

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Corona Virus Disease 2019* atau COVID-19 saat ini telah menjadi krisis kesehatan utama di berbagai negara termasuk Indonesia. Masifnya penyebaran dan penularan virus ini di seluruh dunia, mendorong *World Health Organization* (WHO) menetapkan COVID-19 sebagai pandemi global pada 12 Maret 2020 ([www.kompas.tv](http://www.kompas.tv)). Sebagai upaya untuk mencegah penyebaran COVID-19, WHO merekomendasikan untuk menghentikan sementara kegiatan-kegiatan yang berpotensi menimbulkan kerumunan massa. Kondisi tersebut mendorong pemerintah Indonesia untuk mengambil kebijakan pembatasan jarak fisik atau yang dikenal dengan istilah *physical distancing* demi mengatasi penyebaran virus ini, yakni dengan mengeluarkan kebijakan *Work From Home* (WFH) atau *Study From Home* (SFH) (dalam Risalah et al., 2020:11).

Perserikatan Bangsa Bangsa (PBB) menyatakan bahwa salah satu sektor yang terdampak dengan adanya wabah ini adalah dunia pendidikan (dalam Handarini dan Wulandari, 2020:249). Di bidang pendidikan, menurut Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) penerapan kebijakan SFH mengakibatkan pemerintah melakukan penutupan kepada sekolah maupun Perguruan Tinggi di Indonesia yakni sebanyak 534.630 satuan pendidikan, dan diperkirakan terdapat 68.729.037 siswa dan

4.183.591 guru yang melakukan belajar dari rumah baik daring maupun luring sebagai hasil pandemi COVID-19 (Wahana Visi Indonesia, 2020:6).

Kebijakan SFH diterapkan setelah adanya surat edaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tanggal 17 Maret 2020, yakni berdasarkan S.E No. 36962/MPK. A/ 2020 tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah untuk menahan laju penyebaran COVID-19 ([www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id)). Pandemi ini memaksa pemerintah khususnya Kemendikbud untuk melakukan berbagai penyesuaian pembelajaran yang tidak membebani guru dan siswa ([setkab.go.id](http://setkab.go.id)). Menindaklanjuti hal tersebut, Kemendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19 mengenai pembatalan ujian nasional (UN), penyesuaian ujian sekolah, dan pendekatan *online* untuk proses pendaftaran siswa. Selanjutnya, pada 18 Mei 2020, Kemendikbud mengeluarkan Surat Edaran No. 15 tahun 2020 mengenai Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam masa darurat penyebaran COVID-19 yang disampaikan kepada Gubernur dan Bupati/Walikota di seluruh Indonesia. Dalam surat tersebut dijelaskan bahwa metode dan media pembelajaran dari rumah dilakukan dengan menggunakan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) (Wahana Visi Indonesia, 2020:8).

Menurut Michael Moore Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) didefinisikan sebagai bagian dari metode pembelajaran dimana perilaku mengajar dieksekusi terpisah dari perilaku belajar, termasuk yang dilakukan di hadapan peserta didik, sehingga komunikasi antara guru dan siswa harus difasilitasi dengan alat cetak, elektronik,

mekanik, atau lainnya (Munir, 2009:21). Metode PJJ di tengah pandemi ini terbagi ke dalam dua pendekatan yakni luar jaringan (*luring*) atau *offline* dengan menggunakan televisi, radio, modul belajar mandiri serta lembar kerja, bahan ajar cetak, alat peraga. Sedangkan PJJ berbasis dalam jaringan (*daring*) atau *online* dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet yang terdapat pada gawai (*gadget*) untuk mengakses portal atau aplikasi pembelajaran ([www.kemendikbud.go.id](http://www.kemendikbud.go.id)). Akan tetapi, survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) bersama Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI) pada 16-20 April 2020 kepada 602 responden yang merupakan gabungan guru dari jenjang Sekolah Dasar sampai SMA/ sederajat di 14 provinsi dan 30 kabupaten/kota di Indonesia menyebutkan bahwa sebanyak 83,4% guru menggunakan media sosial seperti *WhatsApp*, *Line*, *Facebook* dan *Instagram* untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media sosial dalam PJJ dilakukan karena guru maupun murid sudah terbiasa dan fasih menggunakan media sosial ([www.kpai.go.id](http://www.kpai.go.id)).

Penggunaan gawai (*gadget*) oleh anak khususnya siswa Sekolah Dasar untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring selama SFH tentu sangat beresiko besar karena anak belum memiliki *filter* untuk mengantisipasi berbagai konten negatif yang disuguhkan kepada mereka. Siswa Sekolah Dasar berada pada periode emas atau *golden age*, sebab masa ini merupakan dimana penanaman karakter, sifat dan moral pada anak harus mendapatkan perhatian yang serius. Febrino (2017:3) menyebutkan bahwa siswa Sekolah Dasar berada pada *golden age* kedua yaitu usia 7-12 tahun. Menurut Richard D. Kellough (dalam Witrassa et. Al, 2018:13) siswa Sekolah Dasar

mempunyai karakteristik sebagai berikut: a) egosentris, b) memiliki *curiosity* yang tinggi, c) makhluk sosial, d) *the unique person*, e) kaya dengan fantasi, e) masa belajar yang paling potensial. Kegagalan pada masa ini dalam pengasuhan dan pendidikan akan berpengaruh kepada masa kedewasaannya. Oleh sebab itu, orang tua, pendidik dan masyarakat harus membimbing anak khususnya yang duduk dibangku Sekolah Dasar agar terhindar dari dampak negatif pemakaian gawai terutama di masa PJJ ini.

Penerapan PJJ secara daring merupakan solusi yang tepat bagi dunia pendidikan agar tetap dapat menjalankan kegiatan belajar mengajar di tengah pandemi ini. Metode PJJ berbasis daring merupakan suatu usaha yang dilakukan pemerintah untuk memenuhi HAM yakni hak anak atas pendidikan (Ulum and Pamungkas, 2020:18). Akan tetapi, metode PJJ secara daring yang memanfaatkan akses internet dan pemakaian gawai tentu akan mendorong peningkatan jumlah anak pengguna internet serta adanya peningkatan durasi penggunaan gawai pada anak yang pada akhirnya akan mengakibatkan kecanduan.

Menurut Retno Listyarti, Komisioner Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), menyebutkan bahwa PJJ di masa SFH sangat rentan menyebabkan anak mengalami kecanduan gawai atau *gadget*. Hal tersebut disebabkan karena selama SFH, anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan gawai untuk mengerjakan tugas dan mengakses internet (jayakartanews.com).

Penelitian yang dilakukan oleh Risalah et al., (2020) menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar untuk anak SD/MI secara daring atau *online* sebagai media pembelajaran di era pandemi memberikan dampak kecanduan *gadget* pada anak.

Perilaku kecanduan *gadget* tersebut mengakibatkan anak menjadi pribadi yang anti sosial serta menjadi pemalas. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rohayani (2020), menyebutkan bahwa pandemi ini memberikan banyak dampak terhadap anak, salah satunya yaitu munculnya ketergantungan *gadget*. Penelitian yang dilakukan oleh Hakam, Muhammad Thoriq; Levani, Yelvi; Utama (2020) juga menyatakan hal yang sama, yakni di masa pandemi COVID-19 anak-anak terutama remaja berpotensi ketergantungan *gadget*. Hal tersebut dikarenakan selama pandemi ini anak terbiasa menggunakan internet dengan intensitas yang cukup tinggi.

Asosiasi dokter anak Amerika dan Kanada, menyebutkan bahwa anak usia 6-18 tahun diberikan durasi batasan bermain gawai selama 2 jam per hari (Endri, 2017:44). Hasil Survei yang dilakukan oleh dokter di JK Lone Hospital di Jaipur, India menunjukkan hasil yang sangat mengejutkan. Dari penelitian ini ditemukan bahwa sebanyak 65 persen anak selama belajar dari rumah mengalami kecanduan *gadget*. Penelitian ini juga menambahkan bahwa anak-anak yang mengikuti kelas *online* mempunyai durasi penggunaan gawai 1-8 jam per hari, dengan rata-rata penggunaan 3 jam per harinya (aceh.tribunnews.com). Penelitian yang dilakukan oleh Wahana Visi Indonesia (2020) menyebutkan bahwa penggunaan media daring sebagai sarana pembelajaran pada anak selama SFH mengakibatkan anak kecanduan. Lebih lanjut, hasil survei yang dilakukan oleh Wahana Visi Indonesia pada 3-21 April 2020 mendapatkan informasi bahwa selama SFH, terdapat resiko 29 - 66 persen akses internet anak tidak dalam pengawasan orang tua.

Survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada 2020 terkait penggunaan gawai atau *gadget* pada anak khususnya di masa pandemi dengan responden sebanyak 25.164 anak dan 14.169 orang tua di 34 provinsi di Indonesia, menyebutkan bahwa sebanyak 71,3 persen anak memiliki gawai sendiri dan sebanyak 79 persen anak tidak memiliki aturan bersama orang tua saat menggunakan gawai. Selanjutnya, hasil survei menunjukkan sebanyak 90,3 persen orang tua menjelaskan bahwa gawai dapat menyebabkan kecanduan. Survei ini juga menunjukkan bahwa selama SFH sebanyak 35,5 persen anak mengakses internet dengan durasi 1 jam, sebanyak 34,8 persen mengakses internet dengan durasi 2 sampai 5 jam sehari dan sebanyak 25,4 persen anak mengakses internet dengan durasi lebih dari 5 jam sehari (m.republika.co.id). Lebih lanjut, hasil survei yang dilakukan oleh KPAI menyebutkan bahwa selama pandemi banyak anak yang menggunakan gawai di luar kepentingan belajar. Diantaranya 52 persen anak menggunakan gawai untuk *chatting* dengan teman, 52 persen mengakses youtube, 50 persen mencari informasi dan 42 persen bersosial media ([www.kemenpppa.go.id](http://www.kemenpppa.go.id)). Tak hanya itu, hasil survei juga menunjukkan bahwa sebanyak 76,8 persen orang tua mengizinkan anak menggunakan gawai selain untuk belajar dengan alasan sarana mencari pengetahuan (74,1%), sarana informasi (70,4%) dan membuat video, tulisan dan aktivitas produktif lainnya (44,9%).

Wulansari (dalam Paramesti, 2019:11), menyebutkan salah satu tanda individu kecanduan gawai yaitu penggunaan gawai secara terus menerus disertai dengan

kurangnya minat untuk bersosialisasi dan menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk menggunakan gawai. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Jessica (2016) menyatakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan gawai pada anak, yaitu kurangnya perhatian dari orang tua, kurang kontrol dari orang tua, kurang kegiatan, pengaruh lingkungan hingga pola asuh orang tua.

Berdasarkan temuan peneliti di lapangan serta hasil penelitian dan survei yang dilakukan oleh beberapa lembaga memperlihatkan bahwa selama SFH intensitas pemakaian gawai pada anak cukup tinggi. Hasil survei dan penelitian tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan orang tua cenderung tidak mendampingi anak saat bermain gawai selama penerapan SFH, meskipun mayoritas orang tua menyadari bahwa penggunaan gawai pada anak dapat mengakibatkan anak kecanduan. Tingginya intensitas penggunaan gawai pada anak tanpa disertai pengawasan dari orang tua tentu sangat beresiko menyebabkan anak kecanduan gawai.

Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana pengaruh metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (daring) terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD). Untuk mendapatkan jawaban tersebut, peneliti akan menguji hubungan tiga variabel, yakni Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis daring terhadap kecanduan gawai pada anak dengan pengawasan orang tua sebagai variabel intervening.

## 1.2 Rumusan Masalah

Pelaksanaan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) khususnya yang bersifat daring atau *online* selama *Study From Home* (SFH) tidak boleh diabaikan begitu saja. Sebab tanpa kita sadari, penerapan PJJ secara daring juga memberikan pengaruh buruk pada anak. Sekilas metode PJJ secara daring yang memanfaatkan gawai memberikan banyak dampak positif, salah satunya mempercepat transfer pengetahuan dan teknologi kepada anak. Namun di lain sisi, penggunaan gawai mempunyai dampak negatif yang sangat mengerikan, seperti munculnya kecanduan gawai pada anak. Munculnya kecanduan gawai pada anak disebabkan karena selama PJJ, anak terbiasa menggunakan gawai dalam durasi yang cukup lama setiap harinya. Awalnya, anak menggunakan gawai hanya untuk kegiatan pembelajaran daring. Akan tetapi, lama kelamaan anak akan tertarik untuk menggunakan fitur lain dari gawai, misalnya anak menggunakan gawai untuk bermain game, mengakses media sosial serta fitur lain yang sulit dihentikan. Kondisi tersebut akan mengakibatkan munculnya kecanduan gawai.

Fenomena kecanduan gawai pada anak tidak boleh diremehkan. Sebab kecanduan gawai mempunyai efek yang hampir sama dengan narkoba, yang tidak bisa hilang begitu saja. Sudah banyak kasus yang memperlihatkan bahwa anak yang kecanduan gawai harus masuk rumah sakit untuk direhabilitasi mentalnya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana kecanduan gawai pada anak selama penerapan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) daring dengan pengawasan orang tua sebagai variabel intervening.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, **“Apakah Ada Hubungan Antara Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Kecanduan Gawai Pada Siswa Sekolah Dasar (SD) Dengan Pengawasan Orang Tua Sebagai Variabel Intervening?”**

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Umum
  - 1) Menganalisis pengaruh metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) daring terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD) dengan pengawasan orang tua sebagai variabel intervening.
2. Tujuan Khusus
  - 1) Menganalisis hubungan kontrol atau pengawasan orang tua dengan kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD).

### **1.4 Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Akademik
  - 1) Memberikan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada disiplin ilmu sosiologi, terutama bagi studi sosiologi pendidikan dan sosiologi anak remaja.
  - 2) Menjadi referensi bagi pihak yang ingin meneliti permasalahan ini lebih lanjut.

## 2. Manfaat Praktis

- 1) Bahan masukan bagi pihak terkait untuk mengambil kebijakan demi mencegah munculnya kecanduan gawai pada anak di masa SFH.

## 1.5 Tinjauan Pustaka

### 1.5.1 Penelitian Relevan

Pertama, penelitian dari Risalah et al. (2020), dengan judul “Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar di MI/SD (Studi KBM Berbasis Daring Bagi Guru dan Siswa)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pandemi COVID-19 dalam kegiatan belajar mengajar SD/MI sebagai media pembelajaran di era pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa kegiatan belajar mengajar untuk anak SD/MI secara daring atau *online* sebagai media pembelajaran di era pandemi mempunyai dampak positif dan negatif. Dampak positifnya yaitu anak dapat mendalami teknologi sejak dini, pembelajaran lebih fleksibel karena dapat dilakukan dimana saja, dapat menghemat pengeluaran transportasi, materi dapat di *save* dan diputar ulang jika kurang dipahami, serta anak dapat menggali pengetahuan dan sumber informasi secara luas. Adapun dampak negatifnya KBM berbasis daring pada SD/MI di tengah pandemi yaitu, kurang efektifnya sistem belajar mengajar, anak kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, serta dapat menimbulkan kecanduan media sosial, sehingga timbul ketergantungan yang mengakibatkan anak tidak bisa jauh dari *gadget* terutama *handphone* (HP). Sehingga dalam setiap kegiatan anak selalu

mengutamakan HP, misalnya mau makan pegang HP, mau tidur pegang HP dan bangun tidur pegang HP. Selain itu, pembelajaran secara daring menimbulkan sikap anti sosial, sebab anak yang sudah kecanduan bermain gawai menjadi pemalas, seperti bangun lebih siang. Tak hanya itu, pembelajaran secara daring juga berdampak pada kesehatan anak, terutama kesehatan mata, anak berpotensi obesitas karena kurang bergerak serta perubahan perilaku anak yang diakibatkan oleh adanya iklan atau konten negatif yang dapat dilihat anak saat menggunakan gawai.

Kedua, penelitian dari Rohayani (2020), yang berjudul “Menjawab Problematika yang Dihadapi Anak Usia Dini di Masa Pandemi COVID-19”. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan informasi mengenai anak usia dini selama pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus eksplorasi dan menggunakan metode kualitatif. Penelitian ini menyebutkan bahwa selama COVID-19, anak mengalami banyak perubahan, baik positif maupun negatif, baik dari segi sikap maupun emosi. Kurangnya kemampuan orang tua untuk menciptakan suasana yang menyenangkan selama pandemi, menyebabkan anak merasa bosan dan tidak betah di rumah. Tak hanya itu, sikap acuh orang tua terhadap anak juga mengakibatkan anak bergantung pada gawai untuk mengurangi rasa bosan. Penggunaan gawai sebagai sarana untuk mengurangi kebosanan sangat rawan menimbulkan kecanduan pada anak. Kecanduan gawai dapat mempengaruhi perkembangan anak, serta anak berubah menjadi pribadi yang tertutup dan anti sosial. Dan untuk menghindari munculnya ketergantungan gawai pada anak di masa pandemi, penelitian ini menyatakan bahwa dibutuhkan fungsi kontrol orang tua untuk membatasi penggunaan gawai pada anak dengan memberikan

jadwal khusus penggunaan gawai, maupun menerapkan wilayah bebas gawai, misalnya meja makan, kamar tidur dan mobil.

