 yang sedang melanda (Bruhn et al., 2022). Selama pandemi covid-19, tingkat depresi, kecemasan, dan stres masyarakat meningkat (Bundy, et. al. 2022).

Pendidikan merupakan kunci keberhasilan suatu negara dengan generasi penerusnya yang tidak boleh berhenti belajar. Sekalipun pandemi sedang melanda, namun pendidikan harus

terus dijalankan sehingga generasi muda tidak tertinggal dalam hal pengetahuan. Pandemi global membuat sistem pendidikan melakukan transisi darurat menjadi sistem pengajaran jarak jauh ketika sekolah terpaksa harus ditutup. Salah satu cara yang ditempuh oleh pemerintah di masa pandemi adalah pelaksanaan pembelajaran secara online. Baik pendidikan dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, bahkan pendidikan tinggi harus dijalankan secara tidak dengan tatap muka. Perubahan sistem pembelajaran tersebut harus disikapi baik oleh tenaga pendidik dan juga orangtua siswa. Munculnya pandemi covid-19 mengakibatkan terhambatnya proses belajar mengajar, pemerintah menerapkan program pembelajaran jarak jauh skala besar untuk menjangkau siswa dari jarak jauh karena proses pembelajaran tidak bisa dilaksanakan secara tatap muka untuk menghindari penyebaran covid-19 (Rahmawati, Setiawan, Raysa, 2021).

Pendidikan dasar merupakan pondasi generasi penerus bangsa untuk memperoleh pengetahuan dan menanamkan karakter-karakter yang baik. Perubahan pendidikan dari pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan (online) sangat dirasakan kesusahannya setingkat sekolah dasar. Anak-anak yang seharusnya belajar membaca, menulis, berhitung akan sangat kesusahan ketika perubahan sistem belajar dalam jaringan. Orangtua harus lebih berperan aktif turut serta dalam pendidikan anak usia sekolah dasar di masa pandemi. Guru bekerja mengarahkan pembelajaran, sedangkan orangtua siswa bertugas sebagai pelaksana lapangan yang menjalankan pembelajaran kepada siswa. Sistem pembelajaran dalam jaringan mengharuskan menggunakan media handphone atau komputer. Kehadiran smartphone sebagai media pendukung proses belajar menjadi sangat dibutuhkan untuk penerapan sistem tersebut. Disertai dengan internet, kecanggihan smartphone untuk mengakses berbagai macam informasi akan lebih cepat dan mudah (Maknuni, 2020).

Handphone atau komputer menjadi sangat penting adanya di masa pandemi karena semua perintah mengajar, mengerjakan tugas, contoh dan latihan diberikan menggunakan handphone. Dalam masa pandemi keberadaan handphone tidak bisa terelakan lagi. Orangtua harus menyiapkan handphone sebagai kebutuhan pendidikan masa pandemi dengan sistem pembelajaran dalam jaringan. Kuota internet juga diperlukan agar antar siswa dan guru bisa terhubung untuk melakukan pembelajaran pendidikan. Orangtua sebagai mediator pembelajaran dalam jaringan harus mengawasi anak-anaknya menggunakan handphone pada saat pembelajaran. Tidak jarang anak-anak belajar hanya sementara untuk mengejakan tugas namun sebagian besar waktunya dipergunakan untuk bermain game baik secara online maupun offline. Pengaruh bermain game anak usia sekolah dasar sangat besar terhadap pendidikan. Tidak jarang anak yang lupa waktu belajar atau aktifitas lainnya dikarenakan bermain game. Waktu yang seharusnya banyak digunakan untuk belajar terbuang sia-sia karena pengaruh bermain game. Penurunan motivasi dan semangat belajar pada masa pandemi menjadi hal yang sangat menakutkan karena kebebasan anak usia sekolah menggunakan handphone.

Pandemi secara tidak langsung merubah kebiasaan anak menjadi suka bermain game menggunakan handphone. Bermain game jika tidak dikontrol oleh orangtua akan menjadi kebiasaan yang menyenangkan bagi anak tanpa disadari banyak waktu yang terbuang secara percuma yang seharusnya bisa digunakan untuk belajar bersosialisasi bersama teman-teman sebayanya. Bermain game yang terus dibiarkan dapat merusak generasi penerus bangsa karena dengan bermain game menjadi luca waktu belajar sehingga pengetahuan dan minat belajar menjadi turun.

