

**JUDUL : PROBLEMA PSIKOLOGIS DAN  
PEMBELAJARAN DARING DI MASA  
PANDEMI COVID 19**

Penulis : Anggi Pratama, Annisa Rizky A, Dendra Oldi  
A, Fikratul Husna, Jeki Saputra, Juli Anisah,  
Maisa Satdriya, Mosnadia, Nadya  
Zulkarnain, Nita Rahma D, Nurhayani, Septi  
Arianti, Sofia Annisa, Sofiani Nurhidayah,  
Tesa Mauli S, Yolgi Pancanius.

Editor : Dr. Linda Yarni, S. Ag., M. Si

**LP2M IAIN BUKITTINGGI**

**PRODI BIMBINGAN DAN  
KONSELING**

**Judul Buku : Problema Psikologis dan Pembelajaran  
Daring di Masa Pandemi Covid 19**

Penulis : Anggi Pratama, Annisa Rizky A, Dendra Oldi,  
dkk.

Editor : Dr. Linda Yarni, S. Ag., M. Si

Tata Bahasa : Annisa Rizky A,

Tata Letak : Annisa Rizky A.

Sampul : Dendra Oldi A

Diterbitkan Oleh :

**LP2M Press**

Jl. Gurun Aur Kubang Putih - Agam

ISBN 978-632-5506-73-9

Kepustakaan Nasional  
Katalog Dalam Terbitan

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
All right reserved

## **KATA PENGANTAR**

Segala Bentuk puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya kepada tim penulis karya artikel ilmiah kelompok 48 Prodi Bimbingan dan Konseling . Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN BUKITTINGGI. Sehingga tim penulis karya artikel ilmiah dapat menyelesaikan Pengabdian tugas kuliah kerja nyata, yang di bimbing langsung oleh dosen pembimbing lapangan yaitu ibu Dr. Linda Yarni, S. Ag., M. Si. Dalam bentuk pembuatan Penulisan karya artikel ilmiah dengan topik permasalahan yang sedang terjadi di kampung masing-masing individu atau anggota tim yang telah ditetapkan. Sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati secara bersama-sama oleh tim penulis artikel ilmiah, bahwa judul yang diangkat dalam penerbitan judul buku karya artikel ilmiah ini yaitu “Problema Psikologis dan Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19“. Judul ini sendiri, diambil dari kesimpulan kumpulan artikel ilmiah anggota tim kelompok 48 prodi

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan, IAIN BUKITTINGGI

Penulis menyadari bahwa di dalam penulisan buku ini terdapat banyak kekurangan. Untuk itu penulis meminta kepada para pembaca agar dapat memberikan kritik dan saran yang bertujuan membangun dan membantu menyempurnakan kesalahan di dalam buku ilmiah ini.

Akhir kata penulis berharap agar buku yang telah dibuat ini dapat memberikan suatu manfaat dan ilmu pengetahuan bagi pihak-pihak yang membaca dan memerlukan.

Bukittinggi, 25 Juli 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>Pengantar .....</b>	<b>i</b>
<b>Daftar Isi .....</b>	<b>iv</b>
<i>Anggi Pratama: Peran orang tua dalam Menanamkan sikap sopan santun pada anak di Bukittinggi .....</i>	<i>1</i>
<i>Annisa Rizky Agustin: Cara Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Sosial Pada Anak Usia Dini Di Jorong Botuang Nagari Kurai Kabupaten 50 Kota. ....</i>	<i>17</i>
<i>Dendra Oldi: Pengaruh Kecanduan Bermain Game Online terhadap Motivasi Belajar Remaja Lambah Sianok Kecamatan Ampek Koto Kabupaten Agam .....</i>	<i>39</i>
<i>Fikratul Husna: Pengaruh Pernikahan Dini Ditinjau Dari Konseling Individual Di Kampung Manggis Padang Panjang.....</i>	<i>65</i>
<i>Jeki Saputra: Penyalahgunaan Gadget Terhadap Anak Dalam Proses Belajar Dirumah Pada Masa Pandemi Di Nagari Bawan Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam.....</i>	<i>84</i>
<i>Juli Anisah: Bimbingan Dan Konseling Islam Dalam Mengatasi Perilaku Menyimpang Remaja Pada Masa Pandemi Di Kelurahan Mompang Jae .....</i>	<i>106</i>

<i>Maisa Satdriya: Pengaruh Game Online Bagi Remaja Terhadap Perilaku Dan Pergaulan Sehari-Hari Di Nagari Batu Taba. ....</i>	<i>122</i>
<i>Mosnadia: Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosi Anak di Jorong Rageh Kenagarian Sungai Kamuyang .....</i>	<i>135</i>
<i>Nita Rahma Dani: Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Masa Pandemi Di Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman .....</i>	<i>148</i>
<i>Nurhayani: Analisis Penyebab Tingginya Pengangguran Bagi Mahasiswa Yang Sudah Tamat Sarjana Di Masa Covid-19 Di Rao Kabupaten Pasaman Jorong I Lansat Kadap .....</i>	<i>161</i>
<i>Septi Arianti: Kerusakan Dan Keterbatasan Jalan Mengakibatkan Berkurangnya Bimbingan Belajar Terhadap Anak SMP di Jorong Nagari Sikilang.....</i>	<i>191</i>
<i>Sofiani Nurhidayah: Peran Orang Tua Dalam Motivasi Belajar Anak Di Lingkungan Keluarga Pada Saat Pandemi Di Pakan Ladang.....</i>	<i>204</i>
<i>Yolgi Pancanius: Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Cara Mengatasinya Di Daerah Kabupaten Padang Pariaman Nagari Sikucur Barat .....</i>	<i>222</i>

<i>Nadya Zulkarnain: Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Pada Usia Prasekolah Di Kenagarian Biaro Gadang.....</i>	<i>254</i>
<i>Tesa Mauli Sovia: Pengaruh Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Tingkat Stress Masyarakat Disebabkan Oleh Faktor Ekonomi Di Jorong Sawah Siluak.....</i>	<i>273</i>
<i>Sofia Annisa: Pengaruh pembangunan pariwisata bendungan lubuk king terhadap kehidupan sosial masyarakat ujung gading Pasaman barat .....</i>	<i>295</i>

## **SINOPSIS**

### **PROBLEMATIKA PSIKOLOGIS DAN PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID 19**

Sebuah buku yang berjudul “Problematika Psikologis Dan Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid 19” adalah sebuah buku yang dibuat mahasiswa prodi Bimbingan dan Konseling IAIN Bukittinggi, yang mengangkat tema permasalahan psikologis dan pembelajaran daring pada masa pandemi Covid 19 yang dialami para pelajar.

Problematika merupakan suatu permasalahan yang harus dipecahkan dan diselesaikan secara optimal. didalam buku ini , Tim peneliti mengkaji suatu fenomena yang umumnya sedang marak terjadi di lingkungan masyarakat, yang berkaitan erat dengan Psikologis dan pembelajaran daring yang dirasakan oleh para pelajar sekolah di masa pandemi covid 19.

Banyak sekali dampak yang terjadi pada para pelajar di masa pandemi Covid 19 , Berkaitan dengan Problematika yang terjadi saat ini, seperti kurangnya peran orang tua dalam menanamkan sikap sopan santun kepada anak yang sanngat berdampak pada psikologis anak, seperti suka membantah , suka melawan , dan juga peran orang tua sangat penting dalam Membentuk karakter sosial pada anak.





**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**ANGGI PRATAMA**

**26180018**



# **PERAN ORANG TUA DALAM PENANAMAN SIKAP SOPAN SANTUN PADA ANAK DI KELURAHAN ATTS KOTA BUKITTINGGI**

**Anggi Pratama<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

## ***Abstrak***

Seiring dengan berkembangnya perkembangan zaman seperti di era ini membuat karakter menjadi buruk. Terlihat bahwa banyak orang tua yang kurang memahami akan perannya sebagai pendidik dan motivator terhadap anak, sehingga terdapat anak usia sekolah yang tidak lagi menghargai atau menghormati kepada orang tua, guru, dan orang yang lebih tua. Misalnya, anak-anak berkata kasar, anak-anak tidak sopan kepada orang tua dan tidak patuh dan ketika dinasehati sudah berani menjawab bahkan membentak. sering berkata kasar. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap 5 orang tua anak usia 6-12 tahun di kelurahan ATTS Kota Bukittinggi . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana

peran orang tua dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak. Data tersebut diolah dan dianalisa melalui reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelurahan ATTS Kota Bukittinggi yang dilakukan menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak usia sekolah yaitu sebagai seorang pendidik, sebagai seorang panutan, sebagai pengawas dan sebagai konselor. Dengan hal ini diharapkan anak-anak usia sekolah dasar di kelurahan ATTS memiliki sikap sopan santun yang baik

**Kata Kunci :** *Peran, Orang Tua, sikap sopan santun*

### **A. Pendahuluan**

Sopan santun adalah sikap yang terpuji yang harus dimiliki oleh seseorang ataupun siswa. Menurut Djuwita (2017:98) “Sopan santun merupakan suatu tingkah laku yang amat populer dan nilai yang natural. Sopan santun yang dimaksud ialah suatu sikap atau tingkah laku individu yang menghormati serta ramah terhadap orang yang sedang berinteraksi dengannya.” Sopan santun merupakan suatu penghormatan terhadap orang lain baik itu melalui sikap, perbuatan, atau tingkah laku.

Menurut Suryani (2017:68) “Sopan santun adalah istilah bahasa Jawa yang dapat diartikan sebagai perilaku seseorang yang menjunjung tinggi nilai-nilai menghormati, menghargai, dan berakhlak mulia. Sopan santun dapat dianggap sebagai norma tidak tertulis yang mengatur bagaimana seharusnya kita bersikap atau berperilaku”. Sikap sopan santun haruslah dipelajari dan ditanamkan sejak dini kepada siswa agar mereka memiliki kepribadian yang baik. Untuk menanamkan sikap tersebut. Menurut Kurniasih dan Sani (2014:72) contoh indikator sopan dan santun adalah sebagai berikut:

1. Menghormati dan menghargai orang yang lebih tua,
2. Jangan berkata kotor, kasar dan takabur,
3. Jangan meludah di sembarang tempat,
4. Jangan menyela pembicaraan pada waktu yang tidak tepat,
5. Sering mengucapkan terima kasih setelah menerima bantuan orang lain,
6. Budayakan bersikap 3s (salam, senyum, sapa),

7. Selalu meminta izin ketika akan memasuki ruangan orang lain atau menggunakan barang orang lain, memperlakukan orang lain sebagaimana diri sendiri ingin diperlakukan.

Orang tua sebagai seorang pendidik dalam keluarga sangat penting karena anak memiliki waktu yang lebih lama berada di rumah daripada di sekolah. Orang tua adalah orang yang bertanggung jawab dalam pendidikan anaknya dan orang tua lah yang menentukan masa depan anaknya. Keluarga (orang tua) dan lingkungan adalah jalur pendidikan formal (UU No. 20,2003:1). Dalam lingkungan keluarga, orang tua lah yang menjadi pendidikan pertama dan utama bagi seorang anak. Anak mulai mengalami proses sosialisasi awal, serta mengenal dunia sekitarnya dan juga pola pergaulan hidup yang berlaku dalam kehidupan sehari-hari.

Orang tua adalah subjek utama yang bertanggung jawab dalam keluarganya harus benar benar memperhatikan keadaan dan perkembangannya. Terutama perkembangan anak agar anak dapat

berkembang sesuai dengan syariat Islam yaitu dengan mengacu pada AL Quran dan hadist.

Berikut ini peran orang tua dalam keluarga menurut Widayati( 2018: 28-29) yaitu sebagai berikut:

1. Peran sebagai pendidik. Orang tua perlu menanamkan kepada anaknya arti penting pendidikan dan ilmu pengetahuan yang mereka dapatkan dari sekolah
2. Peran sebagai pendorong. Anak membutuhkan dorongan dari orang tua untuk menumbuhkan keberanian dan rasa percaya diri dalam menghadapi masalah.
3. Peran sebagai panutan, orang tua memberikan contoh dan teladan bagi anak baik dalam berkata jujur maupun dalam menjalankan kehidupan sehari hari
4. Peran sebagai teman dalam menghadapi anak yang sedang mengalami masa peralihan
5. Peran sebagai pengawas, kewajiban orang tua adalah mengawasi sikap dan perilaku anak agar terjauh dari perilaku yang tidak baik terutama dari

pengaruh lingkungan baik lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat

6. Peran sebagai konselor, orang tua memberikan gambaran atau pertimbangan nilai positif dan negatif terhadap anaknya

Orang tua dalam keluarga memiliki peranan strategis dalam membentuk anak yang baik dan jauh dari keburukan (Abdullah Safarina :2015:138). Orang tua memiliki peran membimbing dan menyembuhkan kemandirian anaknya. Orang Tua juga sebagai penanggung jawab terhadap keselamatan dan kebahagiaan anaknya, dapat mendidik anak dengan metode apapun ke arah yang sesuai dengan nilai agama(Ihsan Dacholfany: uswatun Hasanah ,2018:147).

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan peran orang tua dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak usia sekolah dasar di kelurahan ATTS Kota Bukittinggi. Hal ini menarik untuk dianalisis karena dari observasi awal yang peneliti lakukan terlihat bahwa banyak orang tua yang kurang memahami akan perannya sebagai pendidik dan motivator terhadap anak,

sehingga terdapat anak usia sekolah yang tidak lagi menghargai atau menghormati kepada orang tua, guru, dan orang yang lebih tua. Misalnya, anak-anak berkata kasar, anak-anak tidak sopan kepada orang tua dan tidak patuh dan ketika dinasehati sudah berani menjawab bahkan membentak. sering berkata kasar. Hal tersebut terjadi karena kurangnya pemahaman orang tua tentang mendidik dan mengarahkan anak, kurangnya contoh teladan yang diberikan orang tua terhadap anak, dan juga kurangnya bimbingan dari orang tua sehingga anak tidak memiliki pedoman yang harus diikutinya

Kajian penelitian yang relevan memberikan gambaran tentang letak perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dan penelitian yang sudah dilakukan mahasiswa sebelumnya serta terdapat beberapa penelitian yang menjadi rujukan skripsi, antara lain :

Skripsi yang ditulis oleh Nur Cahyaningsih, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto Tahun 2017 dengan judul “Pendidikan Akhlak : Pembinaan Sikap Sopan Santun



Terhadap Guru di MTs Negeri Rakit Kecamatan Rakit Kabupaten Banjarnegara”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pembinaan sikap sopan siswa terhadap guru di MTs Negeri 1 Rakit, Kabupaten Banjarnegara. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembinaan sikap sopan santun siswa terhadap guru di MTs Negeri 1 Rakit meliputi sikap sopan santun dalam berbahasa, berperilaku serta berpakaian. Sikap sopan santun yang di bina guru yaitu : 1) Sikap sopan santun dalam berbahasa : ketika berbicara dengan guru harus menggunakan kata-kata yang sopan, lemah lembut, dan tidak menyinggung perasaan orang yang sedang diajak bicara. Dalam mengajarkan sikap sopan santun ini guru memberikan keteladanan terlebih dahulu. 2) Sopan santun dalam berperilaku : siswa harus berperilaku yang baik terhadap guru, apabila ada siswa yang bersikap kurang baik atau tidak sopan terhadap guru, guru memberikan nasehat. 3) Sopan santun dalam berpakaian : siswa harus berpakaian dengan syariat Islam.

## **B. Metode penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif . Teknik pengumpulan data melalui observasi dan wawancara terhadap 5 orang orang tua yang memiliki anak usia 6-12 tahun di kelurahan ATTS Kota bukittinggi . Data tersebut diolah dan dianalisa melalui reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

## **C. Hasil dan pembahasan**

Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelurahan ATTS Kota Bukittinggi yang dilakukan melalui metode wawancara dan observasi menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak usia sekolah yaitu sebagai seorang pendidik, sebagai seorang panutan, sebagai pengawas dan sebagai konselor. Dengan hal ini diharapkan anak-anak usia sekolah dasar di kelurahan ATTS memiliki sikap sopan santun yang baik

Dari hasil observasi dan wawancara dengan orang tua anak usia sekolah dasar dengan inisial RP mengatakan bahwa dalam menanamkan sikap sopan

santun anaknya yang dilakukan oleh orang tua ialah dengan memberikan contoh teladan kepada anak secara langsung, seperti ketika berbicara menggunakan kata-kata yang sopan, lemah lembut dan tidak menyinggung perasaan orang lain. Selanjutnya, wawancara dengan orang tua kedua yaitu ibu WN yang mengatakan bahwa dalam menamakan sikap sopan santun pada anak yaitu dengan memberikan nasehat pada anaknya apabila anak berkata kotor dan bersikap yang kurang baik kepada teman maupun orang lain. begitu juga halnya dengan orang tua ketiga yaitu ibu YS dengan memotivasi anak untuk tidak melakukan hal yang kurang baik seperti membentak ketika dinasehati dan tidak membentak ketika ditegur baik oleh orang tua maupun orang lain.

Wawancara dengan orang tua ML, orang tua mengawasi anaknya dalam bersikap dan bertindak jika anak bersikap yang tidak baik maka orang tua akan memberikan punishment kepada anaknya yaitu dengan memarahinya dan menasehati anak tersebut. Selanjutnya wawancara dengan orang tua kelima yaitu EL mengatakan dalam menanamkan sikap yang sopan

kepada anak, orang tua memberikan pembiasaan sikap sopan kepada anaknya dan orang tua memberikan gambaran atau pertimbangan nilai positif dan negatif terhadap anaknya

Menurut Darmayanti (2012: 104-107) terdapat beberapa cara untuk dapat mengajari anak menjadi lebih sopan Santun terhadap orang lain yaitu

1. Beri kesempatan pada anak untuk menceritakan masalahnya
2. Tidak memaksa anak Anda meminta maaf
3. Tunjukkan Empati pada anak
4. Berikan dorongan atau solidaritas
5. Ada banyak cara untuk meminta maaf
6. Beri toleransi waktu

Sedangkan menurut brown Levinsohn dalam Prayitno (2011: 32) ° kesantunan dalam bertutur atau biasa disebut dengan sopan Santun dapat dilakukan dengan delapan strategi yaitu

1. Gunakan ujaran tidak langsung
2. Gunakan ujaran berpagar

3. Tunjukkan dengan pesimisme
4. Minimalkan paksaan
5. Berikan penghormatan kepada mitra tutur
6. Mintalah maaf
7. Pakailah bentuk Impersonal
8. Ujarkan tindak tutur melalui ketentuan yang bersifat umum.

Menurut teori Bron Levinson tersebut adalah sebuah tuturan yang dikemukakan semakin tidak langsung, semakin berpagar, semakin menunjukkan pesimisme, semakin atau kecenderungan minta maaf kepada mitra tutur dan seterusnya maka tuturan tersebut semakin Santun.

Peran orang tua dalam mendidik anaknya orang tua dapat melakukan hal hal sebagai berikut:Orang tua memberikan contoh contoh penerapan perilaku sopan Santun di depan anaknya. Contoh merupakan alat pendidikan yang sekaligus dapat memberikan pengetahuan kepada anak tentang makna dan implementasi dari sikap sopan Santun ini sendiri contoh penerapan dan sarana yang paling ampuh dalam

menanamkan sikap sopan Santun pada anak dengan contoh anak dapat secara langsung melihat model . Orang tua dapat menanamkan makna dari sikap sopan Santun ini akan lebih mudah

Menanamkan sikap sopan Santun melalui pembiasaan. Anak dibiasakan bersikap sopan dalam kehidupan sehari hari baik dalam Bergaul dalam satu keluarga maupun dengan lingkungan. Pembiasaan merupakan metode yang paling tepat dalam pelaksanaan proses pendidikan berkarakter. Pelaksanaan pembahasan ini tentu dilakukan melalui proses panjang yang harus dimonitor, dibimbing dan dinilai oleh orang tua

Menanamkan sikap sopan Santun sejak anak masih kecil, anak yang sejak kecil dibiasakan bersikap sopan akan berkembang menjadi anak yang berperilaku sopan Santun dalam bergaul dengan siapa saja dan selalu dapat menempatkan dirinya dalam berlaku di rumah dan di sekolah hal ini membuat anak agar dapat berperilaku sopan dimanapun dia berada

Perilaku sopan santun mencerminkan perilaku diri sendiri, karena sopan memiliki arti hormat, takzim dan tertib menurut adat. Maka dari itu wajib kita lakukan setiap bertemu orang lain sebagai wujud kita adalah menghargai orang lain. Orang yang tidak sopan seringkali dijauhi orang lain. Kita sesama manusia mempunyai keinginan untuk diharuskan tua nanti.

#### **D. Penutup**

Hasil penelitian yang telah dilakukan di kelurahan ATTS Kota Bukittinggi yang dilakukan melalui metode wawancara dan observasi menunjukkan bahwa peran orang tua dalam menanamkan sikap sopan santun pada anak usia sekolah yaitu sebagai seorang pendidik, sebagai seorang panutan, sebagai pengawas dan sebagai konselor. Dengan hal ini diharapkan anak-anak usia sekolah dasar di kelurahan ATTS memiliki sikap sopan santun yang baik

#### **Daftar Kepustakaan**

Hartono. 2007. *Sopan Santun Dalam Pergaulan* .  
Bandung : CV.Armico

- Rusyan. Tabrani A .2013. *Membangun Disiplin Karakter Anak Bangsa*. Jakarta: PT Pustaka Dinamika
- Supriyanti. 2008. Sopan santun dalam pergaulan sehari hari. Semarang : Ghyyas putra
- Taryati dkk. 1995. *Pembinaan Budaya Dalam Lingkungan Keluarga Daerah Istimewa Yogyakarta* .Peny Salamun Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Sejarah Dan Nilai Tradisional Proyek Pengkajian dan Pembinaan Bufaya
- Kartono, Kartini. (1989). Psikologi Abnormal dan Abnormalitas Seksual.Bandung: PT. Mandar Maju
- Kurniasih,Sani.2014” Strategi-Strategi Pembelajaran” Alfabeta:Bandung:64
- Suryani dan Agung ( dalam Nunuk Suryani, 2018). Media Pembeljaarann Inovatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya



Rakhmat, Jalaluddin. (2012). *Psikoogi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Prayitno. 2011. *Panduan Kegiatan Pengawasan Bimbingan dan Konseling di Sekolah*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Mustari, Mohammad. 2014. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tabrani Rusyan, dkk, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Karya)

Nur Cahyaningsih, “Pendidikan Akhlak : Pembinaan Sikap Sopan Santun Terhadap Guru di MTs Negeri 1 Rakit Kecamatan Rakit Kabupaten Banjarnegara”, Skripsi, Purwokerto: Fakultas Tarbiyah, 2017.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**ANNISA RIZKY  
AGUSTIN**

**2618035**



**CARA ORANG TUA DALAM MEMBENTUK  
KARAKTER SOSIAL ANAK USIA DINI DI  
JORONG BOTUANG NAGARI KURAI ,  
KABUPATEN 50 KOTA**

**Annisa Rizky Agustin<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

**Abstrak**

Pada observasi awal penelitian ini ditemukan permasalahan yaitu banyak orang tua yang kurang memahami cara membentuk karakter anak, sehingga anak usia dini tidak pandai bersosialisasi, sering berbicara kasar dan berbahasa tidak sesuai dengan umurnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara orang tua dalam membentuk karakter sosial pada anak usia dini di Jorong Botuang, Nagari Kurai, Kabupaten 50 Kota.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dan data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Informan penelitian terdiri dari 5 orang orang tua yang memiliki anak usia dini yang berusia 1 sampai 6 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa orang tua dalam membentuk karakter sosial anak usia dini dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada anak

melalui pemberian contoh perilaku, pembiasaan, membangun komunikasi yang baik dengan anak dan melalui pemberian *reward* dan *punishment*.

**Kata Kunci :** *OrangTua, Karakter Sosial, Anak Usia Dini*

## **A. Pendahuluan**

Orang tua mempunyai fungsi yang sangat penting, karena orang tua merupakan guru pertama bagi pendidikan anak dan orang tualah yang pertama membentuk karakter pada anak. Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak sebelum ia memasuki sekolah formal. Adapun setelah anak memasuki sekolah formal, tugas pendidik tersebut juga dipangku oleh tenaga pendidik di sekolah dan dibidang sosial juga akan dipengaruhi oleh lingkungan dan masyarakat. Namun, orang tua tetap memiliki tanggung jawan yang besar, terlebih dibidang afektif anak, oleh sebab itu dikatakan orang tua sebagai pendidik pertama bagi seorang anak.

Dalam Undang-Undang Nomor: 23 Tahun 2002 tentang: Perlindungan Anak Bab IV tentang kewajiban

dan tanggung jawab, khususnya bagian keempat mengenai kewajiban dan tanggung jawab keluarga dan orang tua, pada pasal Pasal 26 dijelaskan sebagai berikut: (1) Orang tua mempunyai kewajiban dan bertanggung jawab dalam: (a) mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi anak (b) mengawasi tumbuh kembang anak sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya; dan (c) mencegah agar tidak terjadi perkawinan pada usia anak-anak (pernikahan dini).

Dalam menelusuri kehidupan seorang anak tidak terlepas dari integrasi dan interaksi dengan sosialnya. Faktor intelektual dan emosional memiliki peran penting didalam proses interaksi dengan sosial tersebut. Proses ini adalah proses sosialisasi yang memungkinkan anak sebagai individu yang aktif bersosialisasi, hal ini disebut dengan karakter social pada anak. (Sunarto, 2002:126).

Karakter social merupakan semua aspek perilaku yang ditampilkan individu dengan kecenderungan tertentu dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan segala situasi yang terjadi. Penjelasan ini memberikan pandangan bahwa setiap individu memiliki cara yang

khas seperti sikap, bakat, adat istiadat, kecakapan, kebiasaan, dan tingkah laku yang sama setiap hari. Karakter secara sosiologis terbentuk dari proses sosialisasi dimana seorang individu mendapatkan pembentukan sikap dan perilaku yang sesuai dengan perilaku kelompoknya. Proses tersebut dimulai sejak seseorang lahir sampai menjelang akhir hayatnya.

Cara orang tua untuk membentuk karakter pada anak dapat dilakukan dengan kepedulian, pembinaan dan dengan cara mendidik sejak dini dan mendampingi. Orang tua atau struktur terkecil dalam masyarakat ini menjadi kunci awal dalam pembentukan nilai karakter sosial anak. Orang tua sangat berperan dalam perkembangan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat di bawah ini yaitu: “Peran orang tua sangat besar dalam mendidik, membina dan membesarkannya hingga menjadi dewasa”. (Dindin Jamaludin, 2013:135).

Masa pertumbuhan merupakan masa yang menentukan pembentukan karakter seseorang, dimana pada masa ini orang tua memiliki peran yang sangat penting. Oleh sebab itu anak yang sering mendapatkan

nasehat, mengamati perilaku-perilaku baik, dibesarkan dengan kasih sayang yang cukup, akan menyebabkan terbentuknya karakter sosial yang baik pada sang anak sampai ia dewasa kelak.

Definisi anak usia dini menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia merupakan individu yang berada pada usia antara 0-6 tahun. Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nasional No. 20/2003 ayat 1, menjelaskan bahwasannya yang termasuk anak usia dini ialah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Fadlillah mendefinisikan anak usia dini sebagai sekelompok individu yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang sifatnya unik. (Fadlillah,2014:19)

Pada masa usia dini, individu mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat kongkrit, bahkan disebut sebagai lompatan perkembangan. Kelompok anak usia dini atau taman kanak-kanak awal merupakan pra sekolah yang berada pada rentang usia antara 2 hingga 6 tahun. Anak usia dini ialah individu yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun yang sedang mengalami perkembangan dan

pertumbuhan yang sangat pesat (Bachruddin Musthafa, 2002:35).

Jorong Botuang merupakan daerah yang lumayan jauh dari pusat perkotaan. Pendidikan orang tua dahulu disini sangat rendah, ada yang lulusan SD, SMP bahkan ada orang tua yang tidak sekolah. Banyak orang tua yang kurang memahami akan tugasnya sebagai pendidik di rumah, mereka hanya mencukupi kebutuhan biologis anak padahal pembentukan karakter baik atau buruknya anak berawal pada didikan orang tua di rumah. Anak-anak mudah terpengaruh dengan pergaulan yang terjadi diluar, itu semua juga terjadi karena orang tua tidak membentuk karakter yang baik dalam diri anak sejak dini sehingga anak sudah memiliki pondasi yang kuat dan tidak mudah terpengaruh oleh lingkungan diluar.

Fenomena yang penulis lihat bahwa di Jorong Botuang orang tua kurang memahami cara dalam mendidik dan membentuk karakter anak, sehingga terdapat anak usia dini yang tidak pandai dalam bersosialisasi dan juga berbicara kasar dan berbahasa tidak sesuai dengan umurnya. Hal tersebut sangatlah



berpengaruh terhadap perkembangan karakter seorang anak.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Data diambil melalui metode observasi dan wawancara. Informan penelitian adalah 5 orang warga yang memiliki anak usia dini yaitu dengan rentang usia 1 sampai 6 tahun

Untuk mengolah dan menginterpretasikan data dilakukan dengan tiga langkah, yaitu: reduksi, display data dan penarikan kesimpulan.

## **C. Hasil Penelitian**

Cara orang tua dalam membentuk karakter sosial anak usia dini di Jorong Botuang dilakukan dengan berbagai cara yaitu dengan menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada anak, melalui pemberian contoh perilaku, melalui pembiasaan, membangun komunikasi yang baik dengan anak dan melalui pemberian *reward* dan *punishment*. Dengan cara ini

diharapkan anak-anak usia dini di Jorong Botuang, memiliki karakter sosial yang baik.

### **Menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada anak**

Peneliti melakukan observasi kepada beberapa orang tua dan terlihat bahwa orang tua di Jorong Botuang sudah menerapkan penanaman nilai-nilai karakter kepada anak usia dini yang terlihat pada saat orang tua melibatkan anaknya dalam memberikan makanan kepada tetangga ketika selesai memasak. Dengan begitu, akan ada kesadaran pada diri anak untuk saling berbagi dengan sesama.

Untuk memperkuat data peneliti juga melakukan wawancara dengan ibu Yanti Febriani dan diperoleh informasi bahwa menurutnya, menanamkan nilai karakter sosial pada anak perlu dilakukan sejak anak berusia dini sehingga akan tertanam sebagai karakter dalam diri anak tersebut. Ia mengatakan bahwa telah mengajarkan sifat untuk saling bertegur sapa, membantu orang lain dan bersikap sopan terhadap orang lain. Selain itu, Ibu Yanti Febriani mengatakan bahwa ia mengajarkan

kepada anaknya untuk berlaku jujur dan tidak berbohong, misalnya ketika ia anaknya membawa makanan pulang kerumah ia menanyakan apakah makanan itu punya orang lain atau diberikan orang lain kepadanya (Wawancara dengan Yanti Febriani di Jorong Botuang, Tanggal 27 Juni 2021).

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan, terlihat bahwa orang tua di Jorong Botuang, sudah menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada anak.

### **Melalui pemberian contoh perilaku**

Berkaitan dengan cara orang tua dalam membentuk karakter sosial di Jorong Botuang, peneliti melakukan observasi kepada orang tua dan diketahui bahwa orang tua sudah memberikan contoh perilaku kepada anaknya seperti bertegur sapa ketika bertemu orang lain, dan berbicara dengan nada yang sopan.

Untuk memperkuat data, peneliti juga melakukan wawancara dengan Ibu Dika Susanti yang mengatakan memberikan contoh perilaku yang

baik kepada anak seperti bertutur kata yang sopan terhadap yang lebih tua sudah diajarkan dan selalu diterapkan dalam keluarga. Ibu Dika Susanti juga mengatakan bahwa peran orang tua sangat berpengaruh terhadap pembentukan karakter sosial anak, anak harus dididik dengan cara yang baik, memberikan contoh yang baik kepada anak seperti harus jujur, sopan santun, berbicara sopan kepada orang yang lebih tua dan ia mengatakan bahwa ia menegur anaknya setiap kali berbicara kurang sopan kepada orang tua. (Wawancara dengan Dika Susanti di Jorong Botuang, Tanggal 30 Juni 2021)

Dari hasil observasi dan wawancara di atas terlihat bahwa orang tua sudah memberikan contoh perilaku dan pembiasaan kepada anaknya. Membentuk karakter sosial anak usia 1-6 tahun memang sangat bagus melalui contoh perilaku, dan itu sudah diajarkan seperti bertutur kata sopan dan menjaga sikap. Karena menurut orang tua di Jorong Botuang, anak usia 1-6 tahun masih sangat polos dan mudah di bentuk ataupun di arahkan.

Dengan demikian cara orang tua dalam membentuk karakter pada sosial anak usia dini dapat dilakukan dengan cara pemberian contoh perilaku. Hal ini disebabkan karena orang tua di Jorong Botuang yang memiliki anak usia dini menyadari bahwa pemberian contoh perilaku sangat berpengaruh pada karakter sosial anak. Selain itu orang tua di Jorong Botuang, juga mencontohkannya supaya menjadi kebiasaan bagi anak mereka.

### **Melalui Pembiasaan**

Berkaitan dengan cara orang tua dalam membentuk karakter sosial anak usia dini seperti pembiasaan terhadap hal-baik seperti disiplin, menghargai orang lain dan peduli terhadap sesama, peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Rina Suryati yang mengatakan sudah melakukan pembiasaan kepada anaknya untuk berlaku sopan kepada orang lain, ia juga mengajarkan anaknya untuk terbiasa berbagi dengan temannya seperti berbagi makanan dan juga saling bergantian memakai

mainan saat bermain. (Wawancara dengan Rina Suryati di Jorong Botuang, Tanggal 30 Juni 2021).

Dari data diatas diketahui bahwa orang tua di Jorong Botuang telah menerapkan pembiasaan kepada anak-anak mereka untuk saling berbagi dan berlaku sopan terhadap orang lain. Pembiasaan ini lebih ditekankan pada anak dan ini menjadi salah satu bentuk kebiasaan yang nantinya akan melekat dan menjadi karakter untuk anak.

### **Membangun komunikasi yang baik dengan anak**

Berkaitan dengan cara orang tua dalam membentuk karakter sosial pada anak, maka peneliti melakukan wawancara kepada Ibu Cici Julianti yang mengatakan ia berusaha menjadi yang terbaik untuk anaknya, berusaha menjadi teman sekaligus ibu, berusaha memahami kesulitan- kesulitan yang anak alami dengan cara mengajak berbicara, misalnya ketika anak memiliki masalah dengan teman sebayanya maka ia sebagai orang tua memberikan nasehat untuk meminta maaf atau memafkan dengan tujuan anak tidak memiliki perasaan

memendam amarah. Ia menambahkan bahwa ia selalu berusaha ada untuk anaknya dan melakukan obrolan malam hari sebelum tidur, untuk mengetahui apa saja kegiatan hari ini, apa yang dirasakan anak pada hari ini. ia selalu berusaha mendengarkan apa yang dikatakan anak mengenai apa yang dirasakannya. (Wawancara dengan Cici Julianti di Jorong Botuang, Tanggal 27 Juni 2021)

Berdasarkan wawancara di atas dapat diketahui bahwa komunikasi antara orang tua dan anak sudah berjalan dengan baik. Dan orang tua sudah dapat memilih kata dalam berdialog atau memberikan nasihatnya, karena setiap kata yang keluar dari apa yang ucapkan orang tua kepada anak akan cepat di tangkap dan melekat pada ingatan anak tersebut.

Di Jorong Botuang membentuk karakter anak dengan membangun komunikasi yang baik antara anak dan orang tuanya dengan mendengarkan keluhan kesahnya, dan bertukar pikiran dengan anak, sudah berjalan dengan baik. Hal ini juga sangat membantu dalam pembentukan karakter sosial pada anak.

Orang tua hendaklah selalu meluangkan waktu untuk berdialog dengan anak, agar tercipta komunikasi yang baik antara orang tua dan anak. Diharapkan anak memiliki hati yang baik yang sesuai dengan ajaran agama dan norma yang berlaku.

### **Melalui Pemberian *Reward and Punishment***

Untuk mendapatkan data mengenai cara orang tua dalam membentuk karakter sosial pada anak usia dini di Jorong Botuang peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Mira Septia mengenai pemberian *reward* dan *punishment* ini, diperoleh informasi bahwa ia memberikan *reward* berupa pujian ketika setiap kali anak melakukan perbuatan baik seperti berbagi makanan kepada teman, bergantian menggunakan mainan dengan teman, dan sebagainya. (Wawancara dengan Mira Septia di Jorong Botuang, Tanggal 27Juni 2021)

Berdasarkan data wawancara diatas dapat diketahui bahwa orang tua di Jorong Botuang sudah menerapkan *reward* dan *punishment* dalam membentuk karakter sosial anak.



## **D. Pembahasan**

### **Menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada anak**

Orang tua sangat berperan penting dalam menanamkan karakter sosial anak-anaknya. Orang tua hendaknya mendidik sejak dini untuk bersikap jujur, saling menghormati, sopan santu, baik hati, ramah, dan menaati peraturan. Hal ini bertujuan untuk memberikan bekal karakter sosial anak pada perkembangan selanjutnya. Dalam menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada anak, yang dilakukannya adalah dengan cara mendidik anak dengan memberi pengetahuan/wawasan bawasanya ada beberapa hukuman dunia dan akhirat kepada anak seperti, jika berkata berbohong itu dosa, masuk neraka dan akan dijauhi teman. Dengan begitu orang tua berusaha mengajarkan kepada anak kejujuran, saling menghormati, sopan santu, baik hati, ramah,

dan menaati peraturan.

### **Melalui pemberian contoh perilaku**

Keteladanan menjadi suatu hal yang sangat penting bagi orang tua untuk diperlihatkan pada anak. Dalam pembentukan karakter sosial seseorang, persoalannya adalah bagaimana orang tua menjadi sosok yang bisa memberikan keteladanan, karena untuk bisa diteladani dibutuhkan upaya-upaya agar memenuhi standar kelayakan tertentu, sehingga ia memang patut untuk dicontoh oleh anaknya.

Orang tua berusaha menjaga sikap dan cara berbicara di depan anak karena anak akan meniru apa yang didengar dan dilihat dari orang tuanya. Orang tua juga harus bisa bijak dalam mengambil sikap ketika anak tidak berbicara sopan harus bisa menasehatinya. Dalam rangka membentuk karakter sosial pada anak, sangat perlu contoh-contoh perilaku yang ditampilkan untuk tumbuh dan berkembangnya karakter sosial anak. Oleh karena itu orang hendaknya terus menerus mencontohkan dalam

kehidupan sehari-hari agar anak dapat meniru yang baik-baik dari kedua orang tuanya masing-masing.

### **Melalui Pembiasaan**

Pembiasaan dilakukan agar anak terbiasa dengan kebaikan yang dilakukannya. Kebiasaan yang baik hendaknya didukung oleh orang tua supaya anak senantiasa melakukannya dan sebaliknya orang tua hendaknya juga menghentikan perilaku yang tidak baik pada anak agar tidak menjadi kebiasaan bagi anak tersebut. Membiasakan anak untuk menerapkan kejujuran, saling menghormati, sopan santun, baik hati, ramah, dan menaati peraturan supaya anak memiliki karakter yang baik. sebagai gejala budaya maupun gejala sosial akan membentuk karakter anak menjadi lebih baik.

### **Membangun komunikasi yang baik dengan anak**

Komunikasi yang baik antara orang tua dan anak menjadi salah satu metode dalam membentuk karakter sosial anak. Membangun komunikasi dalam

kehidupan sehari-hari merupakan salah satu hal yang sangat penting untuk mewujudkan karakter sosial yang baik pada anak, karena komunikasi adalah kunci utama untuk berinteraksi antara orang tua dan anak. Komunikasi tidak semata-mata mengenai interaksi dengan menggunakan bahasa lisan saja, akan tetapi komunikasi juga bisa dilakukan dengan menggunakan bahasa tulis dan bahasa isyarat atau gerak tubuh atau disebut dengan komunikasi non verbal.

Melalui komunikasi yang baik, anak akan merasa didengarkan dan dipahami sehingga dapat menumbuhkan penilaian yang positif dan penghargaan terhadap diri anak tersebut. Hal ini juga dapat menumbuhkan kepercayaan dalam diri anak. Sebaliknya komunikasi yang tidak berjalan baik antara orang tua dan anak akan menimbulkan perasaan rendah diri pada anak.

Membangun komunikasi yang baik dengan anak memang sangat diperlukan dalam pembentukan karakter sosial anak. Melakukan dialog timbal balik dan memberikan nasehat-nasehat ketika

mendengarkan keluh kesah yang di alami anak sangat efektif untuk membentuk karater sosial anak. misalnya ketika bermain anak tidak suka dengan sifat temannya, dan ada berkelahi dengan temannya maka orang tua memberikan pemahaman untuk saling meminta maaf. Dengan hal tersebut bertujuan anak dan kedua orang tua bisa saling memahami guna untuk membentuk karakter anak yang baik.