Ketiga, penelitian Ulum & Pamungkas (2020) dengan judul “Analisis Kritis Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis *Online* SD/MI Masa Pandemi COVID-19 (Solusi Menyelamatkan Masa Depan Anak-Anak Indonesia)”. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan analisis kritis menyangkut metode pembelajaran saat pandemi dengan konstruksi sosial peserta didik khususnya di jenjang Madrasah Ibtidaiyah (MI). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menganalisa data. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *online* tidak ideal bagi peserta didik di Madrasah Ibtidaiyah karena tidak adanya pengawasan guru secara langsung dan terus menerus layaknya di kelas. Selain itu, banyak kasus terjadi di lapangan yang menunjukkan bahwasanya pembelajaran *online* tidak sepenuhnya dapat dijalankan karena faktor penguasaan teknologi oleh peserta didik hingga kemampuan ekonomi keluarga peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *online*. Tak hanya itu, pembelajaran berbasis *online* juga dapat mengakibatkan peserta didik mengalami stres, karena beban tugas yang banyak diberikan oleh guru. Pembelajaran berbasis *online* dalam waktu yang lama dan kehidupan sosial terkunci dengan dunia luar mengakibatkan peserta didik tidak semangat belajar, mengerjakan tugas secara *copy paste* (plagiat), hingga menyebabkan munculnya sifat individualis.

Keempat, penelitian dari Hakam, Muhammad Thoriq; Levani, Yelvi; Utama, (2019), yang berjudul “Potensi Adiksi Penggunaan Internet pada Remaja Indonesia di

Periode Awal Pandemi COVID-19”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui potensi terjadinya adiksi penggunaan internet pada remaja di periode awal pandemi COVID-19. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa penerapan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring yang memanfaatkan penggunaan internet pada remaja di masa pandemi ini mempunyai dampak positif maupun negatif. Dampak negatifnya yaitu penerapan metode PJJ daring berpotensi menyebabkan munculnya adiksi atau kecanduan gawai pada anak. Faktor penyebab utamanya yakni anak terbiasa menggunakan internet dengan intensitas yang cukup tinggi selama belajar dari rumah di tengah pandemi ini. Untuk mencegah kecanduan gawai pada anak, penelitian ini menyebutkan perlunya peran orang tua untuk memberikan edukasi kepada anak terkait penggunaan internet secara bijak, serta perlunya kontrol aktif orang tua berupa pembatasan waktu penggunaan gawai pada anak, maupun restriksi terhadap situs-situs dan konten-konten negatif yang dapat memberikan pengaruh buruk kepada anak.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas tentang “Pengaruh Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Kecanduan Gawai Pada Siswa Sekolah Dasar (SD)”. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk menguji pengaruh langsung dari PJJ daring (variabel independen) terhadap kecanduan gawai (variabel dependen), tetapi juga menjelaskan pengaruh pengawasan orang tua sebagai variabel intervening. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur potensi

kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD) pada masa PJJ daring yang dihubungkan oleh pengawasan orang tua sebagai variabel intervening.

### **1.5.2 Pendekatan Sosiologis**

Fungsionalisme struktural adalah salah satu paham dalam sosiologi yang memandang masyarakat sebagai satu sistem yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain dan menjalankan fungsinya masing-masing. Perubahan pada salah satu bagian akan mempengaruhi bagian lainnya. Fungsi merupakan konsekuensi tindakan yang berdampak pada proses menciptakan integrasi masyarakat (Jhonson, 1986:249). Hal tersebut berangkat dari asumsi dasar tentang organisme yang strukturnya saling ketergantungan. Ketergantungan pada bagian-bagian struktur organisme saling memberikan efek atau konsekuensi.

Fungsionalisme yang dikembangkan oleh Robert K. Merton menganggap bahwa tidak selamanya yang fungsional bersifat positif. Akan tetapi beberapa struktur juga bersifat disfungsi, atau fungsi negatif. Untuk menjelaskan terkait fungsi lebih lanjut, Merton membagi konsep fungsi menjadi dua, yakni fungsi manifes dan fungsi laten.

Fungsi manifes adalah konsekuensi objektif yang membantu penyesuaian atau adaptasi dari sistem dan disadari oleh partisipan tersebut. Sedangkan fungsi laten merupakan suatu fungsi yang tidak disadari atau tidak diharapkan (Poloma, 2010:39). Dalam kamus sosiologi, fungsi manifes berarti konsekuensi dari tindakan sosial yang diniatkan dan diakui terhadap perilaku atau lembaga sosial. Sedangkan fungsi laten

yaitu suatu konsekuensi yang tidak diniatkan, tindakan yang tidak diakui dari aktor maupun dalam tindakan sosial (Toyu, 2014:13).

Fungsi manifes secara sederhana diartikan sebagai fungsi yang nyata dan fungsional terhadap struktur sosial. Fungsi penerapan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis daring ditetapkan dengan tujuan untuk memberikan hak mendapatkan pendidikan pada anak. Dengan pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi dalam penyelenggaraan pendidikan di tengah pandemi ini, diharapkan dapat mempercepat transfer pengetahuan dan teknologi pada anak. Tak hanya itu, penerapan metode PJJ secara daring juga diharapkan dapat memberikan banyak pengetahuan kepada anak dari berbagai sumber berbeda yang terdapat di internet. Selain itu, pembelajaran secara daring juga diharapkan dapat menekan angka gagap teknologi pada anak, khususnya bagi anak yang tinggal di daerah pedesaan.

Selanjutnya, fungsi laten adalah fungsi tersembunyi yang tidak diharapkan dalam struktur sosial, namun kehadirannya tidak mengganggu keseimbangan struktur sosial (Ritzer & Goodman, 2012:141). Salah satu fungsi laten dari penerapan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis daring pada siswa Sekolah Dasar yakni munculnya perilaku kecanduan gawai. Hal tersebut disebabkan karena selama SFH, anak menggunakan gawai dengan intensitas tinggi setiap harinya untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Kurangnya pengawasan orang tua terhadap pemakaian gawai pada anak selama belajar dari rumah turut menjadi faktor yang mendorong munculnya kecanduan gawai pada anak. Pada beberapa kasus yang peneliti temui di lapangan, orang tua tidak memberikan pengawasan pemakaian gawai pada anak selama

mengikuti kegiatan belajar mengajar secara daring dari rumah. Kondisi tersebut, sangat rawan melahirkan penyalahgunaan gawai oleh anak, yakni menggunakan gawai selain untuk sekolah, misalnya untuk membuka *youtube*, *social media*, hingga game online.

### 1.5.3 Faktor-Faktor Penyebab Kecanduan Gawai

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata kecanduan berasal dari kata *candu*, yang berarti kejangkitan suatu kegemaran hingga lupa hal-hal yang lain. Menurut Cooper (Wardhani, 2018:117) kecanduan didefinisikan sebagai perilaku ketergantungan terhadap suatu hal yang disenangi. Menurut KBBI, kata gawai merupakan alih bahasa dari kata *gadget* yang didefinisikan sebagai peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Kecanduan gawai merupakan suatu aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikontrol (Wardhani, 2018:117).

Faktor-faktor yang mengakibatkan kecanduan gawai pada anak (Pramessti, 2019:10):

- a. Kurang perhatian dari orang terdekat

Orang tua yang kembali ke dunia kerja dan anak yang tetap belajar dari rumah di era *new normal*, mengakibatkan anak kurang mendapat perhatian. Orang tua sibuk mengurus pekerjaan nya, sehingga anak dibiarkan tanpa pengawasan. Penerapan PJJ secara daring membuat anak mempunyai kebebasan untuk menggunakan gawai serta mengakses internet tanpa

pengawasan. Kondisi tersebut sangat berpotensi mengakibatkan munculnya kecanduan gawai pada anak.

b. Depresi

Anak yang terlalu lama berada di rumah tanpa bisa berinteraksi dengan lingkungan sosialnya mengakibatkan anak mengalami stres dan depresi. Untuk mengatasi rasa bosan dan depresinya, anak memanfaatkan beragam fitur dari gawai sebagai sarana hiburan dan alat untuk tetap berkomunikasi dengan temannya.

c. Kurang kontrol

Kurangnya kontrol orang tua terhadap pemakaian gawai pada anak selama SFH, disebabkan karena orang tua terlalu sibuk bekerja. Tidak adanya kontrol orang tua terhadap pemakaian gawai pada anak membuat anak dapat menggunakan gawai berjam-jam tanpa henti.

d. Kurang kegiatan

Terbatasnya aktivitas yang bisa dilakukan anak di tengah pandemi ini juga dapat mengakibatkan timbulnya kecanduan gawai pada anak. Hal ini terjadi karena anak menjadikan gawai sebagai pelarian untuk mengurangi rasa bosan lewat beragam fitur gawai yang menarik dan menghibur.

e. Lingkungan

Munculnya perilaku kecanduan gawai pada anak juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak. Dalam banyak kasus, munculnya fenomena kecanduan gawai pada anak juga berawal dari perilaku meniru anak terhadap

lingkungan sekitarnya. Misalnya, anak yang selalu melihat orang tuanya menggunakan gawai terus-menerus, maka anak juga akan meniru tindakan tersebut, hingga menyebabkan anak kecanduan.

f. Pola Asuh

Pola asuh atau didikan orang tua yang terbiasa memberikan anak gawai sejak anak kecil juga mendorong munculnya kecanduan pada anak.