Corona Virus

Coronavirus sendiri merupakan sekumpulan virus yang berasal dari subfamili Orthocoronavirinae dalam keluarga Coronaviridae dan ordo Nidovirales (Yunus & Rezki, 2020). Virus ini menyebabkan penyakit saluran pernafasan (seperti flu) dengan gejala seperti batuk, demam dan pada kasus tertentu yang lebih parah menyebabkan pneumonia. COVID-19 telah menjadi masalah kesehatan dunia (Yulianti, et al., 2021). Dampak wabah Covid-19

menimbulkan masalah sosial pelemahan ekonomi masyarakat dan negara. Untuk mencegah penyebaran wabah Covid-19 diperlukan kerja sama pemerintah, masyarakat, tokoh agama untuk saling bantu membantu, bahu membahu dan mengingatkan satu sama lainnya bersama melawan Covid-19 (Syafriada & Hartati, 2020).

Sinergitas antara pemerintah dan masyarakat merupakan hal utama dalam menanggulangi penyebaran wabah Covid-19, Sebagaimana diketahui pemerintah merelaksasi PSBB dan mengeluarkan dua opsi yakni Pembatasan Sosial Berskala Lokal (PSBL) dan *new normal life* yang mana kedua kebijakan ini sangat tergantung dari peran serta masyarakat untuk taat mengikutinya (Wahidah et., al.: 2020). Sektor pendidikan juga harus mengikuti aturan yang diterapkan oleh pemerintah untuk menjaga terjangkitnya coronavirus. Pembelajaran jarak jauh harus ditempuh agar sistem pendidikan terus berlanjut. Kebiasaan pembelajaran mulai berubah dari sistem tatap muka menjadi pembelajaran berbasis online atau pembelajaran dalam jaringan.

Bermain gadget

Kebiasaan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun. Anak yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Novrialdi, 2019). Pemain game online dapat tidak sadar dan terjebak dalam rutinitas semu yang menghanyutkan di setiap harinya, dan pada akhirnya tenggelam dalam permainan game online yang mengasyikkan (Mustikasari, Setiawan, Pratiwi; 2020). Ada hubungan yang signifikan antara kebiasaan bermain game online dengan kebutuhan istirahat dan tidur (Hayati dan Nasution, 2020).

Penggunaan gadget pada anak Sekolah Dasar dapat berdampak positif dan negatif. Dampak positif antara lain: (1) mempermudah komunikasi; (2) dapat mencari informasi dimana saja; (3) Memperbanyak jaringan pertemanan; (4) Menambah kreatifitas anak; sedangkan dampak negatif dari penggunaan gadget antara lain : (1) anak malas membaca buku karena dapat materi dari internet; (2) anak malas aktifitas; (3) anak mudah marah; (4) Terganggunya konsentrasi; (5) dapat merusak mata (Amri, Bahtiar, Pratiwi, 2020). Akan tetapi, dari beberapa dampak positifnya bermain gadget lebih dominan mempunyai dampak yang negatif terutama untuk aspek perkembangan anak (D. Wulandari & Hermiati, 2019).

Bagi anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif, namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar (Harsela dan Qalbi). Dampak negatif bermain gadget menjadikan sebuah kebiasaan Dalam keseharian anak menjadikan gadget sebagai kebiasaan yang tidak bisa terlepas dari genggamannya anak sehingga selalu dibawa kemanapun berada. Terlambat dalam memahami materi pembelajaran Saat pembelajaran berlangsung siswa tidak fokus terhadap materi yang disampaikan guru dikarenakan sering mencari materi dalam gadget (sinta, 2019).

Secara umum dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak memerlukan aturan dan pendampingan oleh orang tua agar anak terhindar dari dampak negatif gadget dan tentunya orang tua perlu memiliki pengetahuan mengenai dampak positif dan negatif gadget serta cara dan waktu yang tepat memberikan anak kepada akses gadget (Novianti dan Garzia, 2020).

