

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan penting sebagai meningkatkan sumber daya manusia, sifat SDM dapat dibingkai dari pengajaran agar menjadi cerdas, tunggal, sejahtera, serta terdepan dan mendunia. Sejak zaman kuno, kami telah melakukan upaya perubahan instruktif yang berbeda. Menghitung penugasan rencana keuangan sekolah 20% dari APBN pada masa pemerintahan Presiden SBY (2004-2014). Namun demikian, masalah pendidikan umum masih didorong oleh dua hal penting, yaitu masalah akses dan sifat pendidikan. Kami sebenarnya memiliki banyak tugas sekolah untuk dikerjakan pada sifat pengajaran publik. Covid-19 membuat masalah baru di pendidikan yang bisa menghambat kualitas dan kuantitas Pendidikan murid serta kesejahteraan guru ataupun dosen. Dengan begini kita harus mengawal proses revolusi pendidikan untuk kualitas dan kejayaan NKRI.

Sejak awal tahun 2020, pembelajaran telah berkembang dari mata ke mata mencari tahu cara belajar berbasis web tanpa melihat ke depan. Ini terjadi di semua tingkat pelatihan, termasuk lembaga tersier. Hal ini untuk mengurangi gerombolan baru Covid 2019 (*Coronavirus*). Sesuai Pasal 2 Pedoman Menti Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 109 Tahun 2013, tujuan pembelajaran berbasis web adalah untuk menumbuhkan penerimaan penyelenggara pendidikan lanjutan dalam pembelajaran, bekerja sama dengan penyelenggara pendidikan lanjutan dalam pembelajaran, dan memberikan penyelenggaraan pendidikan lanjutan kepada siswa dan siswa yang tidak dapat mengikuti pendidikan tatap muka. Sejalan dengan itu, dapat diartikan bahwa pembelajaran daring adalah sistem sekolah yang bersifat terbuka, mandiri, dan maju secara penuh dengan memanfaatkan Information and Development Correspondence (ICT) atau mungkin memanfaatkan berbagai kemajuan, dan selanjutnya sebagai kemajuan yang terkoordinasi pada semua tingkat pendidikan.

Kemajuan teknologi telah berpengaruh dalam aspek kehidupan politik, ekonomi, sosial, budaya bahkan pendidikan, kita didorong untuk berevolusi dengan kemajuan teknologi saat era pandemi Covid-19 pada saat ini terutama pada sistem pembelajaran jarak

jauh dengan proses pembelajarannya menggunakan teknologi multimedia, kelas virtual, video, teks *online* animasi, email, pesan suara, telepon konferensi, dan video *streaming online* semua dapat diakses menggunakan *smartphone*, laptop dan teknologi lainnya. Bahkan anak-anak bisa mengakses teknologi dengan mudah seperti *smartphone*.

Penggunaan *smartphone* bagi anak usia 0-6 tahun tidak penting karena manusia kecil belum mempunyai kepentingan pribadi dan masih berpotensi untuk mengembangkan karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa. Anak bersifat egosentris, aktif, dinamis, antusias dan memiliki rasa ingin tahu secara alamiah terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Seolah-olah mereka tidak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak merupakan makhluk sosial yang unik, kaya dengan fantasi serta memiliki daya perhatian yang pendek, tetapi dengan kondisi pandemic yang mengharuskan pelajaran jarak jauh yang dengan menggunakan *smartphone*, leptop dan sebagainya, untuk mengakses aplikasi *room meeting* seperti *meet* dan *zoom*, anak-anak perlu menggunakan *smartphone* untuk untuk mengikuti pembelajaran jarak jauh tetapi tidak perlu memiliki (Sujiono, 2009).

Menurut Beichler dan Snowman (Dwi Yulianti, 2010) anak sekolah dasar 6-12 tahun adalah masa dimana anak sedang aktif mengeksplor diri dan memiliki rasa ingin tahu yang besar dengan mencoba hal baru di lingkungan sekitar. Perkembangan *gadget* saat ini mempermudah semua orang dapat menggunakannya, termasuk anak-anak sekolah dasar dengan rasa penasaran mereka muncul saat dihadapkan dengan *gadget*, karena *gadget* adalah hal yang menarik bagi anak terlebih terdapat banyak *games* yang ada.

Walaupun pgunaan *gadget* dilarang di sekolah, hal ini harus menjadi perhatian khusus orang tua dan guru. Ini dilakukan untuk menghindari kecemburuan pada anak yang lain dan memberikan anak untuk bermain dan berinteraksi sesama mereka, diharapkan bisa mengembangkan individu yang mandiri, kreatif, interaktif. Orang tua harus mengawasi anak saat bermain *gadget* dan membatasi anak untuk membagi waktu bermain pada teman seusianya.