#### **1.5.4 Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Kecanduan Gawai Pada Anak**

Istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) bukan suatu istilah yang baru dalam dunia pendidikan. R&D Pendidikan USA (2006), mendefinisikan PJJ sebagai penerapan telekomunikasi dan perangkat elektronik yang memungkinkan peserta didik menerima instruksi yang berasal dari beberapa lokasi yang jauh. Sedangkan Michael Moore (2013) mendefinisikan PJJ sebagai bagian dari metode pembelajaran dimana perilaku mengajar dieksekusi terpisah dari perilaku belajar, termasuk yang dilakukan di hadapan peserta didik, sehingga komunikasi antara guru dan siswa harus difasilitasi dengan alat cetak, elektronik, mekanik, atau lainnya (Munir, 2009:21).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis dalam jaringan (daring) berimplikasi pada peningkatan penggunaan gawai dan akses internet pada anak. Tingginya potensi kecanduan gawai pada anak selama belajar dari rumah dengan menggunakan metode PJJ berbasis daring diperkuat dengan hasil survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) yang memperlihatkan bahwa selama pandemi anak menggunakan gawai hingga lebih dari 5 jam sehari tanpa pengawasan orang tua,

bahkan orang tua juga memberikan anak gawai pribadi. Hasil penelitian Jessica (2016), menyebutkan ada beberapa faktor yang mempengaruhi kecanduan gawai pada anak, salah satunya yaitu kurangnya perhatian dan kontrol dari orang tua. Selanjutnya Wulansari (Paramesti, 2019:11), menyatakan bahwa salah satu tanda individu kecanduan gawai yaitu menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk menggunakan gawai.

Tingginya durasi penggunaan gawai pada anak selama PJJ daring tanpa disertai pengawasan aktif dari orang tua tentu sangat beresiko. Penggunaan gawai pada anak tanpa pengawasan sangat rawan memunculkan penyalahgunaan gawai. Gawai yang seharusnya digunakan anak untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar justru dapat disalahgunakan anak untuk mengakses hal lain. Pendapat tersebut didukung dengan hasil survei yang dilakukan oleh KPAI yang memperlihatkan bahwa banyak anak yang menggunakan gawai di luar kepentingan belajar. Dimana sebanyak 52 persen anak menggunakan gawai untuk *chatting* dengan teman, 52 persen mengakses youtube, 50 persen untuk mencari informasi dan 42 persen untuk bersosial media. Salah satu faktor yang mendorong munculnya kecanduan gawai pada anak yaitu banyaknya fitur menarik dan menghibur yang dimiliki oleh gawai. Selain itu, selama belajar di rumah anak sudah terbiasa menggunakan gawai secara rutin setiap harinya. Kegiatan itu akan menyebabkan munculnya kecanduan gawai pada anak. Resiko anak kecanduan gawai akan semakin besar ketika kurangnya kontrol orang tua terhadap penggunaan gawai pada anak selama pandemi.

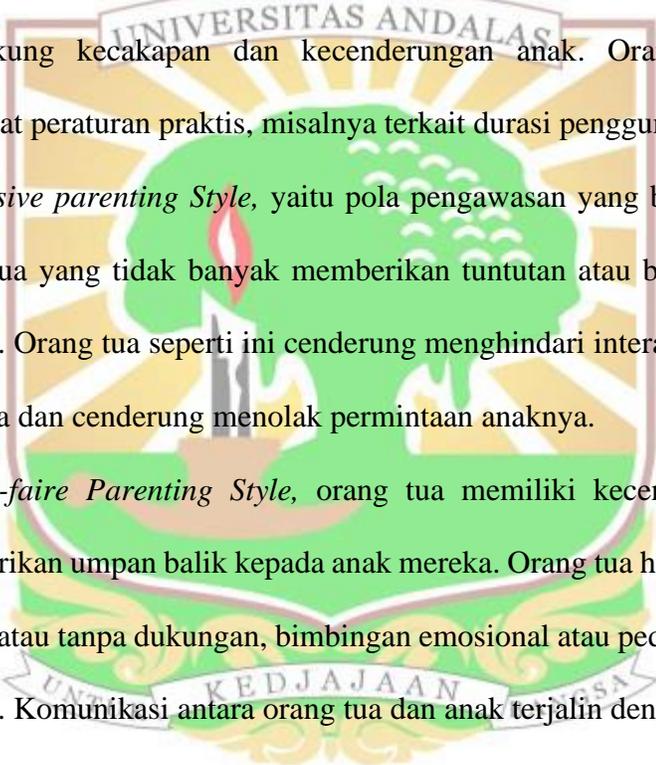
Berdasarkan penjelasan tersebut terlihat bahwa penerapan metode PJJ daring berpengaruh terhadap kecanduan gawai pada anak. Munculnya kecanduan gawai dalam metode PJJ berbasis daring diakibatkan oleh beberapa faktor, yakni meningkatnya durasi penggunaan gawai pada anak, baik yang digunakan untuk belajar maupun memanfaatkan fitur lainnya, hingga lemahnya kontrol orang tua terhadap pemakaian gawai pada anak selama anak belajar di rumah.

### **1.5.5 Pengaruh Pengawasan Orang Tua Terhadap Kecanduan Gawai Pada Anak**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengawasan berasal dari kata awas, yang berarti memperhatikan baik-baik, dalam arti melihat secara cermat dan seksama, tidak ada lagi kegiatan kecuali memberi laporan berdasarkan kenyataan yang sebenarnya. Pengawasan orang tua adalah usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya dalam fungsinya sebagai guru dalam rangka mengembangkan aspek jasmani dan rohani anaknya sehingga memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dirinya, keluarga, dan lingkungan dalam rangka membentuk kepribadian anak (Febriana et.al, 2015:4). Menurut Riadi Kusuma (Febriana, 2015:5), terdapat empat macam gaya pengawasan orang tua kepada anaknya, yaitu:

1. Hangat dan tegas (*Authoritative Parenting*)
2. Kurang mau menerima keinginan anak (*Authoritarian Parenting*)
3. Sedikit Waktu untuk Anak (*Neglect Parenting*)
4. Memberikan kebebasan pada anak (*Indulgent Parenting*)

Terkait dengan pola pengawasan, Maccoby dan Martin (1983), Darling (1999), Valcke et. Al (2007), mengemukakan beberapa model pola pengawasan orang tua (Adi, 2017:3-4), yakni:

- 
- a. *Authorative Parenting Style*, merupakan pola pengawasan dengan ciri orang tua memiliki kewibawaan dan melakukan komunikasi dengan berorientasi solusi dengan anak mereka, terjadi saling berbagi gagasan dan orang tua mendukung kecakapan dan kecenderungan anak. Orang tua biasanya membuat peraturan praktis, misalnya terkait durasi penggunaan gawai.
  - b. *Permissive parenting Style*, yaitu pola pengawasan yang bercirikan dengan orang tua yang tidak banyak memberikan tuntutan atau batasan pada anak mereka. Orang tua seperti ini cenderung menghindari interaksi dengan anak-anaknya dan cenderung menolak permintaan anaknya.
  - c. *Laissez-faire Parenting Style*, orang tua memiliki kecenderungan jarang memberikan umpan balik kepada anak mereka. Orang tua hanya memberikan sedikit atau tanpa dukungan, bimbingan emosional atau pedoman untuk anak mereka. Komunikasi antara orang tua dan anak terjalin dengan buruk.
  - d. *Authoritarian Parenting Style*, pola pengawasan ini merupakan perpaduan antara rendahnya kehangatan orang tua dengan kontrol orang tua yang tinggi.