Perkembangan

Diusia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental yang sangat pesat selain itu masa anak usia dini adalah masa terpenting bagi anak untuk mengembangkan perilaku dan pengetahuan (Qalbi & Putera, 2020). Setiap anak usia sekolah dasar akan mengalami perkembangan secara fisik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, bahasa, dan moral keagamaan yang berbeda-beda dalam cara dan waktu pencapaiannya (Khaulani, Suhaili, Muri;

2020). Usia dini perlu ditanamkan perilaku dan karakter yang baik. Perilaku dan karakter tersebut untuk menjadi kebiasaan dan merupakan modal utama yang ketika dewasa nantinya.

Pendidikan Sekolah Dasar memiliki faedah untuk anak ialah anak bisa bersosialisasi dengan lingkungannya agar dapat membentuk wataknya, kepekaan sosialnya, dan yang terutama sekolah perkembangan intelektualnya. Dengan berkembangnya intelektual anak bisa menyiapkan anak agar meneruskan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi agar ditingkat Sekolah Dasar tersebut diharapkan anak sudah memiliki modal yang pas agar dapat meneruskan ke tingkat pendidikan selanjutnya (Masriani dan Istikomah, 2020).

Anak merupakan modal bangsa dan orang tua yang harus diperhatikan oleh orang tua dalam menjalani kehidupan sampai masa perkembangan yang stabil serta bisa membuktikan jati dirinya. Perkembangan dan pertumbuhan anak sangat tergantung pada apa yang orang tua berikan, baik dari cara mendidiknya, asupan makanan, maupun cara memberikan bantuan. Oleh karena itu, orang tua mempunyai fungsi yang sangat vital dalam keinginan anak dalam membimbing anak membentuk anak yang cerdas dan bisa mengembangkan kecerdasan intelektualnya secara optimum (Putriana, Neviyarni, and Irdamurni, 2021). Strategi pendidik anak usia dini era covid-19 yaitu pelibatan orang tua pada stimulasi perkembangan anak usia dini. orang tua sebagai pelaksana pembelajaran dengan memanfaatkan strategi diskusi (percapakan/tanya jawab) dan keteladanan yaitu anak diajak untuk memahami mengapa sekolah di rumah, mengapa keluar rumah harus menggunakan masker, kenapa tidak bisa bermain di luar rumah sehingga membuat anak mampu memahami semua dan merupakan indikator capaian perkembangan kognitif pada lingkup berfikir logis (Hewi and Asnawati, 2021).

Metode

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Prasanti, 2018). Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat menggali informasi secara lebih dalam tentang topik penelitian pengaruh penggunaan gadget kepada anak usia sekolah. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara dan observasi. Wawancara secara mendalam untuk menggali informasi yang tersembunyi kepada anak usia sekolah. observasi dilakukan kepada responden yaitu anak usia sekolah dasar pada tempat dilakukannya penelitian.

Partisipan

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak-anak usia sekolah dasar yang berada di dusun Penelitian ini dilakukan dengan sampel anak-anak usia sekolah dasar yang berada di dusun IV, Desa Sumber Baru, Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah. Sampel pada penelitian adalah secara purposif yakni dengan pertimbangan tertentu. Pengambilan sampel pada penelitian ini didasarkan kepada responden yang menyediakan data secara lengkap dan terbuka kepada peneliti. Responden yang bersikap tertutup tidak dijadikan sampel penelitian karena dikhawatirkan menyampaikan data yang kurang lengkap. Sampel pada penelitian berjumlah 6 orang anak-anak usia sekolah dasar dan 6 orangtua anak usia sekolah yang dijadikan responden penelitian.

