

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pandemi merupakan salah satu wabah penyakit yang terjadi serempak dimana-mana, meliputi daerah geografis yang luas. Dengan kata lain, penyakit ini sudah menjadi masalah bersama bagi seluruh warga dunia. Secara umum, ada tiga level penyakit yang dikenal dalam dunia epidemiologi, yaitu endemi, epidemi, dan pandemi. Endemi adalah kehadiran konstan suatu penyakit menular pada suatu populasi dalam cakupan wilayah tertentu, epidemi adalah pertambahan angka kasus penyakit, seringkali secara tiba-tiba, di atas batas normal yang diprediksi pada populasi disuatu area, sedangkan untuk pandemi adalah epidemi yang sudah menyebar ke beberapa negara dan benua dengan jumlah penularan yang masif. (Tahrus, 2020)

Saat ini masyarakat dunia telah diresahkan dengan munculnya wabah penyakit *Corona Virus Disease* atau biasa kita dengar dengan sebutan *Covid-19* yang menjadikan pandemi di seluruh dunia. *Corona virus* berasal dari kota Wuhan, Tiongkok. Virus ini mulai diketahui oleh masyarakat dunia pada bulan Desember 2019. Menurut WHO data negara yang terjangkit oleh wabah ini sebanyak 65 negara. Di Indonesia, kasus ini mulai diketahui dan diumumkan pada tanggal 2 Maret 2020. (Ananda & Apsari, 2020)

Berbagai upaya pencegahan *Covid-19* untuk menahan bertambahnya pasien positif yaitu dengan cara memakai masker, menjaga jarak, mencuci tangan, dan menghindari kerumumunan (Idayanti, Anggraeni, & Umami, 2021). Baro (2020) juga berpendapat bahwa meningkatkan perilaku hidup bersih dan sehat dapat mencegah penyebaran *Covid-19*, hal ini dikarenakan perilaku masyarakat memiliki peran penting dalam penurunan angka penyebaran *Covid-19*. Selain itu, terdapat upaya yang dilakukan pemerintah yaitu dengan cara pemberian vaksinasi bagi

masyarakat (Yuningsih, 2020). Semenjak adanya *Covid-19* pemerintah juga mengeluarkan beberapa kebijakan yang bertujuan agar menghentikan penyebaran virus seperti melakukan *lockdown* lalu *physical quarantine* untuk menghindari penyebaran virus secara kontak fisik. Adanya kebijakan tersebut tentunya masyarakat di dunia merasakan beberapa dampak salah satunya terjadi pada sector pendidikan.

Sektor pendidikan menjadi salah satu bidang yang terdampak dalam pandemi *Covid-19* yaitu dengan melakukan penutupan sekolah. Penutupan sekolah tidak hanya terjadi di Indonesia saja melainkan terjadi juga pada puluhan negara di dunia. Menurut data *United National Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) setidaknya ada 290,5 juta pelajar di seluruh dunia mengalami gangguan belajar akibat sekolah ditutup. Kementerian pendidikan Indonesia memberikan kebijakan bahwa sementara kegiatan pembelajaran tatap muka di tiadakan dan diganti dengan pembelajaran dalam jaringan (*daring*) yang juga disebut dengan sebagai kegiatan *School From Home* (SFH). (Nurkholis, 2020)

Kegiatan tersebut merupakan kegiatan belajar dari rumah yang dirancang oleh pemerintah dalam menganstipasi penyebaran *Covid-19*. Kegiatan SFH dilakukan sejak bulan Maret 2020, bukan berarti peserta didik dirumah bersantai dan hanya bermain saja. Kegiatan sekolah tetap diberikan, seperti materi harian, soal latihan, serta keterampilan. Selama proses pembelajaran kegiatan *School From Home* (SFH) ternyata memiliki beberapa dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya yaitu efisien dan fleksibel, tempat belajar yang aman, serta membuat orang tua ikut dalam proses belajar anak. Sedangkan dampak negatifnya yaitu sulitnya anak untuk beradaptasi, merasa kejenuhan dalam belajar, merasa kesepian, kehilangan motivasi belajar, serta dapat mengakibatkan gangguan kesehatan mental pada anak karena stress (Alam, 2020).