### **Melalui Pemberian *Reward and punishment***

*Reward* merupakan suatu penghargaan dengan harapan akan terulangi lagi perbuatan baik yang dilakukan. *Punishment* dimaksudkan agar mengurangi terjadinya lagi perilaku yang tidak diinginkan dimasa depan. Ada dua macam hukuman, positif dan negative. Hukuman yang bersifat positif diberikan dengan cara yang menyenangkan dan memungkinkan hal yang diinginkan tidak terjadi lagi. Hukuman negative dikenal sebagai penghapusan, yang meliputi pengurangan intensitas perilaku dengan

menghilangkan stimulus yang menyenangkan jika perilaku terjadi.

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa hukuman yang positif itu dilakukan dengan cara memberikan stimulus yang menyenangkan yang dimaksudkan agar anak dapat berfikir jika melakukan kesalahan yang sama berarti akan mendapat perlakuan yang baik dan ia sukai, sehingga anak dapat belajar berfikir dan akan melakukan hal yang baik (tidak akan membuat kesalahan). Sedangkan hukuman yang negatif itu dilakukan dengan cara menghilangkan stimulus yang menyenangkan maksudnya bahwa hal yang menyenangkan yang anak inginkan atau perlakuan orang tua yang baik, ramah, penyayang tidak dilakukan orangtua tetapi orang tua melakukan yang tidak menyenangkan atau yang tidak seharusnya dilakukan oleh orang tua.

Pemberian hukuman didasari dengan tujuan untuk dan membina dan memperbaiki perilaku akhlak anak agar tidak terjadi lagi di masa yang akan datang. Hukuman merupakan suatu tindakan yang

diberikan oleh orang tua kepada anaknya secara sadar dan sengaja, sehingga menimbulkan kesadaran bagi anak yang mengakibatkan anak akan timbul kesadaran atas perbuatannya. Hukuman diberikan kepada mereka dengan tujuan untuk memperbaiki dan membina perilaku akhlak anak.

*Reward* dan *punishment* memiliki beberapa bentuk, *reward* berupa barang/ materi, pujian, acungan jempol, tepuk tangan, benda-benda yang membuat anak semangat dan lain sebagainya. Adapun bentuk dari *punishment* adalah : *timeout*, mengurangi perhatian terhadap anak tersebut, memperingati dengan memberi nasehat kepada anak tersebut.

## **Kesimpulan**

Cara orang tua membentuk karakter sosial di Jorong Botuang berdasarkan penelitian yang dilakukan adalah dengan cara sebagai berikut: pertama menanamkan nilai-nilai karakter sosial pada anak. Kedua dengan pemberian contoh perilaku. Ketiga menerapkan pembiasaan kepada anak-anak mereka. Keempat

membangun komunikasi yang baik dengan anak dan yang terakhir melalui pemberian *reward* and *punishment*.

### **Daftar Kepustakaan**

Barnawi, & M.Arifin. (2012). *Strategi & Kebijakan Pemeliharaan Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media

Depertemen pendidikan dan kebudayaan. (2003). *Kamus besar bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai pustaka

Fadillah,M.(2014). *Desain Pembelajaran PAUD*. Rosdakarya. Bandung

Gunarsa, Singgih D. (2000). *Psikologi Praktik Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: Gunung Mulia

Sunarto& B. Agung Hartono. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Cet. II. Jakarta: Rineka Cipta

Rahim, Arhjayati. (2013). Peranan Orang Tua Terhadap Pendidikan Karakter Remaja Putri Menurut Islam. *Al-Ulum* 13. 01

Zubaedi. (2011). *Desain Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kencana





**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**DENDRA OLDI ALSA**

**2618028**



# **Konseling Individual Dalam Mengurangi Kecanduan Bermain Game Online Remaja Lambah Sianok Kecamatan Ampek Koto Kabupaten Agam.**

**Dendra Oldi Alsia<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

## **Abstrak**

Pada saat ini banyak para remaja yang mengalami kecanduan bermain game online, salah satunya bermain game online melalui computer, dimana pada kesempatan ini, penulis menemukan salah satu fenomena kecanduan bermain game online yang terdapat di daerah kenagarian lambah sianok kecamatan ampek koto kabupaten Agam. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implikasi pelayanan konseling individual dalam mengurangi kecanduan bermain game online remaja lambah sianok, kecamatan ampek koto, Kabupaten Agam. Jenis Penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode Deskriptif, tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan kegiatan Observasi , wawancara, serta pemberian penilaian segera dan penilaian jangka pendek dalam layanan konseling individual, informan dalam penelitian ini yaitu 5 orang remaja yang berstatus 3 siswa SMP, dan 2 Siswa SMA dengan usia 14-17 tahun. Analisis data yang diguakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara reduksi data,

display data, dan gambaran kesimpulan. Hasil yang diperoleh melalui kegiatan observasi di sebuah warnet di daerah lambah sianok mendapatkan 3 siswa SMP, dan 2 Siswa SMA dengan usia 14-17 tahun, mengalami kecanduan bermain game online. Dan juga dilakukan kegiatan wawancara, dengan mendapatkan hasil yaitu dimana 5 remaja lambah sianok yang mengalami kecanduan bermain game online tersebut mendapatkan pengaruh pada aspek kesehatan, aspek akademik, aspek social, aspek keuangan. Pada layanan konseling individual, terdapat pada penilaian segera(Laiseg), mendapatkan hasil bahwasanya 5 orang remaja yang mengalami kecanduan bermain game online tersebut, merasa bermain game online dapat menghilangkan stress dan banyak menghabiskan uang, serta berkomitmen untuk berusaha mengurangi kecanduan bermain game online. Pada penilaian jangka pendek (Laijapen), mendapatkan hasil bahwasanya 5 orang remaja yang mengalami kecanduan bermain game online sudah mengurangi bermain game online di warnet dan lebih banyak berolahraga dengan teman teman seperti bermain futsal, dan badminton.

**Kata Kunci** : *Kecanduan Bermain Game online, Konseling Individual.*

## **A. Pendahuluan**

Menurut Adams dan Rollings (dalam pratama, 2017 : 9) game online adalah permainan yang dapat diakses oleh

banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh jaringan internet.

*Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams,2013), dimana segala rasa penat dan *stress* dapat dikurangi dengan bermain game, namun yang terjadi saat ini *game online* banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan *game online* (Hussain & Griffiths, 2009).

**Aspek kesehatan.** Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja terganggu. diantaranya memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Mannikko, et. al., 2015.).

**Aspek psikologis.** Pada aspek psikologi banyak dari remaja yang mengalami gangguan psikologis seperti mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor, dan biasanya itu terjadi ketika remaja yang kecanduan bermain *game online* kalah dalam permainan atau menimbulkan suatu kerugian dalam permainan tersebut, dan Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan

mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Funham, 2000).

**Aspek akademik.** Pada aspek akademik banyak dari remaja yang terkena dampak dari kecanduan bermain *game online* seperti nilai belajar rendah, daya minta belajar menurun dan bahkan prestasi akademik rendah.

(Ghuman & Griffiths, 2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan social, kehilangan control waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi social, finansial, kesehatan dan fungsi kehidupan lain yang penting.

Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan *game online* dapat membuat performa akademiknya menurun (Lee yu & Lin, 2007 ). Banyak dari remaja kurang memanfaatkan waktu luang yang efektif dan Waktu luang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran di sekolah,berolahraga, dll. Justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan permainan dalam *game online*. Daya tingkat konsentrasi remaja pada umumnya banyak

terganggu karena kecanduan dalam bermain *game online* yaitu dengan menghabiskan waktunya bermain *game online* secara terus menerus sehingga kemampuan dalam menangkap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal. Dan umumnya remaja banyak merasa malas sekolah dan tidak fokus saat kegiatan belajar mengajar di mulai.

**Aspek Sosial.** Beberapa Remaja merasa menemukan aktualisasi dirinya ketika bermain *game online* melalui ketertarikan emosional dan ketertarikan Hobi bermain *game online* yang sama, dalam hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012). Meskipun ditemukan bahwa terjadi peningkatan sosialisasi secara online namun disaat yang sama juga ditemukan penurunan sosialisasi di kehidupan nyata, karena banyak dari remaja yang ditemukan bahwasanya, mereka lebih suka bersosialisasi lewat media online dari pada secara offline. (Williams, 2006; Symth, 2007; Hussain & Griffiths, 2009). Remaja yang terbiasa hidup di dunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap anti social, tidak

memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan bermain *game online*.

**Aspek Keuangan.** Pada Aspek keuangan banyak remaja yang mengalami kehabisan uang, karena terlalu sering dan kecanduan Bermain *game online*, dan terkadang membutuhkan biaya untuk membeli voucher yang sedang trending dalam game tersebut .dan terkadang karena sangat kecanduan bermain *game online* Banyak dikalangan remaja terkadang mencuri duit orang tuanya untuk bermain *game online*, hal ini sesuai dengan penelitian (Chen, 2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%), dan penipuan (20,2%). Penelitian ini juga menemukan bahwa usia pelaku kejahatan bermain *game online* adalah remaja usia sekolah.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan dalam kecanduan bermain *game online* dari pada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Kecanduan

bermain *game online* dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja. Sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan bermain *game online*. Masa remaja juga lekat dengan stereotype periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut beresiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan bermain *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015), penurunan prestasi akademik, relasi social dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012).

Menurut (Tohirin, 2014), **konseling** merupakan bagian dan merupakan tehnik dari kegiatan bimbingan, dalam kegiatan bimbingan konseling merupakan inti dalam bimbingan. Konseling merupakan pemberian nasihat, anjuran, pembicaraan dengan bertukar pikiran.

Kesimpulan yang diambil dari pengertian Bimbingan dan konseling sendiri bertujuan memberikan bantuan kepada individu/remaja secara tatap muka dalam bentuk pengarahan dan nasihat kepada individu/remaja untuk menyelesaikan masalah kecanduan bermain *game online*



atau mencapai tujuan tertentu yang dilakukan secara sengaja dan berkelanjutan. Dengan adanya pelayanan bimbingan konseling ini juga dapat membantu para remaja untuk mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online*. Yang sangat berpengaruh terhadap tugas perkembangannya. Dalam melakukan pelayanan bimbingan dan konseling peneliti menggunakan Strategi **Konseling Individual** yang merupakan suatu layanan konseling yang di selenggarakan oleh seorang konselor terhadap konseli dalam rangka pengentasan suatu masalah pribadi konseli, Dalam suasana tatap muka, yang dilaksanakan dengan interaksi langsung antara konseli dan konselor membahas berbagai masalah yang di alami konseli.(Prayitno, 2004 : 1)

Dalam melakukan proses layanan konseling individual peneliti menggunakan **kegiatan penilaian segera, penilaian jangka pendek** dan **pendekatan behavioral** dengan tujuan pembentukan perubahan tingkah laku yang sedang terjadi pada diri remaja yaitu kecanduan bermain *game online* dan ini merupakan sebuah langkah dalam mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online* remaja Lambah Sianok, **Pendekatan Behavioral** adalah

pendekatan yang menekankan pada dimensi kognitif individu dan menawarkan berbagai metode berorientasi pada tindakan untuk membantu mengambil langkah yang jelas dalam mengubah tingkah laku (Komalasari, 2011).

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui kegiatan observasi, wawancara, penilaian segera, penilaian jangka pendek dalam layanan konseling individual kepada responden, dengan informan pada penelitian ini melibatkan 5 orang remaja yang mengalami kecanduan bermain game online, yang bertujuan untuk mengkaji dan memberikan gambaran terhadap implikasi konseling individual dalam mengurangi kecanduan bermain *game online* remaja Lambah Sianok Kecamatan Ampek Koto Kabupaten Agam. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara reduksi data, display data, dan gambaran kesimpulan.

## **C. Hasil Penelitian**

Berdasarkan Hasil Observasi lapangan dan kegiatan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di sebuah

warnet di Nagari Lambah Sianok Kecamatan Ampek Koto Kabupaten Agam, Khususnya tempat Remaja yang sering bermain *game online* ditemukan data bahwasanya terdapat 5 kalangan remaja diantaranya 3 siswa sekolah SMP dan 2 Siswa sekolah SMA, yang mengalami kecanduan bermain *game online* yang berdampak pada **Aspek kesehatan.** Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja Lambah Sianok terganggu. diantaranya mudah lelah dan sering sakit, Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja Lambah Sianok terganggu. diantaranya memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan. **Aspek psikologis.** Pada aspek psikologi banyak dari remaja Lambah Sianok yang sering mudah marah, emosional, dan mudah mnegucapkan kata- kata kotor, apabila kalah dalam permainan atau menimbulkan suatu kerugian dalam permainan tersebut. **Aspek akademik.** Pada aspek akademik banyak dari remaja Lambah Sianok yang terkena dampak dari kecanduan bermain *game online* seperti nilai belajar tidak memuaskan dan motivasi belajar menurun.

**Aspek Sosial.** Beberapa Remaja Lambah Sianok mengalami kecanduan bermain game online ,sehingga remaja lambah sianok lebih sering berinteraksi dengan teman di game online dari pada dengan teman di lingkungan sehari-hari.

**Aspek Keuangan.** Pada Aspek keuangan banyak remaja Lambah Sianok yang mengalami kehabisan uang, karena terlalu sering dan kecanduan Bermain *game online*, dan terkadang membutuhkan biaya untuk membeli voucher terbaru yang sedang trending dalam game tersebut .dan terkadang karena sangat kecanduan bermain *game online*, remaja lambah sianok mengakui pernah mencuri duit orang tuanya untuk bermain *game online*.

Dan dampak yang umumnya dirasakan oleh 5 responden ini adalah pada aspek kesehatan, keuangan dan prestasi akademik( motivasi belajar yang rendah), pada aspek kesehatan 5 responden remaja ini mengalami gangguan sakit mata, dan daya tahan tubuh lemah Karena bermain lebih dari 2 jam sehari, pada aspek keuangan, remaja banyak mengalami kehabisan uang jajan, dan mengakui pernah mencuri duit orang tua sebanyak 1-2 kali, karena saking kecanduan bermain *game online*, dan juga 5

responden ini mengatakan bahwasanya mereka pernah menahan lapar karena kepentingan untuk dapat bermain *game online*. Pada aspek prestasi akademik(motivasi belajar), Responden merasa motivasi untuk belajar dan sekolah sangat rendah dan terkadang 5 responden ini cabut dari sekolah, atau tidak masuk sekolah, yang mengakibatkan banyak nilai prestasi belajar rendah dan absen kehadiran sering tidak masuk, serta mengakibatkan terjadinya tidak fokus dalam belajar dan malas sekolah.

**pelayanan Bimbingan dan konseling** dapat membantu mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online* yang tedapat pada diri remaja lambah sianok , yang umumnya berpengaruh terhadap motivasi belajar, aspek psikologis maupun aspek fisik yang terjadi dalam diri remaja lambah sianok . dan disini peneliti melakukan Pelayanan bimbingan dan konseling kepada remaja Lambah Sianok dengan menggunakan Strategi **layanan konseling individual** dengan strategi **pemberian penilaian segera** , **penilaian jangka pendek** , dan **Pemberian motivasi serta nasihat** dan Implikasi Konseling individual dalam mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online* kepada 5 responden

yaitu 3 Siswa SMP dan 2 Siswa SMA Dengan menggunakan pendekatan behavioral. Hasil dari penelitian dan pemberian layanan konseling individual , mendapatkan hasil bahwasanya remaja Lambah Sianok yang mengalami kecanduan *game online* tersebut mengalami masalah pada lingkungan , rasa jenuh , dan motivasi belajar yang rendah, yang pada umumnya berasal dari dalam diri dan lingkungan pertemanan, yang membuat 5 responden remaja ini mengalami ketertarikan lebih untuk bermain *game online* dan menimbulkan kecanduan dalam bermain *game online*, dan dari adanya dilakukan kegiatan pemberian penilaian segera dan penilaian jangka pendek dalam layanan konseling individual didapatkan hasil bahwasanya 5 remaja yang mengalami kecandua bermain game online merasa terbuka pikirannya untuk berusaha mengurangi kecanduan bermain *game online* , dan lebih banyak melakukan aktifitas fisik bermain dan berolahraga dengan teman sebaya , disebabkan karena telah diberikan penjelasan mengenai dampak jangka pendek yang di timbulkan akibat kecanduan bermain *game online*, 5 responden tersebut mengatakan akan mencoba

untuk berusaha mengurangi kecanduan bermain *game online* tersebut, dan 5 responden tersebut mengatakan sebenarnya dia sudah menyadari dampak dari kecanduan *game online* ini, tetapi karena lingkungan social yang di tempati sekarang banyak dari kalangan teman bermain *game online*, membuat remaja Lambah Sianok tersebut tertantang untuk menjadi siapa yang paling hebat dalam memainkan game tersebut.

#### **D. Pembahasan**

**Pembahasan** Berdasarkan Hasil Observasi lapangan dan kegiatan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di sebuah warnet di Nagari Lambah Sianok Kecamatan Ampek Koto Kabupaten Agam, Khususnya tempat Remaja yang sering bermain *game online* ditemukan data bahwasanya terdapat 5 kalangan remaja diantaranya 3 siswa sekolah SMP dan 2 Siswa sekolah SMA, yang mengalami kecanduan bermain *game online* yang berdampak pada **Aspek kesehatan**. Kecanduan *game online* mengakibatkan kesehatan remaja Lambah Sianok terganggu. diantaranya mudah lelah dan sering sakit, Kecanduan *game online*

mengakibatkan kesehatan remaja Lambah Sianok terganggu. diantaranya memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Mannikko, et. al., 2015.) **Aspek psikologis.** Pada aspek psikologi banyak dari remaja Lambah Sianok yang sering mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata- kata kotor, apabila kalah dalam permainan atau menimbulkan suatu kerugian dalam permainan tersebut. Pada aspek psikologi banyak dari remaja yang mengalami gangguan psikologis seperti mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata- kata kotor, dan biasanya itu terjadi ketika remaja yang kecanduan bermain *game online* kalah dalam permainan atau menimbulkan suatu kerugian dalam permainan tersebut, dan Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh *game online*, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (Petrides & Funham, 2000).

**Aspek akademik.** Pada aspek akademik banyak dari remaja Lambah Sianok yang terkena dampak dari



kecanduan bermain *game online* seperti nilai belajar tidak memuaskan dan motivasi belajar menurun.

(Ghuman & Griffiths, 2012) menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, diantaranya kurang peduli terhadap kegiatan social, kehilangan control waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi social, finansial, kesehatan dan fungsi kehidupan lain yang penting.

**Aspek Sosial.** Beberapa Remaja Lambah Sianok mengalami kecanduan bermain game online ,sehingga remaja lambah sianok lebih sering berinteraksi dengan teman di game online dari pada dengan teman di lingkungan sehari-hari. Beberapa Remaja merasa menemukan aktualisasi dirinya ketika bermain *game online* melalui ketertarikan emosional dan ketertarikan Hobi bermain *game online* yang sama, dalam hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012).

**Aspek Keuangan.** Pada Aspek keuangan banyak remaja Lambah Sianok yang mengalami kehabisan uang, karena terlalu sering dan kecanduan Bermain *game online*, dan terkadang membutuhkan biaya untuk membeli voucher terbaru yang sedang trending dalam game tersebut .dan terkadang karena sangat kecanduan bermain *game online*, remaja lambah sianok mengakui pernah mencuri duit orang tuanya untuk bermain *game online*. Pada Aspek keuangan banyak remaja yang mengalami kehabisan uang, karena terlalu sering dan kecanduan Bermain *game online*, dan terkadang membutuhkan biaya untuk membeli voucher yang sedang trending dalam game tersebut .dan terkadang karena sangat kecanduan bermain *game online* Banyak dikalangan remaja terkadang mencuri duit orang tuanya untuk bermain *game online*, hal ini sesuai dengan penelitian (Chen, 2005) yang menemukan bahwa mayoritas kejahatan *game online* ialah pencurian (73,7%), dan penipuan (20,2%).

**pelayanan Bimbingan dan konseling** dapat membantu mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online*

yang terdapat pada diri remaja Lambah Sianok , yang umumnya berpengaruh terhadap motivasi belajar, aspek psikologis maupun aspek fisik yang terjadi dalam diri remaja Lambah Sianok . dan disini peneliti melakukan Pelayanan bimbingan dan konseling kepada remaja Lambah Sianok dengan menggunakan Strategi **layanan konseling individual** dengan strategi **pemberian penilaian segera , penilaian jangka pendek , dan Pemberian motivasi serta nasihat** serta melihat Implikasi Konseling individual dalam mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online* kepada 5 responden yaitu 3 Siswa SMP dan 2 Siswa SMA Dengan menggunakan pendekatan behaviorial. Hasil dari penelitian dan pemberian layanan konseling individual , mendapatkan hasil bahwasanya remaja Lambah Sianok yang mengalami kecanduan *game online* tersebut mengalami masalah pada lingkungan , rasa jenuh, dan motivasi belajar yang rendah, yang pada umumnya berasal dari dalam diri dan lingkungan pertemanan, yang membuat 5 responden remaja ini mengalami ketertarikan lebih untuk bermain *game online* dan menimbulkan kecanduan dalam bermain *game online*, dan dari adanya

dilakukan kegiatan pemberian penilaian segera dan penilaian jangka pendek dalam layanan konseling individual didapatkan hasil bahwasanya 5 remaja yang mengalami kecandua bermain game online merasa terbuka pikirannya untuk berusaha mengurangi kecanduan bermain *game online* , dan lebih banyak melakukan aktifitas fisik bermain dan berolahraga dengan teman sebaya , disebabkan karena telah diberikan penjelasan mengenai dampak jangka pendek yang di timbulkan akibat kecanduan bermain *game online*, 5 responden tersebut mengatakan akan mencoba untuk berusaha mengurangi kecanduan bermain *game online* tersebut, dan 5 responden tersebut mengatakan sebenarnya dia sudah menyadari dampak dari kecanduan *game online* ini, tetapi karena lingkungan social yang di tempati sekarang banyak dari kalangan teman bermain *game online*, membuat remaja Lambah Sianok tersebut tertantang untuk menjadi siapa yang paling hebat dalam memainkan game tersebut.

### **E. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah di jelaskan bahwasanya konseling

individual sendiri bertujuan untuk memberikan bantuan kepada individu/remaja Lambah Sianok secara tatap muka dalam bentuk pengarahan dan nasihat kepada individu/remaja. Dengan adanya pelayanan Konseling individual juga dapat membantu para remaja Lambah Sianok untuk mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online*. Yang sangat berpengaruh terhadap tugas perkembangannya. Konseling Individual merupakan suatu layanan konseling yang di selenggarakan oleh seorang konselor terhadap konseli dalam rangka pengentasan suatu masalah pribadi konseli, Dalam suasana tatap muka, yang dilaksanakan dengan interaksi langsung antara konseli dan konselor membahas berbagai masalah yang di alami konseli.(Prayitno, 2004 : 1)

Dalam melakukan proses layanan konseling individual peneliti menggunakan pendekatan behavioral dengan tujuan pembentukan perubahan tingkah laku yang sedang terjadi pada diri remaja Lambah Sianok yaitu kecanduan bermain *game online* dan ini merupakan sebuah langkah dalam

mengurangi tingkat kecanduan bermain *game online* remaja Lambah Sianok, Pendekatan Behavioral adalah pendekatan yang menekankan pada dimensi kognitif individu dan menawarkan berbagai metode berorientasi pada tindakan untuk membantu mengambil langkah yang jelas dalam mengubah tingkah laku (Komalasari, 2011). dengan didukung dengan pemberian penilaian segera dan penilaian jangka pendek yang bertujuan untuk melihat proses dan perkembangan hasil dari layanan konseling individual yang telah di berikan kepada 5 remaja Lambah Sianok yang mengalami kecanduan bermain *game online* tersebut, guna untuk menyelesaikan masalah kecanduan bermain *game online* atau mencapai tujuan tertentu yang dilakukan secara sengaja dan berkelanjutan

Hasil dari penelitian dan pemberian pelayanan Bk tersebut, mendapatkan hasil bahwasanya remaja Lambah Sianok yang mengalami kecanduan *game online* tersebut mengalami masalah pada motivasi belajar yang rendah, yang pada umumnya berasal dari dalam diri dan lingkungan pertemanan, yang

membuat 5 responden remaja ini mengalami keterterikan untuk bermain *game online* dan menimbulkan kecanduan dalam bermain *game online* dan dari adanya pelayanan bk yang dilakukan penulis membuat 5 responden ini merasa terbuka pikirannya untuk mengurangi kecanduan bermain *game online* karena telah diberikan penjelasan mengenai dampak jangka panjang yang di timbulkan akibat kecanduan bermain *game online*, 5 responden tersebut mengatakan akan mencoba untuk berusaha mengurangi kecanduan bermain *game online* tersebut, dan 5 responden tersebut mengatakan sebenarnya dia sudah menyadari dampak dari kecanduan *game online* ini, tetapi karena lingkungan social yang di tempati sekarang banyak dari kalangan teman bermain *game online*, membuat remaja Lambah Sianok tersebut tertantang untuk menjadi siapa yang paling hebat dalam memainkan game tersebut. Dan dampak yang umunya dirasakan oleh 5 responden ini adalah pada aspek kesehatan, keuangan dan prestasi akademik( motivasi belajar yang rendah), pada aspek kesehatan

5 responden remaja ini mengalami gangguan sakit mata, dan daya tahan tubuh lemah Karena bermain lebih dari 2 jam sehari, pada aspek keuangan, remaja banyak mengalami kehabisan uang jajan, dan mengakui pernah mencuri duit orang tua sebanyak 1-2 kali, karena saking kecanduan bermain *game online*, dan juga 5 responden ini mengatakan bahwasanya mereka pernah menahan lapar karena kepentingan untuk dapat bermain *game online*. Pada aspek prestasi akademik(motivasi belajar), Responden merasa motivasi untuk belajar dan sekolah sangat rendah dan terkadang 5 responden ini cabut dari sekolah, atau tidak masuk sekolah, yang mengakibatkan banyak nilai prestasi belajar rendah dan absen kehadiran sering tidak masuk, serta mengakibatkan terjadinya tidak fokus dalam belajar dan malas sekolah.

### **Daftar Kepustakaan**

Adams, E. (2013). *Fundamental of game design (2<sup>nd</sup> ed.* New York : New Riders Publishing.



Hurlock, E.B. (2010). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi Kelima)*. Jakarta : Erlangga.

Komalasari, Gantina. 2011. *Teori dan Teknik Konseling*. Jakarta: PT. Indeks.

Kings, D. L., & Delfabbro, P. H. (2018). *Internet Gaming Disorder: Theory, Assesment, Treatment and Prevention*. New York : Academic Press.

Marcovitz, H. (2012). *Online Gaming and Entertainment*. San Diego, CA : Reference Point Press.

Prayitno dan Amti, Erman. 2004. *Dasar-dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Sandy, T. A., & Hidayat, W. N. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang : Multi-Media Edukasi.

Chen. Y.C., Chen, P. S., Hwang, J. J., Korba,L., Song, R., & Yee, G. (2005). An Analysis Of Online Gaming Crime Chracteristics. *Internet Research*,15(3), 246-261. Doi : 10.1108/10662240510602672.

Chou, C., Condron, L., & Belland, J.C. (2005). An analysis Of Online Gaming Crime Characteristics. *Internet Research*, 15 (3). 246-261. Doi : 10.1108/10662240510602672.

Ghuman, D., & Griffiths, M.D. (2012). A Cross-Genre Study Of Online Gaming : Player Demographics, Motivation For Play and Social Interactions Among Players. *International Journal Of Cyber Behavior, Psychology And Learning*, 2(1), 13-29.

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive Use Of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study, *International Journal Of Mental Health and Addiction*, 7(2), 563-571, Doi: 10.1007/s11469-009-9202-8.

Jordan, C. J., & Andersen, S. L. (2016). Sensitive Periods Of Substance Abuse : Early Risk For The Transition To Dependence. *Developmental Cognitive NeuroScience*, 25(10), 29-44. Doi : 10.1016/j.dcn.2016.10.004.

Jannah, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan Game Dengan Motivasi Belajar Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(4), 200-207. Doi : 10.24036/02015446473-0-00.

Lee, I., Yu, C.Y., & Lin, H. (2007). Leaving A Never Ending Game: Quitting MMORPGs And Online Gaming Addiction. *Proceddings Of Digra Conference*, 211-217.

Manniko, N., Billieux, J., & Kaariainen, M. (2015). Problematic Digital Gaming Behavior and Its Relation To The Psychological, Social And Physical Health Of Finish Adolescents And Young Adults. *Journal Of*

*Behavioral Addictions*, 4(4), 281-288. Doi : 10.1556/2006.4.2015.040.

Petrides, K.V., & Furnham, A. (2000). On The Dimensional Structure Of Emotional Intelligence. *Personality And Individual Differences*, 29(2), 313-320.

Williams, D. (2006). Groups and Goblins : The Social And Covoc Impact Of An Online Game, *Journal Of BroadCasting & Electronic Media*, 50(4), 651-670. Doi : 10.1207/s.15506878Jobem50045.

Rayhan. Wawancara Pribadi . Pengaruh Kecanduan Bermain *Game online*. Selasa 12 Oktober 2021.

Reza. Wawancara Pribadi. Pengaruh Kecanduan Bermain *Game online*. Selasa 12 Oktober 2021.

Satria. Wawancara Pribadi. Pengaruh Kecanduan Bermain *Game online*. Kamis , 14 Oktober 2021.

Laudy. Wawancara Pribadi. Pengaruh Kecanduan Bermain *Game online*. Kamis , 14 Oktober 2021

Habil. Wawancara Pribadi. Pengaruh Kecanduan Bermain *Game online*. Kamis , 14 Oktober 2021.

World Health Organization. (2018). *Gaming Disorder*.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**FIKRATUL HUSNA**

**2618025**



# **FENOMENA PERNIKAHAN DINI DITINJAU DARI KONSELING INDIVIDUAL DI KAMPUNG MANGGIS PADANG PANJANG**

**Fikratul Husna<sup>1</sup>, Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

## **Abstrak**

Di Kampung Manggis, Kota Padang Panjang sedang marak terjadi pernikahan di usia dini, dari remaja usia 14-18 tahun. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penyebab fenomena pernikahan dini di kampung manggis, Padang Panjang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan konseling individual. Informan kunci dalam penelitian ini sebanyak 4 orang remaja pelaku pernikahan dini. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam terhadap informan kunci.

Hasil penelitian didapatkan bahwa penyebab pernikahan dini, di kampung manggis antara lain:

1. Pandangan informan dengan tingkat pendidikan rendah karena kedewasaan dini dan menghindari hal-hal negatif saat berpacaran
2. Menikah karena keinginan diri sendiri serta perjodohan dari orangtua karena faktor ekonomi.
3. Pandangan informan terhadap tingkat pendidikan yang rendah ekonomi menengah yaitu karena kehendak diri sendiri akibat sudah putus sekolah dan hamil diluar nikah, berbeda dengan pendidikan rendah dengan tingkat ekonomi rendah menikah karena kehendak diri sendiri
4. Perjodohan karena faktor ekonomi keluarga.
5. Tingkat pendidikan dan faktor ekonomi keluarga yang mempengaruhi remaja melakukan pernikahan dini.

**Kata Kunci:** *Pernikahan Dini, Konseling Individual, Kampung Manggis*

## **A. Pendahuluan**

Pernikahan merupakan upacara pengikatan janji nikah yang dilaksanakan oleh 2 orang yang berbeda jenis dengan maksud mensahkan suatu ikatan.

Undang-undang perkawinan No. 1 Tahun 1974, memberikan batasan usia minimal menikah untuk pria adalah 19 tahun dan wanita 16 tahun. Selanjutnya usia pernikahan yang ditetapkan tersebut tergolong usia muda yang masih belum siap menikah, dan dapat dikatakan sebagai pernikahan dini, karena menikah di bawah 20 tahun. Pernikahan usia dini adalah pernikahan yang dilaksanakan pada usia yang melanggar aturan undang-undang perkawinan yaitu perempuan kurang dari 16 tahun dan laki-laki kurang dari 19 tahun.

Faktor yang menjadi penyebab pernikahan dini adalah faktor orang tua dan faktor dari budaya remaja. Orang tua banyak yang memiliki ketakutan bahwa anaknya jadi perawan tua atau tidak laku-laku, rendahnya tingkat pendidikan yang memengaruhi pola pikir dalam memahami dan mengerti hakikat dan tujuan pernikahan, faktor ekonomi, faktor lingkungan, kemauan sendiri, faktor agama, kultur nikah muda, dan seks bebas pada remaja.

Faktor budaya dalam remaja, yaitu dalam masyarakat terdapat suatu kebiasaan remaja yang

didasari tindakan bersama yang dikenal dengan tradisi atau budaya. Faktor pendidikan juga sebagai faktor pendorong pernikahan dini karena masih sempit dan terbatasnya pemahaman mengenai pentingnya pendidikan dan pernikahan dini sendiri.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian ini untuk mengkaji lebih dalam penyebab pernikahan dini dari segi budaya remaja pelaku pernikahan dini di Kelurahan Kampung Manggis, Kota Padang Panjang.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja penyebab terjadinya pernikahan dini pada remaja di Kelurahan Kampung Manggis, Kota Padang Panjang.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah untuk mendapatkan data-data yang terkait dengan pembahasan artikel ini. Dalam penulisan ini penulis menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif analisis yang bertujuan mendeskripsikan atau memberi



gambaran terhadap bagaimana pengaruh pernikahan dini pada remaja di Kampung Manggis.

Data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap seluruh informan yang telah dipilih dalam penelitian ini. Wawancara mendalam dilakukan menggunakan pedoman wawancara dengan pertanyaan format terbuka, mendengarkan, kemudian menindak lanjuti pertanyaan mengenai faktor-faktor budaya remaja yang menyebabkan remaja melakukan pernikahan dini baik itu motif atau pergaulan bebas, serta didorong oleh pengaruh tingkat pendidikan serta ekonomi keluarga. Pencatatan wawancara hasilnya berupa transkrip wawancara tanya jawab antara peneliti dengan informan yang tertuang dalam tulisan.

### **C. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap informan tersebut, maka didapatkan hasil bahwa pernikahan dini yang dilakukan informan dalam klasifikasi ekonomi menengah ini atas dasar kehendak hati, dorongan diri sendiri dan kebutuhan yang ingin dicapainya. Hal ini

sesuai dengan kutipan dari hasil wawancara yang menyebutkan "*pernikahan dini ini dilakukan karena cinta, dan ingin memiliki anak yang usianya tidak berbeda jauh dari saya, dan orangtua saya pun ingin saya segera menikah karena takut dan khawatir akan terjadi hal-hal yang tidak diinginkan.*"(Helena Retania:6:7:2021).

Budaya menikah diusia dini atau pernikahan dini memang sudah sejak lama terjadi, terutama anak perempuan yang rata-rata tidak menyelesaikan pendidikan sehingga mengambil keputusan untuk menikah dini. Hal ini sesuai dengan kutipan dari hasil wawancara yang menyebutkan: "*mengikuti temannya yang menikah ketika lulus SD dan SMP*" (Enjel Wewanda:6:6:2021).

Berbeda dengan keputusan HR dan EW, menikah bukan karena keingin diri sendiri tetapi karena hamil di luar nikah. AM mengatakan bahwa pernikahan ini disebabkan AM telah hamil di luar nikah. Hal Ini sesuai dengan kutipan dari hasil wawancara yang menyebutkan : "*pernikahan ini*

*dilakukan karena sudah hamil diluar nikah” (Ayu Mustika:7:7:2021).*

AM dan pasangannya sudah berpacaran lama sekitar 2 tahun. Usia remaja seperti informan AM menimbulkan berbagai persoalan dari berbagai sisi seperti masa remaja yang selalu ingin melakukan coba-coba, pendidikan rendah, pengetahuan yang sedikit, pekerjaan semakin sulit didapat yang berpengaruh pada pendapatan ekonomi keluarga.

Pernikahan di usia muda ini karena keterlanjutan berhubungan seksual yang menyebabkan kehamilan. Perilaku AM dan pasangan tergolong pergaulan bebas atau bebas untuk melakukan segala hal, termasuk hubungan seksual. Pacaran sebagai proses perkembangan kepribadian seseorang remaja karena ketertarikan antara lawan jenis. Namun, dalam perkembangan budaya justru cenderung tidak mau tahu terhadap gaya pacaran remaja. Akibatnya, para remaja cenderung melakukan hubungan seks sebelum menikah.

Informan tidak mengetahui dampak yang akan terjadi nantinya, didukung dengan jawaban

ketiga informan ketika ditanya mengenai dampak pernikahan dini. Didukung oleh ungkapan AM yang menikah karena hamil di luar nikah bahwa pernikahan dini akan menghadapi berbagai permasalahan jika tidak disikapi dengan kedewasaan diri. Hal ini sesuai dengan kutipan dari hasil wawancara yang menyebutkan: *“Banyak tantangannya juga, serta belum dewasa pemikirannya”*(Ayu Mustika:7:7:2021).

Selanjutnya informan DW sebagai perwakilan pada klasifikasi yang berpendidikan tinggi, tetapi perekonomian keluarga termasuk menengah kebawah karena juga dorongan dari diri sendiri dan sebagai kebutuhan yang hendak dicapainya. Hal ini sesuai dengan kutipan dari hasil wawancara yang menyebutkan: *“ saya sudah tamat sekolah, memang menginginkan segera menikah, agar terpenuhi kebutuhan hidup”* (Dini Wulandari:7:7:2021).

Pendidikan terakhir ke tiga informan yang hanya lulusan SD dan SMP , satu informan DW lulusan SMA. HR tidak melanjutkan sekolah karena memang alasan ekonomi sehingga ia tidak dapat

menggapai cita-citanya, dengan mengontrol dirinya dan memutuskan untuk menikah saja. EW berhenti sekolah bukan karena alasan ekonomi melainkan karena keinginannya sendiri yang mengikuti teman-temannya yang sudah menikah. Sedangkan AM tidak melanjutkan sekolah karena telah terlanjur hamil di luar nikah, dan DW memilih menikah setelah menamatkan sekolah menengah atas (SMA). Pendidikan terakhir DW yang menikah setelah lulus SMA akan dapat lebih memahami pernikahan daripada mereka yang menikah dini tergolong pendidikan rendah, seperti yang diungkapkan oleh RK yang menikah dini akan baik-baik saja jika mereka tidak saling bertengkar dan lebih dewasa dalam memecahkan masalah sehingga tidak ada terjadi perkelahian atau pertengkaran.

#### **D. Pembahasan**

Pernikahan dibawah umur yang belum memenuhi batas usia pernikahan, pada dasarnya di sebut masih berusia muda atau anak-anak yang ditegaskan dalam Pasal 81 ayat 2 Undang-Undang

Nomor 23 Tahun 2002, anak adalah seseorang yang belum berusia 18 tahun dikategorikan masih anak-anak, juga termasuk anak yang masih dalam kandungan, apabila melangsungkan pernikahan tegas dikatakan adalah pernikahan dibawah umur. Selanjutnya pernikahan dini menurut BKKBN yaitu pernikahan yang berlangsung pada umur di bawah usia reproduktif yaitu kurang dari 20 tahun pada wanita dan kurang dari 25 tahun pada pria. Pernikahan di usia dini rentan terhadap permasalahan kesehatan reproduksi seperti meningkatkan angka kesakitan dan kematian pada saat persalinan atau melahirkan bayi prematur dan berat bayi lahir rendah serta mudah mengalami stress. Menurut Kementerian Kesehatan RI, pernikahan merupakan akad atau janji nikah yang diucapkan atas nama Tuhan Yang Maha Esa yang merupakan awal dari kesepakatan bagi calon pengantin untuk saling memberi ketenangan (sakinah) dengan mengembangkan hubungan atas dasar saling cinta dan kasih (mawaddah wa rahmah). Pernikahan merupakan awal terbentuknya sebuah keluarga.

Orang yang melaksanakan pernikahan hendaklah terdiri atas orang-orang yang dapat mempertanggungjawabkan apa yang telah diperbuatnya itu terhadap istri atau suaminya, terhadap keluarganya dan tentunya juga terhadap Allah SWT (Faridl,1999:26).

Pernikahan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, perseorangan maupun kelompok dengan jalan pernikahan yang sah, pergaulan laki-laki dan perempuan menjadi terhormat sesuai kedudukan manusia sebagai makhluk yang berkehormatan. Perasaan hidup berumah tangga dibina dalam suasana damai, tentram dan rasa kasih sayang suami dan istri. Anak keturunan dari hasil pernikahan yang sah bisa menghiasi kehidupan keluarga dan sekaligus merupakan kelangsungan hidup manusia secara bersih dan berkehormatan (Basyir, 2004:1).

Pernikahan usia dini juga banyak mengundang masalah yang tidak diharapkan dikarenakan segi psikologisnya belum matang khususnya bagi perempuan. Kedewasaan pribadi seseorang tidak

tergantung pada umur, tetapi masa remaja yaitu masa peralihan dari masa kanak-kanak menuju masa dewasa.]

Konseling merupakan suatu proses yang terjadi dalam hubungan seseorang dengan seseorang yaitu individu yang mengalami masalah yang tak dapat diatasinya, dengan seorang petugas profesional yang telah memperoleh latihan dan pengalaman untuk membantu agar klien memecahkan kesulitannya (Willis,S.2017:18).

Konseling individual merupakan layanan bimbingan dan konseling yang membuat peserta didik atau konseli mendapatkan layanan langsung tatap muka (secara perorangan) dengan guru pembimbing dalam rangka pembahasan pengentasan masalah pribadi yang di derita konseli (Hellen.2005:84).