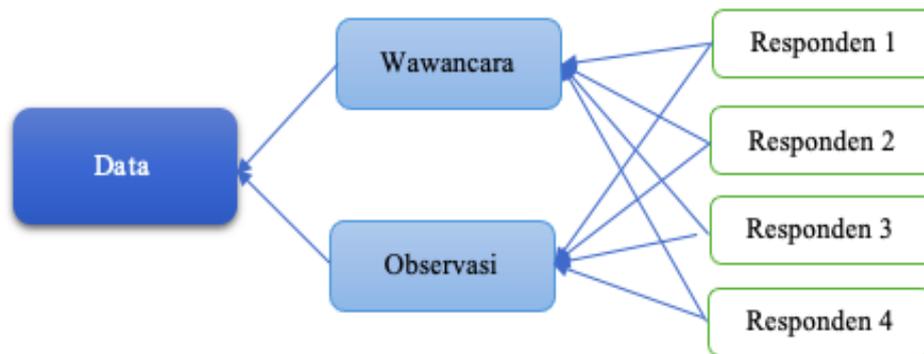
Instrumentasi

Instrumen penelitian digunakan sebagai alat pengumpulan data penelitian. Pada penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan wawancara terhadap orangtua dan anak usia sekolah serta observasi terhadap kebiasaan anak bermain gadget. Peneliti

menggunakan daftar wawancara yang telah disusun untuk dilakukan penggalan data secara mendalam kepada responden penelitian. Selanjutnya peneliti juga menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disusun untuk mengamati kebiasaan anak bermain gadget. Daftar wawancara digunakan untuk menggali kebiasaan anak bermain gadget anak usia sekolah. Daftar instrumen observasi dilakukan oleh peneliti terhadap kebiasaan anak selama bermain gadget. Instrumen penelitian dan observasi memuat beberapa indikator penelitian yang bersesuaian dengan topik penelitian: kepemilikan gadget, lama bermain game, waktu bermain game, motivasi belajar, kontrol orangtua.

Prosedur

Wawancara dilakukan bersifat terbuka agar responden dapat mengungkapkan dan menyampaikan hasil secara lengkap. Wawancara dilakukan kepada anak-anak usia sekolah dan juga orangtua siswa dari anak yang menjadi responden penelitian. Selain itu peneliti juga melakukan observasi terhadap kebiasaan anak bermain gadget pada suatu waktu tertentu terutama pada saat mereka berkumpul bersama teman sebayanya.



Gambar 1. Prosedural Penelitian

Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif dilakukan dengan teknik triangulasi data. Hakikat triangulasi adalah pendekatan multimetode yang digunakan peneliti pada saat pengumpulan dan analisis data. Triangulasi adalah usaha yang dilakukan peneliti untuk mengecek kebenaran data/informasi penelitian dari sudut pandang yang berbeda-beda. Hal ini dikarenakan dalam penelitian karena adanya bias dalam pengumpulan data sehingga dapat diminimalisir saat pengumpulan dan analisis data. Pada penelitian ini dilakukan analisis dengan triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik yaitu analisis dilakukan untuk mendapatkan hasil yang sama dengan teknik yang berbeda. Pada penelitian ini analisis teknik yaitu dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi. Data hasil wawancara (anak usia sekolah dan orangtua) dipadukan dengan hasil observasi terhadap kebiasaan anak-anak bermain game. Triangulasi teknik harus mendapatkan hasil data yang sama meskipun dengan teknik pengambilan data yang berbeda-beda. Pada penelitian juga dilakukan dengan triangulasi sumber, yaitu memperoleh data dari berbagai sumber yang berbeda. Triangulasi sumber yakni dilakukannya wawancara terhadap anak usia sekolah dan juga wawancara terhadap orangtua. Hasil wawancara yang berbeda sumber tersebut dipadukan untuk mendapatkan hasil yang valid sehingga bisa dijadikan kesimpulan dalam penelitian. Dilakukannya triangulasi data (triangulasi teknik dan triangulasi sumber) dengan tujuan mendapatkan hasil yang sama meskipun mendapatkan hasil dengan cara yang berbeda-beda atau mendapatkan hasil dari berbagai narasumber yang berbeda.