Stress dalam pembelajaran merupakan suatu keadaan atau kondisi berupa gangguan fisik, mental atau emosional yang disebabkan oleh ketidaksesuaian antara tuntutan lingkungan dengan sumber daya aktual

yang dimiliki siswa sehingga mereka semakin terbebani dengan berbagai tekanan dan tuntutan di sekolah. Stress rentan dialami oleh pelajar pada umumnya adalah anak dan remaja yang dimana berada pada tahap perkembangan fisik maupun psikologis yang masih labil. Gejala stress muncul melalui reaksi emosi, reaksi yang muncul dalam bentuk perasaan tertekan, tegang, kekhawatiran atau ketakutan, jengkel, frustrasi, gelisah, sulit berkonsentrasi serta berkurangnya kemampuan untuk merasakan senang dan gembira (Palupi, 2020). Kondisi tersebut akan mengganggu pencapaian kematangan siswa dalam meraih tujuan belajarnya, baik secara akademis maupun psikologis. Siswa yang harus tertunda dalam proses pembelajarannya mengakibatkan pembelajaran daring (*School from home*) yang tidak optimal dengan dibebani tugas yang begitu banyak sehingga sangat memungkinkan akan mengalami trauma psikologis yang membuat siswa demotivasi dalam belajar dan menjadikannya kurang efektif. (Nurkholis, 2020).

Selain itu, dalam proses pembelajaran selama masa pandemi terdapat salah satu faktor yang dapat mempengaruhi mental emosional anak yaitu dengan penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* selama masa pandemi *Covid-19* menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan dalam proses belajar jarak jauh diantaranya alat teknologi informasi dan komunikasi lainnya (Sabtaningrum, Wiyokusumo, & Leksono, 2020). Dampak dari penggunaan *gadget* itu sendiri dapat mempengaruhi pada kesehatan fisik bahkan mental seorang anak. Mulai dari merusak penglihatan hingga mengalami gangguan kejiwaan yang parah. (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019). Dampak negatif *gadget* lainnya yaitu anak akan mengalami penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, tidak bisa focus, serta perkembangan kognitif anak usia sekolah menjadi terhambat. (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020). Menurut (Syifa, Setianingsih, & Sulianto, 2019) durasi penggunaan *gadget* selama masa pandemic *covid-19* yaitu lebih dari 2 jam perhari yang mana akan menimbulkan beberapa dampak negatif. Dampak yang ditimbulkan yaitu

anak akan mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam *gadget* serta berbicara sendiri pada *gadget*. Sedangkan pengaruh terhadap perkembangan moral berdampak pada sikap kedisiplinan, menjadi malas, meninggalkan kewajiban dalam beribadah, dan berkurangnya waktu belajar akibat terlalu sering bermain *game* dan menonton *youtube*.