Berikut pola pengawasan orang tua terkait dengan *internet parenting style* atau pemanfaatan internet pada anak (Adi, 2017:2):

- 1) *Active Mediation*, diwujudkan dengan percakapan yang dilakukan orang tua dengan anak dalam kaitannya dengan internet.

- 2) *Restrictive*, dinyatakan dalam bentuk batasan dari orang tua yang secara tegas mengatur apa yang bisa diakses, berapa lama mengakses, termasuk game online yang bisa dimainkan oleh anak-anak mereka.
- 3) *Coviewing*, merupakan aksi atau upaya melakukan aksi atau tindakan secara bersama-sama antara orang tua dan anak dalam aktivitasnya dengan internet.

Peran orang tua akan sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter anak. Akan tetapi dewasa ini khususnya di tengah pandemi, banyak orang tua yang keliru menggunakan gawai untuk mengedukasi anak. Penelitian Risalah et al., (2020) menyebutkan bahwa munculnya kecanduan gadget pada anak disebabkan kurangnya pengawasan orang tua terkait pemakaian gadget pada anak serta orang tua yang tidak mampu untuk menciptakan suasana yang menyenangkan di rumah. Banyak orang tua yang memberikan penguasaan penuh pada anak terkait pemakaian gawai. Kondisi tersebut merupakan suatu *boomerang* bagi orang tua ketika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan gawai dari pada bersosialisasi maupun berinteraksi dengan lingkungannya. Apalagi di masa SFH yang memanfaatkan gawai sebagai alat untuk membantu kegiatan belajar mengajar, pengawasan orang tua terhadap pemakaian gawai anak sangat diperlukan. Karena selama SFH, anak terbiasa menggunakan gawai dengan durasi yang tinggi setiap harinya. Hal tersebut sangat beresiko munculnya kecanduan dan penyalahgunaan gawai pada anak, seperti melihat konten negatif yang mengandung unsur pornografi dan kekerasan. Selain itu, anak yang berselancar di internet tanpa pengawasan dan dampingan dari orang tua sangat rawan menjadikan anak korban kekerasan seksual atau disebut dengan *cybersexual*.

### **1.5.6 Pengaruh Metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) Terhadap Kecanduan Gawai Pada Siswa Sekolah Dasar (SD) Dengan Pengawasan Orang Tua Sebagai Variabel Intervening**

Peran serta pengawasan orang tua sangat berpengaruh dalam pembentukan sikap dan karakter anak. Akan tetapi dewasa ini banyak orang tua yang abai dalam pola pengawasan anak, termasuk pola pengawasan orang tua terkait dengan *internet parenting style* atau pemanfaatan internet pada anak. Tidak adanya *internet parenting style* dalam penggunaan gawai pada anak, khususnya di tengah pandemi ini berpotensi besar akan menimbulkan kecanduan gawai pada anak. Hal ini diakibatkan karena di tengah pandemi, kegiatan belajar dan mengajar dilakukan dengan menggunakan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) berbasis dalam jaringan (daring) dengan memanfaatkan teknologi internet yang terdapat pada gawai.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh dokter di JK Lone Hospital di Jaipur, India (2020), Wahana Visi Indonesia (2020), Risalah et al (2020), Ulum dan Pamungkas (2020), menyimpulkan bahwa metode PJJ berbasis daring memiliki pengaruh signifikan terhadap kecanduan gawai pada anak. Tak hanya itu, survei yang dilakukan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) pada tahun 2020 kepada 25.164 anak di 34 provinsi di Indonesia menyebutkan bahwa sebanyak 79 persen anak tidak memiliki aturan bersama orang tua dalam penggunaan gawai. Hasil ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Thoriq Hakam; Yelvi Levani; Utama (2020), yang menyebutkan bahwa metode PJJ daring berpotensi menyebabkan munculnya adiksi atau kecanduan gawai pada anak jika tidak adanya pengawasan aktif

orang tua terhadap penggunaan gawai, berupa pembatasan waktu maupun restriksi terhadap situs maupun konten negatif yang dapat berpengaruh buruk terhadap anak. Berdasarkan penjelasan tersebut terlihat bahwa pengawasan orang tua mempunyai pengaruh yang signifikan untuk memediasi hubungan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dalam jaringan (daring) terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD).

### 1.5.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai hal penting (Amanda, 2017:46). Maka, kerangka pemikiran teoritis yang disajikan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

## 1.6 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu kesimpulan yang masih belum sempurna sehingga perlu disempurnakan dengan membuktikan kebenaran hipotesis melalui penelitian dengan data yang ada di lapangan (Bungin, 2001:85). Hipotesis juga didefinisikan sebagai sarana penelitian ilmiah yang penting dan tidak bisa ditinggalkan, karena ia merupakan instrumen kerja dan teori. Suatu hipotesis selalu dirumuskan dalam bentuk pernyataan yang menghubungkan antara dua variabel atau lebih (Singarimbun & Effendi, 1989:43).

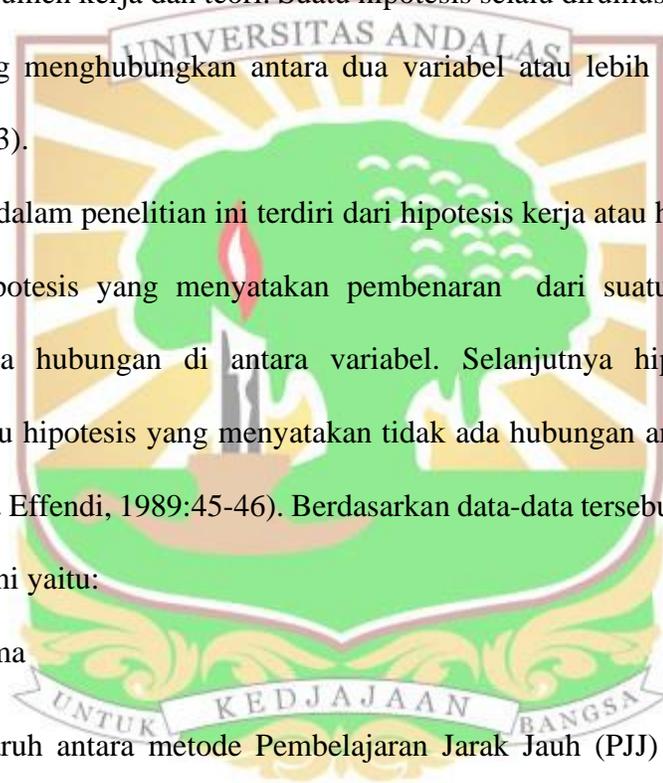
Hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari hipotesis kerja atau hipotesis alternatif ( $H_a$ ), yakni hipotesis yang menyatakan pembenaran dari suatu fenomena, atau menyatakan ada hubungan di antara variabel. Selanjutnya hipotesis nol ( $H_0$ ) merupakan suatu hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan antara dua variabel (Singarimbun & Effendi, 1989:45-46). Berdasarkan data-data tersebut, maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

Hipotesis pertama

**$H_a$ :** Ada pengaruh antara metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap pengawasan orang tua.

**$H_0$ :** Tidak ada pengaruh antara metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap pengawasan orang tua.

Hipotesis kedua



**Ha:** Ada pengaruh antara pengawasan orang tua terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD).

**Ho:** Tidak ada pengaruh antara pengawasan orang tua terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD).

Hipotesis ketiga

**Ho:** Ada pengaruh metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD).

**Ha:** Tidak ada pengaruh metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD).

Hipotesis Keempat

**Ha:** Ada pengaruh antara metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD) dengan pengawasan orang tua sebagai variabel intervening.

**Ho:** Tidak ada pengaruh antara metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD) dengan pengawasan orang tua sebagai variabel intervening.

## **1.7 Metodologi Penelitian**

### **1.7.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif didefinisikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada

filsafat positivisme, yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2014:8). Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pengukuran secara objektif terhadap objek penelitian. Untuk dapat melakukan pengukuran, setiap fenomena sosial dijabarkan kedalam beberapa komponen masalah, variabel dan indikator. Setiap variabel yang telah ditentukan diukur dengan memberikan simbol-simbol angka yang berbeda sesuai dengan kategori informasi yang berkaitan dengan variabel tersebut. Dengan menggunakan simbol angka, maka teknik pengukuran matematika atau statistik dapat dilakukan sehingga menghasilkan suatu kesimpulan umum didalam suatu parameter.