Konseling individual adalah proses memberikan bantuan yang dilakukan melalui wawancara konseling oleh seorang ahli (konselor) kepada individu yang sedang mengalami sesuatu masalah (klien) yang bermuara pada teratasinya masalah yang dihadapi klien (Prayitno.1994:105).



Dampak Positif Selama pernikahan dini diawali dengan niat yang baik untuk mengharap ridho Allah maka pernikahan dini itu akan membawa dampak yang positif seperti seorang remaja putri akan lebih muncul sifat keibuanya setelah ia menikah dan punya anak begitu juga seorang remaja putra akan lebih bertanggung jawab dan memiliki pengalaman langsung dalam rumah tangga dan membina rumah tangganya, menghindarkan diri dari perbuatan zina, pergaulan bebas dan sebagainya. Dampak negatif Jika pada awalnya niat menikah negatif seperti halnya menutupi aib keluarganya maka akan menimbulkan hal yang negatif pula seperti KDRT (Kekerasan Dalam Rumah Tangga) yang biasa dilakukan oleh suami terhadap istrinya, pendidikan anak-anak terbengkalai karena ketidaksiapan orang tua dalam mengurus anak-anaknya, kesulitan ekonomi, dan kondisi keluarga yang kurang harmonis.

Pernikahan usia dini tersebut juga banyak mengundang masalah yang tidak diharapkan dikarenakan segi psikisnya belum matang khususnya bagi perempuan. Dalam kehidupan berumah tangga

sudah pasti tidak luput dari permasalahan-permasalahan. Salah satu penyebab utamanya merupakan pasangan-pasangan yang belum dewasa. Faktor ketidakdewasaan ini lebih nyata terdapat pada pasangan pernikahan usia remaja (pernikahan dini). Menurut Walgito, perkawinan yang masih terlalu muda banyak mengundang masalah yang tidak diharapkan karena segi psikisnya belum matang seperti cemas dan stres (Walgito, 2004: 20). Belum adanya kematangan emosional dan kedewasaan, pernikahan dini memberikan dampak psikis di antaranya seperti:

- 1) Kecemasan, adalah penjelmaan dari berbagai proses emosi yang bercampur baur, yang terjadi manakala seorang sedang mengalami tekanan atau ketegangan dan pertentangan batin (Prasetyono, 2007: 11).

Gejala-gejala pada kecemasan ada yang bersifat fisik dan adapula yang bersifat psikis. Gejala fisik yaitu, seperti ujung-ujung jari terasa dingin, pencernaan tidak teratur, keringat bercucuran, tidur tidak nyenyak, nafsu makan

hilang, kepala pusing, nafas sesak, dan lain-lain. Gejala psikis seperti sangat takut merasakan akan ditimpa bahaya atau kecelakaan, hilang kepercayaan, tidak biasa memusatkan perhatian, ingin lari dari kenyataan, dan lain-lain.

- 2) Stres, adalah suatu bentuk tanggapan seseorang baik secara fisik maupun mental terhadap suatu perubahan lingkungan yang dirasakan mengganggu dan mengakibatkan dirinya terancam atau takut. Ada beberapa gejala stres yaitu diantaranya: Gejala badan: sakit kepala, sakit perut dan tekanan darah tinggi. Gejala emosional seperti mudah marah, sulit konsentrasi, sulit mengambil keputusan. Gejala sosial seperti kurangnya percaya diri dan mudah tersinggung.

Stres psikis adalah sebuah hubungan antara individu dengan lingkungan yang dinilai oleh individu tersebut sebagai hal yang membebani atau sangat melampaui kemampuan seseorang dan membahayakan kesejahteraannya (Kartono, 2003: 488).

Adapun kecemasan dan keadaan stres yang terjadi dalam keluarga pernikahan dini disebabkan karena takut dan kurang percaya diri dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Kondisi yang seperti itu akan membuat perasaan tertekan dan panik yang nantinya akan menyebabkan kegelisahan yang berlebihan.

#### **E. Kesimpulan**

Dari penelitian yang telah dilakukan di Kampung Manggis, Kota Padang Panjang ini, dapat disimpulkan bahwa remaja pelaku pernikahan dini dengan tingkat pendidikan tinggi dan ekonomi menengah keatas menikah atas dasar kehendak dan dorongan diri sendiri untuk mencapai tujuan yang diinginkan seperti cinta dan kematangan psikologis atau dewasa dini, menghindari hal-hal negatif karena perkembangan zaman saat berpacaran, serta dukungan orangtua yang setuju anaknya menikah diusia dini.

Selanjutnya penyebab pernikahan dini dengan tingkat pendidikan tinggi dan ekonomi menengah kebawah menikah atas dasar dorongan dari diri

sendiri dan sebagai kebutuhan yang hendak dicapainya seperti cinta, menghindari seks bebas, tidak ingin dipisahkan dan perjudohan karena faktor ekonomi keluarga, kepercayaan dan adat Istiadat yang berlaku dalam keluarga maupun lingkungan yang menikah di usia dini. Sementara itu, pada remaja pelaku pernikahan dini dengan tingkat pendidikan rendah dan ekonomi menengah keatas disebabkan oleh keinginan sendiri sebagai kebutuhan perjudohan orangtua dan hamil diluar nikah yang memaksannya untuk menikah diusia dini. Pandangan remaja pelaku pernikahan dini dengan tingkat pendidikan rendah dengan ekonomi menengah kebawah yang menikah karena faktor ekonomi keluarga menjadi alasan utama melalui perjudohan dan anak yang sudah mulai bisa berdandan, jalan-jalan dengan temannya sehingga menimbulkan kekhawatiran orangtua. Selain itu, alasan lainnya karena kehendak dirinya sendiri yang tidak bersekolah, dan tidak bekerja. Selain itu kurangnya pengetahuan dan kurang kebijakan dari orangtua akan dampak dari pernikahan dini terhadap

anak, sehingga membiarkan anaknya melakukan pernikahan dini tersebut.

## **Daftar Pustaka**

Fadlyana, E., Larasaty, S. *Pernikahan Usia Dini dan Permasalahannya*. Sari Pediatri.2009; 11(2): 138-140.

Hellen.2005.*Bimbingan Dan Konseling*.Jakarta:Quantum Teaching

Holipah,2011.*The Using Of Individual Counseling Service to Improve Student's Learning Attitude And Habit At The Second Grade Student of SMP PGRI 6 Bandar Lampung*.Journal Counseling.

Kartono. Kartini. Patologi Sosial 3: *Gangguan-gangguan Kejiwaan*. Jakarta: Raja Grafindo. 2003

Prasetyono. Dwi. Sunar. *Metode Mengatasi Cemas dan Stres*. Yogyakarta: Oryza. 2007

Walgito, Bimo.1989. *Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah*.Yogyakarta:Andi Offset.

Walgito, Bimo.2004.*Bimbingan dan Konseling Perkawinan*. Yogyakarta: Yayasan penerbitan fak. Psikologi UGM.

Willis S. Sofyan.2007.*Konseling Individual Teori dan Praktek*.Bandung:CV Alfabeta.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**JEKI SAPUTRA**

**2618037**





**PENYALAHGUNAAN GADGET OLEH ANAK  
USIA SEKOLAH DALAM PROSES BELAJAR  
DIRUMAH PADA MASA PANDEMI DI NAGARI  
BAWAN KECAMATAN AMPEK NAGARI  
KABUPATEN AGAM**

**Jeki Saputra<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menggambarkan Penyalahgunaan Gadget oleh Anak tingkat SD, SMP dan SMA dalam proses belajar di rumah pada masa pandemi di Nagari Bawan Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam. Dalam penelitian ini banyaknya terdapat anak-anak yang menyalahgunakan gadget saat proses belajar. Dimana anak-anak pada masa pandemi banyak mengambil kesempatan saat menggunakan gadget untuk belajar agar bisa dapat bermain gadgat seperti Main Game, Main Tiktok, buka Facebook, Instagram, WhatsApp, Youtube, dll. Dalam kamus besar bahasa Indonesia yang disebut dengan gadget adalah suatu

perangkat atau instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi yang simpel dan dirancang lebih canggih dibandingkan pada teknologi yang sebelumnya. Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif yang artinya suatu penelitian yang menghasilkan data-data tertulis/lisan dari data yang diamati. Instrumen pengumpulan data yang digunakan melalui observasi dan wawancara dilapangan kepada beberapa anak SD, SMP, SMA dan Orang Tua di Nagari Bawan Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam. Dari hasil penelitian data observasi dan wawancara terdapat bahwa selama masa pandemi dan belajar daring dirumah, terdapat bahwa banyaknya anak yang menyalahgunakan gadget dan membuat anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget seperti Main Game, Main Tiktok, buka Facebook, Instagram, WhatsApp, Youtube, dll, sehingga membuat kurangnya minat anak untuk belajar.

Kata Kunci : *Penyalahgunaan, Gadget, Proses Belajar*

## **A. Pendahuluan**

Virus Corona yang sering disebut dengan COVID-19 merupakan virus yang bermula dari Wuhan, China, dan meyebar luas keseluruh dunia pada akhir tahun 2019 serta masuk ke Negara Indonesia Maret 2020. Virus Corona telah menjadi wabah yang meresahkan

seluruh dunia. Penyebab dari corona virus yaitu yang berasal dari dari Coronaviridae yang merupakan suatu virus single stranded RNA. Yang dinamakan dengan coronavirus karena permulaannya berbentuk seperti mahkota. Perserikatan Bangsa-Bangsa mengatakan bahwa salah satu sector yang menimbulkan dampak adanya wabah pandemi ini adalah pada dunia pendidikan (Purwanto dkk, 2021:1). Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntutan tumbuh dan berkembangnya anak. Artinya suatu pendidikan adalah upaya seseorang untuk menuntun kekuatan pada diri setiap anak agar mampu untuk berkembang sebagai anggota masyarakat yang bisa mencapai keselamatan dan kebahagiaan dalam hidup mereka.

Pada saat wabah pandemi ini sedang meluasnya maka pemerintah telah memaksa untuk menutup sekolah-sekolah dan mengadakan pelajaran jarak jauh dari rumah. Dan pada saat ini proses belajar yang digunakan sekarang yaitu system daring yang menggunakan gadget dan jaringan internet.

Istilah Gadget ini berasal dari bahasa yang memiliki arti yaitu suatu alat perangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus dan praktis. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia gadget disebut “suatu alat elektronik kecil yang memiliki berbagai macam fungsi yang lebih simpel”. Gadget dalam bahasa Indonesia yang artinya gawai yaitu suatu alat instrumen yang memiliki tujuan dan fungsi praktis dan dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi sebelumnya. Gadget memiliki perbedaan dengan perangkat elektronik lainnya. Perbedaannya pada unsur kebaruan pada gadget, dimana seiring dengan waktu gadget menyajikan teknologi terbaru yang membuat hidup semakin praktis (KBBI, 2011:132).

Menurut Garini bahwa gadget sebagai perangkat alat elektronik kecil yang memiliki banyak fungsi. Gadget mempunyai banyak fungsi bagi penggunanya untuk lebih memudahkan para penggunanya. Gadget adalah suatu alat teknologi baru yang mana setiap orang bisa selangkah lebih maju dan berkembang dari hari kemarin. Bagaimana pun gadget sangat diperlukan, untuk

mempermudah kehidupan dan berpengaruh positif terhadap manusia. Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada didalam gadget (Harfiyanto dkk, 2015:4).

Menurut Reber dalam Syah, M ditinjau dari proses belajar, proses berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang menimbulkan beberapa perubahan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu. Jadi proses belajar adalah suatu tahapan untuk melakukan perubahan sikap yang terjadi dalam diri siswa kepada sikap positif. Syah juga menyebutkan bahwa suatu perubahan yang terjadi yang memiliki sifat positif dalam artian berorientasi kearah yang lebih maju dari pada keadaan sebelumnya (Syah, 2008 : 113).

Proses belajar anak-anak dimasa pandemi Covid-19 ini yaitu banyaknya anak-anak yang menyalahgunakan gadget untuk media pembelajaran menjadi sarana hiburan seperti bermain game, buka tiktok, Facebook, WhatsApp dan dll dan menjadi lupa waktu sehingga membuat anak menjadi malas untuk

belajar. Dan pada masa pandemi ini anak akan lebih cenderung untuk menatap layar gadget daripada untuk belajar atau berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Dalam hal ini akan mengakibatkan kecanduan pada anak untuk bermain game, internet atau bahkan membuka konten yang berisi pornografi. Salah satu dampak dari proses belajar anak pada masa pandemi ini, kurangnya kontrol belajar dari orang tua, sehingga anak bebas untuk melakukan kegiatan yang di inginkan terutama anak lebih leluasa untuk bermain game dan membuka konten-konten yang bebas, dan nilai nilai pengetahuan anak pun menjadi lebih rendah.

Fenomena yang penulis lihat di Nagari Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam adalah banyaknya anak-anak yang menyalahgunakan gadget dalam proses belajar menjadi bahan untuk bermain gadget, seperti bermain game, buka Facebook, WhatsApp, IG, dll, sehingga membuat anak menjadi malas dan lupa waktu. Hal tersebut sangat mempengaruhi proses belajar anak dan nilai-nilai pembelajaran anak.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian kualitatif yaitu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis/lisan dari orang-orang yang diamati (Lexi, 2009 : 24). Penggunaan pendekatan kualitatif memungkinkan seseorang untuk mengetahui kepribadian orang lain dan melihat mereka sebagaimana mereka memahami dunia mereka, seperti penyalahgunaan gadget dalam proses belajar di rumah. Keberhasilan dalam penelitian ini sangat tergantung pada data yang ada di lapangan, maka kelengkapan pencatatan informasi yang diamati sangat penting, yang berarti pencatatan informasi data di lapangan yang tidak tepat akan sangat merugikan peneliti dan akan membuat peneliti susah untuk analisis suatu kesimpulan. Dalam penelitian kali ini teknik penelitian yang digunakan adalah observasi dan wawancara pada anak SD dan SMP dan Orang Tua, yang berada di Nagari Bawan Kecamatan Ampek Nagari Kabupaten Agam. Pada penelitian kali ini digunakan waktu selama kurang lebih satu bulan.

### **C. Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian yang dilakukan didapatkan informasi bahwa banyaknya terdapat anak-anak SD dan SMP yang menyalahgunakan gadget (*smartphone*) terhadap proses belajar dirumah pada masa pandemi COVID-19 di daerah Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam. Pandemi saat ini memberi dampak yang luar biasa pada kehidupan manusia secara global. Aktivitas secara normal hampir dipastikan tidak terjadi dibanyak disektor kehidupan. Hal ini terjadi dibanyak tempat, tidak hanya di kota-kota besar, tetapi juga hingga dipelosok desa terutama pada nagari Bawan, kecamatan Ampek Nagari, kabupaten Agam. Tidak hanya pekerja bahkan mahasiswa dan termasuk siswa yang harus tetap berada dirumah, dan ini juga berdampak pada proses belajar anak dirumah. Salah satu alat yang digunakan siswa dalam proses belajar jarak jauh dirumah menggunakan gadget (*smartphone*), pada saat masa pandemi gadget (*smartphone*) sangatlah berpengaruh dalam proses belajar siswa dirumah.



Berdasarkan observasi dan wawancara dilapangan yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak-anak dan orang tua di nagari Bawan, ditemukan semenjak masa pandemi COVID-19 ini dan melakukan pembelajaran dirumah secara daring, maka anak-anak tersebut memanfaatkan waktu untuk belajar menjadi untuk bermain gadget (*smartphone*) dan membuat anak menjadi kecanduan dalam bermain gadget seperti bermain game, youtube, Facebook, WhatsApp, Instagram, dll, sehingga membuat anak-anak sering lupa waktu saat bermain gadget (*smartphone*) dan membuat anak menjadi pemalas dalam belajar. Hal tersebut sesuai pernyataan oleh orang tua siswa:

Dari wawancara yang dilakukan dengan orangtua pertama adalah dimana orangtua mengatakan sebelum diadakan pembelajaran dirumah anaknya tersebut tidak terlalu sering memainkan gadget, dan bisa membagi waktu antara belajar dan bermain gadget. Setelah diadakan pembelajaran dirumah, anaknya tersebut menjadi berubah drastis dan tidak bisa mengontrol waktu

dalam bermain gadget sehingga anaknya menjadi kecanduan dalam bermain gadget. (Melisa, Rabu 2021)

Dari wawancara orang tua kedua adalah orang tua nya mengatakan bahwa anaknya sekarang sudah mulai berbohong agar dapat bermain gadget, dan memanfaatkan waktu belajar menjadi waktu untuk bermain game, membuka media sosial sehingga membuat lupa waktu. (Henny, Jum'at 2021)

Dari wawancara orang tua ketiga adalah dimana orang tua mengatakan bahwa anaknya tersebut sekarang sudah berani melawan ke orang tuanya dan berkata kasar jika kehendaknya untuk bermain gadget dilarang oleh orang tuanya tersebut, seperti minta dibelikan paket internet dan orang tua nya tersebut tidak mau membelikan paket internet tersebut sehingga anak tersebut menjadi melawan ke orang tua agar dapat dibelikan paket internet. ( Mel, Minggu 2021)

Dari data Observasi dan wawancara dengan orang tua anak di Nagari Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam didapatkan bahwa banyaknya anak-

anak di tingkat SD, SMP yang menyalahgunakan gadget dalam proses belajar yang dimana anak-anak lebih sering menggunakan gadget untuk bermain game, membuka media sosial, Facebook, WhatsApp, IG, dll, sehingga membuat anak menjadi lupa waktu dan sudah berani melawan ke orang tua.

#### **D. Pembahasan**

#### **Penyalahgunaan Gadget oleh Anak ditingkat Sekolah di Nagari Bawan**

Gadget merupakan alat komunikasi yang mempunyai banyak fungsi. Dimana fungsi tersebut sudah menggunakan fitur yang berbeda beda. Gadget dianggap lebih lengkap karena sudah memiliki banyak fungsi dan sifatnya yang berbeda. Gadget atau handphone (smartphone) bukan hanya sekedar alat komunikasi, jaman sekarang sudah menjadi tren atau gaya hidup. Gadget dengan dengan berbagai aplikasi dapat menyajikan berbagai media sosial, sarana belajar daring pada masa pandemi, sehingga seringkali disalahgunakan oleh anak-anak di masyarakat Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam, yang dapat berdampak buruk

bagi minat belajar dan prestasi belajar anak (Harfianto, dkk. 2015:4). Pada zaman sekarang ini gadget memiliki perkembangan arti yang tidak hanya dilihat dari fisiknya saja, tapi bisa dilihat dari perangkat-perangkat lainnya. Dengan adanya suatu perkembangan zaman hingga saat ini gadget selalu diperbarui peningkatkan fungsi agar menjadi lebih praktis.

Penyalahgunaan berasal dari kata dasar salah dan guna. Penyalahgunaan ini mengandung arti dalam kata benda dan dapat mengatakan nama dari seseorang, dan tempat. Sedangkan gadget diartikan sebagai gawai yaitu suatu alat atau instrumen kecil yang memiliki tujuan yang simpel yang dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi sebelumnya (KBBI. 1997 : 191).

Penyalahgunaan gadget (*smartphone*) dapat menyebabkan anak di tingkat sekolah kecanduan dalam menggunakan gadget karena aplikasi-aplikasi yang ada pada gadget membuat anak jadi terlena dan fokus pada satu tujuan seperti bermain game, bermain media sosial dan menonton youtube, sehingga anak jadi kecanduan

dalam menggunakan gadget yang membuat anak jadi malas untuk belajar.

Kecanduan gadget diartikan sebagai tingkah laku kompulsif, kurang tertarik dengan aktifitas lain dan menghabiskan waktu yang cukup banyak dalam menggunakan gadget. Selain itu masih banyak hal-hal yang lebih menarik, maka kondisi keluarga dan lingkungan dapat memicu dalam pelarian anak ke gadget (*smartphone*). Anak-anak yang kurang mendapatkan cinta kasih dari orangtua yang sibuk, anak-anak yang mendapatkan hambatan dalam bergaul, anak-anak yang bosan dengan tugas-tugas sekolah, sehingga mendapatkan pelarian dalam bermain gadget (*smartphone*).

Tidak semua orang tua dapat mengawasi anaknya saat menggunakan gadget (*smartphone*) maka kebanyakan anak yang menggunakan gadget (*smartphone*) di kamar tidurnya, lalu tidak terdeteksi apa yang sedang dibuka oleh anak, dan kebanyakan anak mengakses game kekerasan dan pornografi. Lingkungan yang mendukung namun menjerumuskan kadang juga

dapat menjadikan anak sebagai pecandu gadget (*smartphone*). Dan adapun anak-anak yang suka melawan kepada orang tuanya ketika sedang asyik bermain game, ketika dipanggil anak-anak sering tidak menghiraukan panggilan dari orang tuanya tersebut karena terlalu fokus menggunakan gadget atau *smartphone*.

### **Penyebab Penyalahgunaan Gadget oleh Anak ditingkat Sekolah**

Yuwanto (2010) mengatakan bahwa ada beberapa faktor penyebab penyalahgunaan gadget (*smartphone*) yaitu :

#### 1) Faktor Internal

Kontrol diri yang sangat rendah, dan dapat menjadi prediksi individu mudah mengalami kecanduan gadget (*smartphone*).

#### 2) Faktor Situasional

Faktor-faktor penyebab yang mengarah pada penggunaan gadget sebagai sarana yang membuat individu merasa nyaman secara psikologis ketika

menghadapi situasi yang tidak nyaman, seperti pada saat stres, mengalami kesedihan, merasa kesepian, mengalami kecemasan, mengalami kejenuhan saat belajar daring dirumah dapat menjadi penyebab kecanduan gadget (*smartphone*).

### 3) Faktor Sosial

Faktor penyebab kecanduan gadget (*smartphone*) sebagai alat berkomunikasi dan menjaga kontak dengan orang lain. Yang mana orang-orang berada disekitarnya lah yang telah menuntut anak-anak untuk kecanduan atau menyalahgunakan gadget (*smartphone*), dimana keadaan disekeliling nya sudah mempunyai gadget (*smartphone*).

### 4) Faktor Eksternal

Yaitu faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini terikat dengan tingginya layanan media terhadap gadget (*smartphone*) dan berbagai fasilitasnya, seperti :

#### a. Pengaruh lingkungan

Seiring dengan bertambahnya usia anak, maka pengaruh lingkungannya pun semakin meluas. Pengaruh teman pun semakin lama akan semakin meningkat.

b. Pengaruh orang tua

Kurangnya perhatian atau pengetahuan dari orang tua mengenai tentang gadget dan dampak dari penggunaan gadget (*smartphone*) tersebut untuk anak-anak. (Jaka Irawan,dkk. 2013 : 8). Kesibukan orang tua dizaman modern ini seakan akan tidak ada habisnya. Memang tidak mudah mengatasi berbagai urusan sambil mengawasi anak. Karena itu, sebahagian dari orang tua, gadget (*smartphone*) seakan yang menjadi penyelamat yang dapat diandalkan. Pada sebagian dari orang tua sengaja memberikan anaknya gadget agar anaknya tersebut tidak mengganggu aktivitas orang tua.

## **Dampak Pengaruh Gadget Pada Prestasi Anak di Tingkat Sekolah**



Dampak pengaruh gadget (*smartphone*) pada perkembangan anak sangat banyak. Dampak dari segi pendidikan di Indonesia terbagi dua yaitu, dampak positif dan dampak negative, yaitu :

#### 1) Dampak Positif

Sebagai orang tua kita tidak perlu khawatir mengenai pengenalan teknologi sejak dini pada anak, karena gadget (*smartphone*) juga dapat memberikan dampak positif untuk si anak asalkan diberikan batasan dan pengawasan yang cukup oleh orang tuanya. Contohnya seperti, anak lebih pintar memilih informasi, anak dapat berfikir kreatif.

#### 2) Dampak Negatif

Jika sebagai orangtua tidak dapat mengontrol atau mengawasi anak-anaknya bermain gadget maka dapat menimbulkan dampak negatif pada anak, seperti resiko terkena radiasi, lambat memahami pelajaran, resiko terhadap perkembangan psikologi Anak. Ketakutan terbesar para orang tua dan guru pun menjadi kenyataan yang mana hal hal tersebut berujung pada karakter dan sikap anak yang kasar dan

penurunan nilai moral dan ajaran agama. Dan sebagai orang tua harus mampu mengawasi anak dalam penggunaan gadget pada anak agar tidak mendapatkan pengaruh buruk terhadap perkembangan anak.

Cara mencegah dampak buruk gadget bisa dilakukan dengan cara bersikap bijak dalam memperkenalkan gadget (*smartphone*) untuk anak. Jangan memberikan anak gadget (*smartphone*) secara khusus, biarkanlah dia menggunakan punya orang tuanya agar penggunaannya dapat diawasi dan dibatasi dengan mudah (Sujiono, dkk, 2009).

## **E. Kesimpulan**

Dari penelitian yang telah dilakukan di Nagari Bawan, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam dapat diterapkan dengan cara dimana orang tua harus bisa membatasi waktu anak dalam menggunakan gadget, dan memberi pengawasan yang ketat kepada anak jika anak menggunakan gadget, perbanyak aktivitas anak sehingga anak memiliki kegiatan yang membuat anak lebih dapat menemukan hobinya selain bermain gadget,

orang tua harus bersikap disiplin dan tegas kepada anak jika anak susah untuk diatur saat menggunakan gadget, dan orang tua tidak boleh memanjakan anak jika anak menangis meminta gadget, sediakan mainan alternatif untuk anak seperti mainan yang disukai oleh anak sehingga lebih tertarik dalam bermain, batasi penggunaan internet dengan dibatasi penggunaan internet maka anak tidak bisa mengakses konten-konten yang membuat kecanduan, ajak anak untuk bermain dengan teman sebayanya sehingga anak dapat bergaul dengan dengan lingkungannya, beri penghargaan atau reward kepada anak jika anak mampu untuk membatasi pemakaian gadget sehingga anak termotivasi dalam mengurangi pemakaian gadget, berilah anak contoh yang baik dalam penggunaan gadget seperti tidak bermain gadget (smartphone) didekat anak, luangkan waktu untuk anak untuk berinteraksi dan meningkatkan ikatan batin antara orang tua dengan anak, yang mana tidak akan ditemukan ikatan batin antara orang tua dengan anak jika selalu menggunakan gadget (smartphone) masing-masing.

## **Daftar Pustaka**

- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2011. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.
- Harfiyanto, Doni, dkk. 2015. Pola Interaksi Sosial Siswa Pengguna Gadget di SMA Negeri 1 Semarang. Semarang : Universitas Negeri Semarang.
- Syah, M. 2008. Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Lexy J, Moloeng. 2009. Metode Penelitian Kualitatif. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Rohman, O. C. 2017. Pengaruh Penggunaan Gadget dan Lingkungan Belajar Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI Kompetensi Keahlian Administrasi Perkantoran SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional RI. 1997. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka

- Ridwan Sanjaya, Christine Wibhowo. 2011. Menyiasati Tren Digital Pada Anak dan Remaja. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Sujiono Nurani, Yuliani. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta : Indeks
- Nasution, S. 2000. Didaktik Asas-asas Mengajar. Jakarta : Bumi Aksara.
- Sardiman. 2004. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Margaret, E. Gredler.2011. Learning and Instruction : Teori dan Aplikasi. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Baharuddin dan Wahyuni, E. N. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta : Ar-ruzz Media.
- B.R Hergenhahn dan Matthew H. Olson. 2008. *Theories of Learning*: Edisi Ketujuh. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Jaka Irawan dan Leni Armayati. 2013. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bersosialisasi Pada Remaja. Jurnal : Vol. 8.

Satrianawati. 2017. Dampak Penggunaan Handphone Terhadap Aktivitas Belajar Siswa SD. Jurnal : Vol. 4. No. 1.

Rithschild didalam Chris Craford. *The Art of Computer Game Design*. (-,1982).

J.B Funk. *Electronic Games (Children, Adolescent and The Media)*

Sari, P dan Mitsalia A. A. 2016. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi 13 (2). 2016

Surachmad, W. *Metodologi Pengajaran Nasional*. Bandung: Jemmars, tt.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**JULI ANISAH**

**2618023**



# **IMPLIKASI PEMBELAJARAN ONLINE SELAMA PANDEMI PADA REMAJA DI KELURAHAN MOMPANG JAE, PANYABUNGAN**

**Juli Anisah<sup>1</sup>, Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

## **ABSTRAK**

Pandemi Covid-19 menciptakan berbagai perubahan dalam sector kehidupan mulai dari menjaga jarak, memakai masker, bekerja dari rumah, dan pembelajaran online. Akibat dari pembelajaran online tersebut banyak remaja usia sekolah yang merasa bosan dan malas dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan gurunya sehingga para remaja sekarang ini hanya banyak menghabiskan waktunya dengan hal-hal yang sia-sia seperti bermain game, keluyuran, bermalamalasan, melakukan pergaulan bebas, melawan kepada orangtua dan sebagainya. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui implikasi pembelajarn online selama pandemi pada remaja di keluarahan Mompang Jae, Panyabungan.

Penelitan ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik deskriptif. Data



dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara terhadap 5 orang remaja sebagai informan kunci dengan rentang usia 12-16 tahun dan 5 orangtua dari anak tersebut sebagai informan pendukung. Data tersebut diolah dan dianalisis melalui reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implikasi pembelajaran online terhadap remaja selama pandemi di kelurahan Mompang Jae adalah anak malas belajar, bosan, melakukan pergaulan bebas, melawan kepada orangtua, keluyuran, merokok dan lain sebagainya.

**Kata kunci** : implikasi, pembelajaran online, pandemic, remaja

## **A. Pendahuluan**

Virus Corona yang sering disebut dengan Covid-19. Awalnya Virus ini berasal dari Tiongkok dan menyebar luas keseluruh dunia pada akhir 2020 serta masuk ke negara Indonesia maret 2020 akibatnya seluruh dunia mengalami krisis kesehatan. WHO menetapkan wabah ini sebagai pandemik global. Virus corona telah menjadi wabah yang meresahkan seluruh dunia, Pandemi Covid-19 berdampak pada semua sektor kehidupan masyarakat terutama pada dunia pendidikan.

Penyebaran pandemic Covid-19 mengakibatkan terjadinya perubahan kebijakan pada sector pendidikan. Hal ini dikeluarkan melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Covid-19 tertanggal 24 Maret 2020. Kebijakan yang paling mendasar adalah mengubah pembelajaran tatap muka ke pembelajaran online yang mana hal ini tentu sangat berbeda dari kebiasaan yang dilakukan selama ini. Dengan kebijakan tersebut guru tentu harus berusaha mencari pola pembelajaran baru agar bisa tetap berjalan yaitu dengan melakukan pembelajaran berbasis jaringan atau online.

Pembelajaran online adalah system belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat bantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi berarti. (Dabbagh Ritland 2005:15). Secara positif pembelajaran online ini dapat membantu keberlangsungan pembelajaran pada masa pandemic

sekarang ini namun mengubah pola kebiasaan bukan jugalah hal yang mudah. Guru dan siswa hendaknya memiliki keterampilan dalam menggunakan perangkat guna menunjang pelaksanaan pembelajaran online yang dilakukan.

Dalam pelaksanaan pembelajaran online tidak terlepas dari implikasi pembelajaran online tersebut terhadap remaja. Implikasi adalah akibat yang ditimbulkan dari adanya penerapan suatu program atau kebijakan, yang dapat bersifat baik atau tidak terhadap pihak-pihak yang menjadi sasaran pelaksanaan program atau kebijakan tersebut. (Silalahi, 2005:43). Seperti penjelasan diatas jika dilihat dari sisi positifnya pembelajaran online dapat menunjang dalam pencegahan penyebaran Covid-19. Namun disamping sisi positif tersebut terdapat banyak juga dampak negative yang ditimbulkan dari pembelajaran online itu seperti banyaknya remaja yang bermasalah-malasan, menumpuk-numpuk tugas, keluyuran, melawan kepada orangtua, mencuri bahkan sampai melakukan pergaulan bebas.

Berdasarkan fenomena diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait dengan implikasi pembelajaran online pada masa pandemic terhadap remaja di kelurahan Mompang Jae.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apasaja implikasi dari pembelejaran online selama pandemic terhadap remaja di kelurahan Mompang Jae, Panyabungan.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terhadap 5 orang informan kunci yaitu remaja yang memiliki rentang usia 12-16 tahun dan informan kunci yaitu kelima orangtua dari remaja tersebut. Data tersebut diolah dan dianalisis melalui reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

## **C. Hasil Penelitian**

Pemberlakuan proses pembelajaran online pada masa pandemic dengan menggunakan jejaring internet

memiliki berbagai kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari pembelajaran online dimasa pandemic adalah proses pembelajaran dapat lebih maju dengan menggunakan teknologi dan pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Sedangkan kekurangan dari pembelajaran online ini adalah mengakibatkan banyaknya remaja yang merasa bosan, bermalas-malasan, membuang waktu dengan hal yang sia-sia dan sebagainya. Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan diketahui hasilnya sebagai berikut.

Dari hasil observasi terhadap Abdul Rahman (AR) terlihat bahwa AR adalah salah satu remaja di Kelurahan Mompang Jae yang mana saat ini ia bersekolah di SMP N 1 Panyabungan Utara, yang mana saat ini sekolahnya sedang melaksanakan pembelajaran online dan AR terlihat mengalami kendala saat pembelajaran tersebut karena tidak memiliki HP untuk pembelajaran online. Dan hal ini diperkuat oleh hasil wawancara yang peneliti lakukan terhadap AR dan ibunya bahwa memang benar adanya bahwa AR terkendala dalam mengikuti pembelajaran daring

dikarekan tidak memiliki HP dan setelah melakukan pendalaman terhadap kasus tersebut diketahui bahwa alasan AR tidak memiliki HP adalah karena orangtuanya tidak memiliki uang untuk membeli HP tersebut dan implikasi dari hal tersebut terhadap proses belajar AR adalah AR menjadi bermalas-malasan dalam mengerjakan tugasnya karena merasa jenuh dan tidak mengerti apa yang harus ia kerjakan. (Abdul Rahman, 2:7:2021). Dari hasil wawancara dengan ibunya diketahui bahwa AR lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain game di warnet, keluyuran bahkan AR sekarang lebih sering melawan terhadap orangtuanya. (Erniati, 2:7:2021)

Dari observasi yang peneliti lakukan terhadap Khoirul Fadlan Rizki (KFR) diketahui bahwa KFR saat ini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game online, keluyuran dan setelah diperkuat dari hasil wawancara yang peneliti lakukan diketahui bahwa KFR memang banyak menghabiskan waktunya dengan bermain game, keluyuran bahkan dari hasil wawancara diketahui bahwa ia merokok sesekali dan untuk proses pembelajaran ia tidak terlalu

memperdulikannya karena ia merasa bahwa ia tidak mengerti tentang tugas yang diberikan gurunya dikarenakan tidak adanya penjelasan dari guru yang terkait dengan pembelajaran tersebut.(Khoirul Fadlan:4:7:2021). Dan dari hasil wawancara dengan ibu KFR ia menuturkan bahwa KFR sekarang ini telah banyak berubah apalagi jika terkait dengan pembelajarannya ia tidak pernah melihat mengerjakan tugasnya dan KFR hanya menghabiskan waktunya dengan bermain game dan tidak jarang pula KFR diketahui melawan ketika disuruh ibunya. (Afni Erlinda:4:7:2021)

Sesuai dengan keterangan informan sebelumnya implikasi lain dari pembelajaran online juga diketahui dari Muhammad Amin (MA) diketahui bahwa sekarang ini ia telah berhenti bersekolah dikarenakan merasa bosan dan tidak mengerti tentang materi pelajaran yang diberikan karena tidak dijelaskan oleh gurunya. Oleh karena hal tersebut ia lebih sering menghabiskan waktunya dengan bermain bersama teman-temannya (Muhammad Amin:5:7:2021). Dan diperkuat dengan wawancara yang dilakukan terhadap ibunya diketahui

bahwa MA memang telah berhenti bersekolah dikarenakan proses pembelajaran yang menurutnya tidak jelas saat ini dan karena hal tersebut diketahui bahwa MA sekarang ini lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain bersama teman-temannya dan dari wawancara juga diketahui bahwa menurut ibunya saat ini sedang bergaul dengan orang-orang yang tidak baik karena ia mengetahui bahwa anaknya telah melakukan hal yang tidak baik seperti mencuri, merokok dan bahkan telah pernah sekali MA dan teman-temannya diketahui melakukan pergaulan bebas dengan menggilir satu wanita dengan teman-temannya tersebut (Rodipah:4:7:2021).

Sejalan dengan hal tersebut implikasi pembelajaran online juga terjadi pada Khoirul Anwar (KA) ia menyatakan bahwa pada saat pembelajaran online ia mengalami kendala karena permasalahan jaringan, materi yang tidak dijelaskan dengan baik dan ketersediaan paket internet yang kurang memadai sehingga hal tersebut membuatnya lebih jenuh dan merasa kesusahan pada saat pembelajarn online tersebut. (KhoirulAnwar:5:7:2021). Sesuai dengan keterangan KA



ibunya juga menuturkan bahwa menurutnya pembelajaran online memang memiliki implikasi yang kurang baik terhadap anaknya karena ia melihat bahwa anaknya tidak terlalu focus saat pembelajaran dikarenakan terkadang jaringan yang bermasalah dan kadang kuota internet yang tidak tersedia serta materi yang sulit dipahami. (Siti Nani:5:7:2021)

Dari observasi dan wawancara yang dilakukan dengan Muhammad Musaipi (MM) diketahui bahwa pada saat pembelajaran online ini ia sering merasa bosan dan cenderung bermalas-malasan karena merasa tidak mengerti tentang materi yang disampaikan gurunya sehingga membuatnya bermasalah karena menumpuk-numpuk tugas dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan gurunya (Muhammad Musaipi:6:7:2021). Dan sejalan dengan hal tersebut hasil dari wawancara yang peneliti lakukan dengan ibunya diketahui bahwa MM sekarang ini memang cenderung bermalas-malasan dan tidak memperhatikan apa yang disampaikan gurunya dan bahkan ia tidak pernah melihat anaknya mengerjakan tugas belakangan ini dan akhir-akhir ini diketahui bahwa MM jarang keluar rumah dan hanya menghabiskan

waktunya diurmah karena menurut penuturan ibunya MM tidak memiliki teman di lingkungan rumahnya. (Jumiati:6:7:2021)

#### **D. Pembahasan**

Implikasi adalah sesuatu yang ditimbulkan dari suatu kebijakan dengan kata lain implikasi adalah dampak yang terjadi akibat dari kebijakan atau kegiatan tertentu (Islamy, 2003:114). Implikasi dapat juga dikatakan sebagai akibat yang ditimbulkan dari kebijakan tertentu yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negative.

Dalam upaya penanggulangan covid-19 di masa pandemic, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan tentang proses pembelajaran yang mana jika biasanya dilakukan dengan tatap muka sekarang ini telah beralih ke proses pembelajaran online. Kebijakan ini diberlakukan mulai bulan Maret 2020. System pembelajaran online ini merupakan sistem pembelajaran yang memfasilitasi siswa dengan pembelejaran yag lebih luas, variatif dan tidak terbatas dengan ruang dan waktu (Cepy Riyana,2018:15)

Dalam pandangan Sosiologi pandemic Covid-19 memberikan dampak yang sangat besar dalam kehidupan bermasyarakat baik dalam hubungan social maupun tata kebiasaan atau pola perilaku hidup masyarakat dalam berbagai bidang kehidupan. Sesuai dengan teori Gillin John dan John Philip Ghillin menyatakan bahwa perubahan social yang terjadi sebagai suatu ragam dan pola hidup yang telah diterima yang terjadi sebagai akibat dari fenomena-fenomena baru yang terjadi. (Soerjono Soekamto, 1990:335). Berdasarkan teori tersebut yang menyatakan bahwa perubahan social yang terjadi sebagai suatu ragam dan pola hidup baru yang telah diterima yang terjadi sebagai akibat dari fenomena-fenomena yang baru terjadi. Seperti dalam penelitian ini adanya kebijakan baru tentang proses pembelajaran online yang diberlakukan pemerintah dalam bidang pendidikan sebagai upaya pencegahan penularan Covid-19 yang menyebar luas di masyarakat tentu menuntut masyarakat agar menerima dan harus menyesuaikan diri terhadap perubahan yang terjadi tersebut.

Selain itu menurut pandangan Selo Soemardjan perubahan social adalah perubahan yang terjadi dalam

suatu masyarakat yang mempengaruhi system social termasuk didalamnya nilai-nilai hubungan social yang termasuk didalamnya tata hidup atau pola perilaku hidup dalam bermasyarakat. Seperti dalam penelitian ini akibat dari wabah Covid-19 telah dikeluarkan kebijakan pembelajaran online yang mana hal tersebut tentu mengubah tata cara pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan pembelajaran tatap muka dan secara langsung sekarang dialihkan menjadi pembelajaran online karena timbulnya pembatasan social berskala besar antar masyarakat.

Dalam penelitian ini juga membahas mengenai perubahan pola perilaku hidup masyarakat terutama dalam bidang pendidikan yang diaibatkan mewabahnya Covid-19 sehingga proses pembelajaran yang biasanya dilakukan dengan tatap muka kini diganti dengan pembelajaran online yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi yang ada dan dengan perubahan ini tentu memaksa masyarakat untuk menerima perubahan yang terjadi dan harus menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut.