Dalam esensinya pendidikan merupakan tanggung jawab keluarga, sedangkan sekolah hanya berpartisipasi, karena produk utama pendidikan adalah disiplin diri, maka pendidikan keluarga secara esensial adalah meletakkan dasar. Dasar disiplin diri untuk memiliki dan dikembangkan oleh anak. Bermanfaat atau tidaknya *smartphone* bagi anak

tergantung bagaimana orang tua mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain *smartphone* ataupun untuk digunakan anak saat pembelajaran jarak jauh, agar mendapatkan manfaat dari penggunaan *smartphone*. Orang tua harus memahami konten yang terdapat di dalamnya. Oleh sebab itu harus ada pendampingan dari orang tua agar tidak melenceng dari apa yang diajarkan.

Iklan Layanan Masyarakat, adalah iklan yang menyajikan pesan sosial untuk mengedukasi masyarakat untuk meningkatkan kepedulian terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi di lingkungan sekitar, seperti hal buruk yang mengancam pertumbuhan anak kecanduan bermain *smartphone* berlebih. Iklan Layanan Masyarakat adalah promosi edukasi kepada *audiens* secara luas.

Persepsi masyarakat pedesaan dahulu beranggapan bahwa wanita tidak perlu pendidikan tinggi dengan alasan bahwa nantinya akan menjadi ibu rumah tangga. Persepsi itu melekat terhadap masyarakat pedesaan, dan yang nantinya akan berimbas kurangnya kreativitas kepada cara mendidik anak. Pendidikan yang rendah akan berpengaruh kepada keterampilan wanita yang tidak dapat berkembang, sehingga mendapatkan efek buruk terhadap wanita dalam dunia kerja. Nantinya jika melamar kerja pada salah satu perusahaan yang diinginkan dan adanya persyaratan yang dimana harus pendidikan tinggi, maka tidak akan bisa masuk pada perusahaan yang di inginkan. Karena itu banyak wanita yang memilih kerja sebagai ibu rumah tangga, buruh, tani dan lainnya (wiraswasta).

Julita menegaskan saat belajar online di daerah tersebut tidak ada jaringan telpon, jangankan untuk sekolah online sekedar SMS dan telepon pun warga harus ke bukit tertinggi untuk mencari sinyal. Di masa sekolah online/jarak jauh ini terpaksa sekolah dikurangi jam belajarnya seperti satu minggu hanya dua kali pertemuan sehingga banyak siswa tertinggal di pelajaran. Alhasil banyak yang belum bisa berhitung dan membaca tetapi harus naik kelas padahal sebelum adanya sekolah jarak jauh kelas 1 naik kelas dua sudah bisa membaca dan berhitung (Julita, S.Pd Guru SDN Mungutawak, Kalimantan Barat 2021).

Dalam Sapa Indonesia Malam Kompas Tv pada September 19/2021 yang memberitakan tentang bupati Cianjur Herman Suherman melakukan Sidak PTM, Seorang Siswa Kelas 4 SD Lupa Cara Membaca. Dari pengakuan pihak Sekolah hal ini terjadi dari beragam faktor selama mengalami Pembelajaran Jarak Jauh selama pandemi Covid 19

minimnya fasilitas di rumah serta kurangnya bimbingan Orang Tua. Data KEMENDIKBUD-RISTEK persepsi Orang Tua, banyak orang tua yang tidak bisa melihat peranan Sekolah dalam proses belajar mengajar apabila (Sapa Indonesia Malam Kompas Tv).

The Asian Parent Understanding bersama Samsung Kids time melalui Penggunaan Ponsel di Kalangan Anak Kecil mengarahkan kajian terhadap 500 orang tua di Indonesia yang menghasilkan beberapa penemuan, yaitu: Orang tua yang mengizinkan anak menggunakan ponsel/tablet untuk tujuan pendidikan adalah 80%, untuk hiburan 57%, dan untuk menjaga ketenangan anak adalah 55%; 3) Asumsi wali untuk penggunaan ponsel/tablet pada anak untuk aplikasi pembelajaran adalah 81% dan untuk aplikasi buku 85%. Faktanya, 72% anak menggunakan smartphone atau tablet untuk bermain *game*, 57% menggunakan aplikasi pendidikan, dan 14% menggunakan aplikasi buku. Wali mengungkapkan bahwa sebagian besar anak-anak mereka bermain *gadget* di rumah, dan 17% saat di sekolah (Nithy, 2014). Berdasarkan informasi tersebut, terlihat bahwa tujuan dan asumsi para orang tua dalam mengizinkan penggunaan *gadget* untuk anak-anaknya tidak sesuai dengan kenyataan yang terjadi.