Hasil

Covid-19 yang terus melanda memberikan dampak kepada dunia pendidikan. Sistem pembelajaran mengalami perubahan yang biasanya dilakukan secara tatap muka saat ini dilakukan dengan sistem *online*. Dampak perubahan sistem pengajaran membawa perubahan kepada perkembangan peserta didik dan orangtua. Peserta didik yang terlibat langsung dengan sistem pembelajaran harus terbiasa menggunakan gadget sebagai sarana transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Dampak yang diakibatkan menggunakan gadget bagi siswa adalah belajar hanya menghabiskan waktu beberapa saat, tetapi bermain gadget justru lebih lama dari waktu belajar. Kebiasaan bermain gadget pada saat pandemi yang cukup lama membawa perubahan perkembangan peserta didik menjadi kurang optimal. Minat dan semangat belajar menjadi turun sehingga menghambat perkembangan anak usia sekolah.

Hasil wawancara terhadap orangtua adalah anak lebih cenderung lama bermain gadget daripada menggunakan gadget untuk kebutuhan belajar. Dengan kata lain bahwa belajar sebentar, tetapi bermain game bisa berjam-jam. Orangtua mengalami kesusahan untuk memberikan kontrol anak terhadap bermain game karena anak lebih cenderung untuk beralasan belajar. Akibatnya adalah anak menjadi lebih jarang bermain bersama teman sebayanya kecuali menggunakan gadget bersama-sama. Kebutuhan kuota internet juga diakui oleh orangtua semakin meningkat jika dibandingkan pada saat sebelum masa pandemi. Anak belajar dan bermain gadget lebih cenderung menggunakan internet daripada offline.

Sistem belajar online memang dirasa kurang efektif bagi sebagian besar orangtua dan anak. Namun karena keterpaksaan harus tetap dilakukan demi menghindari penyebaran covid-19 yang semakin meluas. Belajar tatap muka akan lebih memaksimalkan hasil belajar dan motivasi siswa meningkat. Dibandingkan dengan pembelajaran online yang membuat motivasi belajar siswa menjadi menurun yang akan berakibat kepada penurunan hasil belajar siswa. Kontrol dari orangtua sangat diperlukan untuk mencegah anak bermain gadget secara berlebihan. Sebisanya orangtua membatasi anak menggunakan gadget untuk belajar, bukan untuk bermain game. Meskipun hal tersebut sangat sulit untuk diwujudkan, namun usaha orangtua untuk membatasi penggunaan gadget pada anak sangat diperlukan. Penguatan hasil penelitian dari utami (2020) Peran serta orang tua tidak bisa lepas akan hal ini sehingga dibutuhkannya motivasi terhadap anak untuk bisa tetap bersemangat sekolah walupun secara daring. orang tua dituntut mampu membimbing anak di rumah, begitupun dengan siswa.

Diskusi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama pandemi covid-19 kebiasaan anak bermain meningkat. Hal ini dikarena selama covid-19 anak usia sekolah lebih sering menggunakan gadget sebagai media pembelajaran. Tidak jarang anak usia sekolah menghabiskan waktu belajar hanya beberapa saat, tetapi menghabiskan waktu yang lama untuk bermain. Kebiasaan tersebut timbul karena orangtua tidak dapat mendampingi anak-anak dalam proses belajar dan cenderung membiarkan memegang gadget terlalu lama. Kebebasan yang diberikan oleh orangtua tersebut dimanfaatkan oleh anak usia sekolah untuk membuka aplikasi lain selain dalam proses belajar. Perubahan pola pikir anak menjadi berpengaruh karena seringnya bermain gadget. Tak ayal motivasi belajar siswa menjadi menurun di masa pandemi. Orangtua dan guru harus kembali mengawasi peserta didik agar motivasi belajar anak terjaga sekalipun dalam masa pandemi. Hal ini sesuai dengan penelitian Cahyani dkk (2020) situasi baru yang harus dihadapi siswa ini memberikan dampak pada motivasi belajar siswa. Diketahui bahwa motivasi belajar siswa menurun selama pembelajaran daring.