Selain itu implikasi atau akibat dari pembelajaran online ini juga berpengaruh pada semangat belajar, motivasi dan disiplin remaja bahkan juga berpengaruh terhadap pola interaksi antar remaja. Sehingga hal tersebut menimbulkan berbagai dampak seperti banyaknya remaja yang kini merasa bosan dan bermalas-malasan dalam mengerjakan tugasnya bahkan sampai melakukan perilaku tercela seperti merokok, mencuri bahkan pergaulan bebas.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan di kelurahan Mompang Jae tentang Implikasi pembelajaran online di masa pandemic pada remaja diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran online tersebut sangat berdampak kepada proses belajar remaja karena pembelajaran online ini tentu menuntut beberapa perubahan yang mau tidak mau harus dilakukan oleh remaja. Namun dalam proses belajar tersebut remaja memperoleh berbagai kendala seperti kurangnya dana untuk pembelian kuota, jaringan yang tidak memadai dan penjelasan yang diberikan guru tidak dimengerti oleh

remaja sehingga berakibat membuat mereka bosan, tidak mempedulikan perkataan gurunya, menumpuk-numpuk tugas, tidak masuk saat jam pelajaran bahkan melakukan perbuatan tercela seperti merokok, mencuri dan pergaulan bebas.

### **Daftar Kepustakaan**

Novita Arnesi. 2015. Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal Terhadap Hasil Belajar. Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan Vol 2 No 1

Dabbagh, N and Ritland B.B. 2005. Online Learning, Concepts, Strategies and Application. Ohio:Pratama

Nurfadilah Ishak.2021.Implikasi Wabah Covid Terhadap Penerepan Sistem Belajar di Rumah Pada Siswa SMAN 6 WAJO

Prayitno dan Erman Amti. (1999). *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta .Rineka Cipta

Data referensi kementerian pendidikan dan kebudayaan. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id>. Diakses 9 Oktober 2021

Jamal. S. 2020. Analisis Kesiapan Pembelajaran E-Learning Saat Pandemi Covid-19 di SMK N 1 Tambelangun Jurnal Nalar Pendidikan Volume 8 Nomor 1



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**MAISA SATDRIYA**

**2618033**





# **KECANDUAN GAME ONLINE PADA REMAJA DI JORONG SURAU GADANG NAGARI BATU TABA**

**Maisa Satdriya<sup>1</sup>, Linda Yarni<sup>2</sup>**

(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,

<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)

## **ABSTRAK**

Kecanduan *game online* merupakan salah satu masalah yang mendapat perhatian dari masyarakat luas. Remaja merupakan kelompok usia terbanyak yang mengalami permasalahan terhadap penggunaan *game online*. Kecanduan *game online* pada remaja akan berdampak pada beberapa aspek kehidupan, seperti aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial, dan aspek keuangan. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui kecanduan *game online* pada remaja di Jorong Surau Gadang Nagari Batu Taba.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan teknik deskriptif. Data dikumpulkan dengan teknik pengumpulan data observasi dan wawancara terhadap 4 orang remaja sebagai informan kunci dengan rentang usia 12-18 tahun dan 4 orang tua dari anak tersebut sebagai informan pendukung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kecanduan *game online* pada remaja di Jorong Surau Gadang Nagari Batu Taba adalah anak malas belajar,

bosan, melawan kepada orang tua, keluyuran, merokok dan lain sebagainya.

Kata Kunci : *Game Online; Kecanduan; Remaja.*

## **A.Pendahuluan**

Remaja berada pada rentang usia 12-18 tahun (Hurlock, 2010). Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa (Santrock, 2007). Pada masa ini remaja akan sangat mengalami berbagai perubahan pada dirinya, baik itu dari fisik maupun psikis, secara individual ataupun dalam peran sosialnya dikeluarga, sekolah serta masyarakat. Remaja yang tumbuh dan berkembang pada era milenium saat ini akan bersinggungan dan banyaknya kecanggihan teknologi yang memudahkan untuk memperoleh berbagai informasi yang dibutuhkannya ( Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019). Menurut Obliger & Obliger (2005) remaja saat ini dapat disebut generalisasi post-millennials. Salah satu cirinya yaitu tumbuh dengan teknologi yang sangat mudah untuk diaksesnya, sehingga hal tersebut membuat remaja saat ini dapat juga dikatakan sebagai generasi

yang paling memahami teknologi (Novrialdy, Nirwana, & Ahmad, 2019).

Permasalahan yang terkait dengan penggunaan *game online* telah mendapat banyak perhatian dari masyarakat luas. *Game Online* adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet (Adams, 2013). Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses. *Game Online* dapat dimainkan di berbagai platform, seperti komputer pribadi (PC), Konsol game (alat khusus untuk bermain game) dan smarphone (kiraly, Nagygyorgy, Griffiths,& Demetrovics, 2014). Saat ini, *game online* seperti Mobile Legend (ML), Arena of Valar (AoV), Clash of Class (CoC), fornite, Data 2 dan player unknown's Battle Ground (PUBG) merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.

Remaja dianggap lebih sering dan lebih rentan terhadap kecanduan *game online* dari pada orang dewasa. Masa remaja yang berada pada periode ketidakstabilan, cenderung lebih mudah terjerumus terhadap percobaan

hal-hal baru (Jordan & Andersen, 2016). Masa remaja juga lekat dengan *stereotype* periode bermasalah (Hurlock, 2010), yang memungkinkan percobaan terhadap hal baru tersebut berisiko menjadi perilaku bermasalah. Akibatnya, remaja yang kecanduan *game online* cenderung kurang tertarik terhadap kegiatan lain, merasa gelisah saat tidak dapat bermain *game online* (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015), penurunan prestasi akademik, relasi sosial, dan kesehatan (Ghuman & Griffiths, 2012).

Berdasarkan fenomena diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang terkait dengan kecanduan *game online* pada remaja di Jorong Surau Gadang Nagari Batu Taba.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja kecanduan *game online* pada remaja di Jorong Surau Gadang Nagari Batu Taba.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terhadap 4 orang informan

kunci yaitu remaja yang memiliki rentang usia 12-18 tahun dan informan kunci yaitu 4 orang tua dari remaja tersebut.

### **C. Hasil Penelitian**

*Game online* akan berdampak positif apabila dimanfaatkan untuk hiburan (Adams, 2013), dimana segala rasa capek dan stres dapat dikurangi dengan bermain game (Russoniello, o Brien, & PARKS, 2009). Namun yang terjadi saat ini, game online banyak dimainkan secara berlebihan dan digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online (Hussain & Griffiths,2009).

Kecanduan game online dapat memberikan dampak buruk terhadap remaja, sehingga diperlukan upaya agar remaja dapat terhindar dari kecanduan game online. Kardefelt- Winther (2017) menjelaskan bahwa pada awalnya kecanduan hanya berkaitan dengan zat adiktif (contohnya alkohol, tembakau, dan obat-obatan terlarang) yang masuk melewati darah dan menuju ke otak dan dapat merubah komposisi kimia otak.

Istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan tidak hanya melekat pada obat-obatan tetapi juga melekat pada kegiatan atau suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik atau psikologis.

World Health organization (2018) mendefinisikan kecanduan game online sebagai gangguan mental yang dimasukkan ke dalam internasional classification of Diseases (ICD-11). Hal ini ditandai dengan gangguan kontrol atas game dengan meningkatnya prioritas yang diberikan pada game lebih dari kegiatan lain. Perilaku tersebut terus dilanjutkan walaupun memberikan konsekuensi negatif pada dirinya. Kecanduan game online yang dialami remaja akan sangat banyak menghabiskan waktunya.

Remaja menghabiskan waktu saat bermain game lebih dari dua jam/hari, atau lebih dari 14 jam/minggu (Rudhiati, Apriany, & Hardianti, 2015) bahkan 55 jam dalam seminggu (Van Rooji, Schoenmakers, Vermulst, Van den Eijnden & Van de Mheen, 2011) atau rata-rata

20-25 jam dalam seminggu ( Chov, Condron, & Belland, 2005).

#### **D. Pembahasan**

Kecanduan game online dapat memberikan dampak negatif atau bahaya bagi remaja yang mengalaminya. Dampak yang akan muncul akibat kecanduan game online meliputi lima aspek, antara lain aspek kesehatan, aspek psikologis, aspek akademik, aspek sosial dan aspek keuangan ( King & Delfabbro, 2018; (King & Delfabbro, 2018; Sandy & Hidayat, 2019).

Aspek kesehatan. Kecanduan game online mengakibatkan kesehatan remaja menurun, remaja yang kecanduan game online memiliki daya tahan tubuh yang lemah akibat kurangnya aktivitas fisik, kurang waktu tidur, dan sering terlambat makan (Mannikko, Billieux, & kaarianen, 2015).

Aspek psikologis. Banyaknya adegan game online yang memperlihatkan tindakan kriminal dan kekerasan, seperti: perkelahian, perusakan dan pembunuhan secara tidak langsung telah memengaruhi alam bawah sadar

remaja bahwa kehidupan nyata ini adalah layaknya sama seperti di dalam game online tersebut. Ciri-ciri remaja yang mengalami gangguan mental akibat pengaruh game online, yakni mudah marah, emosional, dan mudah mengucapkan kata-kata kotor (petrides & furnham,2000).

Aspek akademik. Usia remaja berada pada usia sekolah yang memiliki peran sebagai siswa di sekolah. Kecanduan game online dapat membuat performa akademiknya menurun ( Lee, Yu, & Lin, 2007). Waktu luang yang seharusnya sangat ideal untuk mempelajari pelajaran disekolah justru lebih sering digunakan untuk menyelesaikan misi dalam game online. Daya konsentrasi remaja pada umumnya terganggu sehingga kemampuan dalam menyerap pelajaran yang disampaikan guru tidak maksimal.

Aspek sosial. Beberapa gamer merasa menemukan jati dirinya ketika bermain game online melalui keterkaitan emosional dalam pembentukan avatar, yang menyebabkannya tenggelam dalam dunia fantasi yang diciptakannya sendiri. Hal ini dapat membuat kehilangan kontak dengan dunia nyata



sehingga dapat menyebabkan berkurangnya interaksi (Marcovitz, 2012).

Remaja yang terbiasa hidup didunia maya, umumnya kesulitan ketika harus bersosialisasi di dunia nyata. Sikap antisosial, tidak memiliki keinginan untuk berbaur dengan masyarakat, keluarga dan juga teman-teman adalah ciri-ciri yang ditunjukkan remaja yang kecanduan game online (Sandy & Hidayat, 2019).

Aspek keuangan. Bermain game online terkadang membutuhkan biaya, untuk membeli voucher saja supaya tetap bisa memainkan salah satu jenis game online dibutuhkan biaya yang tidak sedikit. Remaja yang belum memiliki penghasilan sendiri dapat melakukan kebohongan (kepada orang tuanya) serta melakukan berbagai cara termasuk pencurian agar dapat memainkan game online.

Kurangnya pengawasan orang tua berkorelasi dengan perilaku beresiko yang mengarah pada perilaku antisosial dan penggunaan zat terlarang pada remaja (Dishion, Nelson & Kavanagh, 2003; Kiesner, Dishion, poulin, & pastore, 2009). Know, chung, & Lee (2011) mengungkapkan bahwa remaja cenderung untuk

meningkatkan waktu yang dihabiskan untuk permainan internet saat merasa memiliki hubungan yang buruk dengan orang tuannya.

Pemantauan dalam hal game online merupakan strategi efektif yang mencegah pengguna untuk terlibat tindakan penggunaan berlebihan atau tidak tepat (young, 1998). Orang tua harus berhati-hati dan penuh pertimbangan dalam memberikan akses terhadap berbagai produk teknologi. Para orang tua harus lebih mengawasi anak-anaknya dalam bermain game online. Bagi anak-anak yang kecanduan game online, mereka seolah-olah menganggap masa depannya ada di dunia game sehingga menurunkan minat terhadap aktivitas lain.

Pemantauan orang tua dapat dilakukan dengan menjalin komunikasi yang baik dengan anak, menempatkan berbagai produk teknologi di tempat yang mudah diamati, mengetahui keberadaan anak, menunjukkan perhatian terhadap kegiatan sekolah anak, dan lain sebagainya. Hal tersebut dapat mengurangi waktu anak dalam bermain game online dan mencegah tingkat kecanduan game online yang lebih parah.

Kecanduan game Online dapat disebabkan oleh berbagai faktor. Salah satu faktor yang menyebabkan kecanduan game online adalah mudahnya akses untuk bermain game online ( King, Delfabbro (2018) individu yang memiliki kemudahan akses untuk bermain game online, cenderung akan bermain lebih sering dan lebih lama.

Remaja yang memiliki akses perangkat media elektronik di kamar tidur cenderung akan tidur lebih larut, memiliki durasi waktu tidur lebih singkat dan kurang konsentrasi melakukan kegiatan pada siang harinya ( Brunborg et al, 2011; fossum, Nordnes, storemark, Bjorvatn, & Inove, 2008; punamaki, Wallenius, Nygard, Saarni, & Rimpela, 2007; Shochat, Flint-Bretler, & Tzischinsky, 2010).

## **E.Kesimpulan**

Perkembangan teknologi pada era digital ini tidak dapat dipungkiri sangat pesat adanya. Salah satu produk perkembangan teknologi yang saat ini digemari remaja adalah game online. Semestinya game online dimanfaatkan untuk hiburan tetapi yang terjadi game

online dimainkan secara berlebihan, digunakan sebagai tempat untuk melarikan diri dari realitas kehidupan sehingga yang terjadi adalah kecanduan game online.

Hal ini akan berakibat buruk terhadap berbagai aspek kehidupan remaja. Untuk itu, game online sebagai bentuk dari perkembangan teknologi perlu disikapi dengan bijak supaya tidak berdampak buruk bagi remaja. Dengan demikian remaja perlu diberikan upaya pencegahan terhadap kecanduan game online, sehingga diharapkan dapat terhindar dari kecanduan game online. Juga diharapkan pihak-pihak terkait dapat bersinergi dalam melakukan berbagai upaya yang telah disampaikan.

### **Daftar Kepustakaan**

Hurlock, E.B. (2010). Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti) (Edisi Kelima). Jakarta : Erlangga.

Lee,I, Yu,c.Y., & Lin,H.( 2007). Leaving a never ending game: Quitting MMORPGs and online gambling addiction. Proceedings of DiGRA Conference, 211-217.

Sandy, T.A., & Hidayat, W.N. (2019). Game mobile learning. Malang : Multi media Edukasi.

Santrock, J.W. (2007). Remaja. Jakarta: Erlangga.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**MOSNADIA**

**2618036**



# **DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA EMOSI ANAK DI JORONG RAGEH KENAGARIAN SUNGAI KAMUYANG**

**Mosnadia<sup>1</sup>, Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,*

*<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

## **Abstrak**

Anak-anak usia SD di Jorong Rageh Sungai Kamuyang sangat intens menggunakan gadget, anak yang menggunakan gadget sering melawan, anak menangis ketika HP nya di ambil, tidak patuh pada aturan orang tua bahkan anak juga mau berkata kasar pada orangtuanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada perkembangan emosi anak.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terhadap 10 orang anak usia 6 sampai 12 tahun sebagai informan kunci dan 10 orang ibu dari anak tersebut sebagai informan pendukung. yang menjadi informan dengan cara mengumpulkan 10 data tersebut di olah dan dianalisis melalui reduksi data, display data dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dampak penggunaan gadget pada emosi anak usia 6 sampai 12 tahun diantaranya, marah, menangis, dan sedih.

**Kata Kunci:** *Gadget, Emosi, Anak-anak*

## **Pendahuluan**

Semakin majunya zaman kecanggihan teknologi tentu juga semakin bertambah berkembang salah satunya yaitu gadget. Gadget atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu peranti atau instrumen yang memiliki tujuan atau pun fungsi praktis yang secara spesifik, dirancang lebih canggih dibandingkan teknologi yang diciptakan sebelumnya. Gadget baik laptop, tablet, ipad, atau smartphone adalah teknologi yang berisi aneka aplikasi dan informasi mengenai semua hal yang ada di dunia ini (Winarko, 2016).

Gadget sudah digunakan oleh banyak semua orang termasuk juga anak-anak namun pada anak tentu harus ada pengawasan dari orang tua dan aturan dalam menggunakan gadget. Dalam konsideran Undang-Undang No 23 Tahun 2002 tentang perlindungan anak, dikatakan bahwa anak adalah amanah dan karunia Tuhan Yang Maha Esa, yang dalam dirinya melekat harkat dan martabat sebagai manusia seutuhnya. Perkembangan anak tentu sangat harus diperhatikan agar tidak terjadi perkembangan yang tidak sesuai dengan yang seharusnya. Salah satu perkembangan anak yang harus



diperhatikan anak perkembangan emosi agar bisa mencapai kecerdasan emosional dewasa nanti.

Istilah emosi berasal dari kata *emotus* atau *emovere* atau *mencerca* yang berarti sesuatu yang mendorong terhadap sesuatu yaitu misalnya emosi gembira yang mendorong untuk tertawa. atau dengan perkataan lain emosi diartikan sebagai suatu keadaan reaksi penyesuaian diri yang berasal dari dalam yang melibatkan hampir keseluruhan individu.

Dapat disimpulkan bahwa emosi adalah suatu keadaan yang kompleks dapat berupa perasaan/pikiran yang ditandai dengan perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang. Emosi berkaitan dengan perubahan fisiologis dan berbagai pikiran. Jadi emosi merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia, karena emosi dapat merupakan motivator perilaku, dalam arti meningkatkan tapi juga dapat mengganggu perilaku intensional manusia.

Teori yang diungkapkan oleh Iswidharmanjaya ini berisi tentang dampak negatif yang dapat kita lihat pada anak dalam penggunaan gadget pengaruh negatif dari gadget ini saat anak mulai ketagihan untuk terus

menerus bermain gadget bahkan anak mulai berfikir bahwa gadget ini merupakan belahan hidupnya. Sehingga ini akan menyebabkan terganggunya koneksi antara anak dengan orang tuanya, anak dengan lingkungan sekitarnya. (Winarko, 2016).

Sehingga dengan adanya teori yang dikemukakan oleh Iswidharmanjaya ini maka dapat dilihat bahwa ada peneliti terdahulu yang membuktikan bahwa terdapat dampak gadget pada perkembangan emosi anak.

Dari berbagai jurnal yang diteliti sebelumnya oleh peneliti terdahulu mereka juga menemukan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak, menurut hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi didapatkan hasil bahwa sejak anak menggunakan gadget, ketika di rumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon apa yang dibicarakan oleh orang sekitar kepadanya dan juga pada saat orang tuanya mengajak sang anak berbicara.

Fenomena di daerah Rageh Sungai Kamuyang anak yang menggunakan gadget memiliki permasalahan termasuk pada masalah emosi, gangguan pada kesehatan mata, dan psikologis pada anak. Anak mau melawan dan

marah kepada orang tuanya jika tidak mendapatkan gadget yang bisa dia mainkan, Beberapa masalah seperti yang dikatakan sebelumnya anak di Jorong Rageh ini memiliki permasalahan terutama di bagian emosi anak. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui apa saja dampak penggunaan gadget terhadap emosi anak..

### **Metode Penelitian**

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data dikumpulkan cara observasi dan wawancara.

### **Hasil Penelitian**

Dari hasil observasi yang dilakukan pada anak di Jorong Rageh Kenagarian Sungai Kamuyang yang memiliki gadget usia 6 sampai 12 tahun memiliki emosi yang tidak stabil. Anak akan menangis sejadi-jadinya jika gadgetnya di ambil lalu anak juga marah dengan berkata kasar kepada orangtuanya ketika gadget tidak diberikan dan juga anak tidak mau menuruti aturan atau perjanjian yang sudah dibuat dengan orang tuanya, contohnya saja ketika orang tua sudah memberikan kesempatan bermain gadget 1 jam anak ingkar janji dengan orangtuanya.

Dari wawancara yang dilakukan dengan orangtua pertama anaknya yang awalnya patuh setelah diberikan gadget pada saat ulang tahunnya anak ini tidak menjadi patuh lagi apa yang dibicarakan oleh orangtuanya tidak didengarkannya lagi dan juga ketika ada sesuatu yang dia minta seperti hapsed untuk bermain gadget anak menangis dan tidak mau bicara dengan orang tua ketika anak belum mendapatkan hapsed untuk bermain gadget tersebut. (Efrika, minggu 2021).

Dari wawancara dengan orangtua kedua anaknya yang awalnya memang sudah tempramental makin menjadi-jadi bahkan anaknya mau berkata kasar saat marah ketika gadget yang dia gunakan diambil. (Mira Novia Mayu, jumat 2021)

Dari wawancara dengan orangtua ketiga didapatkan data bahwa anaknya ngambek dan tidak mau makan bahkan tidak mau berbicara dengan orangtua ketika gadgetnya tidak diberikan ketika dia minta. (Mana Batubara. Sabtu 2021)

Dari wawancara dengan orangtua keempat didapatkan data bahwa anaknya juga ngambek sedih namun masih mau berbicara dengan orangtua karena mungkin saja anak ini sudah berusia 12 tahun dan sudah bisa diajak berdiskusi (Afri Jasni, Minggu 2021)

Dari wawancara dengan orangtua kelima didapatkan data bahwa anaknya mau menangis dan tidak mau makan karena gadget yang dia mainkan diambil padahal sudah dibuat janji

kalau anak boleh main gadget dalam sehari itu hanya 2 jam. (Rusiana Fitri, Senin 2021)

Dari wawancara dengan orangtua keenam didapatkan data bahwa anaknya tidak mau makan, marah, sedih dan bahkan dia mau mengambil gadget secara diam-diam ketika gadget nya sudah diletakkan oleh orangtuanya. (Tesi Ninggsih, Selasa 2021)

Dari wawancara dengan orangtua ketujuh didapatkan data bahwa anaknya marah dan berbicara kasar kepada orangtua ketika gadgetnya tidak diberikan dan juga mau mengambil gadget secara diam-diam. (Desri, Rabu 2021)

Dari wawancara dengan orangtua kedelapan didapatkan data bahwa ketika anaknya tidak diberikan gadget maka anaknya akan ngambek dan pergi dari rumah dengan menangis dan juga tidak patuh pada orangtua. (malinis, Kamis 2021)

Dari wawancara dengan orangtua kesembilan didapatkan data bahwa anaknya juga marah dan ngambek ketika tidak diberikan gadgetnya untuk dimainkan padahal si anak dengan orang tua juga sudah membuat janji bahwa dalam bermain gadget hanya 1 jam siang hari dan 1 jam pada malam hari setelah dia mengerjakan tugas sekolah.

Dari wawancara dengan orangtua kesepuluh didapatkan data bahwa anaknya ngambek dan mendongkol ketika disuruh

berhenti bermain gadget dan namun tidak berkata kasar. (Witria, jumat 2021)

Dari data observasi dan wawancara dengan anak dan orangtua di Jorong Rageh Sungai Kamuyang, didapatkan data bahwa anaknya memiliki emosi yang tidak stabil seperti, marah, menangis, sedih, ngambek, tidak mau bicara, tidak mau makan, bahkan kabur dari rumah hanya karena tidak diberikan gadget untuk dimainkan oleh anaknya.

## **Pembahasan**

### **A. Penggunaan Gadget Pada Anak Di Jorong Rageh Sungai Kamuyang**

Data dari observasi pada anak yang menggunakan gadget di Jorong Rageh Sungai Kamuyang didapat hasil bahwa anak memiliki perubahan pada emosinya. Dari data wawancara yang dilakukan bersama orangtua di Jorong Rageh Kenagarian Sungai Kamuyang yang memiliki anak yang menggunakan gadget diketahui anak-anak akan marah dan menangis sejadi-jadinya sampai anak tidak mau ngomong, tidak mau makan atau mereka pergi dari rumah karena tidak diperbolehkan memainkan gadgetnya.

Data ini juga diperkuat oleh data olahan tahun 2019 dapat diketahui anak setelah menggunakan gadget didapatkan presentase secara keseluruhan sebesar 40%

anak mengamuk jika tidak diberikan gadget. Pada hasil diagram batang dari data olahan pada tahun 2020, didapatkan juga bahwa masalah dengan kesehatan mata misalnya menggunakan kacamata sebanyak 6%, masalah motorik dan gerak 3%, masalah Speech delay (keterlambatan berbicara) 6% dan selalu teringat dengan gadget dan tidak bisa berkonsentrasi 6%.

#### **B. Emosi Pada Anak Di Jorong Rageh Sungai Kamuyang**

Anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan. Kecerdasan emosional, yang mana merupakan suatu kemampuan untuk mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri serta kemampuan untuk mengelola emosi dengan baik, pada diri sendiri juga dalam berhubungan dengan orang lain.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada 10 orang anak berumur 6 sampai 12 tahun diketahui anak memiliki emosi yang sangat tidak terkontrol dan hilangnya rasa sopan dan hormat kepada orang tua. Seperti pada saat gadget atau smartphone anak diambil atau di suruh untuk tidak memainkan gadgetnya dulu dia marah sampai menangis dan berteriak-teriak kepada sang ibu atau siapapun yang menyuruhnya berhenti memainkan gadget.

Berdasarkan hasil penelitian dari Intan Nur Laily dalam jurnal (Kajian Wacana Dampak Penggunaan Gadget (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini) didapatkan hasil penggunaan gadget terlalu lama juga akan berpengaruh pada kejiwaannya misalnya anak akan lebih agresif, sensitif dan mudah marah.

### **C. Anak-anak yang menggunakan gadget**

Anak yang menggunakan gadget di Jorong Rageh Sungai Kamuyang dari data observasi yang dilakukan terdapat dampak penggunaan gadget pada emosi anak seperti marah, menangis, sedih, mengamuk dan bahkan tidak mau berbicara dan pergi dari rumah serta tidak mau makan.

Dari wawancara dengan 10 orangtua yang dilakukan didapatkan data anak sulit dijauhkan dari gadget dan juga anak tidak mau mendengarkan orangtua bahkan aturan yang dibuat dengan orangtua tidak diabaikan lagi oleh anak tersebut komunikasi anak dengan orangtua juga tidak baik selama anak menggunakan gadget.

Dari berbagai jurnal yang diteliti sebelumnya oleh peneliti terdahulu juga menemukan gadget dapat mempengaruhi perkembangan anak, menurut hasil observasi yang dilakukan oleh Dewi didapatkan hasil



bahwa sejak anak menggunakan gadget, ketika dirumah anak menjadi susah diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon apa yang dibicarakan oleh orang sekitar kepadanya dan juga pada saat orang tuanya mengajak sang anak berbicara, salah satu contoh kasus ibu di Jorong rageh mengatakan bahwa anaknya meminta dibelikan Hansed untuk bermain game anaknya ini masih berusia delapan tahun dan ibunya ini menjanjikan kepada sang anak untuk dibelikan ketika ayahnya sudah pulang dan anaknya ini ngambek sampai tidak mau berbicara dan tidak mau makan bahkan anaknya ini tidak mau menjawab apa yang dikatakan atau ditanyakan ibunya karena anaknya ini tidak mendapatkan apa yang dia inginkan. Dari sini dapat dilihat bahwa emosi yang ada pada sang anak dipengaruhi oleh gadget yang digunakannya sehingga sang anak tidak dapat menahan dan mengontrol emosinya, dari cerita ibunya ini anak ini dulunya tidak seperti ini dia anak yang penurut bahkan di usianya yang masih delapan tahun itu ia sering membantu ibunya dalam mengerjakan pekerjaan rumah. Saat ibunya menghadahkan gadget kepada anaknya diwaktu ia ulang tahun anaknya menjadi anak yang suka bermain gadget, dan sulit untuk di ajak berkomunikasi bahkan anaknya tidak suka ditanya banyak ketika bermain gadget.

## **Kesimpulan**

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dampak dari penggunaan gadget sangat besar terhadap emosi wsang anak, anak memiliki ketergantungan yang cukup sulit di ubah dari sang anak sehingga akan ada kesulitan orang tua dalam mengatur dan kembali pada aturan untuk dapat mengembangkan perkembangan anak sesuai dengan perkembangannya.

Anak menangis, marah, berkata tidak sopan, tidak mau berbicara, dan tidak mau makan bahkan mau mengambil gadget tanpa izin dari orangtuanya untuk bisa memainkan gadgetnya.

## **Daftar Kepustakaan**

A. A Sabana., 2018, *Perkembangan Emosional Pada Anak*, Al-Akhbar.

Daniel Goleman., 2006. *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Hidayat.2002. *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta

Jarot Wijanarko, 2016. *Ayah Ibu Baik Parenting Era Digital*, Jakarta Selatan: Keluarga Indonesia Bahagia

- kartono kartini, , 2007, *Perkembangan Psikologi Anak*.  
jakarta: Erlangga
- Nasir. Djamil M. 2013. *Anak Bukan Untuk Dihukum*, Jakarta:  
Sinar Grafika
- Radliya. N. R, dkk. 2017. *Pengaruh Penggunaan Gawai  
Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia  
Dini*. Jurnal PAUD Agapedia.
- Dwi Wulandari & Triana Lestari. 2021. Pengaruh Gadget  
Terhadap Perkembangan Emosi Anak. *jurnal  
pendidikan Tambusai*. 5 (1)
- Fitra Mayenti, dkk. 2018. Dampak Penggunaan Gadget  
Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan  
TK Taruna Islam Pekanbaru. *Jurnal Photon*. 9. (1)
- Layyinatus Syifa, dkk. 2019. Dampak Penggunaan Gadget  
Terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak  
Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*. 3. (4)
- Wisjnu Martani. 2012. Metode Stimulasi Perkembangan  
Emosi. *Jurnal Psikologi*. 39(1)



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**NITA RAHMA DANI**

**2618041**



**UPAYA ORANG TUA MENINGKATKAN  
MOTIVASI BELAJAR ANAK MASA PANDEMI DI  
KECAMATAN PANTI KABUPATEN PASAMAN**

**Nita Rahma Dani <sup>1</sup>, Linda yarni <sup>2</sup>**

Mahasiswa Prodi BK<sup>1</sup>, Dosen FTIK IAIN  
BUKITTINGGI<sup>2</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini berjudul “Upaya Orang Tua untuk meningkatkan motivasi belajar anak di masa pandemi di kecamatan panti kabupaten pasaman. Permasalahan yang di temui di lapangan banyaknya anak yang malas mengerjakan tugas di selama pandemi dikarenakan anak lebih memilih bermain di bandingkan belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak di masa pandemi di kecamatan panti kabupaten pasaman. Subjek dalam penelitian ini adalah 4 orang tua dan 4 orang anak. Metode penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan di jabarkan secara deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi ,wawancara dan teknik reduksi data, disfly data.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar di masa pandemi di kecamatan panti kabupaten pasaman. Upaya yang diberikan orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak seperti memberikan riward, menyediakan ruang belajar.

Kata kunci : *Orang tua, Motivasi, Belajar*

## **A. PENDAHULUAN**

Indonesia saat ini sedang dilanda pandemi COVID-19. Covid19 adalah penyakit yang disebabkan oleh virus corona pada tahun 2019. Wabah Covid19 pertama kali terdeteksi di Wuhan, Provinsi Wuhan, China pada Desember 2019 dan dinyatakan sebagai pandemi oleh Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada 11 Maret 2020. Agustus. Pada tahun 2020, ada sekitar 14.000 kasus terkonfirmasi Covid19 di Indonesia, berdasarkan perkembangan harian wabah Covid19. 93.103 orang sembuh dan 6.150 meninggal.

Menurut Hamzah B. Uno (2011:23). Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang diberikan kepada anak yang seang belajar untuk melakukan tindakan, biasanya dengan indikator atau faktor

pendukung. Ada indikator-indikator tersebut meliputi keinginan dan keinginan untuk berhasil , dorongan dan kebutuhan untuk belajar dan lingkungan belajar.

Selanjutnya menurut Winkel (2005;160). Menyatakan bahwa motivasi belajar anak adalah keseluruhan motivasi mental siswa yang menyebabkan kegiatan belajar mencapai tujuannya. Sedangkan menurut Sadirman Am (2007;75) berpendapat bahwa motivasi belajar adalah semua motivasi dalam diri peserta didik yang mengarah pada kegiatan belajar dalam rangka tercapainya tujuan belajar.

Cara Memotivasi Siswa Sardiman A. Menurut M (2007: 9295), ada beberapa cara memotivasi siswa untuk belajar.

- 1) Rewards. Guru dapat menerapkan metode ini dalam batas-batas tertentu sebesar, misalnya dengan memberikan hadiah kepada lebih dari siswa atau kepada siswa yang berprestasi. Imbalan dapat dikatakan memotivasi, tetapi selalu demikian, karena imbalan untuk pekerjaan mungkin tidak

menarik bagi mereka yang senang atau tidak tertarik dengan pekerjaan mereka, dan dengan demikian imbalannya tidak selalu sama.

2) Kompetisi/Kompetisi. Kompetisi atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk memajukan belajar siswa. Persaingan individu hanya menimbulkan dampak negatif seperti putusnya persahabatan, perkelahian, konflik dan persaingan antar kelompok belajar.

3) Pujian. Pujian atas pekerjaan yang berhasil memiliki motivasi besar untuk belajar, dan pujian menciptakan kesenangan dan kepuasan.

4) Hukuman. Menurut Slameto (2010:26), motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga faktor:

1. Stimulasi kognitif, atau kebutuhan untuk mengetahui, memahami, dan memecahkan masalah. Dorongan ini terjadi selama interaksi antara siswa dengan tugas/masalahnya.



2. Harga diri, yaitu ada siswa yang belajar dengan giat dan melakukan tugas-tugas terutama untuk memperoleh status dan harga diri, bukan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan.

3. Kebutuhan untuk bergaul, terutama untuk menguasai topik/penelitian dengan tujuan memperoleh pembenaran dari orang lain/teman. Sulit untuk memisahkan kebutuhan ini dari harga diri.

## **B. METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Hal ini dilihat dari prosedur yang ditetapkan yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif yaitu ucapan atau tulisan dari perilaku yang diamati dari orang-orang atau subjek itu sendiri (Furrchan 1992). Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terdapat orang tua dan anak inform kunci. Data yang digunakan teknik reduksi data, disfly data penarikan kesimpulan.

## C. HASIL PENELITIAN

Berdasarkan dari hasil data yang penulis temui dilapangan bahwa upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak di masa pandemi yaitu:

### 1. Orang tua risna ( 23 Juni 2021)

Berdasarkan wawancara dengan orang tua risna mengenai upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak dalam masa pandemi yaitu saya sebagai orang tua akan memotivasi anak, dan saya berusaha memberi motivasi kepada anak saya seperti memberi hadiah saat nilai anak saya bagus

### 2. Orang tua ihsan ( 25 juni 2021)

Berdasarkan wawancara dengan orang tua ihsan bahwa bagaimana upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak di masa pandemi yaitu jawaban ortu ihsan saya sebagai orang tua akan memberikan apa yang dibutuhkan anak pada saat belajar seperti menyediakan tempat belajar, membeli paket.

### 3. Orang tua tika ( 27 juni 2021)

Bedasarkan wawancara bahwa orang tua tika mengenai bagaimana upaya orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak di masa pandemi di kecamatan panti kabupaten pasaman yaitu jawabannya saya akan memberikan pujian kepada anak saya jika anak saya mendapatkan nilai yang bagus dan memberi hukuman jika tidak mendapatkan nilai rendah.

## **D. PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil Penelitian Di Kecamatan Panti Kabupaten Pasaman tentang Upaya Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Di Masa Pandemi dengan melakukan wawancara dan observasi yaitu:

### 1. Menyediakan Fasilitas Belajar Anak

Fasilitas yang dimaksud adalah tempat belajar, alat tulis, buku-buku, pelajaran dan paket internet. Fasilitas belajar ini dapat membantu memudahkan anak dalam proses belajar sehingga anak tidak mendapatkan hambatan dalam belajar. Dalam

menyediakan fasilitas belajar anak, dapat mendorong anak untuk lebih giat belajar, sehingga mendapatkan prestasi yang di inginkan.

## 2. Mengawasi kegiatan belajar anak dirumah

Orang tua perlu mengawasi kegiatan belajar anak di rumah sehingga dengan mengawasi belajar anak, dapat mengetahui apakah sudah belajar dengan baik ataupun tidak. Melalui pengawasan orang tua, dapat belajar teratur serta mengerjakan tanpa menunda. Dalam pengawasan anak sikap anak perlu berperilaku tegas dalam melakukan segala hal dalam kegiatan belajar.

## 3. Pemberian riward

Dalam pemberian riward kepada anak dalam meningkatkan belajar anak sehingga anak termotivasi dalam belajar.

**Faktor penghambat orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak di masa pandemi kecatamatan panti kabupaten pasaman**

1. Kondisi anak. Setiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda. Kondisi tersebut yang akan mempengaruhi kemauan atau motivasi anak dalam belajar. Kondisi fisik yang kurang sehat ataupun kemauan belajar anak yang kurang maka akan menyebabkan motivasi anak menjadi berkurang. hal tersebut yang menjadi faktor penghambat orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak. seperti halnya yang terjadi di kecamatan panti kabupaten pasaman.
2. Kesibukan orang tua. Dalam pelaksanaan belajar anak di rumah, orang tua sangat berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar anak. Namun masih banyak orang tua yang kurang menyadari akan perannya dalam mendukung pendidikan anak dan menyerahkan sepenuhnya pada sekolah. Sebagai guru bagi anak orang tua harus mampu mendampingi anak saat belajar.
3. Perhatian Orang Tua. Menurut Slameto(2010: 54) pemberian perhatian orang tua sangat dibutuhkan anak. Pemberian perhatian terhadap anak yang dilakukan orang tua di rumah yaitu dengan cara

memahami kondisi anak , mendampingi anak saat belajar, mengajarkan anak mengenai suatu materi yang sedang dipelajari. Hal tersebut sesuai dengan slameto, menurutnya perhatian terdapat beberapa bentuk perhatian orang tua terhadap anak seperti mengontrol anak waktu belajar, dan cara anak belajar.

## **E. KESIMPULAN**

Dapat di simpulkan bahwa Motivasi memegang peranan penting dalam proses belajar. Anak-anak harus belajar lebih baik jika mereka didorong dan orang tua dapat memotivasi mereka dan anak-anak mereka. Dengan memberikan motivasi yang benar dan tepat, anak dapat menikmati manfaat belajar dan tujuan yang dicapai melalui belajar. Motivasi belajar juga harus merangsang semangat belajar, terutama bagi anak yang sulit belajar karena pengaruh negatif dari luar.

## **Daftar Kepustakaan**

Abdi, Nurul Sartria, Dkk. 2017. *Pemberdayaan Masyarakat Kampung Notoprajan,*

*Ngampilan, Yogyakarta Dalam Program Pengembangan Jam Belajar Masyarakat.* Yogyakarta : Artikel KKN UAD.

Asmara, Anjar Purba. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Imliah Didaktika*, 2015. Vol. 15, No. 2, 156-178

Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 66 Tahun 2010, Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.* Jakarta: Depdiknas.

Embo, Estiana. (2017). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Makassar. [Skripsi]. Universitas Negeri Makassar.

Gugus Tugas Percepatan Penanganan Covid-19. 2020. covid19.go.id. Diakses pada 20 Agustus 2020.

Irmawati, Ais. 2017. *Peran Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Dalam Mengurangi Buta Aksara di Kabupaten Karimun*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan: Vol 2, No. 1.

Lepper, M. R., Corpus, J. H., & Iyengar, S. S. (2005). Intrinsic and Extrinsic Motivational Orientations in the Classroom: Age Differences and Academic Correlates. *Journal of*

*Educational Psychology*, 97(2), 184–196.

Mulyadi, Febry Fahreza, Rendi Julianda. (2018). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung. *Jurnal Visipena* Vol. 8, No. 1, 131-146.

Nurhidayat, Siyang. 2016. *Tanggapan Masyarakat Terhadap Program Jam Belajar Masyarakat di RW 9 Gunungketur Pakualaman Yogyakarta*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar: Edisi 1, 2016.



Pemerintah Kota Yogyakarta. 2014. *Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 53 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Jam Belajar Masyarakat di Kota Yogyakarta*. Yogyakarta: Pemkot DIY.

Presiden Republik Indonesia. 2005. Undang-undang Republik Indonesia nomor 14 tahun 2005. Indonesia.

Selvi, K. (2010). Motivating Factors in Online Courses. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 2(2),

Siyoto, Sandu, M. Ali Sodik. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing

Wigati, Tutut. 2017. *Pengaruh Pelaksanaan Jam Belajar Masyarakat dan Peran Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar siswa SD kelas Tinggi di SD Negeri Golo*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* : Edisi 12, 2017.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**NURHAYANI**

**2618032**



**PENYEBAB FENOMENA PENGANGGURAN  
PADA REMAJA AKHIR DI MASA COVID-19 DI  
RAO, KABUPATEN PASAMAN, JORONG 1  
LANSAT KADAP**

**Nurhayani<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling  
FTIK,<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agams Islam Negeri  
Bukittinggi)*

**ABSTRAK**

Fenomena yang terjadi di Rao tepatnya di Jorong 1 Lansat Kadap yaitu banyaknya remaja akhir menganggur atau dikatakan tidak memiliki pekerjaan sampai saat ini. Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat apa saja penyebab dari remaja tersebut menjadi pengangguran dan sampai saat ini belum mendapatkan pekerjaan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara, dengan mewawancarai remaja sebanyak 6 orang. Banyaknya remaja yang menganggur di masa covid-19

ini ialah dikarenakan Tidak terbukanya lapangan pekerjaan, pekerjaan yang tersedia tidak sesuai dengan jurusannya, orang tuanya tidak memperbolehkan anaknya untuk mencari pekerjaan ke luar daerah, dan ada juga yang baru mendapatkan ijazahnya, belum mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan keinginannya dan banyaknya perkantoran yang mem PHK karyawannya. Oleh sebab itu remaja banyak sekali menjadi pengangguran.