Ada beberapa masalah dan hambatan yang terlihat oleh siswa dalam pembelajaran jarak jauh seperti biaya, inspirasi belajar, kritik, kurangnya keterlibatan dan kecenderungan (Attri 2012). Pembelajaran jarak jauh ini dipandang tidak lebih dari pembelajaran jarak dekat dan personal mengingat tidak adanya komunikasi antara pendidik dan siswa, kecerobohan menjadi salah satu penghambat untuk menghilangkan pembelajaran, pembelajaran jarak jauh yang sukses tentunya diusahakan oleh jaringan internet dan pertimbangan dari wali.

Ide pembelajaran jarak jauh dipilih karena dapat digunakan di masa pandemi, khususnya Covid-19. Untuk situasi ini tentu saja, inovasi memainkan peran penting untuk bekerja dengan koneksi, korespondensi, dan penyampaian sehingga pengalaman pendidikan berjalan dengan baik. Oleh karena itu sangat penting untuk mengambil keuntungan penuh dari inovasi. Selanjutnya, tugas media pembelajaran diharapkan dapat bekerja dengan korespondensi antara guru dan siswa (Borisova, 2016). Namun jika tidak dimanfaatkan secara tepat, maka hanya akan menjadi bahan evaluasi dari jarak jauh dan akan mengakibatkan kegagalan dan ketidak berhasilan belajar.

Pada pembelajaran daring yang dilaksanakan antara guru dan siswa pada pandemi Covid-19 saat ini, seharusnya tidak memberikan efek buruk atau menurunkan kemampuan belajar siswa. Namun seharusnya pembelajaran daring berjalan baik sesuai dengan apa yang diharapkan dalam hal ini, orang tua memiliki peran penting untuk mengawasi anak pada penggunaan gadget saat pembelajaran dilaksanakan ataupun ketika diluar jam pembelajaran. Hal itu bertujuan agar terciptanya efektivitas belajar mengajar antara guru dan siswanya.

Permasalahan yang ingin diangkat adalah dampak negatif saat pengawasan dari orangtua itu tidak ada, dimana diketahui demografi dari orang tua sangat berpengaruh terhadap pendidikan siswa, seperti usia, pendidikan akhir, pekerjaan. Walaupun tidak semua orangtua yang pendidikan rendah tidak peduli dengan siswa tetapi ada beberapa hal menjadi alasan orangtua tidak mengawasi anaknya seperti pekerjaan orangtua yang harus meninggalkan rumah ketika siswa sekolah online dilakukan dengan tidak adanya pengawasan orangtua, akan timbul dampak buruk bagi perkembangan siswa seperti tidak bisa membaca, kurang memperhatikan guru dan lain-lain.

Melihat dari beberapa kasus yang terjadi saat ini banyak siswa yang kurang dalam pelajaran dan tak sedikit siswa tidak bisa membaca karena sekolah online. Kami ingin membuat Iklan Layanan Masyarakat untuk edukasi kepada orangtua yang kurang mengawasi anaknya saat sekolah online di rumah. Harapan kami orangtua lebih mengawasi anaknya saat belajar baik itu sekolah online maupun mengerjakan tugas pekerjaan rumah.

Pemilihan SD Muhammadiyah Karangbendo sebagai tempat produksi Iklan Layanan Masyarakat yang berjudul "Dampak Buruk Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar" karena SD Muhammadiyah Karangbendo mempunyai anak didik yang cerdas dalam pelajaran dan tidak canggung berbicara didepan kamera sebab sebelumnya siswa disini sering ikut serta dalam pembuatan video dokumentasi guru untuk di unggah di *channel Youtube* di SD Muhammadiyah Karangbendo.

1.2. Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah bagaimana peran Sutradara dalam produksi iklan layanan masyarakat “Dampak Buruk Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar”.

1.3. Tujuan

1. Mendukung masyarakat terutama orangtua tentang pengawasan anak pada pembelajaran jarak jauh dan pengawasan anak saat menggunakan *smartphone*
2. Mendukung anak – anak agar untuk bisa membagi waktu antara belajar dan bermain.

1.4. Manfaat Praktis dan Teoritis

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah kajian Ilmu Komunikasi khususnya pada bidang Iklan Layanan Masyarakat pengawasan orangtua selain itu sebagai evaluasi dan gambaran bagi Universitas Amikom Yogyakarta untuk mengetahui sejauh mana efektivitas periklanan dengan media social.
- b. Untuk menambah referensi Dosen untuk contoh pada mata kuliah periklanan atau mata kuliah lain.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai gambaran *visual* pentingnya pengawasan orang tua terhadap anak saat penggunaan *smartphone*.
- b. Sebagai referensi bagi masyarakat yang ingin membuat iklan serupa.