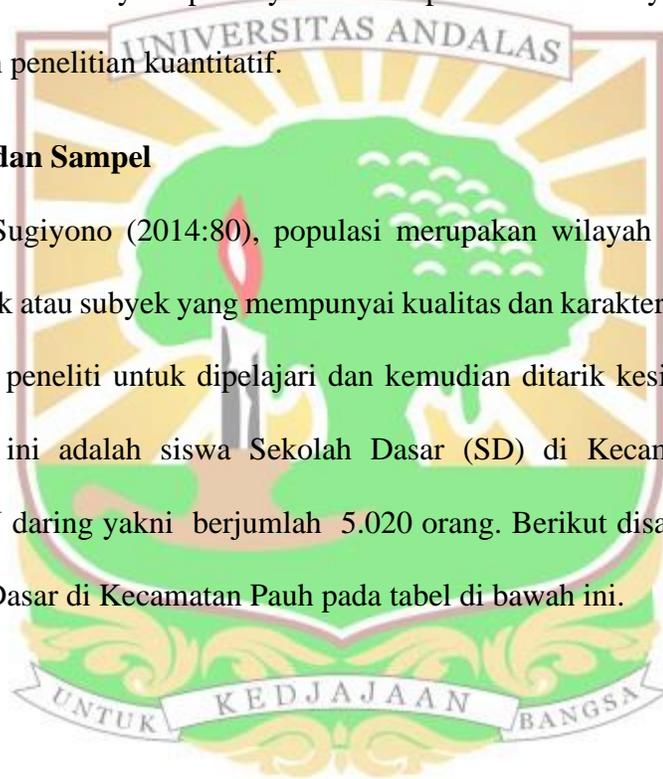
Tujuan utama dari metode penelitian ini adalah untuk menentukan hubungan suatu variabel dengan variabel lainnya yang melibatkan pengambilan data secara statistik sehingga dapat dilakukan perhitungan dan interpretasi data yang disajikan dalam bentuk grafik, tabel dan diagram. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian *eksplanatif*, yang bertujuan untuk menemukan penjelasan mengapa suatu gejala terjadi melalui hubungan yang bersifat kausal. Pendekatan kuantitatif dipilih karena dapat menjelaskan hubungan dari variabel penelitian yang ditetapkan dengan suatu masalah sosial.

Pada penelitian ini, penulis ingin melihat apakah metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) berpengaruh terhadap kecanduan gawai pada siswa Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Pauh, Kota Padang. Selain itu, pendekatan

kuantitatif dipilih mengingat lokasi penelitian yang luas serta sampel penelitian yang tersebar di beberapa tempat, sehingga lebih mudah untuk melakukan penelitian dengan metode kuantitatif. Peneliti ingin mencari tahu apakah maraknya fenomena kecanduan atau ketergantungan gawai pada anak juga dipengaruhi oleh penerapan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) di dunia pendidikan pada masa pandemi ini. Pertanyaan-pertanyaan terkait penelitian ini hanya dapat dijelaskan oleh pendekatan penelitian kuantitatif.

### **1.7.2 Populasi dan Sampel**

Menurut Sugiyono (2014:80), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dari penelitian ini adalah siswa Sekolah Dasar (SD) di Kecamatan Pauh yang menerapkan PJJ daring yakni berjumlah 5.020 orang. Berikut disajikan data jumlah siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Pauh pada tabel di bawah ini.



**Tabel 1. 1**

**Data Jumlah Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Pauh**

<b>NO</b>	<b>SEKOLAH</b>	<b>STATUS</b>	<b>JUMLAH</b>
1.	SD Negeri 01 Pauh	Negeri	163
2.	SD Negeri 02 Cupak Tengah	Negeri	569
3.	SD Negeri 03 Binuang Kampung Dalam	Negeri	335
4.	SD Negeri 04 Pauh	Negeri	163
5.	SD Negeri 05 Kapalo Koto	Negeri	144
6.	SD Negeri 06 Piai Tengah	Negeri	166
7.	SD Negeri 07 Binuang Kampung Dalam	Negeri	95
8.	SD 08 Pisang	Negeri	156
9.	SD Negeri 09 Koto Luar	Negeri	339
10.	SD Negeri 10 Lambung Bukit	Negeri	289
11.	SD Negeri 11 Pauh	Negeri	191
12.	SD Negeri 12 Pisang	Negeri	267
13.	SD Negeri 13 Kapalo Koto	Negeri	334
14.	SD Negeri 14 Pauh	Negeri	135
15.	SD Negeri 15 Ulu Gadut	Negeri	621
16.	SD Negeri 16 Pisang	Negeri	83
17.	SD Negeri 17 Jawa Gadut	Negeri	139
18.	SD Negeri 18 Koto Luar	Negeri	111
19.	SD Negeri 19 Kapalo Koto	Negeri	47
20.	SD Negeri 20 Binuang Kampung Dalam	Negeri	93
21.	SD Bustanul Ulum Semen Padang	Swasta	118
22.	SD Dian Andalas	Swasta	349
23.	SD Islam Terpadu Ridhotullah	Swasta	113
<b>TOTAL</b>			<b>5.020</b>

Sumber: <https://dapodikdasmen.kemdikbud.go.id> tahun 2020

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2014:81). Teknik penarikan sampel yang digunakan yaitu *cluster random sampling* atau teknik sampel wilayah. Teknik penarikan sampel ini dipilih karena wilayah yang akan diteliti luas. Mengingat populasi penelitian ini mempunyai dua strata, yaitu sekolah negeri dan swasta maka pengambilan sampelnya menggunakan *stratified random sampling* (Sugiyono, 2014:83).

$$n = \frac{S}{N} \times 100$$

Keterangan:

n: Banyaknya sampel

S: Strata/tingkatan

N: Jumlah Populasi

Maka dengan menggunakan rumus tersebut banyaknya sampel dalam penelitian ini adalah:

$$\text{Sekolah Negeri: } n = \frac{4.440}{5.020} \times 100 = 88$$

$$\text{Sekolah Swasta: } n = \frac{580}{5.020} \times 100 = 12$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, diketahui bahwa banyaknya responden yang akan diteliti adalah sebanyak 100 orang.

### 1.7.3 Responden

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), responden didefinisikan sebagai pihak yang menjawab pertanyaan yang diajukan untuk kepentingan penelitian. Atau orang yang dijadikan sebagai sumber data dalam suatu penelitian. Jadi responden dapat didefinisikan sebagai pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Responden dari penelitian ini merupakan sebanyak 100 orang siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Pauh.

#### 1.7.4 Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2014:31), definisi operasional adalah penentuan *construct* sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. Definisi operasional menjelaskan cara yang tertentu yang digunakan untuk meneliti dan mengoperasikan *construct*, sehingga memungkinkan bagi peneliti lain untuk melakukan penelitian replikasi pengukuran dengan cara yang sama atau mengembangkan cara pengukuran *construct* yang lebih baik. Definisi operasional dari variabel yang akan diteliti adalah:

##### 1. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Menurut Michael Moore, Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) didefinisikan sebagai bagian dari metode pembelajaran dimana perilaku mengajar dieksekusi terpisah dari perilaku belajar, termasuk yang dilakukan di hadapan peserta didik, sehingga komunikasi antara guru dan siswa harus difasilitasi dengan alat cetak, elektronik, mekanik, atau lainnya (Munir, 2009:21). Menurut Desmond Keegan (Munir, 2009:29), indikator Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yaitu:

- 1) Pemisahan antara pengajar dan pembelajar.
- 2) Adanya pengaruh organisasi atau institusi pendidikan yang merancang dan menyiapkan materi pembelajaran.
- 3) Program yang disusun disesuaikan dengan jenjang, jenis dan sifat pendidikan.
- 4) Penggunaan beragam media untuk menghubungkan guru dan murid.
- 5) Berlangsungnya komunikasi dua arah.

## 2. Pengawasan Orang Tua

Pengawasan orang tua adalah usaha yang dilakukan oleh orang tua untuk memperhatikan, mengamati dengan baik segala aktivitas anaknya dalam fungsinya sebagai guru dalam rangka mengembangkan aspek jasmani dan rohani anaknya sehingga memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dirinya, keluarga, dan lingkungan dalam rangka membentuk kepribadian anak (Febriana et.al, 2015:4).

Berikut indikator pengawasan orang tua terkait dengan *internet parenting style* atau pemanfaatan internet pada anak (Adi, 2017:2):

- 1) Orang tua mengajak anak berdiskusi tentang aktivitas anak berinternet.
- 2) Orang tua mengajarkan atau mengenalkan anak tentang internet.
- 3) Orang tua memberikan aturan terkait kapan anak boleh menggunakan internet
- 4) Orang tua mengatur durasi penggunaan internet pada anak.
- 5) Orang tua secara tegas membatasi mengenai situs apa saja yang boleh dan tidak boleh diakses oleh anak.
- 6) Orang tua dan anak bersama-sama mengakses internet untuk tujuan tertentu.