**Kata Kunci:** *Pengangguran, Remaja Akhir, Covid-19*

## **A. Pendahuluan**

Pandemi covid 19 yang melanda Indonesia dari tahun 2020 sampai saat sekarang ini belum juga berakhir. Korban masih terus berjatuhan membuat masyarakat semakin khawatir. Pemerintah telah melakukan berbagai upaya untuk memutus rantai penyebaran virus covid-19. Salah satu kebijakan adalah membatasi kegiatan warga masyarakat di luar rumah Penerapan aturan pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) berupa larangan berkumpul, sudah ditegakkan pemerintah dari awal pandemic berwabah. Pandemi covid-19 yang terjadi sekarang banyak merubah kebiasaan masyarakat seperti social distancing,

memakai masker, jaga jarak, hingga tenaga kerja diberhentikan karena social distancing yang diberlakukan.

Pengangguran adalah seseorang yang sudah digolongkan dalam angkatan kerja secara aktif sedang mencari pekerjaan pada suatu tingkat upah tertentu, tetapi tidak dapat memperoleh pekerjaan yang diinginkannya. Selanjutnya *International labor Organization* (ILO) memberikan definisi pengangguran yaitu : Pertama, pengangguran terbuka adalah seseorang yang termasuk kelompok penduduk usia kerja yang selama periode tertentu tidak bekerja, dan bersedia menerima pekerjaan, serta sedang mencari pekerjaan; kedua, Setengah pengangguran terpaksa adalah seseorang yang bekerja sebagai buruh karyawan dan pekerja mandiri (berusaha sendiri) yang selama periode tertentu secara terpaksa bekerja kurang dari jam normah, yang masih mencari (Sadono Sukirno dalam pitartono, 2012, hal 32).

Pengangguran umumnya disebabkan karena jumlah angkatan kerja tidak sebanding dengan jumlah lapangan pekerjaan yang mampu menyerapnya, beberapa penyebab timbulnya pengangguran yaitu:

1. Besarnya angkatan kerja tidak seimbang dengan kesempatan kerja

2. Lapangan kerja sedikit
3. Kebutuhan jumlah dan jenis tenaga terdidik dan penyediaan tenaga terdidik tidak seimbang
4. Penyediaan dan pemanfaatan Tenaga Kerja antar daerah tidak seimbang
5. Budaya pilih-pilih pekerjaan serta pemalas
6. Banyaknya jumlah penduduk
7. Teknologi yang semakin maju yang tidak diimbangi oleh kemampuan manusia
8. Pendidikan dan keterampilan yang rendah
9. Pengusaha yang selalu ingin mengejar keuntungan dengan cara melakukan penghemataan seperti penerapan rasionalisasi
10. Adanya lapangan kerja dipengaruhi oleh musim
11. Ketidakstabilan perekonomian, politik dan keamanan Negara (Sukirno, 2006)

Terjadinya gejala ketimpangan antara penambahan persediaan tenaga kerja dengan struktur kesempatan kerja menurut jenjang pendidikan,

menunjukkan terjadinya gejala, semakin tinggi tingkat pendidikan, semakin besar angka penganggur potensialnya (Ace Suryadi, 1995). Di Negara Berkembang, pengangguran terdidik adalah sebagai konsekuensi dari berperannya faktor penawaran “*supply factors*” (Bloom dan Sevilla 2003, h.27) Mengingat jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 259 juta jiwa semakin menambah rumitnya kompleks permasalahan yang ada di Indonesia. Mulai dari sarjana Pendidikan, sarjana hukum, sarjana ekonomi, sarjana computer, sarjana kesehatan, sarjana BK, dan masih banyak sarjana-sarjana yang lainnya. Ada tiga faktor dasar yang menjadi permasalahan tingginya tingkat pengangguran sarjana di Indonesia yaitu : Pertama; Ketidaksesuaian hasil yang dicapai antara pendidikan dengan lapangan kerja, kedua; ketidakseimbangan permintaan dan penawaran terhadap jasa manusia, Ketiga; Kualitas sumber daya manusia itu sendiri (Tilaar H, 2004, h.162).

Di negara berkembang, pengangguran terdidik adalah sebagai konsekuensi dari berperannya faktor penawaran “*Supply factors*” (Bloom dan Sevilla 2003, hal.27). Proses bergesernya kelompok umur penduduk yang lahir dua puluh sampai tiga puluh tahun sebelumnya, mereka secara potensial memasuki pasar kerja, baik setelah menyelesaikan jenjang pendidikan menengah atau terhenti. Upaya yang dilakukan untuk memperluas fasilitas pendidikan di Negara-negara berkembang guna pencapaian pemerataan hasil-hasil pendidikan ternyata tidak diiringi dengan peningkatan kualitas tamatannya. Efek ganda dari dilema tersebut adalah semakin banyaknya pencari kerja berusia muda dan berpendidikan (Elfindri dan Bachtiar, 2004, hal. 35)

Kecamatan Rao adalah salah satu kecamatan yang ada di kabupaten pasaman Timur yang memiliki banyak sekali remajanya lulusan sarjana. Para remaja di kecamatan Rao menyelesaikan pendidikan sarjananya di luar daerah, ada yang di Padang, Bukittinggi, Pekanbaru, Jogja, Jambi, dan



lain sebagainya. Hingga saat ini banyak lulusan sarjana di Kecamatan Rao, Kabupaten pasaman di Jorong 1 Lansat Kadap telah kembali ke kampung halamannya masing-masing, akan tetapi mereka belum mendapatkan pekerjaan.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis. Penelitian deskriptif analisis merupakan penelitian yang bertujuan untuk mengungkapkan fakta yang sudah ada dan mendeskripsikan sesuai fenomena. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah wawancara yang merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Sumber data yang didapat dari penelitian ini adalah remaja akhir yang sudah tamat sarjana sebanyak 6 orang.

## **C. Hasil Penelitian**

Proses wawancara yang penulis lakukan pada hari Selasa, Rabu, dan Kamis pada tanggal 06-08 Juli

2021. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan remaja yang menganggur yaitu:

Pertama, melalui wawancara yang dilakukan dengan FR merupakan mahasiswi tamatan dari UPI (Universitas Putra Indonesia) dengan jurusan Akuntansi. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa pertanyaan dengannya bahwasanya penyebab ia belum mendapatkan pekerjaan yaitu karena belum ada lowongan yang sesuai dengan jurusannya. Dan untuk pergi ke daerah atau kota lain luar dari daerah tempat tinggal ia belum bisa karena pandemic corona/covid-19. Hal inilah yang membuat menghentikan langkahnya, jangankan mencari pekerjaan, membuka usaha pun sulit kalau dimasa sekarang. Dan FR juga pernah mencari pekerjaan sebelumnya dari beberapa tempat sudah ia sebarikan lamaran pekerjaan namun sampai saat sekarang ini belum ada panggilan. Dan yang ia rasakan pada saat sekarang ini ialah merasa malu kepada orang tua yang sudah menyekolahkan sampai sekarang menjadi sarjana, merasa minder terhadap

sebagian teman yang sudah mempunyaai pekerjaan. FR tidak tahu apa atau pencapaian apa setelah ini dilakukan untuk mendapatkan pemasukannya. Tujuan FR dalam mendapatkan pekerjaan yaitu untuk mendapatkan uang belanja, memenuhi kebutuhan sehari-hari walaupun masih sendiri dan untuk membahagiakan kedua orang tua yang selama ini telah membesarkannya hingga sekarang. FR juga menjawab bahwa jika seandainya mendapatkan pekerjaan, apa yang akaan dilakukan? Lalu FR menjawab ia akan mengabdikan, memberika jasa dan ilmu yang diperoleh dengan sepenuh hati dan ikhlas untuk memajukan perusahaan atau tempatnya bekerja.

Lalu FR ingin pekerjaan seperti bekerja yang tidak terlalu menguras tenaga, karena ia mengatakan bahwasanya ia seorang perempuan, FR berfikir bahwasanya jika nanti kalau sudah menikah ia ingin membagi waktu untuk keluarga dan tidak hanya terpaksa untuk bekerja dari pagi sampai malam. FR juga berkeinginan bekerja di kantor atau sebagai

pegawai Negeri Sipil (PNS) karena FR ingin gaji yang sesuai dengan jasa yang diberikan. Jika bekerja, gaji seperti apa yang ingin diharapkan?; Lalu FR menjawab bahwasanya kalau ia bekerja di perusahaan/ kantor ia ingin gaji yang sesuai dengan jasa yang diberikannya kalau boleh lebih dari UMK atau UMR di kota tersebut atau di daerah mana ia bekerja setidaknya 10.000.000 atau lebih / bulan.”ujarnya dengan responden FR”.

Kedua, melalui wawancara yang dilakukan dengan RJ bahwasanya ia mahasiswa tamatan UIN SUSKA Riau, dengan jurusan Manajemen Haji dan Umroh. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa pertanyaan dengannya yaitu penyebab ia belum mendapatkan pekerjaan ialah dikarenakan tidak terbukanya lapangan pekerjaan, ditambah lagi dengan ketatnya persaingan dalam mencari pekerjaan pada saat ini sehingga hanya orang-orang yang berpotensi lebih diterima dalam memperoleh pekerjaan. Banyak perkantoran yang mem PHK karyawannya, karena kurang

berjalannya usaha atau bisnis mereka, hal itu di sebabkan oleh adanya pandemic covid-19 yang terjadi pada masa saat sekarang ini. Dan RJ juga sudah pernah berusaha mencari pekerjaan akan tetapi tidak ada lowongan pekerjaan yang menerima karyawan di perusahaan tersebut.

RJ juga merasakan menjadi pengangguran pada saat sekarang ini merasa kurang baik, ia merasakan ingin sekali cepat-cepat untuk masuk kedalam dunia kerja, ingin merasakan bagaimana rasanya di dalam dunia kerja. Tujuan RJ untuk mendapatkan pekerjaan yaitu ingin hidup mandiri, ingin membiayai hidup sendiri dan tidak ingin bergantung kepada kedua orang tua lagi. Dan RJ mengatakan bahwasanya jika suatu saat nanti ia sudah mendapatkan pekerjaan, ia akan bekerja sebaik mungkin untuk mendapatkan hasil bagi perusahaan tersebut dan juga bagi diri dan keluarga. RJ juga ingin mencari pekerjaan seperti pegawai kantor, karena sesuai dengan keahliannya dan keinginan yang ia dambakan selama ini. Dan RJ mengatakan jika sudah bekerja, gaji yang ia harapkan

ialah yang bisa menutupi untuk kebutuhan hidupnya dan juga memenuhi kebutuhan keluarganya.

Ketiga, wawancara yang dilakukan dengan klien WPS dapat diketahui bahwa WPS ialah mahasiswi tamatan dari IAIN Bukittinggi dengan jurusan Hukum Ekonomi. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa pertanyaan dengannya yaitu penyebab ia belum mendapatkan pekerjaan sampai saat sekarang ini ialah belum menemukan pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya dan WPS juga mengatakan bahwasanya ia akan melamar pekerjaan jika sudah buka pekerjaan ssuai dengan jurusannya. Sebelumnya WPS juga pernah berusaha mencari pekerjaan, namun belum ada yang diterima dan ada juga yang sampai saat sekaraang ini namanya belum dipanggil-panggil. Perasaan tidak enak, gelisah yang membuat WPS menjadi pengangguran, yang mana teman-temannya sudah ada yang bekerja, namun ia juga belum mendapatkan peerjaan sampai saat sekarang ini.

Dan WPS juga menyampaikan tujuannya untuk mendapatkan pekerjaan yaitu agar tidak bergantung lagi kepada kedua orang tua, dan ia ingin sekali membahagiakan kedua orang tuanya. WPS mengatakan bahwasanya seandainya ia sudah mendapatkan pekerjaan, ia akan bekerja dengan sungguh-sungguh, membiayai hidup keluarganya dan membiayai sekolah adik-adiknya. Dan WPS mengatakan bahwasanya ia ingin pekerjaan apa saja asalkan di bidang perkantoran. Karena ia sangat suka pekerjaan kantor. WPS mengatakan jika sudah bekerja, ia menginginkan gaji yang tinggi yang bisa mencukupi kebutuhannya.

Keempat, wawancara yang dilakukan dengan FW dapat diketahui bahwa merupakan mahasiswi tamatan dari UNP Padang dengan jurusan Teknik Elektro. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa pertanyaan dengannya yaitu penyebab ia belum mendapatkan pekerjaan yaitu karena menunggu ijazahnya yang sangat lama keluar, dikalangan penerima kerja pun meminta

ijazah untuk syarat menerima karyawan, semasa kuliah ia juga pernah mencoba mencari-cari pekerjaan namun sampai saat sekarang ini belum mendapatkan panggilan. FW juga mengatakan bahwasanya ia pernah berusaha mencari pekerjaan, walaupun yang digunakannya untuk melamar pekerjaan dengan ijazah SMA. FW juga merasakan menjadi engangguran pada saat sekarang ini ialah gelisah, rasa tidak tentu arah, namun FW sudah mempunyai planning. Dan FW mengatakan tujuannya untuk mendapatkan pekerjaan ialah untuk memperbaiki finansialnya. FW berandai-andai jika ia sudah mendapatkan pekerjaan, ia akan menjalankan planning-planningnya yang sudah ia susun sejak lama secara bertahap. FW mengatakan bahwasanya ia ingin pekerjaan seperti Otomation engeener yang sesuai dengan jurusannya. Dan FW mengatakan bahwa jika ia sudah bekerja, ia menginginkan gaji 15 juta per bulannya.

Dan yang kelima melalui wawancara yang dilakukan dengan klien H dapat diketahui bahwa H



merupakan mahasiswa yang tamatan sarjana dari UNP Padang dengan jurusan Teknik Elektro. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa pertanyaan dengannya ialah penyebab ia belum mendapatkan pekerjaan ialah karena sulitnya mencari pekerjaan di masa covid-19 ini dan tidak ada adanya lowongan pekerjaan yang buka pada saat sekarang ini. Walaupun ada, tapi pekerjaan tersebut tidak sesuai dengan jurusannya. Sebelumnya H juga pernah berusaha mencari pekerjaan namun sampai saat sekarang ini belum ada panggilan. H merasakan menjadi pengangguran saat ini membuat ia pusing dan gelisah. Tujuannya untuk mendapatkan pekerjaan ialah untuk mencari uang yang banyak sehingga bisa memenuhi kebutuhannya dan juga kedua orang tua beserta adik-adiknya, dan H juga ingin merubah nasib keluarganya. H juga mengatakan seandainya ia sudah mendapatkan pekerjaan, ia ingin merubah nasib keluarganya dan ingin memenuhi segala kebutuhan di dalam keluarganya. H juga mengatakan bahwasanya ia ingin pekerjaan ang sesuai dengan jurusannya yaitu

Teknik Elektro. Jika sudah bekerja, H mengharapkan gaji minimal sesuai dengan jam kerjanya atau di atas UMR.

Terakhir wawancara yang dilakukan dengan RA, diketahui bahwa RA merupakan mahasiswa tamatan sarjana dari UNP dengan jurusan Olahraga. Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan dengan beberapa pertanyaan yaitu penyebab ia belum mendapatkan pekerjaan yaitu tidak terbukanya lapangan pekerjaan dikampungnya. Sebelumnya RA juga pernah berusaha mencari pekerjaan sebelumnya, namun sampai saat sekarang ini belum ada surat panggilan. RA merasakan menjadi pengangguran merasa cemas karena sampai saat sekaraang ini ia masih di biyai oleh orang tua. Tujuan RA untuk mendapatkan pekerjaan yaitu ingin mendapatkan pengalaman kerja dan juga menghasilkan uang untuk biaya hidup yang bisa mencukupi kebutuhan keluarganya. Seandainya RA sudah mendapatkan pekerjaan, RA ingin menabungkan uang dari gaji untuk kebutuhannya

dan juga memenuhi kebutuhan kedua orang tuanya, dan ingin membuka usaha dari gaji yang ia dapat. RA berharap ingin pekerjaan seperti Guru olahraga atau pelatih, sesuai dengan jurusannya pada saat kuliah. Jika sudah bekerja, RA ingin mengharapkan ia menerima gaji diatas UMR.

Jadi, dapat disimpulkan dari hasil wawancara tergambar secara umum penyebab tingginya pengangguran di Kecamatan Rao, Jorong 1 Lansat kadap ialah disebabkan karena sulitnya mencari pekerjaan di masa covid-19 ini yang mana tidak ada lowongan pekerjaan yang buka dimasa pandemic ini dan juga belum ada yang sesuai dengan jurusannya. Semua rsponden yang penulis lakukan hampir semuanya mengatakan bahwasanya mereka sudah berusaha mencari pekerjaan, namun sampai saat sekarang ini tidak ada panggilan. Banyaknya pengangguran yang membuat mereka merasa pusing, cemas, gelisah karena sampai saat sekarang ini masih dibiayai oleh kedua orang tuanya.

Penelitian yang dilakukan (M. Rosyid Hidayat, 2014) sama mengenai tentang tingginya tingkat pengangguran sarjana di Indonesia, dimana hasil dari penelitian tersebut adalah : tingginya jumlah pengangguran sarjana disebabkan karena memiliki keterampilan rendah dan belum siap mental untuk memasuki dunia kerja. Selain karena sumber daya manusia (mahasiswa) yang kurang berkualitas, kurangnya jumlah lapangan pekerjaan padat karya yang mampu menyerap tenaga kerja, sehingga mendorong tingginya tingkat pengangguran di Indonesia.

Dari penelitian tersebut dapat dijabarkan tuntutan mutu pendidikan di Indonesia merupakan suatu kebutuhan yang penting karena kualitas/mutu pendidikan di Indonesia yang dinilai oleh banyak kalangan masih rendah. Hal tersebut bisa terlihat dari beberapa indikator diantaranya lulusan dari sekolah atau perguruan tinggi yang belum siap memasuki dunia kerja karena minimnya kompetensi yang dimiliki. Dengan kondisi tersebut sulit

mengharapkan mereka menjadi agen perubahan social bagaiman yang diharapkan masyarakat luas. Rendahnya kualitas pendidikan Indonesia disorot pula karena deraan jumlah lulusan perguruan tinggi yang menganggur. Pengangguraan lulusan peruruan tinggi merupakan salah satu dari sekian baanyak isu pendidikan dan ketenagakerjaan yang banyak mendapat perhatian.

Sebenarnya gelar sarjana tidak otomatis memuluskn jalan meraih pekerjaan. Peningkatan jumlah pengangguran intelektual di Indonesia dinilai akibat dua faktor. Pertama, karena kompetensi mahasiswa yang kurang. Kedua, jumlah lapangan pekerjaan di Indonesia memang tidak terlalu banyak. Disisi lain para penganggurn tersebut tidak mau bangkit dan membuat inovasi, mereka hanya ingin menjadi pekerja yang formal, di kantor dan mendapat gaji yang besar. Padahal di Indonesia lapangan kerja di sector formal mengalami penurunan, hal itu disebabkan lemahnya kinerja sector riil dan daya saing Indonesia, yang

menyebabkan sector industri menjadi lemah dan membuat produksi manufaktur yang berorientasi ekspor. Melemahnya sector riil dan daya saing Indonesia secara langsung menyebabkan berkurangnya permintaan untuk tenaga kerja terdidik. Dengan kata lain, persoalan pengangguran terdidik muncul karena adanya informalisasi pasar kerja.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Siti, 2012) tentang pengangguran di provinsi Jawa Timur, dimana pengangguran yang terjadi di Provinsi Jawa Timur diakibatkan oleh situasi krisis yang tak kunjung usai dan lesunya kondisi perekonomian nasional, di berbagai daerah di Provinsi Jawa Timur tidak menutup kemungkinan muncul apa yang disebut *discourage unemployment* (pengaangguran putus asa), yakni pengangguran sudah bertahun-tahun mencari kerja tanpa hasil karena faktor *demand for labor* dan *supply for labor* yang makin tidak seimbang.

Penelitian tersebut dapat dijabarkan tingginya angka pengangguran sarjana sudah menjadi salah satu penyakit di Negara Indonesia yang besar. Data statistic menyatakan jumlah pengangguran sarjana atau lulusan Universitas pada Februari 2013 mencapai 360 ribu orang, atau 5,04 % dari total pengangguran yang mencapai 7,17 juta orang. Hal ini bisa terjadi dikarenakan sebagian besar lulusan perguruan tinggi hanyalah menjadi pencari kerja (*job-seeker*) dan jarang yang berkeinginan menjadi pencipta kerja (*job-creator*).

Salah satu masalah mendasar yang dihadapi perguruan tinggi adalah problem relevansi dan mutu yang belum menggembirakan. Pendidikan tinggi belum bisa menjadi faktor penting yang mampu melahirkan *entrepreneur* dengan orientasi *job creating* dan kemandirian. Pengangguran terdidik dari hasil pendidikan terus bertambah, problem pengabdian masyarakat di mana perguruan tinggi tersebut berada dirasa kurang responsif, dan berkontribusi terhadap problem masyarakat.

Anarkhisme intra dan inter-kampus seperti membentuk lingkaran kekerasan, banyak kita jumpai terjadinya demo-demo yang bersifat anarkhis yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa. Tentu banyak juga prestasi yang telah dicapai, akan tetapi gaung masalah ini lebih bergema disbanding deretan prestasi-prestasi.

Tingginya angka pengangguran yang ditamatkan pendidikan tinggi di Indonesia mengalihkan perhatian kita untuk memburu model pendidikan macam apa yang cocok saat ini diterapkan di perguruan tinggi. Untuk menjawab persoalan tersebut di setiap perguruan tinggi saat ini sudah mulai mirintis program pendidikan kewirausahaan. semakin maju suatu Negara semakin banyak orang yang terdidik, dan banyak pula yang menganggur, maka semakin dirasakan pentingnya dunia wirausaha. Pembangunan akan lebih berhasil jika ditunjang oleh wirausahawan yang dapat membuka lapangan kerja karena kemampuan pemerintah sangat terbatas. oleh sebab itu, wirausaha merupakan



potensi pembangunan, baik dalam jumlah maupun dalam mutu wirausaha itu sendiri. Sekarang inikita menghadapi kenyataan bahwa jumlah wirausahawan Indonesia masih sedikit dan mutunya belum bisa dikatakan hebat, sehingga upaya pembangunan wirausaha di Indonesia merupakan persoalan mendesak bagi suksesnya pembangunan nasional.

#### **D. Pembahasan**

Dari hasil penelitian menunjukkan bahwasanya banyak sekali penyebab pengangguran yang dialami oleh remaja pada saat sekarang ini, terdapat beberapa faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya pengangguran dikalangan Jorong 1 Lansat Kadap, adapun faktor-faktor penyebab pengangguran tersebut diperoleh dari hasil wawancara dengan beberapa informan, adapun kutipan wawancara tersebut yakni sebagai berikut: “Dulunya saya jurusan akuntansi, sampai saat ini saya belum mendapatkan pekerjaan yang mana dikampung ini belum ada lowongan pekerjaan yang sesuai dengan jurusan saya. Dan untuk pergi ke

daerah atau kota lain luar dari daerah tempat tinggal saya belum bisa karena pandemic covid-19. Hal inilah yang membuat menghentikan langkah saya, jangankan mencari pekerjaan, membuka usaha pun sulit kalau dimasa sekarang, hal inilah yang membuat saya menganggur untuk sementara waktu.(Wawancara dengan Fitrahtul Rahma, pada 07 Juli 2021, pukul 13.30)”

Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh (Michael P Todaro dan Stephan C.Smith, 2011, hal. 25) pada masyarakat yang sedang berkembang, pendidikan dipersiapkan sebagai sarana untuk peningkatan kesejahteraan melalui pemanfaatan kesempatan kerja yang ada. Dalam hal ini salah satu faktor adanya pengangguran terdidik adalah kurang selarasnya perencanaan pendidikan dengan berkembangnya lapangan kerja yang tidak sesuai dengan jurusan mereka, sehingga para lulusan tersebut belum terserap kedalam lapangan pekerjaan yang ada.

“Sampai saat ini saya belum mendapatkan pekerjaan yang mana tidak terbukanya lapangan

pekerjaan dikampung ini, ditambah lagi dengan ketatnya persaingan dalam mencari pekerjaan pada saat ini sehingga hanya orang-orang yang berpotensi lebih diterima dalam memperoleh pekerjaan.(Wawancara dengan Rendi Julnafri, pada 06 Juli 2021, pukul 12.00”

Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan (Ramdani, 2014:111) ketatnya persaingan pada saat ini secara tidak langsung juga berpengaruh terhadap ketatnya persaingan dalam memperoleh lapangan pekerjaan, sehingga hanya manusia dengan potensi lebih yang akan memperoleh pekerjaan. Sulitnya memperoleh lapangan pekerjaan pada saat ini adalah bentuk dari pola pikir manusia yang selalu berlomba-lomba untuk mencari pekerjaan ditengah terbatasnya lapangan pekerjaan.

“Sampai saat ini saya belum mendapatkan pekerjaan karena saya belum menemukan pekerjaan yang lebih baik yang sesuai dengan kemauan saya, sekalipun ada pekerjaan yang buka tapi menurut saya bahwa pekerjaan tersebut kurang baik untuk saya

pribadi.(Wawancara dengan Weni Purnama Sari, pada 06 Juli 2021, pukul 15.00”

Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan (Sukirno, 2006) bahwa faktor utama yang menimbulkan pengangguran adalah karena ingin mencari pekerjaan yang lebih baik dan juga ketidak sesuaian antara keterampilan pekerja yang sebenarnya dengan keterampilan yang diperlukan dalam industry-industri.

“Sebelumnya saya sudah melamar pekerjaan namun terkendala oleh ijazah saya yang sangat lama keluarnya. Ditempat saya melamar pekerjaan meminta bukti ijazah saya, karena itulah saya menganggur untuk beberapa waktu. (Wawancara dengan Fuji Widya, pada 07 Juli 2021, pukul 15.12”

Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan (Pratiwi, 2012) Secara umum orientasi pencari kerja lulusan perguruan tinggi berorientasi pada proses pelamaran kerja dengan mengandalkan pada ijazah dan gelar akademiknya berdasarkan program studi yang diambil.

“Sampai saat ini saya belum menemukan pekerjaan yang sesuai ditambah lagi tidak ada lowongan pekerjaan yang buka dan walaupun ada pekerjaan yang menerima karyawan itupun tidak sesuai dengan jurusan saya.(Wawancara dengan Habib, pada 08 Juli 2021, pukul 09.30)”

Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan (Sutomo, dkk, 1999) yaitu yang pertama, Ketimpangan structural dan ketidakcocokan antara karakteristik lulusan baru yang memasuki dunia kerja (*labor supply*) dan kesempatan kerja yang tersedia. Ketidakcocokan ini mungkin bersifat geografis, jenis pekerjaan, orientasi status, atau masalah keahlian khusus. Kedua, Pengaruh teori *human capital* (Woodhall dan Psacharopoulos, 1997) yang menyebabkan timbulnya asumsi pendidikan sekolah sebagai lembaga yang secara langsung mempersiapkan tenaga kerja yang mampu dan terampil bekerja. Ketiga, terbatasnya daya serap tenaga kerja di sector formal (tenaga kerja terdidik yang jumlahnya cukup besar memberi tekanan yang kuat terhadap kesempatan kerja di sector formal

yang jumlahnya relatif kecil. Keempat, Belum efisiennya fungsi pasar kerja.

“Sebelumnya saya sudah menempuh pendidikan S1 di UNP dengan jurusan Olahraga namun sampai saat ini saya belum mendapatkan pekerjaan yang mana dikampung tidak adanya yang buka lowongan pekerjaan. (Wawancara dengan Rori Andika, pada 08 Juli 2021, pukul 12.00)”

Hal tersebut sesuai dengan teori yang disampaikan oleh (Sukidjo, 2005) bahwa sedikitnya lapangan pekerjaan yang menampung para pencari kerja. Banyaknya pencari kerja tidak sebanding dengan lapangan pekerjaan yang dimiliki oleh Negara Indonesia.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian diatas, penyebab pengangguran pengangguran yang dialami keenam remaja di Jorong 1, Lansat Kadap tersebut diantaranya ialah belum ada lowongan pekerjaan yang buka sesuai dengan jurusannya, kurangnya lapangan pekerjaan, ditambah lagi dengan ketatnya persaingan dalam mencari

pekerjaan pada saat ini sehingga hanya orang-orang yang berpotensi lebih diterima dalam memperoleh pekerjaan, lamanya mendapatkan ijazah S1, dan pekerjaan yang buka tidak sesuai dengan keinginan dan juga kurang baik bagi pribadinya, belum menemukan pekerjaan yang sesuai dengan jurusannya, dan disebabkan juga pandemi covid-19 pada saat sekarang ini. Hal tersebut yang membuat sulitnya mendapatkan pekerjaan dan menjadi pengangguran.

### **Daftar Pustaka**

Sadono Sukrina, 2012. *Makroekonomi*, Jakarta: PT Raja Grafindo

Fadhillah Rahmawati dan Vincent Hadiwiyono, 2004. *Analisis Waktu Tunggu Tenaga Kerja Terdidik di Kecamatan Jebres Kota Surakarta Tahun 2003*.

Skripsi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Sebelas Maret. Surakarta

Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Timur, 2001

Marius dan Jelamu Ardu, 2004. *Memecahkan Masalah Pengangguran di Indonesia*. IPB

- Pitartono, 2012. Analisis Tingkat Pengangguran di Jawa Tengah Tahun 1997-2010. Skripsi S1, Program Sarjana Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Diponegoro
- Sadono Sukirna, 2004. Pengantar Teori Ekonomi. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Elfindri dan Bakhtiar, 2004. Ekonomi Ketenagakerjaan, Padang: Andalas University Press
- Tilaar,H., 2004. Manajemen Pendidikan Nasional, Bandung: Rosda Karya
- Suryadi, 1995. Efektivitas Program Penanggulangan Kemiskinan Dalam Pemberdayaan Masyarakat Pedesaan, Yogyakarta:Gadjah Mada
- Sukidjo, 2005. Peran *Kewirausahaan dalam Mengatasi pengangguran di Indonesia*. Jurnal Ekonomia, Volume 1.No 1 Agustus 2005
- Pratiwi, Eka Septa 2012. Pengaruh Faktor Pendidikan dan Perekonomian Keluarga terhadap Tingkat Pengangguran (studi kasus di Kabupaten Magelang). Jurnal Ekonomika dan Bisnis, Vol. 1, No.4, 2012





**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**SEPTI ARIANTI**

**2618030**



# **FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PROSES BELAJAR SISWA SMP 3 SUNGAI AUR PASAMAN BARAT**

**Septi Arianti <sup>1</sup> Linda yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling*

*FTIK,<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agams Islam Negeri*

*Bukittinggi)*

## **Abstrak**

Proses belajar siswa di Smp 3 sungai aur pasaman barat tidak berjalan lancar dikarenakan faktor guru yang tidak bisa datang dari luar daerah disebabkan oleh kerusakan jalan. Proses belajar online terkendala oleh sinyal dan jaringan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kendala yang dihadapi siswa dalam proses belajar tatap muka dan online di smp 3 sungai aur pasaman barat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode diskriptif. data dikumpulkan melalui wawancara terhadap siswa kelas VII Sebagai informan kunci, dan guru smp 3 sungai aur sebagai informal pendukung. Data yang digunakan teknik Reduksi data, disfly data penarikan kesimpulan.

**Kata Kunci** : *proses belajar, siswa, pasaman barat*

## **A. Pendahuluan**

Keadaan siswa di smp 3 sungai aur pasaman barat terkendala dalam proses belajar dikarenakan faktor guru yang tidak bisa cepat datang kesekolah untuk memberikan pelajaran kepada siswa VI Smp dikarenakan kerusakan jalan. Belajar dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan individu secara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari apa yang telah dipelajari sebagai hasil dari interaksinya dengan lingkungan sekitarnya. Aktivitas disini dapat dipahami sebagai serangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik, menuju ke perkembangan pribadi individu seutuhnya, yang menyangkut unsur cipta ( kognitif), rasa ( afektif) dan karsa ( psikomotorik) ( Mahfud 1991: 12-15).

Mewujudkan peserta didik yang berpengetahuan sudah pasti melalui pendidikan, dalam proses pendidikan terjadi proses belajar-mengajar. Proses belajar mengajar ini merupakan interaksi yang terjadi antara yang mengajar dengan mengajar. Secara tidak sengaja, dalam

proses ini kedua pihak tersebut masing-masing dalam keadaan belajar. Proses belajar mengajar merupakan proses yang sistematis, artinya proses yang dilakukan oleh guru dan siswa ditempat belajar dengan melibatkan sub, sub, bagian, komponen-komponen atau unsur-unsur yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan (Martinis Yamin 2007: 59).

Faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa dapat dibedakan menjadi dua. Pertama faktor internal yaitu faktor dari dalam siswa yakni kondisi jasmani dan rohani siswa atau berasal dari dalam diri siswa seperti kesehatan, bakat, minat dan motivasi, cara belajar. Kedua faktor eksternal yaitu faktor dari luar siswa yakni kondisi lingkungan disekitar siswa atau berasal dari luar diri siswa seperti keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan sekitar (Syah 2004:144).

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode dengan metode

deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara terdapat siswa dan guru informan kunci dan guru smp 3 sungai aur sebagai informal pendukung. Data yang digunakan teknik dianalisa melalui reduksi data, disfly data penarikan kesimpulan.

### **C. Hasil Penelitian**

Data penelitian ini diperoleh dari hasil faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa di Smp 3 sungai aur pasaman barat. Faktor yang mempengaruhi belajar siswa dibedakan menajdi dua macam yaitu faktor internal ( faktor dari diri siswa) dan eksternal (faktor jasmani) (Slameto 2003: 54).

Faktor internal pertama jasmaniah meliputi: kesehatan. Agar seseorang dapat belajar dengan baik maka ia harus menjaga kesehatan tubuhnya. Keadaan cacat tubuh juga dapat mempengaruhi belajar. Kedua psikologis meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat

motif, kematangan dan kesiapan. Intelegensi atau kecakapan yang dimiliki seseorang dapat mempengaruhi belajar. Begitu pula dengan perhatian dan minat, jika siswa tidak memiliki perhatian dan minat pada bahan pelajaran, ia bisa merasa bosan dan tidak suka terhadap apa yang dipelajarinya. Ketiga faktor kelelahan seseorang dapat mengalami kelelahan baik jasmaniah maupun rohani. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari kelelahan dengan banyak istirahat.

Faktor eksternal yang pertama faktor lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan akan mempengaruhi keberhasilan belajarnya. Kedua faktor lingkungan sekolah sangat sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar

siswa di sekolah. Hal yang paling mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, dan metode belajar serta tugas rumah. Ketiga faktor lingkungan masyarakat seorang siswa dapat hendaknya memilih dan memilah lingkungan masyarakat yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaanya dalam masyarakat.

Dari observasi siswa smp 3 sungai aur pasaman barat terkendala dalam belajar tatap muka. Setelah melakukan wawancara dan obsevasi dengan lima orang sisa dan guru smp 3 sungai aur kelas VII. Wawancara pertama siswa smp 3 sungai aur bahwa siswa ini selalu ketinggalan proses belajar terutama dalam materi pembelajaran dikarena kekurangan guru yang mengajar dan menunggu gurunya dari luar.

Wawancara kedua bahwa siswa di smp 3 ini sulit untuk mendapat proses belajar di sekolah dikarenakan guru yang selalu terlambat datang kesekolah, setiap hari terus ketinggalan proses belajar, materi pembelajaran, dan kegiatan lain yang ada di sekolahnya. Wawancara ketiga bahwa siswa di smp 3 sungai terkendala dalam semua bidang baik akademik maupun non akademik, terutama mereka juga terkendala dalam buku pelajaran dan buku pelajaran yang lainnya. Maka setiap hari mereka harus belajar dengan faktor terkendala dalam proses belajar di sekolah smp 3 sungai aur pasaman batar. Walaupun begitu dimasa pandemi covid-19 siswa smp juga terkendala dalam belajar daring dari rumah. Wawancara keempat bahwa siswa ini ketinggalan proses belajar 2 jam belajar, setelah mereka ketinggalan psoses belajar 2 jam baru kemudian guru datang ke kelas untuk memberikan pelajaran. Setiap pagi siswa tidak pernah mendapatkan belajar, mereka hanya keluyuran sebelum guru masuk ke kelas, dari



wawancara dengan siswa kelas VII mereka waktu belajar di SD siswa selalu mendapatkan proses belajar dengan baik, dikarenakan di SD tenaga pendidiknya mencukupi sedangkan di SMP tenaga pendidiknya dari luar. Wawancara kelima masih kelas VII siswa yang saya wawancarai mereka mengeluh karena setiap hari harus ketinggalan materi pembelajaran 2 jam bahkan sampai satu hari tidak ada guru yang masuk kelas untuk memberikan proses belajarnya. Dari observasi dan wawancara dengan siswa kelas VII siswa kekurangan faktor eksternalnya dikarenakan jalan dilingkungan yang tidak bagus untuk memasuki lingkungan siswa ini, sehingga mereka tidak dapat mengetahui berapa keberhasilan belajar siswa sebenarnya.

Selanjutnya melakukan wawancara dengan guru-guru yang mngajar di smp 3 sungai pasaman barat. Dari wawancara dengan guru-guru yang mengajar di smp. Salah satu guru yang bernama naila afni guru matematika bahwa ibu

ini sangat terkendala dengan kondisi jalan yang ibu tempuh untuk mengajar ke smp 3 sungai aur, begitu juga dalam perjalanan harus memakai waktu 2 sampai 3 jam dulu baru bisa sampai ke smp untuk memberikan materi pembelajaran. Setiap hari ibu Naila harus melewati jalan yang seperti itu, ibu Naila juga mengatakan apabila hujan maka keadaan jalan lebih buruk lagi.

Begitu juga selanjutnya wawancara dari guru yang bernama Welmi Gusmona guru b.Indonesia bahwa ibu Walmi juga sama terkendala dalam perjalanan dengan ibu Naila tersebut ke smp 3 sungai aur pasaman barat untuk mengajar pelajaran untuk siswa- siswa smp dan kegiatan lainnya.

#### **D. Pembahasan**

Situasi belajar sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Situasi seperti tempat dan suasana sangat mempengaruhi keberhasilan mengajar seorang guru terhadap

siswa dan lingkungan yang ada disekitar siswa kondisi ruang kelas, ruang laboratorium, ruang perpustakaan merupakan fasilitas yang membantu mempengaruhi kualitas belajar mengajar pada siswa dan guru. Kondisi ruangan dari keberhasilan, sirkulasi udara, kapasitas ruangan yang memadai kondisi bengku dan tempat duduk, penerangan, dan kondisi tenang dibutuhkan akan membangkitkan minat belajar peserta didik dan juga semangat mengajar di dalam kelas.

Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian internal yang berlangsung di dalam lingkungan siswa (Winkel: 1991). Maka proses pembelajaran eksternal terkait dengan lingkungan siswa di smp 3 sungai aur dikarenakan dilingkungannya terkendala dalam proses belajar.

Dalam teori behaviorisme teori ini meyakini manusia sangat dipengaruhi oleh kejadian-kejadian di dalam lingkungannya yang berpengaruh terhadap proses pembelajarannya dan pengalaman. Selanjutnya teori belajar Gagne yaitu teori yang merupakan kondisi internal yaitu kesiapan siswa untuk sesuatu yang telah dipelajari dan memulai sesuatu proses belajar, sedangkan kondisi eksternal yang merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperoleh proses belajar yang kurang efektif.

Dari kondisi internal siswa memiliki jasmaniah untuk mengikuti pembelajaran di kelas dengan baik dan bagus dengan menunggu guru di kelas untuk mengikuti proses belajar, tetapi didalam kondisi eksternal siswa memiliki terkendala lingkungan di masyarakat yang tidak layak untuk tenaga pendidik secepat mungkin datang untuk masuk ke kelas memberikan materi pembelajaran kepada siswa-siswa. Dari teori

behaviorisme mengatakan tentang kejadian di lingkungan, akan tetapi siswa smp 3 sungai aur terdapat lingkungan jalan yang kurang baik untuk mendapatkan proses belajar, bahkan harus ketinggalan pelajaran 2 jam dulu bisa baru mendapatkan materi pelajaran di sekolah dengan keadaan jalan yang kurang baik menuju lingkungan kesekolah.

#### **E. Kesimpulan**

Dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa yang di smp 3 sungai aur pasaman barat adalah kekurangan tenaga pendidik, sulit untuk mendapat proses belajar di sekolah dikarenakan guru yang selalu terlambat datang kesekolah, karena terkendala perjalanan setiap hari terus ketinggalan proses belajar, materi pembelajaran, dan kegiatan lain yang ada di sekolahnya dengan keadaan lingkungan tempat tinggal siswa smp 3 sungai aur.

