

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Fungsi kognitif adalah proses mental yang memberi kemampuan untuk menerima, memilih, menyimpan, mengubah, mengembangkan, dan memulihkan informasi yang diterima dari lingkungan eksternal. Fungsi kognitif berkembang dari masa bayi hingga dewasa.<sup>1</sup> Setiap anak memiliki kecepatan perkembangan kognitif yang berbeda.<sup>1</sup> Perbedaan tersebut berdasarkan perkembangan sistem saraf sentral yaitu otak, koordinasi motorik, dan manifestasi fisik lainnya yang mempengaruhi perkembangan kognitif setiap anak.<sup>1</sup> Perkembangan kognitif pada remaja dibagi ke dalam beberapa tahap antara lain tahap awal (12-14 tahun), tengah (15-17 tahun), dan akhir (19-21 tahun).<sup>2</sup> Pada masa remaja, terjadi reorganisasi lingkaran saraf lobus otak yang mengatur aktivitas kognitif dalam pertumbuhan otak mencapai kesempurnaan. Walaupun fungsi kognitif mulai bertumbuh dan kapasitas penalaran menjadi kompleks, namun kontrol kognitif remaja masih belum matang.<sup>3</sup> Pertumbuhan otak pada masa remaja menunjukkan peningkatan sensitivitas terhadap pengaruh lingkungan.<sup>4</sup>

Presiden Joko Widodo, melalui konferensi pers di istana Bogor hari Minggu, tanggal 15 Maret 2020 menginstruksikan kebijakan untuk beraktivitas dari rumah utamanya pada aktivitas belajar, bekerja, dan beribadah dalam rangka menekan laju penyebaran virus *Coronavirus Disease* (COVID-19).<sup>5</sup> Arahan ini ditindaklanjuti oleh Nadiem Kariem dalam penerbitan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan Dalam Masa Darurat *Coronavirus Disease* (COVID-19) pada tanggal 24 Maret 2020.<sup>6</sup> Sekolah di Indonesia mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. Pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan internet sebagai metode penyampaian, interaksi dan fasilitas yang didukung melalui berbagai macam layanan belajar lainnya.<sup>7</sup> Sekolah Atisa Dipamkara adalah salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran daring. Tuntutan penggunaan media selama pembelajaran daring dapat meningkatkan akses siswa dan siswi terhadap media perangkat digital. *Screen time* diklasifikasikan menjadi *active screen time* dan *passive screen time*.<sup>8</sup> WHO menyebut *screen time* dengan pendekatan pasif sebagai *sedentary screen time* yaitu waktu yang dihabiskan secara pasif menonton hiburan pada layar perangkat

digital.<sup>9</sup> Contoh kegiatan menonton hiburan pada layar secara pasif adalah bermain permainan video, mengakses sosial media, dan menonton televisi (TV). *Screen time* dapat dihitung selama seminggu dan diambil durasi harian rata-rata penggunaan media.<sup>10</sup> Pada suatu penelitian pada remaja usia 17-19 tahun di Indonesia menemukan penggunaan internet sudah dimulai sejak usia 12, dan terjadi peningkatan durasi penggunaan internet oleh remaja sebesar 59.7% dari 7.27 jam menjadi 11.61 jam per hari selama pandemi COVID-19.<sup>11</sup> Tetapi, ditemukan bahwa ternyata remaja tidak selalu menghabiskan waktu di depan layar untuk belajar, melainkan untuk bermain permainan video dan mengakses sosial media.<sup>12,13</sup>

*Screen time* merujuk pada waktu yang digunakan pada media perangkat digital. Perangkat digital memiliki pengaruh langsung dan tidak langsung. Konten yang dimuat dalam perangkat digital secara langsung memiliki dua pengaruh sekaligus yaitu sebagai penyedia informasi juga disinformasi.<sup>14</sup> Sementara itu, remaja memiliki fungsi kognitif yang kurang matang dibandingkan dengan proses impuls sehingga anak seusia-nya menjadi kurang mampu memilah informasi secara bijak.<sup>11</sup> Maka dari itu remaja rentan terhadap informasi yang kurang tepat. Perangkat digital juga memiliki pengaruh tidak

langsung dalam mempengaruhi hubungan antara orang tua dengan anaknya.<sup>14</sup> Kualitas interaksi sosial antara orang tua dan anak-anak adalah faktor penting dalam perkembangan kognitif, bahasa, dan sosial.<sup>14</sup> Penggunaan *screen time* mengakses konten media hiburan berhubungan dengan adanya penurunan nilai akademik siswa disertai dengan gangguan perilaku seperti mencari perhatian, bermasalah di sekolah, hingga penggunaan narkoba pada remaja usia 10-14 tahun.<sup>15</sup>

## 1.2. Rumusan Masalah

Tingkat penggunaan perangkat elektronik pada anak remaja semakin meningkat selama pandemi COVID-19 didukung oleh regulasi pembelajaran daring. Di sisi lain, pertumbuhan korteks prefrontal remaja masih belum matang dan menyebabkan kurangnya fungsi eksekutif juga kontrol kognitif remaja. *Screen time* dan jenis konten media ditemukan berpengaruh terhadap penurunan prestasi sekolah pada anak usia 10 – 14 tahun juga disertai meningkatnya perilaku mencari perhatian, perilaku bermasalah di sekolah, dan penggunaan narkoba.<sup>15</sup> Namun belum begitu banyak penelitian yang membahas mengenai hubungan *screen time* terhadap fungsi

kognitif pada usia remaja. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membahas penelitian tentang hubungan *screen time* terhadap fungsi kognitif pada remaja selama pembelajaran daring.

### **1.3. Pertanyaan Penelitian**

1. Apakah terdapat hubungan antara *screen time* terhadap fungsi kognitif pada remaja selama pembelajaran daring?
2. Bagaimana durasi *screen time* pada remaja selama pembelajaran daring?

### **1.4. Tujuan Penelitian**

#### **1.4.1. Tujuan Umum**

Untuk mengetahui hubungan antara *screen time* terhadap fungsi kognitif pada remaja selama pembelajaran daring.

#### **1.4.2. Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui durasi *screen time* total remaja selama pembelajaran daring.
2. Untuk mengetahui durasi *screen time* pasif pada remaja selama pembelajaran daring.
3. Untuk mengetahui durasi *screen time* aktif pada remaja selama pembelajaran daring.
4. Untuk mengetahui fungsi kognitif pada remaja selama pembelajaran daring.
5. Untuk menemukan faktor-faktor yang mempengaruhi fungsi kognitif pada remaja selama pembelajaran daring.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Manfaat Akademik**

- Menjadi referensi untuk penelitian berikutnya terkait dengan *screen time* terhadap fungsi kognitif remaja.

- Meningkatkan pengetahuan pembaca mengenai hubungan *screen time* terhadap fungsi kognitif remaja.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

- Memberikan informasi mengenai faktor yang mempengaruhi fungsi kognitif remaja.
- Memberikan informasi mengenai durasi *screen time* yang dapat mempengaruhi fungsi kognitif remaja.