## 3. Kecanduan Gawai

Kecanduan gawai merupakan suatu aktivitas atau perilaku yang dilakukan secara berulang-ulang dan akan menimbulkan dampak negatif jika perilaku tersebut tidak dapat dikontrol (Wardhani, 2018:117). Berikut indikator anak kecanduan gawai menurut Wulansari (dalam Pramesti, 2019:11):

- 1) Penggunaan gawai secara terus menerus disertai dengan kurangnya minat untuk bersosialisasi.
- 2) Menghabiskan waktu lebih dari 3 jam untuk menggunakan gawai.
- 3) Melakukan protes atas segala pembatasan dan aturan soal gawai.
- 4) Selalu meminta untuk diberikan gawai, jika tidak anak akan mengamuk.
- 5) Tidak mau beraktivitas di luar rumah.
- 6) Menolak melakukan rutinitas sehari-hari dan lebih memilih bermain gawai.

#### **1.7.5 Teknik dan Alat Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik kuesioner. Kuesioner atau angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab oleh responden (Sugiyono, 2014:142). Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa sekolah dasar di Kecamatan Pauh. Mengingat responden penelitian yang masih dibawah umur dan tidak memungkinkan untuk mengisi kuesioner penelitian sendiri, maka dalam penelitian ini peneliti membantu responden mengisi kuesioner dengan memberikan pertanyaan sesuai kuesioner kepada masing-masing responden. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi data penelitian yang tidak valid. Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu daftar pertanyaan, pensil, pena, dan buku catatan.

### 1.7.6 Unit Analisis

Unit analisis merupakan satuan yang akan diteliti atau berkaitan dengan pemilihan apa dan siapa yang akan diteliti dalam upaya memahami permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini, unit analisisnya merupakan siswa Sekolah Dasar yang menjalankan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) di Kecamatan Pauh, Kota Padang.

### 1.7.7 Analisis Data

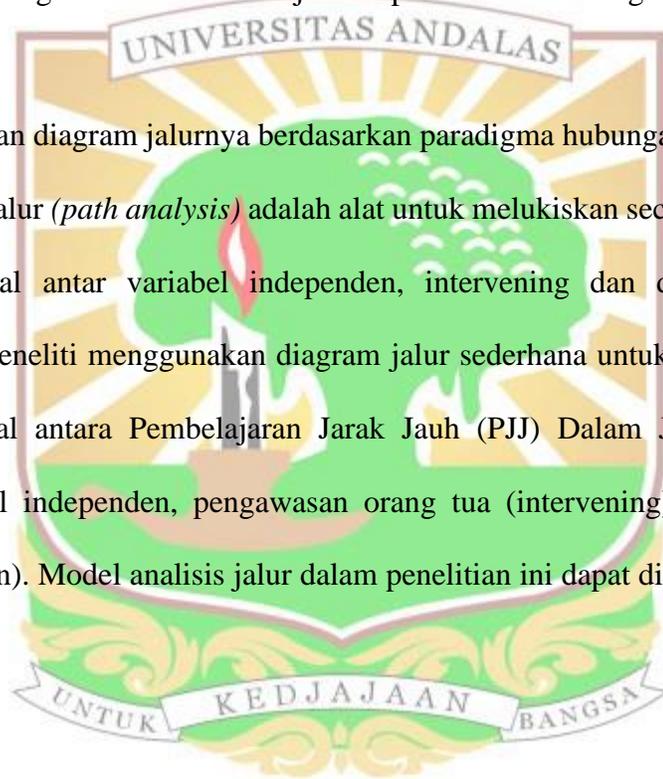
Analisis data merupakan proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan (Singarimbun & Effendi, 1989:263). Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis multivariat untuk menganalisis pengaruh di antara sejumlah variabel. Penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis verifikatif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2014:147). Analisis deskriptif yang digunakan adalah nilai maksimum, minimum dan *mean* (rata-rata). Sedangkan untuk menentukan kategori penilaian setiap *mean* perubahan pada variabel penelitian, maka dibuat tabel distribusi.

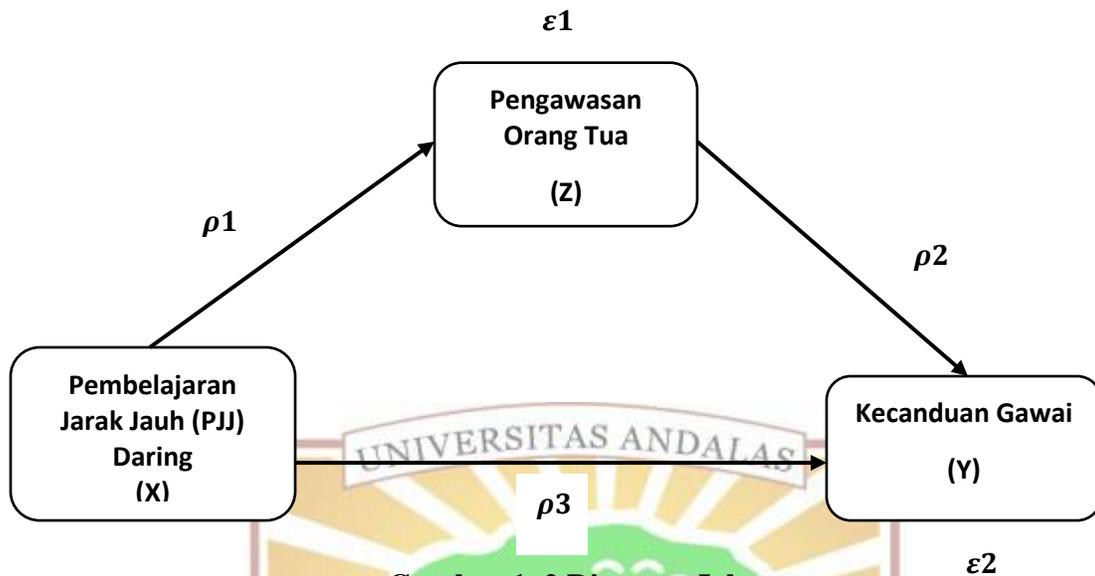
Analisis verifikatif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menguji kebenaran hipotesis. Metode analisis verifikatif yang digunakan adalah analisis jalur (*path analysis*). Analisis jalur merupakan pengembangan dari analisis regresi yang

digunakan untuk melukiskan dan menguji hubungan antar variabel yang berbentuk sebab akibat (Sugiyono, 2015:297). Analisis utama yang dilakukan adalah untuk menguji konstruk jalur apakah teruji secara empiris atau tidak. Analisis selanjutnya dilakukan untuk mencari hubungan langsung dan tidak langsung (*direct and indirect effect*) pada variabel independen terhadap variabel dependen. Manurung menjelaskan bahwa langkah-langkah dalam analisis jalur dapat dilakukan sebagai berikut:

- 1) Menentukan diagram jalurnya berdasarkan paradigma hubungan variabel.

Diagram jalur (*path analysis*) adalah alat untuk melukiskan secara grafis struktur hubungan kausal antar variabel independen, intervening dan dependen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan diagram jalur sederhana untuk menggambarkan hubungan kausal antara Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) sebagai variabel independen, pengawasan orang tua (intervening), dan kecanduan gawai (dependen). Model analisis jalur dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar 1.2 berikut:





**Gambar 1. 2 Diagram Jalur**

Keterangan:

X: Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Daring

Y: Pengawasan Orang Tua

Z: Kecanduan Gawai

$\rho$  : Koefisien masing-masing variabel

$\rho_1$ : Koefisien jalur PJJ daring terhadap pengawasan orang tua

$\rho_2$ : Koefisien jalur pengawasan orang tua terhadap kecanduan gawai

$\rho_3$ : Koefisien jalur PJJ Daring terhadap kecanduan gawai melalui variabel pengawasan orang tua

$\epsilon$ : faktor lain yang mempengaruhi variabel dependen (di luar yang tidak diteliti)

2) Menentukan persamaan struktural sebagai berikut:

$$Z = \rho_1 X + \epsilon_1 \quad (1)$$

$$Y = \rho_2Z + \rho_3X + \varepsilon_2 \quad (2)$$

### 3) Menganalisis dengan menggunakan SPSS

Setelah mengumpulkan data, maka tahap selanjutnya adalah pengolahan data dengan menggunakan *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS). Menurut Siregar (2013:13) pengolahan data dengan menggunakan pendekatan kuantitatif adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara atau rumusan tertentu. Pengolahan data dapat dilakukan dengan tahapan-tahapan berikut:

- a. *Editing*, yaitu proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, untuk mencegah agar data yang tidak memenuhi syarat tidak masuk.
- b. *Coding*, yaitu kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama. Kode merupakan isyarat yang dibuat dalam bentuk angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.
- c. Pemindahan data adalah memasukkan data yang telah didapat kedalam SPSS. Sebelum data dimasukkan, SPSS terlebih dahulu sudah di format untuk membantu pengerjaan dan pengolahan data penelitian.
- d. Tabulasi adalah proses penempatan data kedalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis.