## **Daftar Pustaka**

Annurrahman. 2013. *Belajar dan pembelajaran*, Bandung: Alfabeta

Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: PT.Rineka cipta. 2003

Slamet. 2010. *Belajar dan faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta

Syah, Muhibbin. 2004. *Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Syah, Muhibbin. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**SOFIANI  
NURHIDAYAH**

**2618031**



**MOTIVASI BELAJAR ANAK DALAM  
PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI  
DI PAKAN LADANG KECAMATAN AMPEK  
ANGKEK AGAM**

**Sofiani Nurhidayah<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling*

*FTIK, <sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri*

*Bukittinggi)*

**Abstrak**

Pada observasi awal penelitian ini ditemukan permasalahan yaitu kurangnya motivasi belajar anak dalam pembelajaran daring di masa pandemic di Pakan Ladang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar pada saat pandemi ini.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode deskriptif dengan menggambarkan motivasi yang rendah di Pakan Ladang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi.

Hasil penelitian yang didapatkan meningkatkan motivasi belajar pada diri anak, diperlukan usaha yang semaksimal mungkin oleh para orang tua. Karena jika tidak ada usaha yang semaksimal mungkin maka anak-anak tidak mampu atau tidak bisa mengembangkan



kemampuan yang dimiliki dalam meningkatkan motivasi belajar untuk pembelajaran yang dilakukan oleh para anak.

**Kata kunci :** *Pandemi covid-19, pembelajaran daring, motivasi belajar*

## **A. Pendahuluan**

Pandemi merupakan wabah penyakit yang menjangkit secara serempak dimana-mana, meliputi daerah geografis yang luas. Pandemi merupakan epidemi yang menyebar hampir ke seluruh negara atau pun benua dan biasanya mengenai banyak orang. Peningkatan angka penyakit diatas normal yang biasanya terjadi, penyakit ini pun terjadi secara tiba-

tiba pada populasi suatu area geografis tertentu. (Agus Purwanto, 2020: 5)

*Coronavirus Disease* (Covid-19) merupakan salah satu penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru ditemukan dan dikenal sebagai sindrom pernafasan akut atau parah virus corona (SARS-CoV-2). (Lina Sayekti, 2020:7). *Coronavirus Disease* ialah jenis penyakit yang belum

teridentifikasi sebelumnya oleh manusia, virus ini dapat menular dari manusia ke manusia melalui kontak erat yang sering terjadi, orang yang memiliki resiko tinggi tertular penyakit ini ialah orang yang melakukan kontak erat dengan pasien Covid-19 yaitu dokter dan perawat. Virus corona merupakan virus yang umumnya terdapat pada hewan dan dapat menyebabkan penyakit hewan ataupun manusia, orang yang sudah terinfeksi virus ini maka akan dengan mudah menyebarkan pada orang lainnya, penyakit ini merupakan infeksi yang terjadi pada pernafasan mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti Sindrom Pernafasan Timur Tengah (MERS) dan Sindrom Pernafasan Akut Parah (SAR).

Pembelajaran online dilakukan dengan memanfaatkan teknologi khususnya internet. Pembelajaran online dilakukan dengan system belajar jarak jauh, dimana Kegiatan Belajar dan Mengajar (KBM) tidak dilakukan secara tatap muka. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan media, baik media cetak (modul) maupun non cetak (audio/

video), komputer/ internet, siaran radio dan televisi. (Mona N, 2020:2)

Motivasi belajar dalam diri seseorang akan menimbulkan gairah atau meningkatkan semangat dalam belajar. Motivasi belajar mengandung usaha untuk mencapai tujuan belajar yaitu pemahaman materi dan pengembangan belajar. Selain itu, motivasi belajar adalah sebuah penggerak atau pendorong yang membuat seseorang akan tertarik kepada belajar sehingga akan belajar secara terus menerus. (Novianti, N, 2011: 158). Motivasi belajar yang rendah dapat menimbulkan dampak negatif bagi siswa. Motivasi belajar yang rendah dapat menyebabkan rendahnya keberhasilan dalam belajar sehingga akan merendahkan prestasi belajar siswa. Motivasi belajar dalam diri siswa satu dengan siswa yang lain berbeda, ada siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dan ada juga siswa yang memiliki motivasi belajar rendah. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut (A M Sardiman, 2003:83) : (1) Tekun menghadapi tugas, (2) Ulet menghadapi kesulitan belajar (tidak lekas

putus asa), (3) Menunjukkan minat terhadap pembelajaran, (4) Lebih senang bekerja mandiri, (6) Dapat mempertahankan pendapatnya ( kalau sudah yakin akan sesuatu), (7) Tidak mudah melepaskan hal yang di yakini itu, (8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal - soal. Ciri-ciri motivasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut : (1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil ,(2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) Adanya penghargaan dalam belajar, (5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Didaerah Pakan Ladang anak- anak yang bersekolah melalui sekolah daring mengalami motivasi yang rendah dikarenakan pada masa pandemi anak-anak belum terbiasa dengan keadaan yang serba online atau menggunakan gadget yang menjadikan mereka tidak bisa bertemu tatap muka atau langsung dengan guru-guru atau dengan teman-temannya jadi itulah gambaran dari motivasi belajar yang rendah di Pakan Ladang.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode deskriptif dengan menggambarkan motivasi yang rendah di Pakan Ladang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi. Observasi suatu proses pengamatan secara langsung kepada orang tua yang anak-anaknya kurang motivasi sehingga disana dilihat gambaran motivasi rendah pada saat pelaksanaan daring di Pakan Ladang.

## **C. Hasil Penelitian**

Dari hasil observasi pada anak SMP (Sekolah Menengah Pertama) yang bernama Vira, Wildan, dan Raihan motivasi belajar di Pakan Ladang ini, ada yang menurun dan ada yang tidak hal ini dikarenakan anak pada masa pandemi ini lebih banyak belajar dirumah melalui media elektronik yaitu handphone, terkadang Vira, Wildan, dan Raihan tidak mengerti dan tidak

paham tentang apa yang telah di jelaskan oleh gurunya, yang diterangkan oleh guru melalui handphone tersebut dan kadang-kadang Vira, Wildan, dan Raihan mempunyai daya tangkap tinggi, dengan mudah menangkap apa yang di terangkan oleh guru pada saat menerangkan atau menjelaskan melalui handphone dan hal tersebut. Itulah yang menyebabkan hasil nilai yang diperoleh dari belajar Vira, Wildan, dan Raihan ada yang mendapatkan nilai bagus dan ada yang mendapatkan hasil nilai yang tidak bagus ( nilai rendah ), dan hal tersebut juga disebabkan oleh adanya dari orang tua Vira, Wildan, dan Raihan kadang-kadang memberikan motivasi dengan membimbing, mendampingi, memberikan perhatian dan meluangkan waktu untuk menemani anak saat proses belajar yang dilakukan dirumah dan kadang-kadang juga orang tua dari Vira, Wildan, dan Raihan tidak terlalu menghiraukan dan tidak terlalu mendampingi anak saat dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh anak di rumah di karenakan orang tua Vira, Wildan, dan

Raihan sibuk dengan pekerjaannya, dimana ada yang bekerja sebagai petani, PNS, pedagang yang mana orang tua Vira, Wildan, dan Raihan saat pulang bekerja sudah merasakan letih, penat saat bekerja dan hal tersebut membuat orang tua tidak terlalu menghiraukan dan mendampingi anak saat melaksanakan proses belajar. Hal tersebut membuat hasil nilai belajar Vira, Wildan, dan Raihan menjadi ada yang bagus dan ada juga nilai yang tidak bagus karena kemungkinan adanya permasalahan dari diri anak itu sendiri seperti anak yang memiliki daya tangkap rendah, tidak focus dan tidak bersungguh- sungguh dalam belajar dan lebih banyak bermain dibandingkan belajar dan ada juga dari pengaruh cara bimbingan orang tua Vira, Wildan, dan Raihan memberikan perhatian ada juga mendidik anak dengan cara yang mandiri dimana anak diminta untuk melakukan segala sesuatunya sendirian tanpa adanya bimbingan dari kedua orang tua.

Hasil dari observasi dengan orang tua Vira, Wildan, dan Raihan dapat dilihat sebagai berikut:

1. Orang tua mencari tau minat dan cita- cita anak. Kadang-kadang juga sering melakukan bertukar pemikiran kepada anak- anaknya tentang apa yang dia inginkan kedepannya seperti tentang minat yang dia miliki dan cita cita yang ia ingin capai dimasa depan. Seperti misalnya menyukai bernyanyi maka orang tua memasukan anak ke les music agar anak bisa mengembangkan minat dan kemampuan yang dimiliki oleh anak.
2. Memberitahu pentingnya belajar. Orang tua Vira, Wildan, dan Raihan memberikan penjelasan kepada anak bahwa belajar itu sangat penting untuk masa depan, belajar akan merubah kehidupan dimasa depan nantinya dan dengan belajar anak menjadi banyak mendapatkan ilmu pengetahuan dan bisa mengembangkan wawasan yang telah dimiliki, dan dengan belajar anak bisa menyalurkan atau mengembangkan kemampuan yang dia miliki



untuk masa depannya, dengan belajar anak akan bisa menentukan pilihannya sendiri dengan kemampuan yang dia miliki dan dengan pendidikan yang di peroleh, semakin tinggi pendidikan anak maka semakin banyak ilmu pengetahuan dan wawasan yang dimiliki, hal itu akan membuat anak akan menjadi termotivasi belajar dan adanya dorongan untuk belajar untuk meraih masa depan yang diinginkan oleh anak.

3. Memberikan semangat terhadap pembelajaran. Orang tua Vira, Wildan, dan Raihan memberikan semangat dalam belajar dan memberikan perhatian terhadap anak, agar anak bisa bersungguh – sungguh dalam belajar, disini anak merasakan bahwa adanya dorongan dari orang tua yang membuat anak menjadi termotivasi dan terfokus dalam belajar tanpa adanya paksaan dari kedua orang tua anak.
4. Meningkatkan kepercayaan akan kemampuan diri sendiri. Orang tua Vira, Wildan, dan Raihan ingin melihat anaknya mempunyai kepercayaan

diri yang tinggi atas kemampuan yang dimiliki oleh anaknya, dengan adanya dorongan dari orang tua untuk meningkatkan kepercayaan diri hal ini anak merasa dirinya bisa percaya diri atas kemampuan yang dia miliki dan anak bisa mengembangkan kemampuan yang dia miliki dengan kepercayaan diri yang ada pada diri anak tersebut.

5. Orang tua tidak selalu sering mengkritik anak. Anak akan merasa kurang percaya diri jika dikritik oleh orang tuanya dan anak tidak menyukai hal tersebut anak lebih suka di puji dengan apa yang telah dia lakukan, dan dengan hasil yang dia lakukan dengan cara dia sendiri anak akan merasa percaya diri jika di puji tetapi anak akan merasa tidak termotivasi dalam belajar jika banyak mendapatkan kritik dari orang tuanya. Dengan orang tua memberikan pujian maka hal itu akan bisa meningkatkan motivasi belajar dari anak.
6. Orang tua memberikan angka terhadap nilai. Orang tua memberikan uang (hadiah) jika anak

mendapatkan nilai yang memuaskan (nilai tinggi), hal tersebut dilakukan oleh orang tua agar anak menjadi termotivasi dalam belajar dan bersungguh- sungguh dalam pembelajaran.

7. Orang tua berusaha mencukupi sarana pembelajaran. Orang tua Vira, Wildan, dan Raihan berusaha untuk melengkapi sarana pembelajaran karena dengan terlengkapinya sarana pembelajaran, anak akan merasa tercukupinya kebutuhan yang ia inginkan dengan tercukupinya kebutuhan yang dia miliki maka dia akan merasa menjadi termotivasi untuk giat dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan kepada orang tua Vira, Wildan, dan Raihan, adanya terdapat hambatan yang dirasakan oleh orang tua dalam meningkatkan motivasi belajar anak yaitu :

1. Dari hasil observasi yang dilakukan kurang termotivasi dalam belajar karena tidak

lengkapnya sarana pembelajaran yang tersedia di rumah anak.

2. Dari hasil observasi yang dilakukan orang tua Vira, Wildan, dan Raihan ada yang bekerja sebagai petani, PNS, pedagang hal tersebut membuat waktu orang tua untuk mendampingi anak belajar kadang-kadang ada dan kadang-kadang tidak di karenakan orang tua sibuk bekerja, hal ini bisa membuat anak merasa kurangnya termotivasi belajar.
3. Dari hasil observasi yang dilakukan beberapa dari orang tua Vira, Wildan, dan Raihan memiliki pendidikan yang rendah hal ini merupakan hambatan yang dirasakan oleh orang tua.
4. Orang tua mendidik anak kurang maksimal, dimana orang tua Vira, Wildan, dan Raihan lebih membiarkan anak belajar dengan sendirinya, anak saat belajar karena hal itu membuat motivasi belajar anak menjadi menurun.

Jadi untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri anak, diperlukan usaha yang semaksimal mungkin oleh para orang tua. Karena jika tidak ada usaha yang semaksimal mungkin maka anak-anak tidak mampu atau tidak bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam meningkatkan motivasi belajar untuk pembelajaran yang dilakukan oleh para anak. Fungsi motivasi dalam belajar yaitu di samping memberikan dan mengungkap minat, kemampuan dan semangat dalam belajar anak, dan akan membantu anak untuk memilih jalan atau tingkah laku yang baik dan benar dalam mendukung pencapaian akan tujuan belajar maupun tujuan hidupnya sendiri.

#### **D. Pembahasan**

Motivasi didalam kegiatan belajar merupakan kekuatan yang dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk mendaya gunakan potensi-potensi yang ada pada dirinya dan potensi yang ada diluar dirinya untuk

mewujudkan tujuan belajar. Motivasi belajar merupakan suatu faktor psikis yang bersifat non intelektual. Peranannya yang khas dalam penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak psikis di dalam diri siswa yang menumbuhkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan memberikan arahan kepada kegiatan untuk mencapai tujuan belajar. Jadi motivasi belajar adalah merupakan suatu dorongan yang membuat anak-anak senang dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran yang diikuti. Fungsi motivasi ada 3 yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah

dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuan.

- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Selanjutnya, mengatakan bahwa motivasi memiliki 2 fungsi, yaitu:

- a. Mengarahkan (*directional function*)  
Dalam mengarahkan kegiatan, motivasi berperan mendekatkan atau menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila sasaran atau tujuan merupakan sesuatu yang diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan mendekatkan. Sedangkan bila sasaran tidak diinginkan oleh individu, maka motivasi berperan menjauhi sasaran.
- b. Mengaktifkan dan meningkatkan kegiatan (*activating and energizing function*).  
Suatu perbuatan atau kegiatan yang tidak bermotif atau motifnya sangat

lemah, akan dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, tidak terarah dan kemungkinan besar tidak akan membawa hasil. Sebaliknya apabila motivasinya besar atau kuat, maka akan dilakukan dengan sungguh-sungguh, terarah dan penuh semangat, sehingga kemungkinan akan berhasil lebih besar.

## **Kesimpulan**

Jadi untuk meningkatkan motivasi belajar pada diri anak, diperlukan usaha yang semaksimal mungkin oleh para orang tua. Karena jika tidak ada usaha yang semaksimal mungkin maka anak-anak tidak mampu atau tidak bisa mengembangkan kemampuan yang dimiliki dalam meningkatkan motivasi belajar untuk pembelajaran yang dilakukan oleh para anak. Fungsi motivasi dalam belajar yaitu di samping memberikan dan mengungkap minat, kemampuan dan semangat dalam belajar anak, dan akan membantu anak untuk memilih jalan



atau tingkah laku yang baik dan benar dalam mendukung pencapaian akan tujuan belajar maupun tujuan hidupnya sendiri.

### **Daftar Kepustakaan**

- N, Mona. 2020. *Konsep Isolasi dalam Jaringan Sosial Untuk Meminimalisasi Efek Contugious (Kasus Penyebaran Virus Corona di Indonesia)*. Jurnal Sosial Humaniora (2)
- N R, Novianti. 2011. Kontribusi Pengelolaan Laboratorium dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Efektifitas Proses Pembelajaran. Jurnal Pendidikan MIPA Edisi Khusus (1): 158-166
- Purwanto, Agus. 2020. *Studi Eksplorasi Dampak Pandemi Covid 19 Terhadap Proses Pembelajaran Oleh di SD*. Indonesia: Universitas Pelita Harapan
- Sayekti, Lina. 2020. *Dalam Menghadapi Pandemi Memastikan Keselamatan dan Kesehatan di Tempat Kerja*. Indonesia: ILO
- Sardiman, A M. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**YOLGI PANCANIUS**

**2618024**



# **PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DARING DI MASA PANDEMI COVID 19 DAN CARA MENGATASINYA DI DAERAH KABUPATEN PADANG PARIAMAN NAGARI SICUKUR BARAT**

**Yolgi Pancanius<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling*

*FTIK,<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agams Islam Negeri*

*Bukittinggi)*

## **Abstrak**

Problematika atau kendala yang di hadapi oleh siswa siswi selama masa pandemi membuat mereka mengalami kesusahan dalam mengikuti pembelajaran terutama di daerah daerah terpencil yang kesusahan jaringan dan juga ekonomi yang menjadi salah satu problematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan menggunakan sumber data sekunder yang dikumpulkan melalui wawancara dan sumber-sumber lain yang relevan dengan masalah penelitian. Data penelitian ini dianalisis secara kualitatif dengan metode deskriptif, yang terdiri dari pengumpulan data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 memiliki bermacam macam problematika yang dialami, peserta didik. Permasalahan yang di alami remaja ialah, banyaknya sebagian pelajar yang tinggal di daera

terpencil dan susah akan jaringan internet, paket data yang harus di beli oleh pelajar karna banyak pelajara yang megalami permasalahan paket data karna banyaknya ekonomi keluarga yang menurun drastic selama masa pandemi, dan banyanya pembelajaran yang susah di pahami oleh pelajar. Beragam permasalahan tersebut dapat diatasi dengan meningkatkan kompetensi penguasaan IT, pengawasan intensif dengan melibatkan peran orangtua, dan memberikan penugasan secara manual.

## **Pendahuluan**

Saat ini dunia di kejutkan dengan mewabahnya suatu penyakit yang di sebabkan oleh sebuah virus yang corona. Virus corona adalah jenis baru dari coronavirus yang menular kemandusia. Virus ini bisa menyerang siapa saja seperti lansia ( golongan usia lanjut ), orang dewasa, anak-anak, dan bayi, termasuk ibu hamil dan mnyusui. virus yang di sinyalir mulai mewabah 31 Desember 2019 di kota wuhan Provinsi Hubei Tiongkok, saat ini menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia dengan sangat cepat, sehingga WHO tanggal 11 Maret 2020 menetapkan sebagai pandemi global.

Rumitnya penanganan wabah ini membuat para pemimpin dunia menerapkan kebijakan yang super ketat

untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19. Social distancing menjadi pilihan berat bagi setiap negara dalam menerapkan kebijakan untuk kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid-19, karena kebijakan ini berdampak negatif terhadap segala aspek kehidupan. Pembatasan interaksi sosial masyarakat dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan, namun tidak ada pilihan lain, karena cara ini adalah yang paling efektif.

Kebijakan sosial distancing berakibat fatal terhadap bidang pendidikan yang ikut juga terdampak dalam kebijakan ini. Keputusan pemerintah yang mendadak dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah/madrasah menjadi di rumah, membuat keliptungan banyak pihak. Ketidak siapan stakeholder seolah/madrasah melaksanakan pembelajaran daring menjadi faktor utama kekacauan ini, walaupun sebenarnya pemerintah memberikan alternatif solusi dalam memberikan penilaian terhadap siswa sebagai syrst kenaikan atau kelulusan dari lembaga pendidikan disaat situasi darurat seperti saat ini, peralihan cara pembelajaran ini menaksa berbagai pihak untuk

mengikuti alur yang sekiranya bisa di tempuh agar pembelajaran dapat berlangsung,dan yang menjadi pilihan adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring.Penggunaan teknologi ini juga sebenarnya bukan tanpa masalah, banyak faktor yang menghambat terlaksana efektivitas pembelajaran daring ini antara yaitu penguasaan teknologi yang masih rendah, keterbatasan sarana dan prasarana kepemilikan perangkat pendukung teknologi, jaringan internet pembelajaran daring tidak bisa lepas dari penggunaan jaringan internet, biaya jaringan internet yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran. (*Agus Nana Nuryana , M.M.Pd,2020,Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*)

Pandemi yang masih terus berlangsung memaksa pelajar harus ikut beradaptasi dengan keadaan masa kini.Adanya peraturan pemerintah yang melarang belajar tatap muka membuat pelajar beralih ke belajar daring sebagai solusi untuk tetap mendapatkan ilmu selama di rumah. Belajar daring adalah kegiatan belajar yang dilakukan menggunakan koneksi internet.Dengan belajar daring, siswa diharapkan mendapatkan ilmu yang sama

dengan belajar tatap muka, namun lebih rileks karena kegiatan belajar mengajar di dilaksanakan di rumah sendiri.

Pembelajaran daring selama masa pandemi memiliki problematika yang di alami oleh remaja. Problem yang muncul berbarengan dengan sistem pembelajaran dimasa pandemi. Pertama pembelajaran online secara psikologis berdampak kepada kurangnya terjalin hubungan psikologis antar pendidik dan peserta didik tingkat kedekatan guru dan siswa berjalan secara mekanik kurang melibatkan perasaan. Guru juga tidak bisa memantau atensi remaja terhadap materi yang diberikan, apakah remaja serius mengikuti pembelajaran atau sambil bermain-main. Pembelajaran virtual juga memunculkan bias misalnya ketika guru sedang menerangkan lewat zoom, google meet, webex meet, youtube streaming dalam lain-lain tiba-tiba signal hilang , atau tidak stabil, maka pembicaraan akan terputus atau walaupun berjalan tapi tersendat-sendat sehingga memunculkan banyak gangguan baik dari sisi audio maupun visual. Apalagi kalau pembelajaran melalui google classroom, e-learning,wag dan lain-lain. Bagi remaja yang signal hpnya stabil, dia bisa menerima

pembelajaran relatif baik, tapi bagi remaja yang berada di lokasi dengan signal kurang baik bahkan tidak ada signal sama sekali sama sekali, maka dia tidak bisa mengikuti pembelajaran. Bahkan yang paling tragis , masih ditemukan beberapa siswa yang belum mampu membeli HP android, atau HP nya punya tapi kuota tidak ad, walaupun ada bantuan kuota dari pemerintah, tapi pembagiannya belum merata.

Pembelajaran online merupakan metode pembelajaran bar, dan dilaksanakan secara mendadak, maka remaja belum mempersiapkan segala sesuatunya dengan matang, semuanya dilakukan dengan persiapan seadanya, semuanya serba meraba-raba.

Permasalahan yang terjadi bukan hanya pada ketersediaan fasilitas pembelajaran, melainkan ketiadaan kuota (pulsa) yang membutuhkan biaya cukup tinggi, guna memfasilitasi kebutuhan pembelajaran daring, terutama orangtua peserta didik dari kalangan ekonomi menengah ke bawah khususnya di daerah Kabupaten Padang Pariaman Nagari Sikucur barat yang mana masyarakat di daerah ini mayoritas semuanya buruh tani sehingga semenjak corona penghasilan masyarakat



setempat menurun sehingga, tidak memiliki anggaran dalam menyediakan kuota internet, dan bahkan ada beberapa dari siswa yang belum mempunyai HP android. Tidak tidak hanya itu saja, peserta didik juga menghadapi kesulitan akses jaringan internet karena tempat tinggalnya di daerah pedesaan khususnya daerah Padang pariman Nagari Sikucur barat yang mana di daerah ini susah sekali untuk mendapat jaringan yang bagus untuk belajar sehingga anak anak yang ingin belajar butuh waktu 2 sampai 3 kilo meter keluar dari rumahnya untuk mencari jaringan dan terkadang cuaca juga tidak mendukung, sehingga ketika cuaca lagi musim hujan susah bagi siswa siswi untuk keluar mencari jaringan dan jika lampu mati jaringan internet pun hilang sehingga membuat siswa siswi tidak bisa mengikuti pembelajaran, sehingga juga membuat nilai siswa siswi tersebut rendah dan kesulitan yang lain yaitu dimana siswa tersebut tidak memiliki kendaraan untuk berpergian mencari jaringan dan terkadang siswa terlambat untuk mengikuti pembelajaran maka siswa tersebut dikatakan absen, maka hal itu juga membuat siswa kecewa dan malas akan hal tersebut. Kesulitanitu

tidak hanya di alami oleh siswa dan orang tua, tetapi juga di alami oleh guru guru, yang mana guru kurangnya pemahaman tentang IT sehingga kurang variasi guru dalam menyajikan materi untuk siswanya, dan kurang menariknya materi yang di berikan, dan guru juga mengalami permasalahan yang sama seperti siswanya, yaitu dimana guru susahnya mendapatkan jaringan internet, karena sebagian guru juga ada yang tinggal di daerah perdesaan, sehingga membuat guru-guru susah dalam memberikan materi, dan tugas-tugas, karena bagi guru guru yang tinggal di daerah perdesaan juga butuh waktu dan jarak tempuh sekitar 2 sampai 3 km untuk mencari jaringan keluar untuk memberikan pembelajaran kepada siswanya terutama di daerah Kabupaten Padang Pariaman Nagari Sikucur Barat.

Perpindahan sistem belajar secara tatap muka ke sistem daring secara tiba-tiba (karena pandemi covid-19) tanpa persiapan yang matang. Akhirnya, sejumlah guru tidak mampu mengikuti perubahan dengan pembelajaran berbasis teknologi dan informasi. Padahal sebuah keahlian guru itu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajarannya, dalam kondisi ini lah guru

di tuntut untuk lebih menguasai IT dan sosial media supaya guru lebih aktif dan lebih bisa memanfaatkan IT yang ada dan sosial media yang ada untuk proses pembelajaran secara daring terutama selama di masa pandemi Covid-19. Mau tidak mau, siap tidak siap, semua ini harus tetap dilaksanakan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan terpenuhinya hak bagi peserta didik dalam memperoleh pendidikan walaupun dalam kondisi pandemi Covid-19, sehingga walaupun dalam masa pandemi siswa bisa mendapatkan pembelajaran dengan baik dan layak walaupun dalam pembelajaran daring, siswa tetap harus memperoleh pendidikan yang baik, serta siswa siswi yang mana harus di hadapi dalam keadaan yang mana siswa siswi harus menyediakan kebutuhan belajar daring dan serta belajar memanfaatkan teknologi dan sosial media untuk kelancaran dalam proses belajarkarena kita berada pada masa pandemi maka proses pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Maka dapat di simpulkan dan dipahami bahwa pembelajaran daring merupakan solusi alternatif bagi siswa untuk memperoleh pendidikan dan pembelajaran

selama masa pandemi supaya semua siswa tidak terputus untuk mendapatkan pendidikan dan pengajaran dari guru-guru dengan cara pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19 secara online atau daring, meskipun menyebabkan beberapa problematika atau permasalahan dalam penerapannya baik bagi guru, peserta didik, orang tua maupun institusi pendidikan yang mana harus dihadapkan dalam kondisi yang mendadak dalam masa pandemi, dan dituntut untuk menguasai media sosial dan IT untuk menunjang pembelajaran daring secara daring dan supaya kebutuhannya siswa terpenuhi dengan baik yaitu mendapatkan pendidikan yang layak. M

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dan penelitian kepustakaan. Penelitian kualitatif dan penelitian kepustakaan dilakukan dengan membaca sumber-sumber kepustakaan untuk memperoleh data yang diperlukan (Arikunto, 2013). Sumber data yang digunakan berasal dari data sekunder, dimana data sekunder tersebut dikumpulkan melalui wawancara, (Nazir, 2014), e-book, website, dan sumber-

sumber lain yang relevan dengan masalah penelitian. Data yang dikumpulkan, dianalisis secara kualitatif. aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai tuntas yang digambarkan dalam empat langkah. Empat langkah tersebut meliputi data pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.

## **Pembahasan**

Pembelajaran daring adalah pembelajaran yang menggunakan model interaktif berbasis internet dan Learning. Pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas (Bilfaqih dan Qomaruddin, 2015). Pembelajaran daring merupakan bagian dari pendidikan jarak jauh yang secara khusus menggabungkan teknologi elektronika dan teknologi berbasis internet. Pendekatan moda daring memiliki karakteristik yang inklusif, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital, interaktivitas, kemandirian, aksesibilitas, dan pengayaan (Nurhayati,

2020; Fitriyani et al, 2020; Susmiati, 2020; Hignasari, 2020). Pembelajaran daring ini menjadi sebuah pilihan yang tidak terelakkan bagi institusi pendidikan. Di tengah pandemi Covid-19, metode pembelajaran ini dapat menjadi solusi agar proses belajar mengajar dapat tetap berlangsung. Guru tetap bisa mengajar dan peserta didik tetap bisa belajar di rumah selama pandemi ini. Pembelajaran daring identik dengan pemanfaatan fitur teknologi berbasis internet, yang sangat bergantung pada ketersediaan teknologi informasi.

### **Problematika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19**

Dalam pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19, banyak kendala yang di hadapi sebagai pendidik dan peserta didik.pembelajaran yang semula tatap muka, akibat pandemi tersebut banyak dilakukan secara online sehingga banyak memiliki kendala kendala yang membuat pendidik dan peserta didik serta orang tua mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran disaat masa pandemi yang sekarang, sehingga kendala itupun

yang menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran. Adapun beberapa kendala pembelajaran daring yang di hadapi pendidik dan peserta didik serta orang tua sebagai faktor pendukung dalam proses pembelajaran secara daring yaitu:

konten materi yang disampaikan secara daring belum tentu bisa dipahami semua peserta didik. Sebab konten materi ini disajikan dalam bentuk e-book yang disajikan per bab, materi berbentuk powerpoint, dan dalam bentuk video pembelajaran. Mungkin materi dapat dipahami, tetapi pemahaman peserta didik tidak komprehensif. Mereka memahami berdasarkan tafsiran atau sudut pandang mereka sendiri, karena belum tau semua murid bisa memahami materi yang di berikan guru karena setiap murid mempunyai kemampuan menangkap materi yang berbeda beda, ada yang bisa cepat memahami materi ada juga yang lambat, apalagi sekarang selama masa pandemi materi yang di berikan oleh guru tidak secara langsung hanya melewati media sosial, seperti video, power poin, file dan sebagainya. Materi yang di berikan oleh guru tidak semua murid yang memperhatikan dan melihat materi tersebut karena murid

tersebut kurang mengerti tentang materi yang di berikan,karena guru hanya sekedar memberikan materi tanpa menjelaskan materi tersebut, sehingga murid tersebut merasa bosan akan materi yang terus menerus di berikan tanpa ada penjelasan terhadap materi, dan hal tersebut membuat pemahaman murid terhadap pembelajaran yang di dapat kurang dan hasilnya pun tidak maksimal dalam proses pembelajaran

kemampuan guru terbatas dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran daring. Tidak semua guru mampu mengoperasikan komputer atau HP android untuk mendukung kegiatan pembelajaran, baik dalam tatap muka langsung, terlebih lagi dalam pembelajaran daring. Memang ada sebagian guru mampu menggunakan komputer dengan secara baik, tetapi dalam hal menggunakannya selalu terbatas. Guru tidak mampu menggunakan lebih jauh yang berkaitan dengan jaringan internetkarena kurangnya pemahaman terhadap IT dan media sosial, menggunakan berbagai aplikasi pembelajaran, membuat media/video pembelajaran sendiri dan sebagainya. Tanpa dipahami juga, sejumlah guru mampu menguasai IT secara menyeluruh, hingga



mampu memproduksi video pembelajaran yang menarik dan tidak sedikit yang menjadi youtuber, dan tidak semua guru yang bisa memahami atau menggunakan media atau IT secara baik, bahkan terkadang penggunaan media dan IT guru-guru pun masih terbatas, sehingga hal tersebut membuat murid susah memahami pembelajaran yang di berikan oleh guru guru, sehingga murid tersebut merasa bosan akan materi yang di berikan karena kurangnya pemahannya materi yang di berikan

keterbatasan guru dalam melakukan kontrol saat berlangsungnya pembelajaran daring, apakah siswa tersebut memang mengikuti pembelajaran secara daring. Hal ini antara lain disebabkan aplikasi yang digunakan tidak menyajikan menu forum diskusi untuk menjelaskan atau menanyakan materi. Walaupun ada menu tersebut, banyak peserta didik tidak memanfaatkannya dengan baik. Sebab lainnya, peserta didik pada saat awal pembelajaran mengisi daftar hadir, setelahnya tidak aktif lagi sampai selesai waktu pembelajaran, pergi untuk melakukan aktivitas lain di luar pembelajaran seperti pergi bermain, pergi menolong orang tuanya dan hal-hal lain yang di lakukan selama proses pembelajaran.

Namun, tidak boleh di non aktifkan sama sekali, banyak peserta didik benar-benar aktif hingga pembelajaran selesai, dan ada juga yang aktif tetapi tidak full sampai pembelajaran berakhir. Dari faktor peserta didik, ditemukan permasalahan peserta didik dari buku Pengalaman Baik Mengajar di Masa Pandemi Covid-19 Mapel Bahasa Indonesia (Kemdikbud, 2020) tentang hambatan yang dihadapi peserta didik dalam pembelajaran daring, yaitu;

peserta didik kurang aktif dan tertarik dalam

mengikuti pembelajaran daring meskipun mereka didukung dengan fasilitas yang memadai dari segi ketersediaan perangkat komputer, handphone/ *gatget*, dan jaringan internet. Kurangnya kepedulian akan pentingnya literasi dan pengumpulan tugas portofolio, sering menghambat jalannya BDR. Tugas yang seharusnya dikumpulkan dalam tenggang waktu satu minggu sering molor menjadi dua minggu, hal ini di sebabkan akan bosanya siswa untuk membuat tugas yang di berikan oleh guru, karena materi yang di berikan tidak di pahami dan

tidak di mengerti, karena pada proses pembelajaran banyak siswa yang tidak aktif dalam proses pembelajaran bahkan banyak siswa pada proses pembelajaran mengerjakan kegiatan lain, sehingga materi yang di berikan tidak bisa di pahami dan di mengerti, dan tugas-tugas yang di berikan pun tidak di kerjakan dengan baik, karena kurang aktifnya siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peserta didik tidak memilikiperangkat *handphone/gadget* yang digunakan sebagai media belajar daring, walaupun ada, itu milik orangtua mereka. Jika belajar daring, mereka harus bergantian menggunakannya dengan orangtua, dan mendapat giliran setelah orangtua pulang kerja. Ada yang pulang di siang hari, sore hari, bahkan malam hari. Sementara itu umumnya jadwal pembelajaran daring di sekolah dilakukan mulai pagi hari hingga siang hari, hal ini juga menyebabkan banyaknya siswa yang putus sekolah karena banyak siswa yang tidak memiliki *gadget/handphone* untuk mengikuti pembelajaran, sehingga siswa yang tidak memiliki *handphone* beranggapan mereka tidak akan bisa sekolah

lagi, dan sebagian siswa juga tidak mampu untuk membeli handphone karena ekonomi keluarga yang menurun drastis selama masa pandemi, karena susah orang tua siswa untuk mendapatkan pekerjaan.

sejumlah peserta didik tinggal di wilayah yang tidak memiliki akses internet. Mereka tidak dapat menerima tugas yang disampaikan oleh guru baik melalui whatsapp. sehingga siswa yang susah jaringan di rumahnya harus menunggu kabar dari teman-teman yang lain, yang memiliki jaringan internet bagus di rumahnya untuk memberi tahu kepada siswa yang tidak memiliki jaringan bagus di rumahnya, bahwasanya ada tugas yang di berikan guru/hal yang lain. Peserta didik yang tidak memiliki akses internet yang bagus di daerahnya harus pergi mencari jaringan keluar dan menempuh perjalanan dengan jarak 2/3 kilometer berjalan dari rumahnya ke tempat yang memiliki akses internet, bukan hanya itu saja, terkadang ketika cuaca tidak baik / lagi musim hujan maka akses internet pun hilang menyeluruh, sehingga akses internet hilang peserta didik

tidak bisa mengikuti pembelajaran sampai cuaca kembali baik.

mengingat perjalanan BDR sudah berlangsung sekitar enam bulan sejak pertengahan Maret 2020, menurut beberapa peserta didik, terlalu lama BDR membuat mereka malas dan membosankan. Dari latar belakang keadaan orang tua peserta didik, ternyata ikut mempengaruhi pelaksanaan, misalnya latar belakang sosial ekonomi orang tua peserta didik. mereka rata-rata bekerja di luar rumah, baik bekerja di sektor pemerintah, swasta maupun wiraswasta, hingga nyaris tidak bisa memantau dan mendampingi anak-anaknya belajar, apalagi membimbing langsung dan memecahkan kesulitan yang mereka hadapi saat belajar. Sisi lain, sebagian orangtua mengeluh karena menambah biaya pengeluaran. Karena itu mereka berharap pemerintah pembelajaran online segera mengubah kebijakannya ke belajar tatap muka, sehingga peserta didik tidak merasakan bosan dan guru-guru bisa mengawasi proses pembelajaran peserta didik secara baik.

lokasi rumah tidak terjangkau jaringan internet, termasuk kuota internet murid minimalis. khususnya di daerah kabupaten Padang Pariaman Nagari Sikucur Barat dimana di daerah tersebut tidak mendapatkan jaringan internet yang hanya adalah jaringan telfon, sehingga membuat pelajar di daerah tersebut harus keluar mencari jaringan, jarak tempuh keluar untuk menapatkan jaringan sekitar 4 sampai 5 kilo meter sehingga membutuhkan waktu di perjalanan selama setengah jam sampai 1 jam perjalanan, dan juga jalan di daerah tersebut masih kerikil dan bebatuan, belum jalan aspal, sehingga mereka membutuhkan perjalanan yang lama untuk keluar untuk mencari jaringan internet. pelajar daerah tersebut juga terkendala dalam membeli kuota internet karena banyak kawan orang tua pelajar di daerah tersebut banyak yang menggangu karena keadaan covid-19, sehingga orang tua pelajar tersebut susah untuk memenuhi kebutuhan anaknya.

Tugas yang di berikan para murid banyak yang menumpuk, karena banyak murid yang tidak mengerti terhadap tugas tugas yang di berikan oleh guru materi

yang di jelaskan melalui video atau power poin terkadang murid tidak bisa memahaminya dan terkadang murid tersebut tidak melihat ppt dan video penjelasan matri yang di berikan oleh guru, sehingga murid-murid tersebut hanya menunggu contekan dari jawaban tugas punya temanya.

Penilaian yang di lakukan guru berupa penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, termasuk ujian sekolah kurang berintegritas, karena guru hanya hanya bisa menilai dari tugas tugas yang di kumpulkan secara via online, sehingga guru guru tidak tau yang mana murid yang mengerjakan tugasnya dengan sungguh sungguh dan mana murid yang mengerjakan tugasnya, sehingga terkadang banyak murid yang mengerjakan tugasnya dengan sungguh sungguh mendapatkan nilai yang kurang bagus, dan murid yang hanya menunggu contekan mendapat kan nilai bagus, sehingga membuat murid yang rajin mengerjakan tugas menjadi malas.

## **Cara Mengatasi Problemetika Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19**

Bagi guru dalam meminimalisir hambatan pembelajaran daring, terdapat beberapa solusi yang bisa diterapkan, yaitu:

Guru hendaknya menyiapkan materi pembelajaran semenarik mungkin, seperti penyajian materi dalam slide powerpoint disertai video pembelajaran agar materi lebih hidup dirasakan oleh peserta didik dan peserta didik pun lebih menarik untuk membaca materi yang di berikan oleh guru-guru, sehingga tidak merasakan bosan yang di rasakan peserta didik

Dalam hal keterbatasan penguasaan IT, guru dapat menggunakan teknologi yang pengoperasiannya lebih sederhana, seperti aplikasi whatsapp. Namun, sedikit demi sedikit guru harus meningkatkan kompetensi IT-nya, antara lain dengan mengikuti workshop terkait, bertanya kepada guru-guru lain yang mempunyai kemampuan lebih di bidang IT (Puspitasari dalam Kemdikbud, 2020) dan dirasa cukup gampang sebagaim

ana pengalaman penulis, banyak mengikuti tutorial di youtube yang banyak menyajikan pengenalan



aplikasi pembelajaran dan langkah-langkah penggunaannya, serta bagaimana memproduksi video pembelajaran secara baik, dan cara-cara membuat pembelajaran menarik secara daring, sehingga tidak membuat bosan peserta didik.

Peserta didik yang “kurang peduli” mengikuti pembelajaran daring, dapat diatasi dengan proaktif menghubungi (via telepon/video call) peserta didik dan orang tuanya secara personal, apabila tidak memungkinkan untuk melakukan home visit.

Lokasi di dekat lingkungan rumah yang sulit terjangkau jaringan internet khususnya di daerah Padang Pariaman Nagari Sikur barat untuk sementara waktu mencari tempat yang terjangkau jaringan internet, apabila menimalis kuota internetnya diatasi bergabung dengan teman yang mempunyai wifi di rumahnya.