Berbagai keluhan dari orangtua selama pembelajaran dalam jaringan adalah orangtua harus menyediakan gadget untuk anaknya. Idealnya satu anak harus mempunyai satu gadget agar pembelajaran berjalan lancar. Anak usia sekolah menjadi sangat gembira yang dahulunya

tidak mempunyai gadget sekarang dalam masa pandemi mereka mempunyai gadget. Tanpa disadari bagi anak usia sekolah khususnya sekolah dasar sangat berbahaya jika dibiasakan bermain gadget. Anak menjadi lupa waktu karena terlalu asik bermain sehingga lupa akan tugas utama menggunakan gadget adalah untuk sistem pembelajaran. Gadget membuat anak menjadi bahagia dalam saat sekarang, tanpa disadari pengaruh jangka panjang bagi anak. Kesadaran dari orangtua sangat diperlukan pentingnya mengingatkan anak agar membatasi penggunaan gadget. Penurunan motivasi belajar sangat terasa di masa pandemi seiring anak belajar dan bermain menggunakan gadget. Pembelajaran menggunakan gadget tetap perlu dilakukan untuk mencegah meluasnya penyebaran covid-19. Febrianti (2020) Pandemi Covid-19 yang kita alami sekarang berpengaruh terhadap motivasi belajar. Meskipun pembelajaran kembali di laksanakan dengan sistem pembelajaran daring, tidak seutuhnya dapat mengembalikan motivasi belajar.

Kontrol dari orangtua sangat diperlukan sehingga anak usia sekolah dapat menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan saja. Perkembangan anak dapat terganggu jika terlalu terbiasa bermain gadget. Interaksi sosial anak tidak dapat berkembang dengan baik jika dibiasakan anak bermain gadget karena kurangnya bergaul dengan teman sebayanya atau kurangnya komunikasi langsung dengan orangtua. Kebiasaan anak bermain gadget dikhawatirkan akan terus berlanjut ketika pandemi telah berakhir. Oleh karenanya orangtua harus dapat mengantisipasi sebelum anak kecanduan bermain gadget dengan mengalihkan untuk bermain dan berinteraksi langsung bersama teman-teman sebayanya.

Digital parenting dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk mencegah terjadinya kecanduan penggunaan gadget pada anak usia dini selama pandemi Covid-19. Pola Digital parenting yang digunakan adalah 1) manajemen waktu penggunaan gadget; 2) pendampingan penggunaan gadget; Sisbintari dan Setiawati (2022) memberikan batasan agar kebiasaan bermain gadget tidak menjadi kebiasaan dan dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku diantaranya: 1. Membatasi penggunaan gadget bagi anak usia sekolah khususnya diluar jam belajar, 2. Melakukan kontrol anak bermain gadget, 3. Melakukan pendampingan selama anak usia sekolah belajar dalam jaringan/ online.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka kesimpulan yang didapatkan sebagai berikut: (1). Pandemi covid-19 mengakibatkan perubahan perilaku anak usia sekolah menjadi lebih terbiasa bermain gadget. (2). Pembelajaran yang dilakukan secara *online* mewajibkan orangtua harus menyediakan gadget untuk anaknya. Idealnya satu anak satu gadget. (3). Diperlukan kontrol yang sangat ketat dari orangtua sehingga anak usia sekolah dapat menggunakan gadget sesuai dengan kebutuhan. (4). Perkembangan anak dapat terganggu jika terlalu terbiasa bermain gadget. (5). Interaksi sosial anak tidak dapat berkembang dengan baik jika dibiasakan anak bermain gadget karena kurangnya bergaul dengan teman sebayanya atau kurangnya komunikasi langsung dengan orangtua.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada keluarga besar FKIP UNILA baik pimpinan, dosen, dan juga masyarakat di dusun IV, Desa Sumber Baru, Kecamatan Seputih Banyak, Lampung Tengah, yang telah membantu baik tenaga, pikiran dan waktu hingga penelitian hingga selesai.

