
Mengenang Masa Pandemi Covid-19 : Antara Aktivitas Rumah dan Bermain Game

Deswita

e-mail : deswita.wiwit31@gmail.com

Alfitriyadi

e-mail : alalfitriyadi@gmail.com

Zahira Najla Amira

e-mail : zahiraamira662@gmail.com

Amar Ma'ruf

e-mail : amarmaruf1806@gmail.com

Abstract: Kajian ini memaparkan kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak sekolah dasar selama merebaknya pandemi Covid-19. Bagaimana respon dan reaksi mereka, apakah mengalami kebosanan atau tidak. Bersamaan dengan itu, mereka mengalami rasa bosan yang tidak biasa dan cenderung merindukan lingkungan sekolah. Pendekatan penelitian yang digunakan untuk penelitian ini adalah deskriptif. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah suatu pendekatan penelitian yang digunakan untuk menguraikan masalah-masalah yang sedang terjadi atau fenomena yang sedang berlangsung dengan tujuan untuk memberikan gambaran tentang apa yang terjadi selama penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari Indirect Interview dan Google Form. Temuan studi menunjukkan bahwa peserta memang mengalami kebosanan selama fase pandemi Covid-19. Namun siswa SD Negeri 05 Pontianak Utara memiliki cara tersendiri untuk menghindari rasa bosan. Salah satu cara siswa sekolah dasar mengatasi kendala yang dibawa oleh Covid-19 adalah dengan melakukan berbagai kegiatan seperti bermain video game, sesekali bermain Tiktok, membuat kerajinan bahkan memancing. Kegiatan ini memberikan pengalaman unik bagi mereka yang berupaya memitigasi dampak Covid-19 dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hal yang dapat dilakukan individu adalah melakukan aktivitas rumah tangga, dan beberapa di antara mereka menggunakan permainan sebagai sarana hiburan selama wabah virus Corona yang terus berlanjut.

Keywords: Aktivitas Rumah, Kebosanan, Covid-19, Pandemi, Sosial Media

Abstract: This study delineates the activities undertaken by elementary school children during the outbreak of the Covid-19 pandemic. What was their response and reaction, did they experience boredom or not. Simultaneously, they experience an unusual sense of boredom and tend to long for the school environment. The research approach adopted for this study is descriptive. Meanwhile, the approach employed is a qualitative approach. The descriptive method is a research approach utilized to expound on current issues or ongoing phenomena with the aim of providing a portrayal of the happenings during the research. The data collection techniques employed in the study comprised of Indirect Interview and Google Form. The study findings indicate that the participants indeed experienced boredom during the Covid-19 pandemic phase. However, the students of Elementary School Negeri 05 Pontianak Utara have their own ways of avoiding boredom. One way that elementary school students cope with the constraints brought by Covid-19 is through engaging in different activities such as playing video games, occasionally playing Tiktok, crafting and even fishing. These activities provide unique experiences for those who seek to mitigate the impact of Covid-19 in their daily lives. One of the things that individuals can do is engage in domestic activities, and some among them resort to playing games as a means of entertainment during the persistent outbreak of the Coronavirus.

Keywords: Boredom, Covid-19, Home Activity, Pandemic, Social Media

Pendahuluan

Gangguan yang di alami pada dunia pendidikan manajemen yang disebabkan oleh COVID-19 sangat signifikan. Mengingat bahwa COVID-19 telah beralih dari pandemi menjadi endemik (Mahajan et al., 2023).

Jika kita dapat melihat kembali pandemi yang membuat pembatasan pembelajaran yang begitu ketat dan membuat mereka harus terisolasi diri dari dunia luar. Namun, pandemi COVID-19 berdampak besar pada sektor pendidikan sehingga menimbulkan masalah baru akibat ketidaksiapan masyarakat menghadapi perubahan yang tiba-tiba (Isha & Wibawarta, 2023).

Bukti awal menunjukkan bahwa pandemi COVID-19 berdampak negatif pada kesehatan mental anak-anak. Mengingat masalah ini dapat berdampak signifikan sepanjang umur, pencegahan dampak negatif COVID-19 pada kesehatan mental anak sangatlah penting (Malboeuf-Hurtubise et al., 2021).

Meskipun teknologi seluler adalah bagian mendasar dari kehidupan sehari-hari dan dianggap mempermudah anak-anak di masa pandemi, beberapa penelitian menunjukkan peningkatan penggunaan perangkat elektronik, TV, dan game selama masa kanak-kanak sehubungan dengan pandemi COVID-19.