Materi yang di sampaikan dalam pembelajaran sebaiknya sehari sebelumnya sudah di berikan kepada siswa untuk di baca terlebih dahulu, jadi ketika guru menjelaskan para murid bisa lebih memahami, bila ada yang kesulitan bisa di tanyakan

Mengumpulkan tugas tidak terlambat, bila tugas sudah di terima langsung di nilai dan hasilnya langsung di beritahukan kepada murid.

Solusi lain, guru mata pelajaran bersama guru BK berusaha mencari tahu apakah kendalanya dengan menghubungi orang tuanya. Bila kendala memang anaknya malas, maka guru BK akan meminta pada orangtuanya agar dapat mendampingi pelaksanaan BDR anaknya (Arianty dalam Kemdikbud, 2020). Selanjutnya, bagi peserta didik yang tidak memiliki perangkat atau bergiliran menggunakannya dengan orangtua, atau yang tidak memiliki akses jaringan internet, peserta didik dapat mengerjakan tugas secara manual, terpenting tetap belajar dan berada di rumah. Pengalaman Susani (dalam Kemdikbud, 2020) peserta didik yang mengalami permasalahan koneksi internet dapat diatasi dengan thetheringke anggota keluarga lainnya atau menghemat saat dibutuhkan saja. Penulis berpendapat bahwa dapat juga diatasi dengan BDR bagi peserta didik dengan mengikuti program pendidikan lewat siaran televisi yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

yaan bekerjasama dengan TVRI dalam rangka memfasilitasi pendidikan di masa pandemi Covid-19 di Indonesia. Solusi permasalahan dari faktor orang tua yakni dengan melakukan komunikasi (via handphone/ whatsapp) dengan para orang tua untuk meluangkan waktu untuk segera kembali ke rumah dari tempat kerja agar handphone/gadget segera digunakan oleh anaknya untuk belajar daring; memberi kelonggaran waktu mengerjakan tugas agar peserta didik yang bergantian handphone/gadget dengan orang tuanya dapat terlayani; meminta bantuan wali kelas untuk menginformasikan kemajuan belajar peserta didik melalui whatsapp grup paguyuban orang tua sehingga orang tua diharapkan mampu memotivasi dan mendampingi anaknya yang kurang memperhatikan tugas dari guru; pengampu mata pelajaran memintabantuan peserta didik yang aktif untuk menginformasikan tagihan yang belum dikerjakan oleh peserta yang kurang peduli; pengampu mata pelajaran menghubungi langsung nomor handphone peserta didik untuk menanyakan sebab-sebab tidak mengerjakan tugas yang diberikan; meminta bantuan kepada guru BK untuk memotivasi peserta didik dalam belajar (Susilowati

dalam Kemdikbud, 2020). Paparan di atas, memberikan gambaran bahwa pembelajaran daring dapat berjalan sesuai kondisi yang dialami dengan berbagai permasalahan yang muncul baik yang sederhana maupun kompleks. Setiap permasalahan yang dihadapi dapat diselesaikan dengan menghadirkan beragam solusi dari para guru sehingga pembelajaran di masa pandemi covid-19 tetap berlangsung, yang penting anak tetap belajar dan terus belajar meskipun BDR. Sebab pelaksanaan BDR ini tidak mengejar ketuntasan kurikulum, tetapi menekankan pada kompetensi literasi dan numerasi. Dalam penerapan pembelajaran daring, guru menggunakan berbagai perangkat teknologi di bidang pendidikan dan mampu memilih berbagai aplikasi yang sesuai kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran, peserta didik, dan situasi lingkungan yang dihadapi, sehingga dapat membantu untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Meskipun diakui bahwa dalam praktik pembelajaran daring ini guru lebih dominan dalam pemberian tugas, bukan penjelasan materi. Namun hakekatnya, peran guru itu tidak bisa tergantikan dengan teknologi bagaimanapun canggihnya. Penggunaan

teknologi di bidang pendidikan hanya mampu membantu guru, bukan pada pembentukan karakter peserta didik. Sejalan dengan apa yang ungkapkan oleh pakar pendidikan Universitas Terbuka, Ojat Darajat, bahwa teknologi tidak bisa menggantikan posisi guru. Kalaupun akan ada robot, tetapi sekedar mengajar bukan mendidik. Tugas mendidik ini hanya bisa dilakukan seorang guru secara langsung. Ditegaskan pula bahwa revolusi industri tidak akan mampu menggantikan peran guru sebagai tenaga pendidik. Pada prinsipnya, pembelajaran daring atau pembelajaran jarak jauh di masa pandemi covid-19 dan masa kebiasaan baru memperhatikan hal-hal berikut:

Tidak membahayakan, sebagaimana guru di seluruh dunia yang mencoba untuk mengurangi kemungkinan kerugian dalam belajar, karena gangguan sekolah.

Realistis, guru hendaknya memiliki ekspektasi yang realistis mengenai apa yang dapat dicapai dengan pembelajaran jarak jauh, dan menggunakan penilaian profesional untuk menilai konsekuensi dari rencana pembelajaran tersebut.

Tidak membebani peserta didik dengan tugas-tugas yang memberatkan.

Memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan menerapkan strategi dan metode pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan materi dan fokus pada pendidikan kecakapan hidup, khusus pencegahan dan penanganan pandemi Covid-19, perilaku hidup bersih dan sehat dan gerakan masyarakat sehat.

Pembelajaran bagi peserta didik baru mengikutikebijakan satuan pendidikan. Sejalan pula apa yang dikemukakan Nadim Makarim, bahwa prinsip kebijakan pendidikan di masa pandemi covid-19 adalah mengutamakan kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat secara umum, serta mempertimbangkan tumbuh kembang peserta didik dan kondisi psikososial dalam upaya pemenuhan layanan pendidikan

## **Kesimpulan**

Pelaksanaan proses pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi memiliki problematika tersendiri bagi guru guru, para siswa siswi dan orang tua guru. problematika yang di hadapi oleh guru yaitu, kurang tersalurnya dengan baik materi yang di berikan oleh guru kepada para siswa siswi, kurang nya pengawasan terhadap siswa siswi, kurangnya penguasaan IT dan media sosial oleh guru guru, kurang terpaparnya materi yang di berikan guru dengan baik, sedangkan problematika yang dihadapi oleh siswa ialah dimana siswa kurang mengerti terhadap materi yang diberikan oleh guru, susah nya akses jaringan internet bagi siswa karena sebagian dari siswa tinggal di daerah perdesaan yang mana belum di masukin jaringan internet terutama daerah Kabupaten Padang Pariaman Nagari Sikucur Barat, kurang mampunya untuk membeli quota internet untuk sistem pembelajaran karena banyak orang tua siswa yang kehilangan pekerjaan selama masa pandemi, kurang mampunya siswa untuk melengkapi kebutuhan pembelajaran daring seperti HP, laptop, dll karena masih

banyak siswa yang belum memiliki HP android terutama di daerah Kabupaten Padang Pariaman Nagari Sikukur Barat, sementara dari orangtua berupa keterbatasan waktu dalam mendampingi anaknya di saat pembelajaran daring khususnya di Kabupaten Padang Pariman Nagari Sikukur barat yang akses jaringan internet yang kondisi ekonomi masyarakat banyak yang kurang mampu untuk membeli kuota internet karena banyak masyarakat di daerah Kabupaten Padang Pariaman Nagari Sikukur barat banyak yang menganggur. Beragam permasalahan tersebut dapat diatasi dengan meningkatkan kompetensi penguasaan IT, pengawasan intensif dengan melibatkan peran orangtua, dan memberikan penugasan secara manual.

### **Daftar Pustaka**

- Sugiyono. (2010). Metode Peneliti Kuantitatif, Kualitatif dan R & D. Bandung: Alfabeta Arianty, Dini.
- (2020). Belajar dari Covid-19 dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Matematika (e-book). Jakarta: Kemdikbud.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.



Bilfaqih, Yusuf dan Qomaruddin, M. Nur. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish

Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 165-175. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2654>

Hignasari, L., & Supriadi, M. (2020). Pengembangan E-Learning dengan Metode SelfAssessment Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Mahasiswa Universitas Mahendradatta. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 20219. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.246>

Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri No. 01/KB/2021, No. 516 Tahun 2020, No.HK.03.01/Menkes/363/2020, dan No. 440-882 tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020/2021 dan Tahun Akademik 2020/2021 dimasa Covid-19

Nazir, Moh. (2014). *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia

Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui

Pusptasari, Dewi. (2020). Praktik Baik Pembelajaran di Rumah bagi Guru dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Bahasa Inggris (e-book). Jakarta: Kemdikbud

Susani, Arie. (2020). Layanan Pembelajaran di Rumah saat Pandemi Covid-19 dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Bahasa Inggris (e-book). Jakarta: Kemdikbud.

Susilowati. (2020). Pengalaman Baik Pembelajaran di Rumah Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMPN 6 Semarang dalam Pengalaman Baik Mengajar dari Rumah di Masa Pandemi Covid-19 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia (e-book). Jakarta: Kemdikbud.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**NADYA ZULKARNAIN**

**2618029**



**ANALISIS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP  
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK PADA USIA  
PRASEKOLAH DI KENAGARIAN BIARO  
GADANG**

**Nadya Zulkarnain<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling  
FTIK,*

*<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan karena ditemukannya permasalahan banyaknya anak – anak usia prasekolah dilingkungan peneliti yang menggunakan gadget dalam keseharian mereka. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini guna mengetahui bagaimana dampak yang ditimbulkan oleh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah yang ada di lingkungan peneliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan metode deskriptif dengan menggambarkan keterkaitan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia

prasekolah di Biaro Gadang. Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan adalah dengan teknik observasi.

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu terdapat dampak positif dan negative yang ditimbulkan oleh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah tersebut, diantaranya anak akan cenderung terfokus dengan gadget mereka, tidak peduli dengan lingkungan sekitar, anak akan mengalami keterlambatan berbicara, dan akan cenderung menyukai aktivitas didalam rumah menggunakan gadget daripada aktivitas diluar rumah.

**Kata Kunci :** *Gadget*, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Prasekolah

## **A. Pendahuluan**

*Gadget* adalah sebuah alat elektronik yang di zaman modern pada saat sekarang ini merupakan sebuah benda penting yang tidak bisa lepas dari kebutuhan manusia pada saat sekarang ini. Gadget digunakan sebagai penunjang aktifitas sehari – sehari yang digunakan oleh semua kalangan. Perkembangan gadget pun dari masa ke masa mengalami banyak perubahan

yang sangat besar. Melihat istilah dari gadget ini banyak orang yang tidak tahu apa pengertian sebenarnya dari gadget itu sendiri, *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.

Dengan kemunculan gadget ini tak ayal membuatnya digemari dan digunakan oleh semua golongan masyarakat untuk menunjang aktivitas mereka, namun pada saat ini anak usia pra sekolah pun sudah menggunakan gadget. Anak yang seharusnya menikmati bermain diluar rumah dengan teman sebayanya ini kini lebih banyak hanya berdiam diri di rumah sibuk dengan gadget miliknya.

Usia prasekolah adalah anak yang berada pada rentang umur antara 3-6 tahun, yang mana pada usia ini anak – anak sering berimajinasi dan percaya bahwa mereka memiliki kekuatan. Pada usia ini, anak belajar untuk membangun kontrol sistem tubuh seperti kemampuan ke toilet, berpakaian, dan makan sendiri (Potts & Mandeleco,2012). Pada usia 3 – 6 tahun anak – anak dapat diajari menulis, membaca dan belajar

mengetik. Usia prasekolah merupakan kehidupan tahun – tahun awal yang kreatif dan produktif bagi anak –anak. (Montessori, 2010).

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia prasekolah ia anak usia 3 – 6 tahun yang masih memiliki tingkat imajinasi yang tinggi dan membangun kontrol sistem tubuh yang baik seperti kemampuan ke toilet, berpakaian dan lainnya. Pada usia ini juga sudah bisa diajari menulis, membaca bahkan mengetik. Namun, pada saat sekarang ini hal tersebut bahkan sangat jarang terlihat pada anak usia prasekolah dilingkungan penulis.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011, hal. 48). Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (*intelengensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada ide – ide belajar. Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting

bagi keberhasilan anak dalam belajar karena sebagian aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah berpikir. Perkembangan kognitif menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu bekerja (Agustin, 2008, hal. 20).

Dari penjelasan diatas dijelaskan bahwa perkembangan kognitif sangat diperlukan bagi anak, terkhususnya anak usia prasekolah, dimana pada usia ini anak seharusnya mempelajari keterampilan dasar seperti menulis, berlari, membaca dan lainnya. Dengan penggunaan gadget terhadap anak usia prasekolah ini membuat penulis bertanya – tanya apakah penggunaan gadget ini akan membantu anak dalam perkembangan kognitifnya atau akan menghambat perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah ini.

Sebuah studi yang dilakukan di Mangalore dan Karnataka menemukan efek penggunaan gadget pada perilaku anak, kinerja akademik, dan kesehatannya, hasil penelitian menemukan bahwa 69% siswa suka menggunakan gadget dimalam hari sebelum tidur, 59% diantaranya mengeluh sering sakit kepala di pagi hari



dan kesulitan melihat papan tulis, selain itu, 53% anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama di kelas atau di rumah saat belajar sehingga mereka mengalami penurunan nilai belajar (Hedge et al, 2019). Selain *kognitif*, perkembangan anak yang dapat terhambat jika anak menggunakan gadget dengan intensitas yang tinggi diantaranya kemampuan berbahasa, dan pembentukan karakter pada anak (Handrianto, 2013). Dari hasil penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa dampak penggunaan gadget akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak secara positif dan negative tergantung kepada bagaimana pengawasan orang itu. (Amalia Islami, Malisa Ariani, Dewi Pusparani Sinambela).

Dari pengertian dan hasil penelitian serta pembahasan dari beberapa jurnal yang telah dibahas diatas dapat diketahui adanya dampak positif dan negatif antara penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian di kenagarian Biaro Gadang.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan metode deskriptif dengan menggambarkan motivasi yang rendah di Pakan Ladang. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah observasi..

## **C. Hasil penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis di Kanagarian Biaro Gadang, Kecamatan Ampek Angkek, Kabupaten Agam, ditemukan bahwasanya ada 3 orang anak usia prasekolah yang mengalami dampak negatif dari penggunaan gadget yang didapatkan dari 8 orang responden yang diteliti. Pada umumnya banyak anak – anak usia prasekolah di sekitar tempat tinggal peneliti yaitu di daerah kanagarian biaro gadang yang mengalami kecanduan gadget, tidak hanya pada usia prasekolah melainkan di berbagai kalangan usia seperti remaja dan dewasa, hal ini disebabkan oleh beberapa factor yang telah dibahas diatas seperti, banyaknya fitur yang terdapat didalam gadget terutama adanya game online yang bervariasi yang

membuat anak – anak tersebut menjadi kecanduan dengan gadget, adanya pengaruh dari teman sebaya yang sudah memiliki gadget yang membuat mereka juga ingin memiliki hal yang sama dan tidak ingin ketinggalan, dengan adanya gadget orangtua merasa bahwa anak akan bisa anteng dan mereka bisa melakukan pekerjaan dengan tenang tanpa ada gangguan dari sang anak.

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Kanagarian Biaro Gadang terhadap 8 orang responden anak usia prasekolah dengan rentang umur 3-6 tahun, terdapat 3 orang anak mengalami dampak negative dan 5 orang anak lainnya mengalami dampak positif dari penggunaan gadget ini terhadap perkembangan kognitifnya.

Dari penjelasan diatas didapatkan bahwasanya perkembangan kognitif yang baik pada anak usia prasekolah yaitu apabila anak dapat mengikuti perkembangan kognitifnya dengan baik dan tepat sesuai dengan usia mereka, maka anak akan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan lainnya pada usia lanjutannya. Dari sini dapat dilihat

bahwa 5 orang anak yang memiliki dampak positif dari penggunaan gadget ini ialah mereka mengalami peningkatan kemampuan berkekrativitas, kecerdasan, kemampuan menalar, membaca, bernyanyi, berhitung, dan memiliki peningkatan dalam kemampuan matematika. Mereka juga mengalami peningkatan kemampuan dalam berimajinasi, berbahasa dan berkonsentrasi melalui permainan – permainan interaktif yang terdapat di dalam gadget yang dapat merangsang perkembangan kognitif mereka, dengan durasi penggunaan gadget maksimal 3 jam perhari dan dengan pengawasan ketat dan dampingan yang benar yang diberikan oleh orangtua, serta diikuti dengan interaksi verbal yang diberikan terhadap anak yang akan membiasakan anak untuk berkomunikasi secara dua arah dan interaksi dengan lingkungan sekitar bersama teman sebaya yang diberikan terhadap mereka. Mereka yang didampingi dalam penggunaan gadget dan diberikan batasan dalam penggunaannya dapat menyesuaikan perkembangan kognitif mereka dengan baik. Anak yang tidak terlalu sering bermain gadget akan

cenderung lebih mandiri dan tidak cengeng, dan ketika mereka masuk TK mereka cenderung lebih berani dan tidak tergantung pada orang tua atau pengasuhnya, karena mereka telah terbiasa dilatih dengan interaksi verbal dan juga interaksi dengan lingkungan yang membuat mereka merasa tidak terikat dengan ada atau tanpa adanya orang tua mereka. Anak yang tidak terlalu sering bermain gadget juga lebih mandiri dalam hal mencuci tangan, memakai baju, makan dan juga melakukan aktivitas lainnya. Mereka juga cenderung memiliki sikap emosional yang stabil dan tidak meledak – ledak. Hal ini didapatkan dari hasil observasi terhadap anak usia prasekolah yang terdapat di Kanagarian Biaro Gadang.

Dari hasil penelitian yang peneliti temukan, anak yang terpapar dampak negatif dari penggunaan gadget ini adalah antara lain, mereka yang menggunakan gadget selama kurang lebih 7-9 jam perhari. Mereka menggunakan gadget tanpa pengawasan ketat dan dampingan dari orang tua, anak – anak ini kurang mendapat interaksi verbal

dari orang tua ataupun pengasuh dan juga jarang bersentuhan langsung dengan lingkungan dan teman sebayanya karena focus dengan gadget mereka. Anak yang menggunakan gadget lebih dari 6 jam sehari akan mengalami perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa yang lebih lambat dari anak – anak seusia mereka. Mereka juga akan mengalami kecanduan terhadap fitur – fitur canggih yang ditawarkan oleh gadget, mengalami kurangnya perhatian atau focus terhadap suatu hal. Kecanduan terhadap gadget akan menghambat perkembangan kognitif pada anak tanpa disadarinya. Penggunaan gadget secara berlebihan juga memiliki pengaruh besar terhadap pembentukan cara berpikir kepada anak dalam kegiatan belajar mereka.

Dari hasil observasi yang peneliti temukan terhadap anak – anak tersebut ialah, mereka yang terkena dampak negatif, (1). mereka cenderung terfokus pada gadget, dan tidak peduli dengan apa yang ada disekitar mereka; (2) mereka akan cenderung lebih cengeng dan sangat bergantung pada orangtua; (3) mereka tidak lebih mandiri dari anak –

anak lainnya, seperti halnya ketika hendak ke kamar mandi mereka harus ditemani oleh ibunya; (4) mereka tidak terlalu tertarik untuk melakukan aktivitas diluar rumah; (5) mereka mengalami keterlambatan dalam berbahasa; (6) banyak anak – anak yang mengalami permasalahan dalam berkomunikasi dua arah yang disebabkan seringnya menonton video – video animasi, ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019); (7) banyak anak – anak yang memiliki tingkat emosi yang tidak stabil, seperti sering marah ketika jaringan pada gadget nya bermasalah dan tidak dapat mengakses aplikasi yang mereka inginkan; (8) mereka cenderung lebih penakut ketika berada di keramaian. Sementara anak – anak yang mendapat kesan positif dari penggunaan gadget akan, (1) cenderung lebih peka dan focus dengan apa yang ada di sekitarnya; (2) lebih mandiri dan tidak terlalu terikat dengan keberadaan orang tua ataupun pengasuh; (3) menyukai aktifitas yang dilakukan diluar rumah dan terlepas dari gadget; (4) lebih berani jika berada di keramaian; (5) menyukai

aktifitas lain seperti menggambar, membaca, bernyanyi, dan lainnya;

Dampak negatif yang terdapat dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognisi 3 orang dari 8 anak yang berada di Kanagarian Biaro Gadang ini tidak luput dari kurangnya andil orang tua dalam melakukan pengawasan dan controlling terhadap durasi pemakaian gadget terhadap anak mereka. Untuk dapat mengurangi dampak negative pada anak pengawasan yang ketat dari orang tua sangat diperlukan, orang tua harus lebih bijak dan memahami bagaimana dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan gadget secara berlebihan terhadap perkembangan kognisi anak pada usia prasekolah, sebelum orang tua memutuskan untuk memberikan gadget kepada mereka. Pemberian interaksi secara verbal dan membiasakan anak untuk melatih berkomunikasi secara dua arah juga sangat penting dilakukan oleh orang tua kepada anak, guna meminimalisir keterhambatan perkembangan bahasa yang akan dialami oleh anak. Membatasi waktu bermain gadget



dan membiasakan anak untuk bermain diluar rumah juga dapat merangsang peningkatan perkembangan kognisi pada anak yang berada diusia prasekolah.

#### **D. Pembahasan**

##### **1. Pemberian Fasilitas Kepada Anak Usia Prasekolah di Kenagarian Biaro Gadang**

Data yang peneliti dapat dari observasi pada anak usia prasekolah yang menggunakan gadget di Kenagarian Biaro Gadang didapat bahwa anak akan mengalami perubahan pada perkembangan kognitifnya. Dari data wawancara yang dilakukan bersama orangtua di Kenagarian Biaro Gadang yang memiliki anak usia prasekolah yang menggunakan gadget diketahui anak-anak akan memiliki sikap yang tidak peduli dengan lingkungannya, mereka tidak menyukai aktifitas fisik diluar rumah, mereka akan cenderung malu dan takut jika berada di keramaian.

Data ini juga diperkuat oleh data olahan hasil survey the Asian Parents Insight di kawasan

Asia Tenggara, pada 5 negara yaitu Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia, dan Indonesia Terdapat 2.417 orang tua memiliki gadget. Pada penelitian ini ditemukan sebanyak 98% anak – anak usia 3-8 tahun telah menggunakan gadget, 67% diantaranya menggunakan milik orangtua, 18% milik saudara atau keluarga, dan 14% milik sendiri.

## **2. Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Prasekolah di Kenagarian Biaro Gadang**

Dari hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di Kanagarian Biaro Gadang terhadap 8 orang responden anak usia prasekolah dengan rentang umur 3-6 tahun, terdapat 3 orang anak mengalami dampak negative dan 5 orang anak lainnya mengalami dampak positif dari penggunaan gadget ini terhadap perkembangan kognitifnya.

Dari penjelasan diatas didapatkan bahwasanya perkembangan kognitif yang baik pada anak usia prasekolah yaitu apabila anak

dapat mengikuti perkembangan kognitifnya dengan baik dan tepat sesuai dengan usia mereka, maka anak akan dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan lainnya pada usia lanjutannya.

## **E. Kesimpulan**

Di era modern pada saat ini penggunaan gadget sangat meningkat di berbagai kalangan, hal ini disebabkan karena gadget menawarkan fitur yang sangat bervariasi yang bisa menunjang aktivitas sehari – hari mulai dari bekerja, belajar, bahkan berbelanja online. Penggunaan gadget pun tak hanya populer dikalangan orang dewasa, tetapi juga merambat pada remaja, dan anak – anak.

Penggunaan gadget terhadap anak usia dini bahkan anak usia prasekolah sudah menjadi hal yang umum kita jumpai dimanapun itu. Gadget dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak usia prasekolah, terutama pada perkembangan kognisi mereka. Penggunaan gadget yang berlebihan akan menimbulkan efek negative terhadap perkembangan kognisi mereka, dan sebaliknya

penggunaan gadget yang sewajarnya dan dilengkapi dengan interaksi verbal dan interaksi dengan lingkungan sekitar akan meningkatkan proses perkembangan kognisi pada anak usia prasekolah.

Hal ini tentu saja tak luput dari peranan orang tua yang dimana pada masa era globalisasi ini, orang tua harus bijak dan cakap dalam mendampingi anak menggunakan gadget. Durasi penggunaan gadget terhadap anak usia prasekolah juga harus sangat diperhatikan, karena dimasa usia inilah mereka mulai mempelajari keterampilan – keterampilan dasar yang dibutuhkan untuk keberlangsungan hidup mereka di usia selanjutnya, jika anak sudah terkena dampak negative dari penggunaan gadget dan perkembangan kognisi mereka terganggu akan sedikit sulit bagi mereka untuk mengejar ketertinggalan keterampilan dasar yang seharusnya mereka dapatkan pada masa usia prasekolah tersebut. Jadi disini, peranan orang tua sangat dibutuhkan untuk mengatur dan mendampingi anak saat memfasilitasi anak dan ketika mereka menggunakan gadget tersebut.

## **Daftar Kepustakaan**

Ahmad Susanto. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini.  
Jakarta: Kencana Prenada. Media Group

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2011).  
Kamus Bahasa Indonesia untuk Pelajar. Jakarta:  
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa,  
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Budiningsih, Asri. 2005. Belajar dan Pembelajaran.  
Jakarta: Rineka Cipta.

B, Suryosubroto. 1997. Proses Belajar Mengajar Di  
Sekolah. (Jakarta: PT. Rineksa Cipta).

Fadilah, R.(2015).Perilaku Konsumtif Mahasiswa UGM  
dalam Penggunaan Gadget.Yogyakarta: UGM

Gunarsa, Dr Singgih D.2002 , Psikologi Perkembangan,  
PT BPK Gunung Mulia, Jakarta

Gunarsa, Singgih D. 2004. Psikologi Praktis Anak, Remaja dan Keluarga, Cetakan. 7. Jakarta : PT. Gunung Mulia

Hurlock, Elizabeth B. 1997, “Psikologi Perkembangan Suatu pendekatan rentang kehidupan”, Edisi kelima, Erlangga

Iswidharmanjaya, D, B. A. (2014). Bila Si Kecil Bermain Gadget. Yogyakarta: Bisakimia.

Suryanto, Slamet. 2005. Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini. Yogyakarta: Hikayat Publishing

Suhendra, Wawan. 2013. Peran orang tua dalam mengembangkan kreatifitas anak usia 3-5 tahun. KTI tidak diterbitkan. Ponorogo: Universitas Muhammadiyah Ponorogo.



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**TESA MAULI SOVIA**  
**2618022**



**PENGARUH DAMPAK PANDEMI COVID-19  
TERHADAP TINGKAT STRESS MASYARAKAT  
DISEBABKAN OLEH FAKTOR EKONOMI DI  
JORONG SAWAH SILUAK KECAMATAN  
SUNGAI PAGU KABUPATEN SOLOK SELATAN**

**Tesa Mauli Sovia<sup>1</sup> Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

**Abstrak**

Pada observasi penelitian ini ditemukan permasalahan yaitu banyak masyarakat yang mengalami dampak pandemi covid-19, sehingga banyak masyarakat mengalami stress karena disebabkan oleh faktor ekonomi yang sulit. Penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui dampak pandemi covid-19 terhadap tingkat stress masyarakat disebabkan oleh faktor ekonomi di Jorong Sawah Siluak, Kabupaten Solok Selatan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif, dan data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Informan penelitian dari 4 orang masyarakat di Jorong Sawah Siluak, Kabupaten Solok Selatan.

Hasil penelitian yang didapatkan dampak pandemi covid-19 menyebabkan sulitnya atau terjadi



penurunan perekonomian dan menyebabkan stress pada masyarakat Jorong Sawah Siluak.

**Kata Kunci :** *Pandemi covid-19, Stress, Perekonomian*

### **A. Pendahuluan**

Covid-19 merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulai ringan hingga berat, seperti pilek dan penyakit serius. Coronavirus Disease ( Covid-19) merupakan salah satu penyakit menular yang disebabkan oleh virus corona yang baru di temukan dan dikenal sebagai sindrom pernafasan akut atau parah virus corona. (Lina Sayekti, 2020:7).

Covid-19 adalah jenis baru dari Coronavirus, selain memberikan dampak fisik dapat juga memiliki efek serius pada kesehatan mental seseorang. Berbagai gangguan psikologis telah dilaporkan dan dipublikasi selama wabah covid-19 di baik pada tingkat individu, komunitas, nasional, dan internasional. Pandemi bahkan menyebabkan krisis psikologi. Identifikasi individu pada tahap awal gangguan psikologis membuat strategi intervensi lebih efektif.

Pandemi merupakan epidemi yang menyebar hampir ke seluruh Negara atau pun benua dan biasanya mengenai banyak orang. Peningkatan angka penyakit diatas normal yang biasanya terjadi, penyakit ini pun terjadi secara tiba-tiba pada populasi suatu area geografis tertentu. ( Agus Purwanto, 2020: 5).

Stres adalah suatu espon adaptif, yang dipengaruhi oleh perbedaan individual dan atau proses psikologis, yang merupakan konsekuensi dari aksi eksternal (lingkungan), situasi atau peristiwa yang mengakibatkan ketegangan psikologis atau fisik seseorang. Aksi eksternal peristiwa dan situasi dikenal sebagai sumber stres. Stres masyarakat diakibatkan oleh factor perekonomian yang sangat melemah atau sulit. Kondisi pandemi covid-19 menyebabkan sebagian orang merasa khawatir atau takut yang berlebihan dan berpikir yang tidak masuk akal. Tidak jarang mereka memiliki kecurigaan dan prasangka pada orang yang memiliki tanda-tanda penderita covid-19. Pada masa pandemi covid-19 kondisi stress dapat diklasifikasi menjadi 2 ruang lingkup yaitu stress kerja dan stress dalam keluarga.

Sistem perekonomian adalah system yang digunakan satu Negara untuk mengalokasikan sumber daya yang dimiliki, baik individual maupun organisasi di Negara tersebut. Tetapi semenjak adanya pandemi ini Negara memiliki krisis ekonomi yang diperkirakan menjadi lemah dari tahun-tahun sebelumnya. Menteri keuangan Indonesia Sri Mulyani mengatakan krisis yang diakibatkan virus corona saat ini jauh lebih kompleks dibanding krisis tahun 1997-1998 dan 2008. Kementerian keuangan menyampaikan bahwa covid-19 memberikan ancaman gangguan kesehatan dan ancaman jiwa karena resiko peningkatan kasus hingga puluhan ribu jiwa, ancaman kehilangan pendapatan, terutama bagi masyarakat yang tidak mampu dan keluarga yang bekerja di sektor informal, kredit macet pada UMKM, karena UMKM tidak bisa menjalankan usaha secara normal, sistem korporasi yang terganggu hingga kondisi perbankan yang dapat mengalami personal likuiditas, Depresiasi rupiah, volatilitas pasar keuangan dan capital flight (Mardiyah dan Nurwati, 2020).

Jika pandemi ini terus meningkat maka banyak ketakutan pandemi ini akan merukakan ekonomi dan sisi

sosial. Banyak perusahaan yang menutup usahanya untuk mencegah penularan pandemi masyarakat serta banyak pabrik, tokoh, dan UMKM yang terpaksa menutup usaha mereka karena adanya pandemi ini. Hal ini menyebabkan kerugian jutaan dolar dari sektor ekonomi. Dan tingginya tingkat pengangguran dipastikan akan mempengaruhi penurunan pertumbuhan ekonomi.

Tingkat pengangguran di Jorong Sawah Siluak lumayan banyak. Mata pencarian atau pekerjaan yang banyak dilakukan oleh masyarakat Jorong Sawah Siluak yaitu pertanian dan peternakan. Covid-19 memberikan dampak yang signifikan terhadap perekonomian masyarakat Jorong Sawah Siluak. Banyak masyarakat yang mengeluh dan berhenti aktifitasnya karena pandemi covid-19 dan akibatnya masyarakat stress terhadap perekonomian yang sulit. Data hasil observasi menunjukkan perlu dilakukan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui tingkatan stress akibat dampak pandemi covid-19 bagi masyarakat Jorong Sawah Siluak Kecamatan Sungai Pagu Kabupaten Solok Selatan.

## **B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif menggunakan pendekatan kualitatif. Data diambil melalui metode observasi dan wawancara. Informan penelitian adalah 4 orang masyarakat Jorong Sawah Siluak, Kabupaten Solok Selatan.

### **C. Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan kegiatan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di Jorong Sawah Siluak sebagian besar profesi masyarakat Jorong Sawah Siluak yaitu petani dan pedagang. Ketika adanya pandemi covid-19 banyak masyarakat yang tidak mengetahui dan bingung karena penularan yang sangat cepat.

Dengan adanya pandemic covid-19 mengakibatkan masyarakat di Jorong Sawah Siluak menjadi panik dan stress karena pandemic covid-19 ini menyebabkan perekonomian masyarakat turun bahkan tidak ada pemasukan oleh karena itu banyak nya masyarakat yang stress akibat memikirkan kehidupan sehari-hari, tingkat stress pada masyarakat Jorong Sawah Siluak semakin tinggi. Oleh karena itu masyarakat banyak yang tidak

megikuti anjuran pemerintah untuk dirumah saja karena tidak ada pemasukan sama sekali membuat warga setempat kebingungan dan stress. Keadaan yang seperti ini membuat para pekerja buruh terpuruk dengan kondisi perekonomiannya yang semakin hari berkurang antara pengeluaran dan pemasukan tidak seimbang.

Di Jorong Sawah Siluak COVID-19 cukup banyak yang positif, oleh karena itu masyarakat takut untuk keluar rumah atau aktifitas diluar rumah, Di Kabupaten Solok Selatan melakukan PSBB beberapa bulan yang lalu oleh karena itu masyarakat tidak boleh keluar rumah, tetapi masyarakat yang pedagang atau petani tidak adanya pemasukan sama sekali selama PSBB akibatnya masyarakat tersebut tidak menghiraukan PSBB tersebut dimana masyarakat tetap melakukan aktivitas diluar rumah untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Di Jorong Sawah Siluak sulitnya perekonomian dimana banyak yg di PHK dan bagi yang bedang kurang nya pemasukan atau pembeli. Oleh karena itu mengakibatkan tingginya tingkat stress pada masyarakat. Banyak yang pengangguran akibat dari sulitnya mencari pekerjaan

karena banyak perusahaan yang tutup atau tidak menerima karyawan.

Tingkat stress di Jorong Sawah Siluak sangat tinggi karena dampak pandemi covid-19 akibat dari sulitnya perekonomian yang menjadi beban pikiran masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi lapangan dan kegiatan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti di Jorong Sawah Siluak terdapat 4 masyarakat diantaranya 1 pedagang kaki lima, 1 pedagang PMD, 1 responden yang di PHK, dan 1 responden yang pengangguran akibat sulit cari pekerjaan.

Adapun hasil yang diperoleh oleh peneliti dari wawancara yang telah dilakukan dimulai pada tanggal 30 Juni- 4 Juli 2021 di Jorong Sawah Siluak. Berikut hasil yang diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan diantaranya:

1. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan bapak Saprial selaku masyarakat Jorong Sawah Siluak yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 30 Juni 2021 pukul 13:30 WIB. Beliau mengatakan bahwa covid-19 membawa dampak

pada diri dan keluarnya dimana beliau seorang pedang kaki lima yang berjualan gorengan. Beliau mengatakan semenjak pandemic covid-19 pemasukan jauh berkurang, oleh karena itu perekonomian beliau menjadi susah. Bapak Saprial merupakan kepala keluarga yang mempunyai 2 orang anak satu perempuan dan satu laki-laki, dimana anak perempuan beliau berusia 18 tahun atau kelas 3 SMA dan anak laki-laki beliau berusia 16 tahun kelas 1 SMA. bapak Saprial satu-satu yang bekerja di keluarga tersebut istri bapak Saprial bekerja mengurus rumah tangga. Bapak Saprial mengatak “bahwa penjualan menurun banget. Sebelum ada corona penghasilan saya dari berjualan bisa memnuhi kebutuhan keluarga saya, tapi semenjak corona perekonomian keluarga saya jadi susah, dan kadang saya malah rugi karena dagangan ngga laku”. Bapak Saprial juga mengatakan “ pembelinyapada takut keluar rumah, jadi dagangan saya sepi dan saya juga sempat 3 minggu ngga berjualan, terpaksa nyari pekerjaan sampingan yang penting halal. Dari pada hutang



makin banyak gara-gara ga ada pemasukan”. Akibat dari itu bapak Saprial merasa stress terhadap perekonomian yang sekarang karena beliau tidak mampu memenuhi kebutuhan untuk keluarganya. Beliau sangat tertekan atau stress memikirkan perekonomian yang sekarang.

2. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan bapak Ahmad salah satu dari masyarakat Jorong Sawah Siluak yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 01 Juli 2021 pukul 14:00 WIB. Beliau berjualan kebutuhan pokok sehari-hari atau PMD. Bapak Ahmad mengatakan bahwa semenjak pandemic covid-19 pemasukan beliau jauh berkurang karena kurangnya pembeli, beliau merasa kesulitan dalam perekonomian keluarganya karena pemasukan yang tidak cukup dan beliau harus membayar hutang. Semenjak covid-19 beliau macet dalam membayar hutang karena kurangnya pemasukannya. Oleh keran itu Bapak Ahmad merasa stress akan keadaan yang sekarang. Dan beliau juga mengatakan “ sampai sekarang masih merasa khawatir takut dagangan saya sepi terus meneru

apalagi kita ngga taukan sampai kapan virus ini bakal selesai”, dan untuk seorang petani pada masa pandemi seperti ini memang susah untuk mencari keuangan “apalagi kita seorang petani yang mendapatkan uang setiap musim panen membuat kesusahan dan bingung karena harga padi saat panen itu menurun dan hanya hama sehingga pemasukan keuangan juga ikut menurun.

3. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan bapak Ambril yang merupakan salah satu masyarakat Jorong Sawah Siluak yang dilakukan peneliti pada 02 Juli 2021 pukul 16:35 WIB. Beliau merupakan masyarakat yang di PHK di suatu perusahaan, semenjak pandemic covid-19 beliau di PHK oleh pihak perusahaan. Beliau bekerja di perusahaan tersebut selama kurang lebih 3-4 tahun. Semenjak beliau di PHK beliau tidak memiliki pekerjaan lain, beliau merupakan kepala keluarga yang mempunyai 3 orang anak yang sedang bersekolah, dan beliau juga mempunyai hutang yang harus dibayar setiap bulan. Beliau mengatakan bahwa sulitnya perekonomian dan berdampak pada

dirinya yang mana tidak mempunyai pekerjaan, akibat dari itu beliau merasa stress dan panik terhadap keadaan perekonomian yang sekarang.

4. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan saudara Irfan salah satu masyarakat di Jorong Sawah Siluak yang dilakukan peneliti pada 04 Juli 2021 pukul 14:30. Irfan merupakan seorang penganggur dimana dia tidak atau sulit mencari pekerjaan. Irfan merupakan anak dari 3 bersaudara. Irfan merupakan anak laki-laki yang menjadi tulang punggung dari keluarganya, dimana ayahnya sudah meninggal. Irfanlah yang membiayai keluarganya. Irfan sudah berusaha mencari pekerjaan tetapi tidak ada yang menerima, ada yang menerima tetapi gaji tidak sesuai dengan pekerjaannya. Irfan mengatakan semenjak pandemi covid-19 lowongan pekerjaan menjadi sulit, akibatnya membuat sulitnya perekonomian. Irfan merasa takut atau stress terhadap keadaan yang sekarang karena dia harus membiayai sekolah adek-adeknya sedangkan pemasukannya tidak ada, dia hanya bertani. Akibat

dari itu tingkat stress pada Irfan sangat tinggi karena pandemi covid-19.

#### **D. Pembahasan**

COVID-19 yang terus menerus luas semakin memperpanjang kecemasan masyarakat terutama dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Hal ini disebabkan karena sebagian besar masyarakat banyak tidak lagi bekerja atau bedagang.

#### **Dampak Pandemi COVID-19 Di Jorong Sawah Siluak**

1. Sulitnya perekonomian
2. Masyarakat banyak yang pengangguran
3. Masyarakat yang pedagang mengalami kerugian karena dagangan sering tidak habis

Akibatnya tingginya tingkat stress di Jorong Sawah Siluak karena dampak pandemi terhadap perekonomian. Stress merupakan gangguan pada tubuh dan pikiran yang disebabkan oleh perubahan dan tuntutan kehidupan. Robbins menyatakan bahwa stress merupakan suatu kondisi yang menekan keadaan psikis seseorang dalam

mencapai sesuatu kesempatan dimana untuk mencapai kesempatan tersebut dapat batasan atau penghalang. (Robbins, 2001). Stress sebagai tekanan internal maupun eksternal serta kondisi bemasalah lainnya dalam kehidupan . (Sarafino, 1994) Beberapa konsep tersebut menjelaskan stress sebagai sebuah kondisi yang disebabkan oleh interaksi antara individu dengan lingkungan, menimbulkan persepsi antara tautan-tautan yang berasal dari situasi yang bersumber pada system biologis, psikologis, dan sosial dari seseorang.