References

- Amri, M. I. U., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D.E. (2020). *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 14-23.
- Bruhn, A., Choi, Y.-J., McDaniel, S., Mathews, H. M., & Eisner Hirsch, S. (2022). Meeting the Needs of Students With Emotional and Behavioral Disorders During the COVID-19 School Closures. *Behavioral Disorders*.
- Bundy, R., Mandy, W., Crane, L., Belcher, H., Bourne, L., Brede, J., Hull, L., Brinkert, J., & Cook, J. (2022). The impact of early stages of COVID-19 on the mental health of autistic adults in the United Kingdom: A longitudinal mixed-methods study.
- Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa Sma Pada Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19. *Iq (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123-140.
- Febrianti, E. P. (2021, February 5). Motivasi Belajar Menurun Imbas Dari Covid-19. <https://doi.org/10.35542/Osf.Io/K2tgz>.
- Handayani, D., Hadi, D. R., Isbaniah, F., Burhan, E., & Agustin. 2019. Corona Virus Disease 2019. *Jurnal Respirologi Indonesia*, [S.l.], v. 40, n. 2, p. 119-129.
- Harsela, F. & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Pena PAUD*, 1(1), 27-39.
- Hayati, N. & Nasution, H. S. (2020). The Relationship Between the Habit of Playing Online Games in School Age Children with the Need for Rest and Sleep in Public Elementary Schools 010083 Kisaran in Asahan District. *Jurnal Kesehatan Global*, 3(3), 116-122.
- Hewi, Ia, & Asmawati L. (2020). Strategi Pendidik Anak Usia Dini Era Covid-19 dalam Menumbuhkan Kemampuan Berfikir Logis. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 158-167.
- Khaulani, F., Suhaili, N., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VII(1), 51-59.
- Maknuni, Jauharil. (2020). The Influence of Smartphone Learning Media on student Learning in The Era Pandemi Covid-19. *Indonesian Education Administration and Leadership Journal*, 2(2), 94-106.
- Masriani, M. & Istikomah, I. (2020). Urgensi Manajemen Kelas pada Pendidikan Dasar. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(2), 158-172.
- Mustikasari, B., Setiawan, D., & Pratiwi, I. A. (2020). Analisis Kebiasaan Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia SD di Desa Prawoto. *Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, VI(2), 181-190.
- Novianti, R. & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 4 Issue 2, 1000-1010.
- Novrialdy, E. (2019). Kecanduan game online pada remaja: Dampak dan pencegahannya. *Buletin Psikologi*, 27(2), 148-158.
- Okada, P., Buathong, R., Phuygun, S., Thanadachakul, T., Parnmen, S., Wongboot, W., ... Vachiraphan, A. (2020). Early transmission patterns of coronavirus disease 2019 (COVID-19) in travellers from Wuhan to Thailand, January 2020. *Eurosurveillance*, 25(8), 2000097.
- Prasanti, Ditha. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan. *Jurnal Lontar*, 6(1), 13-21.
- Putriana, S. ., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan Intelektual pada Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1771-1777.
- Qalbi, z., & Putera, R. F. (2020). The effect of learning media and linguistic intelligence on storytelling ability. *International journal of scientific and technology research*, 9(1), 711-714.

- Rahmawati, Feby Fadilla; Setiawan, Deka; Roysa, Mila. (2021). Penyebab Kesulitan Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring. *Journal for Lesson and Learning Studies*, [S.l.], v. 4, n. 3, p. 302-308.
- Sinta. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. *Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(2), 1–11.
- Syafrida, S., & Hartati, R. (2020). Bersama Melawan Virus Covid 19 di Indonesia. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*, 7(6), 495-508.
- Utami, E., W. (2020). Kendala Dan Peran Orangtua Dalam Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana (Prosnampas)*, 3(1), 471-479.
- Wahidah, I., Septiadi, M. A., Rafqie, M. C. A., Hartoo, N.F.S., & Athallah, R. (2020). COVID-19 Pandemic: Analysis of Government and Community Planning in Various Prevention Measures. *Jurnal Manajemen dan Organisasi (JMO)*, 11(3), 179-188.
- Wulandari, D., & Hermiati, D. (2019). Deteksi Dini Gangguan Mental dan Emosional pada Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 3(1), 382-392.
- Yuliana. (2020). Corona virus diseases (Covid-19); Sebuah tinjauan literatur. *Wellness and Healthy Magazina*, 2(1), 187-192.
- Yuliaty, T., Rambe, A., Zulfendri, Z., & Satria, B. (2021, October 1). Kebijakan Karantina Kesehatan Dalam Upaya Mencegah Penularan Corona Virus 19 Di Kota Medan. *Jurnal Pembangunan Perkotaan*, 9(1), 1-8.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 227- 238.
- Yunus, N. R., & Rezki, A. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lock Down Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(3), 227- 238.