Masalah mental emosional merupakan distress psikologik dimana kondisi suatu keadaan mengidentifikasi seseorang mengalami perubahan psikologis. Masalah mental emosional pada anak usia sekolah berupa sulit mengikuti pembelajaran, mudah bosan, sering mengeluh sakit, gangguan tidur, dan perilaku berisiko seperti berkelahi. (Oktaviani, Jumaini, & Erwin, 2018) *World Mental Health Survey* (WHO) menunjukkan bahwa gangguan mental secara umum terjadi diseluruh negara. Dalam dekade terakhir, gangguan mental pada anak-anak dan remaja telah menjadi fokus dalam kesehatan global di dunia karena hubungannya dengan penderitaan, functional imparment, paparan stigma dan deskriminasi, bahkan potensi kematian. Berdasarkan data epidemiologi global, 12-13% anak menderita gangguan mental. Di Singapura 12,5% anak usia 6-12 tahun memiliki masalah emosi dan perilaku. Sedangkan satu setengah juta anak dan remaja di Amerika Serikat dilaporkan memiliki masalah emosional, perkembangan, dan perilaku. Sebagai contoh 41% orangtua di Amerika Serikat khawatir anaknya mengalami kesulitan belajar dan 36% khawatir akan mengalami gangguan depresi dan ansietas. (Prihatiningsih & Wijayanti, 2019) Untuk di Indonesia sendiri prevalensi gangguan mental emosional pada anak sebesar 9,6%. Provinsi Jawa Tengah sendiri mengalami peningkatan dari 4,7% menjadi 7,7%. (Subekti & Nurrahima, 2019). Kemudian untuk kejadian gangguan mental emosional akibat penggunaan *gadget* di Indonesia sendiri cukup tinggi dibuktikan dari penelitian sebelumnya (Wulandari & Hermiati, 2019) menunjukkan dari 100 responden sebanyak 66 (66%) responden dengan tingkat kecanduan tinggi, 34 (34%) responden dengan tingkat kecanduan rendah. Lalu

sebanyak 41 (41%) responden dengan mental dan emosional rendah, 59 (59%) responden dengan suspek gangguan mental dan emosional.

Saat dilakukan studi pendahuluan pada tanggal 10 Februari 2021 di SD Negeri Karangjati didapatkan hasil wawancara kepada kepala sekolah beserta guru sekolah yang menjelaskan bahwa selama adanya pandemik *covid-19* kegiatan sekolah dilakukan secara daring. Hal ini menyebabkan selama proses pembelajaran ada beberapa siswa yang mengalami kejenuhan dan ada juga beberapa siswa yang tidak pernah ikut serta dalam belajar. Disamping itu juga ada beberapa orang tua yang mengeluhkan selama proses pembelajaran daring anak terlihat seperti kehilangan semangat, sering merasakan cemas, dan ada juga anak yang sebelumnya aktif dalam arti selalu mengerjakan tugas-tugas menjadi malas untuk mengerjakan tugas. Lalu saat dilakukan studi pendahuluan yang kedua pada tanggal 29 Maret 2021 didapatkan hasil bahwa ada beberapa anak selama pembelajaran dirumah mengalami masalah sosial seperti tidak mengikuti pembelajaran yang telah terjadwal, tidak mengumpulkan tugas tepat waktu.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk meneliti “Gambaran Gangguan Mental Emosional Anak di Masa Pandemi Sebagai Dampak Tidak Langsung Dari *School From Home*”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dapat diambil rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Gambaran Gangguan Mental Emosional Anak di Masa Pandemi Sebagai Dampak Tidak Langsung Dari *School From Home*?”

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Diketahui gambaran gangguan mental emosional anak di masa pandemi sebagai dampak tidak langsung dari *school from home*

2. Tujuan Khusus
 - a. Diketahui gambaran masalah perilaku hiperaktivitas anak usia sekolah
 - b. Diketahui gambaran masalah sosial anak usia sekolah
 - c. Diketahui gambaran gangguan emosional anak usia sekolah

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai bahan referensi atau kajian bagi perkembangan ilmu keperawatan anak, ilmu keperawatan keluarga, dan ilmu keperawatan jiwa khususnya dalam status gangguan emosional anak selama *school from home*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan masukan dan pertimbangan serta acuan untuk penelitian selanjutnya

b. Manfaat Bagi Anak Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan anak sekolah terutama kelas IV-V mengetahui situasi pembelajaran di rumah (*school from home*) yang dapat menimbulkan dampak gangguan mental emosional

c. Manfaat Bagi Orang Tua

Untuk menambah pengetahuan orang tua mengenai dampak dari *School From Home* sehingga dapat melakukan pendampingan belajar dengan baik dan mengontrol penggunaan *gadget* bagi anak

d. Manfaat Bagi Sekolah

Sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan peran pendidik dalam memberikan pembelajaran selama *daring*