- e. Penyajian data merupakan suatu bentuk penyajian data kedalam bentuk tabel, baik itu dalam tabel distribusi frekuensi maupun tabel silang yang nantinya dapat digunakan untuk penyajian data di dalam isi penelitian.

Berikut langkah-langkah menganalisis data *path analysis* pada penelitian ini dengan menggunakan SPSS:

1. Tahap melakukan uji asumsi klasik
2. Tahap menghitung persamaan regresi
3. Melakukan analisis regresi pada substruktur I dan II
4. Pengujian Variabel Mediasi/Intervening

Baron dan Kenny (1986) mengatakan bahwa suatu variabel dikatakan sebagai variabel intervening ketika ketika variabel tersebut mempengaruhi hubungan antara variabel independen dan dependen. Suatu variabel dikatakan sebagai mediasi sempurna (*perfect mediation*) ketika tidak variabel intervening tidak memberikan efek terhadap variabel independen maupun dependen ketika dimasukkan dalam suatu persamaan. Sedangkan ketika adanya penurunan efek variabel independen terhadap variabel dependen setelah adanya variabel mediasi, maka disebut sebagai mediasi parsial. Berikut langkah-langkah pengujian variabel mediasi menurut Baron dan Kenny (1986).

- 1) Membuat persamaan regresi PJJ Daring (X) terhadap kecanduan gawai (Y)
- 2) Membuat persamaan regresi PJJ daring (X) terhadap pengawasan orang tua (Z)
- 3) Membuat persamaan regresi PJJ daring (X) dan pengawasan orang tua (Z) terhadap kecanduan gawai (Y)

Persamaan diatas dapat ditulis sebagai berikut:

Persamaan I :  $Y = \alpha_1 + \rho_3 X$

Persamaan II :  $Z = \alpha_2 + \rho_1 X$

Persamaan III :  $Y = \alpha_3 + \rho_3' X + \rho_2 Z$

Keterangan:

X: PJJ daring

Y : Kecanduan gawai

Z : Pengawasan orang tua

$\alpha$  : nilai koefisien konstanta regresi

$\rho_1 X$  : nilai koefisien regresi PJJ daring terhadap pengawasan orang tua

$\rho_2 Z$  : nilai koefisien regresi pengawasan orang tua terhadap kecanduan gawai dengan mengontrol PJJ daring

$\rho_3 X$  : nilai koefisien regresi PJJ daring terhadap kecanduan gawai dengan mengontrol pengawasan orang tua

$\rho_3 X$  : nilai koefisien regresi PJJ daring terhadap kecanduan gawai

Variabel pengawasan orang tua (Z) dapat dikatakan sebagai variabel intervening jika memenuhi syarat berikut ini:

- 1) Persamaan I, X secara signifikan mempengaruhi Y ( $\rho \neq 0$ )
- 2) Persamaan II, X secara signifikan mempengaruhi Z ( $\rho \neq 0$ )
- 3) Persamaan III, Z secara signifikan mempengaruhi Y ( $\rho \neq 0$ )

## 5. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh signifikan yang diberikan oleh variabel independen pada variabel dependen. Dalam penelitian ini, untuk melakukan pengujian hipotesis peneliti menggunakan uji signifikansi, yakni dengan menerapkan hipotesis alternatif ( $h_a$ ) dan hipotesis nol ( $h_o$ ).

Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan hipotesis yang menyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen atau variabel bebas terhadap variabel dependen atau variabel terikat. Sedangkan hipotesis nol ( $H_o$ ) adalah suatu hipotesis yang menyatakan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan antara variabel independen terhadap variabel terikat. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t (parsial) dan uji f (simultan).

### a. Uji t

Pengujian hipotesis menggunakan uji t bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh parsial atau sendiri-sendiri yang diberikan oleh variabel independen atau variabel bebas terhadap variabel dependen atau variabel terikat.

Pengambilan keputusan uji t dilakukan dengan melihat nilai signifikansi dan nilai t hitung. Jika nilai signifikansi yang terdapat pada variabel koefisien  $< \alpha = 0.005$  atau nilai t hitung  $>$  nilai t tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel

independen terhadap variabel dependen atau  $H_a$  diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0.005$  atau nilai  $t$  hitung  $< t$  tabel, maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen atau  $H_0$  diterima.

Untuk mencari besarnya nilai  $t$  tabel dapat dilakukan dengan rumus berikut ini:

$$t_{\text{tabel}} = (\alpha ; n - k - 1)$$

Keterangan:

$\alpha$  = Taraf signifikansi 0,005 atau 5 %

$n$  = Jumlah sampel

$k$  = Jumlah variabel independen

b. Uji F

Pengujian hipotesis menggunakan uji F bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh simultan atau bersama-sama yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen.

Pengambilan keputusan uji F dilakukan dengan melihat nilai signifikansi pada tabel Anova dan nilai F hitung. Jika nilai signifikansi  $< \alpha = 0,005$  atau  $F$  hitung  $> F$  tabel, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel independen secara simultan atau bersama-sama terhadap variabel dependen atau  $H_a$  diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi  $> \alpha = 0,005$  dan nilai  $F$  hitung  $< F$  tabel, maka dapat disimpulkan

bahwa tidak terdapat pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen atau  $H_0$  diterima.

Untuk mencari nilai F tabel dapat dilakukan menggunakan rumus berikut ini:

$$F_{\text{tabel}} = (k ; n - k)$$

Keterangan:

K= Jumlah variabel independen

n = Jumlah sampel

#### 6. Uji koefisien determinasi

Uji koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui persentase pengaruh yang diberikan oleh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan atau bersama-sama. Besarnya nilai koefisien determinasi dapat ditentukan dengan melihat nilai R square ( $R^2$ ) yang terdapat pada model summary. Besarnya nilai koefisien determinasi dapat dicari dengan menggunakan rumus berikut ini:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (2012:257)

#### 7. Sobel Test

Salah satu pengujian variabel mediasi dapat dilakukan dengan menggunakan prosedur uji sobel. Sobel test adalah suatu uji yang dilakukan untuk mengetahui apakah hubungan yang melalui variabel mediasi secara signifikan mampu sebagai mediator dalam hubungan tersebut. Sobel test dilakukan dengan cara menguji

pengaruh variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y) yang dimediasi oleh (Z). untuk mencari nilai sobel test dapat dilakukan dengan rumus berikut ini:

$$Z = \frac{ab}{\sqrt{(b^2SEa^2)+(a^2SEb^2)}}$$

8. Perhitungan Pengaruh Penelitian

a. Pengaruh Langsung (*Direct Effect* atau DE)

- Pengaruh variabel Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) daring terhadap terhadap pengawasan orang tua

$X \rightarrow Z$

- Pengaruh variabel pengawasan orang tua terhadap kecanduan gawai

$Z \rightarrow Y$

- Pengaruh variabel metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap kecanduan gawai

$X \rightarrow Y$

b. Pengaruh Tidak Langsung (*Indirect Effect* atau IE)

- Pengaruh variabel metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Dalam Jaringan (Daring) terhadap kecanduan gawai melalui pengawasan orang tua

$X \rightarrow Z \rightarrow Y$

c. Pengaruh Total (*Total Effect*)

- Pengaruh variabel metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) d Dalam Jaringan (Daring) terhadap kecanduan gawai melalui pengawasan orang tua

$$X \rightarrow Z \rightarrow Y$$

### 1.7.8 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Pauh, Kota Padang, sebagai salah satu daerah yang menerapkan kebijakan *Study From Home* (SFH). Daerah ini dipilih sebagai lokasi penelitian karena memiliki berbagai kategori yang cocok dengan penelitian. Diantaranya, daerah ini mempunyai beberapa kategori, yaitu sekolah negeri dan sekolah swasta, serta memiliki jumlah populasi yang cukup banyak sehingga membantu penelitian ini untuk menghasilkan kesimpulan yang bersifat generalisasi.

### 1.7.9 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam waktu 10 bulan, dengan tahapan sebagai berikut:

**Tabel 1. 2**  
**Jadwal Penelitian**

No	Nama Kegiatan	2020/2021									
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1.	Uji Instrumen (Seminar Proposal)										
2.	Pengumpulan data										
3.	Penelitian Lapangan										
4.	Analisis data										
5.	Penulisan Laporan Penelitian										
6.	Komprehensif										