Stres dalam penelitian ini didefinisikan sebagai sebuah keadaan yang dialami seseorang ketika ada sebuah ketidaksesuaian antara tuntutan yang diterima dan kemampuan untuk mengatasi. Respon terhadap situasi dan adaptasi terhadap lingkungan yang berdampak positif tersebut eustress. Sebaliknya apabila respon negative yang ada, maka akan menjadi distress. Respon negative apabila tidak dikelola dengan baik dan segera ada solusi/terapi akan menyebabkan seseorang terganggu mentalnya. (Moh, Muslim, 2015).

Pada masa pandemi COVID-19 kondisi stress dapat diklasifikasi menjadi 2 ruang lingkup yaitu stress kerja dan stress dalam keluarga.

1. Stress kerja. Dimasa pandemic COVID-19 diterapkan sosial distancing dan perkerja beraktivitas dari rumah. Semua kantor dan tempat usaha ditutup, pabrik-pabrik juga di tutup, bagi pekerja yang dapat beraktivitas dirumah juga menjadi masalah. Pekerja dibidang jasa dan produksinyang mengharuskan dilokasi tmapat kerja akan menimbulkan masalah. Tidak adanya kepastian kapan masa pandemi COVID-19 ini berakhir menimbulkan ketidak pastian bagi para pengusaha dan para pekerja. Tidak sedikit perusahaan yang melakukan PHK, karena mendeknya kegiatan. Sementara yang terus melakukan usaha mengalami penurunan produktivitas. Ini lah yang menimbulkan stress kerja dimasa pandemi COVID-19.
2. Stress dalam keluarga. Stress dalam keluarga bisa dialami oleh anak yang bosan dengan model pembelajaran secara online, tanpa dapat bermain dan berinteraksi dengan temannya. Demikian juga dengan suami sebagai kepala keluarga yang harus bekerja dari

rumah atau bahkan tidak bekerja, menganggur di rumah, berdampak pada penurunan produktivitas dan pemasukan, dapat pula memicu stress dalam keluarga. Dengan demikian, stress dalam keluarga merupakan stress kerja yang dialami orang tua (ayah atau ibu), diperburuk dengan kondisi keluarga yang kurang harmonis, semakin memperkuat potensi stress dalam keluarga. Apabila suami tidak bekerja maka akan terjadi masalah dalam rumah tangga karena tidak terpebuhinya kebutuah keluarga maka dari itu permasalahan tersebut dapat menyebabkan stress pada keluarga, akibat pandemic COVID-19 mengakibatkan susahny mencari pekerjaan, sedangkan kebutuhan keluarga banyak.

Pelayanan bimbingan dan konseling dapat mengurangi tingkat stress pada masyarakat di Jorong Sawah Siluak. Disini peneliti melakukan pelayanan bimbingan dan konseling kepada masyarakat Jorong Sawah Siluak dengan menggunakan layanan konseling individual dengan strategi pemeberian motivasi kepada 4 responden yaitu 1 pedagang kaki lima, 1 pedagang PMD,

1 responden yang di PHK, dan 1 responden yang pengangguran akibat sulit cari pekerjaan. Hasil dari penelitian dan pemberian pelayanan BK tersebut, mendapatkan hasil bahwasanya masyarakat Jorong Sawah Siluak mengalami stress terhadap sulit nya perekonomian yang di sebabkan oleh pandemic COVID-19. Dari adanya pe;ayanan bk yang dilakukan penulis membuat 4 responden ini merasa terbuka pikiran dan tidak stress lagi terhadap kondisi sekrang karena telah diberikan penjelasan mengenai menghadapi perekonomian di masa pandemic COVID-19.

Stress terjadi karena faktor internal maupun eksternal.

a. Faktor Internal

Yang dimaksud dengan faktor internal adalah sumber-sumber stress di dalam diri seseorang, antara lain:

1. Kesakitan adalah tingkatan stress yang muncul tergantung pada keadaan rasa sakit dan umur individu.
2. Penilaian dari kekuatan motivasional yang melawan, bila seseorang mengalami konflik.



Konflik merupakan sumber stress yang utama. Menurut teori Kurt Lewin, kekuatan motivasional yang melawan akan menyebabkan dua kecenderungan yang berlawanan, yaitu pendekatan dan penghindaran.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal antara lain sumber-sumber stress di dalam keluarga di antaranya interaksi di antara para anggota keluarga, seperti perselisihan dalam masalah keuangan, perasaan saling acuh tak acuh, hingga tujuan yang saling berbeda. Di samping itu, pengalaman stres orang tua bersumber dari pekerjaannya dan lingkungan yang sifatnya stressful.

1. Pekerjaan dan stress, hampir semua orang di dalam kehidupan mereka mengalami stress sehubungan dengan pekerjaan mereka. Faktor-faktor yang dapat membuat pekerjaan itu stressful
2. Tuntutan pekerjaan dapat menimbulkan stres dalam 2 cara, yaitu pekerjaan terlalu banyak dan jenis pekerjaan itu sendiri sudah lebih stressful daripada jenis pekerjaan lain.

Perekonomian di Jorong Sawah siluak sangat sulit semenjak adanya COVID-19, akibat dari itu banyak masyarakat yang mengalami stress karena pereknomian sekarang. Di Jorong Sawah Siluak umumnya pekerjaan masyarakat adalah petani dan pedagang, semenjak pandemic ini pedagang mengalami kerugian karena dagangnya sering tidak hasbis atau tidak laku. Itu terjadi karena masyarakat takut keluar atau berbelanja kerena takut nanti terkena virus dan ditambah dengan PPKM. Pedangang sekarang tidak di bolehkan berjualan karena PPKM apabila tetap berjualan maka akan dikenakan denda. Akibat dari itu masyarakat mengalami tingginya tingkat stress pada masyarakat, pemasukan tidak ada sedangkan pengeluaran banyak seperti kebutuhan sehari-hari, membayar hutang dan lain-lain.

4 Resposden yang diwawancari pada umumnya mengalami stress karena sulitnya perekonomian sekarang.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitaian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwanya dampak pandemi covid-19

menyebabkan banyaknya masyarakat yang stress akibat dari sulitnya perekonomian. Banyak masyarakat yang kehilangan mata pencarian oleh karena itu tingkatan stress di Jorong Sawah Siluak sangat tinggi. Dengan adanya pandemic covid-19 banyak masyarakat yang profesinya rata-rata sebagai petani dan pedagang kebingungan karena tidak ada pemasukan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak masyarakat yang sulit mencari uang untuk memenuhi kehidupannya sehari-hari, oleh karena itu masyarakat harus mencari keuangan yang lain yang penting halal dan bisa mencukupi kehidupan sehari-hari. Pandemi covid-19 menyebabkan masyarakat Jorong Sawah Siluak bingung harus bertindak seperti apa karena pandemic covid-19 berkepanjangan dan sulit untuk mencukupi kebutuhannya supaya tidak terlilit hutang. Pandemi covid-19 ini menyebabkan masyarakat Jorong Sawah Siluak stress karena tidak adanya pemasukan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Oleh karena itu banyak masyarakat yang tidak mengikuti anjuran pemerintah untuk tetap dirumah saja karena tidak sebanding dengan pengeluaran.

## **Daftar Kepustakaan**

Sayekti, Lina. 2020. *Dalam Menghadapi Pandemi Memastikan Keselamatan dan Kesehatan di Tempat Kerja*. Indonesia: ILO

Hanoatubun, S. (2020). Dampak Covid-19 terhadap perekonomian Indonesia. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*.

Mardiyah, R.A., Nunung Nurwati. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Peningkatan Angka Pengangguran Di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial*.

Robbins, Stephen P. 2001. *Perilaku Organisasi: Konsep, Kontroversi, Aplikasi*, Jilid I, Edisi 8, Prenhallindo Jakarta.

Sarafino, E.P. 1994. *Health Psychology Biopsychosocial Interaction*. USA: John Wiley & Sons.

Muslim, Muhammad, *Manajemen Stres Upaya Mengubah Kecemasan menjadi Sukses*, Journal Esensi, Vol. 18 No 2/2015

Bambang Tarupolo. 2002. *Warta Keseharan Kerja Media Komunikasi Kesehatan Kerja* Edisi 2.

Robbins, Stephen P. Dan Timothy A. Judge. 2008. *Perilaku Organisasi* Edisi ke-12. Jakarta: Salemba Empat.

Lazarus, RS, Folkman S. 1984. *Stress, Appraisls and Coping*. New York: Springer

Purwanto, Agus. 2020. *Studi Eksplorasi Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Oleh di SD*. Indonesia: Universitas Pelita Harapan



**PROGRAM  
STUDI  
BIMBINGAN  
DAN  
KONSELING**

**SOFIA ANNISA**

**2618038**



**PENGARUH PEMBANGUNAN PARIWISATA  
BENDUNGAN LUBUK KING TERHADAP  
KEHIDUPAN SOSIAL MASYARAKAT UJUNG  
GADING PASAMAN BARAT**

**Sofia Annisa<sup>1</sup>, Linda Yarni<sup>2</sup>**

*(<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling FTIK,  
<sup>2</sup> Dosen FTIK Institut Agama Islam Negeri Bukittinggi)*

**ABSTRAK**

Pembangunan pariwisata daerah bisa meningkatkan taraf kehidupan masyarakat, karena pertumbuhan lapangan pekerjaan akibat adanya peluang usaha baru. Pemerintah ujung gading pasaman barat merupakan salah satu daerah yang juga mengembangkan pariwisata untuk pertumbuhan ekonomi salah satu lokasi wisatanya bendungan air besar ( LUBUK KING) yang merupakan bendungan terbesar di sumatera barat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan bagaimana dampak sosial ekonomi setelah adanya objek wisata di Desa ujung gading Kecamatan Lembah melintang Kabupaten Pasaman Barat. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif. Data dikumpulkan dengan observasi ,wawancara. Wawancara mendalam dilakukan pada beberapa informan yaitu perwakilan masyarakat dan tokoh –tokoh masyarakat seperti pengunjung tempat wisata dan para pedagang

yang di sekitar objek wisata. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa setelah berdirinya objek wisata Lubuk King menimbulkan dampak sosial dan ekonomi. Dampak sosial yang ditimbulkan terbagi atas dua yaitu dampak positif dan dampak negatif. Dampak negatif yaitu banyaknya anak remaja yang pergi ketempat itu dengan pasangan yang tidak muhrimya, nilai keagamaan masyarakat mulai luntur. Sedangkan dampak positif yaitu meningkatnya pendidikan dan terjalinnya hubungan interaksi yang baik. Dampak ekonomi yaitu terciptanya lapangan pekerjaan, meningkatnya pendapatan masyarakat, adanya inisiatif masyarakat untuk membangun ruko-ruko, dan meningkatnya sarana-prasarana umum.

Kata Kunci : *Pariwisata, Dampak Sosial Ekonomi, Pembangunan Pariwisata*

## **A. PENDAHULUAN**

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang di kunjungi oleh orang banyak dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Pariwisata juga merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia terutama menyangkut kegiatan sosial dan ekonomi. Melalui pariwisata pemerintah dapat meningkatkan ekonomi masyarakat sehingga tercapai kesejahteraan masyarakat yang menjadi tujuan dari sebuah negara.

Daerah diberikan kebebasan untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat dalam sistem



Negara Kesatuan Republik Indonesia. Maka setiap daerah memiliki hak untuk mengembangkan daerahnya sesuai dengan potensi yang dimilikinya termasuk potensi pariwisata di daerahnya. Selanjutnya untuk meningkatkan pembangunan pariwisata yang dilakukan, maka pemerintah dituntut menjalin kerja sama baik dengan sektor swasta atau pun masyarakat sehingga pengembangan pariwisata dapat dilakukan secara maksimal. Menurut Budiman (Budiman 1995), pembangunan adalah kemajuan yang dicapai oleh sebuah masyarakat dibidang ekonomi.

Sedangkan menurut Harun dan Elviharo (Harun 2011), pembangunan menuju suatu sistem sosial ekonomi yang diputuskan sebagai kehendak suatu bangsa. Secara umum tujuan pembangunan tempat wisata adalah mencapai pertumbuhan ekonomi yang tinggi, menjaga kestabilan harga, mengatasi masalah pengangguran, menjaga keseimbangan neraca pembayaran, dan pendistribusian yang lebih adil dan merata. Pembangunan tempat wisata merupakan suatu proses mutlak yang dilakukan oleh satu bangsa dalam meningkatkan taraf hidup dan kesejahteraan seluruh bangsa tersebut.

Salah satu pembangunan ekonomi yang bisa merubah dan meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat ke arah yang lebih baik misalnya mengembangkan sektor pariwisata. Berkembangnya sektor pariwisata masyarakat bisa menikmati keindahan alam suatu daerah yang barang kali tidak terdapat di daerahnya dan tercapai keinginan berlibur dan beristirahat setelah bekerja agar kesegaran jasmani dan rohani dapat dipulihkan kembali.

Pembangunan tempat wisata di Ujung Gading Pasaman Barat seperti: , Lubuk King Pada saat sekarang ini yang menjadi primadona wisatawan di ujung gading pasaman barat adalah objek wisata Lubuk king karena objek ini merupakan tempat yang mudah dikunjungi dan juga tidak terlalu jauh dari daerah permukiman masyarakat .

Berdasarkan oberservasi awal berdirinya wisata Lubuk King tersebut diasumsikan bisa merubah kondisi sosial ekonomi masyarakat di sekitar objek wisata Lubuk King. Pada kenyataan saat ini terlihat banyak jenis usaha yang bermunculan di sekitar objek wisata dan tentunya akan juga berpengaruh pada tingkat ekonomi masyarakat yang membuka usaha,seperti banyaknya masyarakat yang mendirikan kedai makanan di area lubuk king.

## **B. Metode Penelitian**

Dalam mengatasi permasalahan di atas Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, dengan informan sebanyak 6 orang, diantaranya pedagang yang berjualan di area parkir Lubuk King, pedagang yang berjualan di sekitar objek wisata Lubuk king, Karyawan Parkir tempat wisata, dan anggota masyarakat yang ada di sekitar objek wisata Lubuk King ujung gading kecamatan lembah melintang kabupaten pasaman Barat . teknik yang di lakukan adalah teknik observasi dan wawancara dan dengan melakukan pelatihan ,implementasi ,pendampingan dan jejaringan,sehingga kegiatan tersebut bisa bermanfaat dengan baik,seperti pendampingan pengutan sumber daya manusia ,

penguatan kelembagaan desa wisata , pendampingan penyusuna partisipasi dan sebagainya. Penelitian dilaksanakan selama tiga minggu yaitu bulan juni 2021 DAMPAK SOSIAL OBJEK WISATA LUBUK KING TERHADAP KEHIDUPAN MASYARAKAT UJUNG GADING.

### **C. Pembahasan**

Dalam penelitian ini dipergunakan tiga konsep, yaitu konsep pengembangan, konsep pemberdayaan, dan konsep desa wisata. Adapun uraiannya sebagai berikut.

#### **1. Pengembangan**

Kata pengembangan dapat dikaitkan dengan dua hal, yaitu proses dan tingkat perkembangan sesuatu. Lebih lanjut Pearce (dalam Sammeng, 2000 : 227) menemukan lima konteks dan konotasi penggunaan kata pengembangan, yaitu pertumbuhan ekonomi, modernisasi, pemerataan keadilan, transformasi sosio-ekonomi, dan pengorganisasian kembali tata ruang. Pearce juga menyatakan bahwa pengembangan merupakan konsep yang dinamis sehingga interpretasi atas maknanya telah dan akan berubah seiring dengan perjalanan waktu.

Kata pariwisata (tourism) biasanya selalu dimaknai sebagai sebuah proses pengembangan pariwisata (tourism development) yang secara otomatis di dalamnya mencakup pihak pengembang pariwisata (tourism developer) dan kawasan wisata (tourism area) atau tempat

dilakukannya pengembangan pariwisata. Pengembangan pariwisata sering dipahami sebagai realisasi pembangunan (developmentalism) di sektor pariwisata. Inskip (1991:316) menjelaskan pengembangan pariwisata sebagai berikut. Ketika melaksanakan pengembangan pariwisata, mereka yang berada di daerah tujuan wisata akan memandang perlu untuk pertama-tama membuat panduan-panduan pengembangan keseluruhan untuk memastikan bahwa ketika pengembangan dilakukan hal itu mencakup kebijakan-kebijakan dan tujuan-tujuan sosial budaya, lingkungan, dan ekonomi dari kawasan tersebut.

Perlu juga bagi mereka yang berada di daerah tujuan tersebut untuk mengetahui panduan-panduan yang lebih spesifik yang menjelaskan karakteristik-karakteristik dasar mengenai cakupan, kualitas, dan jenis pengembangan yang diinginkan untuk didorong. Terkait dengan pengembangan desa wisata, ada beberapa konsep dasar yang perlu mendapat perhatian, yaitu :

- a. Desa wisata bukan direncanakan sebagai atraksi wisata semata-mata yang menjadikan manusia dan lingkungan desa tersebut sebagai objek museum untuk ditonton dan dinikmati, meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa, serta terjadinya simbiosis mutualisme antara wisatawan dengan masyarakat desa;

- b. Desa Ujung Gading sebagai sebuah sel hidup, desa akan terkait dengan jaringan yang lebih besar (sistem regional) dan mempunyai berbagai eleman (sub-sistem desa) yang tidak boleh ditinggalkan. Sebagai sebuah sel, desa harus dijaga kemandiriannya, memiliki batas pertumbuhan dan perkembangan, dan desa tetap terjaga identitasnya;
- c. Setiap pengembangan program pembangunan di desa, yang dijadikan tolak ukurnya adalah sistem norma, adat, dan budaya setempat.

Sistem kelembagaannya juga menggunakan berbagai kelembagaan lokal yang ada di desa Ujung Gading , sehingga dapat dihasilkan pembangunan yang berorientasi pada masyarakat setempat . Dalam penelitian ini, pengembangan Desa Ujung gading kabupaten pasaman barat dimaksudkan sebagai pengembangan wisata Lubuk King Bendungan air terbesar di Sumatera Barat berdasarkan potensi budaya yang dimiliki, dengan harapan pengembangan desa Ujung Gading tersebut dapat memberikan manfaat budaya, lingkungan serta ekonomi kepada masyarakat setempat serta tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pengembangan desa Ujung Gading.

## 2. Pemberdayaan

Menurut Mardikanto (2012) pemberdayaan adalah upaya memenuhi kebutuhan individu, kelompok dan masyarakat luas yang memiliki kemampuan untuk melakukan pilihan dan mengontrol lingkungan termasuk sumber daya yang terkait dengan pekerjaan dan aktivitasnya. Pemberdayaan masyarakat bukan membuat masyarakat menjadi makin tergantung pada berbagai program pemberian (charity) karena pada dasarnya apapun yang dinikmati harus dihasilkan dari usaha sendiri.

Tujuan akhir dari pemberdayaan adalah membuat masyarakat mandiri, berdaya, dan membangun kemampuan untuk memajukan diri ke arah kehidupan yang lebih baik secara berkesinambungan. Aspek terpenting dalam program pemberdayaan masyarakat adalah program disusun sendiri oleh masyarakat, mampu menjawab kebutuhan dasar masyarakat, keterlibatan kaum miskin dan kelompok terpinggirkan lainnya, dibangun dari sumber daya lokal, sensitif terhadap nilai-nilai budaya, memperhatikan dampak lingkungan, tidak menciptakan ketergantungan, serta dilaksanakan secara berkelanjutan.

Dalam melakukan pemberdayaan masyarakat diperlukan strategi agar tujuan pemberdayaan dapat tercapai. Menurut Suharto (2005) strategi pemberdayaan dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yaitu mikro, mezo, dan makro.

a. Pendekatan mikro adalah pemberdayaan

dilakukan terhadap masyarakat secara individu melalui bimbingan konseling, stress management, dan crisis intervention. Model ini sering disebut sebagai pendekatan yang berpusat pada tugas (task centered approach).

- b. Pendekatan mezzo, pemberdayaan dilakukan terhadap sekelompok masyarakat melalui pelatihan, dinamika kelompok, biasanya digunakan untuk meningkatkan kesadaran,

Kehadiran Bendungan Lubuk King, di Nagari Ujung Gading, menjadi salah satu objek wisata alternatif di Pasaman Barat. Pengunjung terus berdatangan, saat hari libur. Dan jumlahnya terus meningkat dari waktu ke waktu. Jumlah pengunjung di Bendungan Lubuk King, Nagari Ujung Gading terus meningkat. Pasca selesai dibangun, bendungan tersebut menjadi salah satu tujuan wisata alternatif bagi masyarakat lokal. Peningkatan jumlah pengunjung naik drastis sejak libur lebaran kemaren. Di lokasi para pengunjung bisa menikmati pemandangan alam dan air yang jernih, sambil mengabadikan momen dengan berfoto.

Lokasi bendungan yang cukup dekat dengan pusat permukiman, menjadi faktor tingginya jumlah pengunjung. Bahkan masyarakat, mengaku, pengunjung yang datang berasal dari Kecamatan lainnya di Pasaman Barat. Salah

seorang pengunjung Ferdian mengatakan, Lubuk King bertambah fungsinya menjadi kawasan wisata, secara mendadak, pasca selesai dibangun oleh pemerintah beberapa tahun lalu. Kegunaan awal bendungan tersebut, untuk irigasi memenuhi kebutuhan air bagi petani di nagari ujung gading dan sekitar.

Meski waktu libur lebaran sudah berakhir, hingga hari, pengunjung yang didominasi anak-anak dan generasi muda itu, masih terus berdatangan ke lokasi, terutama di sore hari, saat cuaca cerah. Keberadaan bendungan tersebut, secara otomatis berdampak positif bagi sejumlah pedagang dan masyarakat sekitar. Banyak masyarakat membuka warung makan atau minuman di lokasi selama musim libur.

### 3. Konsep desa wisata

#### a. Latar Belakang Pendirian Lubuk King

Nagari Ujung Gading merupakan satu-satunya Nagari di Kecamatan Lembah Melintang, Kabupaten Pasaman Barat yang memiliki salah satu objek wisata yang berupa bendungan air terbesar di Sumatera Barat. Pengembangan pariwisata Ujung Gading Pasaman Barat Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat merupakan serangkaian upaya yang dilakukan Pemerintah



Kabupaten Pasaman Barat dalam hal ini Dinas Pariwisata Kabupaten Pasaman Barat untuk menambah dan meningkatkan perekonomian masyarakat.

Pemerintah Kabupaten Pasaman melihat potensi pariwisata yang dimiliki juga bisa menambah pendapatan asli daerah Pasaman Barat. Selain itu, pariwisata bahari Lubuk King merupakan salah satu jaringan irigasi bagi petani di Ujung Gading Pasaman Barat, destinasi yang sangat bagus dan bisa bersaing baik dalam negeri maupun luar negeri. Seperti yang disampaikan oleh Kepala Dinas Pariwisata Kabupaten Pasaman Barat melalui wawancara sebagai berikut.

#### **D. Hasil penelitian**

Temuan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua jenis:

1. Temuan umum seperti sejarah di lakukan pembangunan bendungan Lubuk King dan lokasinya.

2. Temuan yang bersifat khusus tentang potensi daya tarik wisata Lubuk King Nagari Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat yang ditinjau

Objek wisata Lubuk king Nagari Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat memiliki sumber alam yang menarik seperti: Sumber alam contoh pemandangan air terjun, pemandangan flora seperti pohon-pohon yang tumbuh di sekeliling Lubuk King

### **1. Accessibilities**

Jarak dari pusat Kabupaten Pasaman Barat 29km, dari pusat Nagari Ujung Gading 6 Km, dari pemukiman terakhir 2 km menuju lokasi wisata Lubuk King Waktu tempuh dari Pusat Kabupaten selama 2 jam dari pusat Nagari Ujung Gading 20 menit dari pemukiman terakhir. Kepadatan lalu lintas menuju lokasi sepi, kendaraan umum menuju langsung ke lokasi Lubuk King , Dari pusat Kabupaten Pasaman Barat menuju Nagari Ujung Gading memakai jasa Bus Angkutan

Umum atau sepeda motor dan angkutan desa dari Nagari Ujung Gading menuju Pemukiman terakhir (Jorong tampus Ujung gading kecamatan lembah melintang kabupaten pasaman barat) memakai sepeda motor atau mobil pribadi. Petunjuk arah menuju lokasi sudah tersedia dengan kondisi cukup bagus.

“Aksesibilitas adalah tingkat kemudahan untuk menuju suatu lokasi, tingkat aksesibilitas diukur berdasarkan waktu dan jarak tempuh oleh pengunjung menuju objek wisata” Untuk kategori aksesibilitas objek wisata Lubuk King memiliki jarak yang jauh, kendaraan motor juga bisa langsung ke tempat wisata.

## **2. Amenities**

Objek wisata Bendungan Terbesar (Lubuk King) ini belum memiliki prasarana yang memadai. Untuk sarana seperti penginapan berupa hotel melati hanya berada di jorong tetangga yaitu Jorong kuamang sejauh 10 Km dari lokasi Wisata Lubuk King bernama Hotel Nita Utama dengan harga kamar Rp.

75.000 Warung kecil kemudian Fasilitas kesehatan berupa puskesmas pembantu yang berada di pemukiman terakhir. Sarana Area parkir sudah cukup bagus, dengan harga Rp. 5.000,.Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan oleh Pitana dan Surya (2009: hal 130) bahwa, “Fasilitas wisata merupakan elemen dalam destinasi ata berhubungan dengan destinasi yang memungkinkan wisatawan tinggal di destinasi tersebut untuk menikmati atau berpartisipasi dalam atraksi yang ditawarkan”.

### **3. Ancillary Service**

Objek wisata Bendungan Lubuk King belum memiliki banyak cinderamata yang dapat dibeli dan dibawa pulang oleh pengunjung. Dan untuk fasilitas rekreasi objek wisata Lubuk King hanya memiliki fasilitas benen dan BOT yang bisa disewa pada hari libur dengan harga Rp. 5.000,/jamHal ini belum sesuai dengan pendapat Mill (2000:29), “Jasa pendukung pariwisata atau pelayanan pendukung merupakan bisnis skala kecil yang

melibatkan penduduk setempat untuk menikmati cinderamata belum ada dan fasilitas rekreasi untuk berenang hanya fasilitas benen

#### **4. Dampak sosial pembangunan pariwisata**

Pesatnya pembangunan berdampak pada perubahan sosial budaya yang terjadi didalam masyarakat. Perubahan tersebut diantaranya perubahan dari masyarakat tertutup menjadi masyarakat yang lebih terbuka, dari nilai-nilai yang bersifat homogen menuju pluralisme nilai dan norma sosial.

Menurut Paul B. Horton (Horton 2010) Kebudayaan adalah komplek keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan yang lain yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat, bila dinyatakan secara sederhana kebudayaan adalah segala sesuatu yang dipelajari dan dialami bersama secara sosial oleh para anggota masyarakat. Seseorang menerima kebudayaan

sebagai bagian dari warisan sosial, dan pada gilirannya, bisa membentuk kebudayaan kembali dan mengenalkan perubahan-perubahan yang kemudian menjadi bagian dari warisan generasi yang berikutnya. akibat proses pembangunan itu sendiri.

Penelitian ini hanya membatasi pada dampak sosial seperti dampak terhadap transformasi norma yaitu adanya perubahan norma perilaku masyarakat sebelum dan sesudah adanya Bendungan Lubuk King dilihat dari Terjadinya Hubungan Interaksi Yang Baik. Berdasarkan wawancara dengan beberapa pedagang di area parkir objek wisata Lubuk King, diketahui ada dampak sosial seperti persaingan antara sesama pedagang yang jenis jualannya sama di area tersebut. Tetapi persaingan yang terjadi masih pada persaingan sehat. Pedagang tidak pernah memperlihatkan rasa iri hatinya kepada pedagang lain, bahkan pedagang menunjukkan bahwa ada kerjasama antara pedagang yaitu sama-sama menolong

ketika pedagang lain meminta pertolongan seperti mengangkat barang yang sudah terlalu berat. Interaksi antara pedagang terlihat baik, sebelum dan sesudah berdirinya wisata Lubuk King ini.

Seperti menurut Maryati (Maryati 2006) interaksi sosial adalah hubungan antara individu dengan individu, antara individu dengan kelompok dan antara kelompok dengan kelompok. Bahkan jika dilihat setelah berdirinya Lubuk King ini hubungan sosial antara pedagang dengan pedagang, pedagang dengan masyarakat sudah jauh lebih akrab antara sesama pedagang. Pernyataan diatas memperkuat dampak sosial keberadaan objek wisata Lubuk King ini mempunyai dua dampak yaitu dampak positif dan dampak negatif. Terlihat bahwa hasil wawancara pedagang membicarakan bahwa adanya wisata Lubuk King ini berdampak positif hubungan interaksi antara sesama pedagang, pedagang dengan masyarakat, dan pedagang dengan pengunjung terlihat sangat

baik, walaupun disana dijelaskan ada persaingan tetapi persaingan antara sesama pedagang tersebut persaingan sehat.

#### **5. Dampak pengembangan pariwisata lubuk king terhadap kehidupan masyarakat sekitar**

Dampak pengembangan pariwisata terhadap masyarakat sekitar obyek wisata Lubuk King , yaitu:

Pertama Bendungan lubuk king ini merupakan aliran sumber air masyarakat terutama bagi para petani di ujung gading, Pengembangan pariwisata bendunagn Lubuk King ini meliputi pertama, pengembangan obyek dan daya tarik wisata yaitu adanya sumber mata air pemandian yang luasnya ditambah, bangunan-bangunan dipercantik, terdapat pondok-pondok kecil yang unik untuk tempat para wisatawan.

Kedua, pengembangan sarana dan prasarana pariwisata yaitu setelah adanya pengembangan wisata Lubuk King ini ada penambahan taman bunga dantempat-tempat berfoto bagi anak remaja yang hoby foto,dan



lokasi yang bagus dan dapat menarik pengunjung untuk pergi ke Lubuk King ini , terdapat sarana lainnya seperti panggung pentas seni, tempat ibadah (musholla), warung makan dan beberapa toilet. Kondisi jalan menuju obyek wisata Lubuk King ini. Kebutuhan air, kebutuhan listrik dan telekomunikasi sudah sangat baik.

Ketiga, pemasaran dan promosi pariwisata yaitu Lubuk King sudah melakukan promosi dengan jangkauan lokal saja. Dan jumlah pengunjung di setiap harinya selalu bertambah karna objek wisata ini merupakan jangkauan yang mudah di kunjungi oleh masyarakat karna tidak terlalu jauh dari pemukiman masyarakat. Keempat Sumber Daya Manusia yang ada di obyek wisata Lubuk Kingsudah lumayan bisa dikatakan memenuhi standar pelayanan.karna Pihak pengelola Lubuk King mempekerjakan masyarakat sekitar bukan karena keahliannya, akan tetapi untuk mengurangi tingkat pengangguran yang ada di masyarakat sekitar Lubuk King

Beberapa dampak pengembangan pariwisata terhadap masyarakat sekitar diantaranya ada dampak sosial budaya dan ekonomi. Dampak sosial yang terjadi setelah pengembangan bendungan Lubuk King yaitu pertama meningkatnya keterampilan penduduk seperti keterampilan masyarakat sekitar dalam membuat cinderamata.

Kedua transformasi struktur mata pencaharian yaitu terjadinya perubahan mata pencaharian individu masyarakat sekitar dari pekerjaan yang pendapatannya kurang sampai pada akhirnya mempunyai usaha sendiri dengan berjualan makanan dan cinderamata. Ketiga adanya transformasi norma yaitu perubahan positif dari perilaku masyarakat yang menyimpang menjadi suasana aman terkendali. Dampak budaya dari pengembangan pariwisata Lubuk King Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat, secara umum kebudayaan-kebudayaan masyarakat lokal seperti cara hidup, adat istiadat, agama, dan masih terjaga kelestariannya.

Dampak Ekonomi yang terjadi setelah adanya pembangunan Lubuk King ini nyaitu pertama penyerapan tenaga kerja dengan menciptakan lapangan pekerjaan terhadap masyarakat sekitar dengan berjualan makanan, menjadi petugas parkir. Kedua mendorong aktivitas berusaha dengan mendorong masyarakat sekitar untuk berwirausaha dengan melakukan terobosan-terobosan baru dalam dunia usaha yang sebelumnya mereka hanya bekerja sebagai pekerja yang tidak tetap atau serabutan yang bisa dibilang kurang memenuhi kebutuhan sehari-hari. Ketiga meningkatkan pendapatan masyarakat sekitar dari hasil usaha yang mereka miliki.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengembangan wisata Lubuk King yaitu faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung disini ada faktor alam berupa sumber mata air, hutan lindung, serta lokasi wisata Wendit juga sangat strategis yang tidak jauh dari permukiman masyarakat.

## **6. Analisis Dalam Pengembangan Wisata Lubuk King Oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Pasaman Barat**

### **a. Analisis Lingkungan Internal**

Dalam pengembangan pariwisata Lubuk King yang saat ini terus dilakukan pengembangannya oleh Pemerintah Kabupaten Pasaman barat, dalam hal ini berdasarkan tugas pokok dan fungsinya maka harus melihat bagaimana analisis internal pengembangan pariwisata yang dilakukan. Analisis internal ini merupakan dalam rangka bagaimana melihat kekuatan dan kelemahan yang disadari dari sebuah organisasi.

Lubuk King ini memiliki kekuatan yang sangat bagus dan mempunyai potensi daya tarik wisata yang dapat mengundang wisatawan lokal bahkan wisatawan mancanegara untuk berkunjung ke tempat wisata yang berada di Ujung Gading. Destinasi wisata bahari yang berada di Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat memiliki keindahan sungai dan memiliki pemandangan dan wilayah yang cukup luas dan indah yang bagus dan menarik untuk wisatawan berkunjung ke daerah wisata Ujung Gading Kabupaten Pasaman Barat .

Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat di lihat bahwa Tempat wisata yang

berada di Ujung Gading Kecamatan Lembah melintang. merupakan tempat wisata yang di unggulkan oleh Kabupaten Pasaman Barat sebagai aliran irigasi dan bendungan terbesar di sumatera barat yang bisa meningkatkan hasil pertanian yang baik bagi masyarakat.

Tempat wisata Lubuk King ini mempunyai daya tarik yang sangat bagus dan tersendiri di dibandingkan dengan tempat wisata bahari lainnya baik di wilayah Kabupaten Pasaman Barat maupun di luar wilayah Kabupaten Pasaman Barat. Objek wisata Lubuk King mempunyai kekayaan tempat wisata bahari yang sangat bagus untuk terus di kembangkan sehingga berdampak pada meningkatnya wisatawan yang berkunjung ke daerah ini.

Jadi, berdasarkan hasil wawancara diatas dapat disimpulkan bahwa Tempat wisata yang berada di Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang merupakan tempat wisata yang banyak di kuntungi masyarakat di setiap harinya dan tempat wisata ini juga merupakan bendungan pengairan terbesar di Sumatera Barat yang di unggulkan oleh Kabupaten Pasaman Barat sebagai irigasi untuk membantu para petani di Ujung Gading.

Selain itu pada aspek kesadaran masyarakat disekitar objek wisata Lubuk King telah memberikan perilaku yang baik kepada wisatawan. Kesadaran dari masyarakat disekitar objek wisata Lubuk King di Ujung

Gading ini merupakan sebuah kekuatan sebagai upaya dalam pengembangan pariwisata

Dari wawancara dengan masyarakat dan pedagang sekitar area Lubuk King di atas dapat dilihat bahwa akses menuju wisata Lubuk King Kecamatan Lembah Melintang masih perlu perbaikan dan pelebaran. Bila dilihat masih banyak jalan yang berlobang dan bahkan jalan yang berukuran kecil. Ini akan berdampak terhadap wisatawan yang berkunjung menuju wisata Lubuk King tersebut. Wisatawan yang berkunjung akan kesulitan menuju wisata Lubuk King tersebut karena akses menuju wisata masih sulit, dan waktu dalam melakukan perjalanan harus dengan penuh hati-hati karena jalan menuju tempat wisata Lubuk King yang berada di Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang banyak jalan yang telah rusak tambah kondisi jalan yang masih kurang lebar.

Dari situasi jalan menuju wisata Lubuk King tersebut dapat dilihat bahwa perlu suatu perbaikan yang serius di lakukan oleh pihak pemerintah dalam memperbaiki jalan menuju tempat wisata yang berada di Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang karena ini menjadi suatu hal yang di anggap serius untuk pengembangan wisata yang berada di Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang. Sebab pengunjung merasakan keluhan masalah akses jalan yang kurang baik menuju objek

wisata Lubuk King ini. Dan yang sangat perlu di perhatikan juga melihat tempat parkir yang masih belum ada karena pengunjung masih bebas meletakkan kendaraan dimana saja.

Selain jalan menuju tempat wisata juga kita harus memikirkan tentang pengelolaan parkir yang masih minim dan kurang perhatian yang sangat serius dari pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Pasaman Barat. Parkir ini merupakan salah satu yang perlu di perhatikan oleh pihak Dinas Pariwisata karena tempat parkir ini dapat menambah pendapatan dari bidang pariwisata. Disamping itu perlu lahan yang disediakan untuk area tempat parkir.

Bila dilihat sekarang memang area parkir masih sembarangan dan bisa dikatakan al kadarnya perlu suatu pembenahan untuk hal seperti area tempat parkir.” (Hasil wawancara dengan pedangandi area tempat pariwisata ibuk asmidar pada tanggal 28 juni 2021 pukul 15.00 WIB) Terlihat dari wawancara di atas dapat dilihat bahwa dikatakan senada dengan kasi pembinaan pariwisata area parkir ini sangat diperlukan untuk kenyamanan pengunjung dalam melakukan wisata ke tempat wisata Lubuk king ujung gading pasaman barat.

Seperti wawancara yang saya lakukan kepada masyarakat setempat sebagai juru parkir. “Area parkir disini di sekitar area pariwisata masih al kadarnya saja, karena

masih belum ada tempat parkir khusus yang disediakan. Tempat parkir disini masih menggunakan lahan yang tidak layak parkir, kenapa saya katakana begitu karena kadang parkir pengunjung di halaman tempat orang berjualan di area wisata Lubuk King.” (Hasil wawancara dengan bapak amrizal, selaku juru parkir tempat wisata Lubuk king tanggal 28juni 2021 pukul 16.30 WIB) Terlihat dari wawancara dapat dilihat bahwa area parkir ini masih belum teratur dan belum ada tempat atau area yang di sediakan khusus bagi pengunjung yang datang berwisata ke tempat wisata bahari yang berada di Ujung Gading. Perlu sekali disediakan lahan parkir ini karna akan berpengaruh juga bagi kenyamanan wisatawan yang berkunjung ke tempat wisata Lubuk King yang berada di Ujung Gading.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keberadaan objek wisata bendungan Lubuk King yang berada di Ujung Gading Pasaman Barat ini memberikan dampak sosial ekonomi terhadap masyarakat Ujung Gading khususnya masyarakat yang tinggal di sekitar objek wisata Lubuk King ini. Dampak sosialnya adalah dapat meningkatkan ekonomi masyarakat dan



mengurangi tingkat pengangguran dengan terciptanya lapangan pekerjaan bagi masyarakat yang ada di Ujung Gading kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat khususnya masyarakat yang tinggal di sekitar objek wisata Lubuk King. Seperti menjadi karyawan warung makan di sekitar objek wisata, menjadi karyawan parkir dan berdagang di area maupun di sekitar objek wisata Lubuk King. Secara keseluruhan maka dapat di rasakan dan di lihat bahwa potensi daya tarik twmpat wisata bendungan Lubuk King Nagari Ujung Gading Kecamatan Lembah Melintang Kabupaten Pasaman Barat sangat menarik perhatian wisatawan dengan daerahnya yang cukup luas dan lokasi yng tidak jauh .

## Daftar Kepustakaan

- Andriyani Ismi, Etmi Hardi, and LizaHusnita. 2012. “Perubahan SosialEkonomi Masyarakat PascaPengembangan Wisata Bahari DiKepualuan Sikakap, Kabupaten Mentawai.” *Jurnal Ilmu Sosial Mamangan*1(2):95–101.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. Jakarta: Penerbit Rineka Cita, 2010.
- Bakaruddin. 2011. *Perkembangan Dan Permasalahan Kepariwisataaan*. Padang:UNP Press.
- Budiman, Arif. 1995. *Teori Pembangunan Dunia Ke Tiga*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Febrina, Nini. 2015. Persepsi Wisatawan Tentang Daya Tarik Wisata Pemandian Tirta Alami Kabupaten Padang Pariaman. *Jurnal* vol 9, No. 2. Padang: UNP
- Harun, Rochajat dan Elviharo Ardianto.2011. *Komunikasi Pembangunan Perubahan Sosial*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Mill, Robert Christie. 2000. *Tourism The International Business*, Edisi Bahasa IndonesiaTerjemahan Sastro Tribudi. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pendit, Nyoman S. 2006. *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*.Jakarta: PT. Pradnya Paramita.

- Pitana, I Gede dan Surya, Diarta I Ketut. 2009. Pengantar Ilmu Pariwisata Yogyakarta: CV Andi Offset
- Republik Indonesia. 2009. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata Jakarta: Sekretariat Negara RI
- Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta, 2011.
- Sukmadinata dan Nana Syaodih. Metodologi Penelitian Pendidikan. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2010.