Ditemukan bahwa baik anak-anak maupun remaja tampaknya telah menggunakan teknologi untuk menghadapi perjuangan yang dipicu oleh COVID-19, seperti timbulnya atau eksaserbasi gejala kecemasan, depresi, dan gangguan

pemusatan perhatian/hiperaktivitas (Messe et al., 2022).

Mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Emilija Milašiūtė, Darius Leskauskas, Martyna Bakutyte dan Vilius Jocys mengungkapkan bahwa Kecemasan adalah keluhan anak yang paling sering. Anak perempuan melaporkan pengalaman menjadi lebih mudah marah, kecemasan, stres dan ketegangan, kelelahan yang mendalam, perubahan negatif secara keseluruhan, dan mereka lebih khawatir tentang keluarga dan teman yang terinfeksi.

Sementara anak laki-laki tidak dapat berpartisipasi dalam kegiatan sehari-hari dan kurang khawatir tentang diri mereka sendiri. terjangkit. Anak-anak lebih sering daripada orang tua melaporkan kesepian yang parah, kesedihan, kelelahan, gangguan konsentrasi, peningkatan waktu tidur, peningkatan hubungan interpersonal dengan teman dan gangguan dengan saudara kandung, dan merasa sangat khawatir anggota keluarga atau teman yang terinfeksi (Milašiūtė et al., 2023).

Hal ini semakin membuat anak-anak mengalami Gangguan kecemasan dan stres yang menjadi pengalaman anak muda selama pandemi, dan penting untuk mempertimbangkan cara menanggapi kecemasan dan stres saat kita memasuki fase pemulihan (Fortuna et al., 2023).

Meskipun demikian, berbeda realitasnya ketika yang dihadapi di Indonesia khususnya di Sekolah Dasar Negeri 05 Pontianak Utara yang memiliki caranya sendiri untuk menghadapi Pandemi Covid-19.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif. Metode deskriptif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menjelaskan masalah saat ini atau fenomena yang sedang berlangsung, dengan tujuan menggambarkan apa yang terjadi selama penelitian. Pendekatan kualitatif adalah metode yang digunakan oleh peneliti untuk menjelaskan suatu fenomena, secara potensial dengan mengumpulkan data hingga kedalaman yang signifikan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak langsung, khususnya melalui penggunaan Google Forms.

Pembahasan

“Di Rumah Aja” Versi Anak Sekolah Dasar

Menarik jika kita melihat anak-anak saat ini yang mengalami fase pandemi. Bila di beberapa negara, anak-anak mengalami kecemasan yang mendalam, tetapi untuk anak-anak di Sekolah Dasar justru sebagian besar mengalami hal yang berbeda.

Beberapa diantaranya ada yang memilih untuk bermain game di *smartphone* mereka. Kemudian mereka melakukan main game bersama dengan teman-temannya meskipun lewat *Virtual Meeting* dan langsung berinterak dengan teman-temannya pada saat bermain game tersebut.

Meskipun demikian, kegiatan mereka ternyata tidak hanya sebatas bermain game semata, mereka pun juga membantu orang tuanya untuk membeli keperluan yang ada di

rumah. Kemudian mereka juga menyempatkan diri untuk menonton TV bila ada waktu senggang dan biasanya mereka akan melihat acara-acara televisi yang membuat mereka mengisi waktunya.

Ada hal lain yang sebagian mereka lakukan yaitu main kelayang (baca : layang-layang). Seperti kita tahu bahwa kegiatan tersebut berada di luar rumah, tetapi mereka mencoba untuk menikmati indahnya langit meskipun berada pada masa pandemi saat itu.

“Di Rumah Aja” Membosankan?

Berkaitan dengan pengalaman mereka yang membuat sebagian dari kita membosankan dalam fase pandemi yang begitu panjang. Hal ini diungkapkan bahwa rasa bosan yang dialami selama dua tahun di rumah, tanpa pergi ke sekolah, tanpa bertemu dengan teman-temannya dan sering kali mereka merasakan kebosanan dan terkesan membuat mereka tidak baik-baik saja secara psikologis.

Ada jawaban yang unik dari setiap anak-anak yang menurutnya menjadi keresahan yang lumrah yaitu tidak mendapat uang jajan dari orang tuanya. Pandemi memang memberikan kesempatan bagi mereka untuk *quality time* bersama dengan keluarga. Namun di saat yang sama, ketika mereka berada di rumah terus menerus, terlihat akan menjadi momen yang paling membosankan dalam hidup mereka.

Momen Menarik saat Pandemi

Meskipun pada masa pandemi lebih banyak kebosanan yang terjadi, ada hal yang unik untuk bisa diungkapkan dalam tulisan ini sebagai bentuk revitalisasi psikis mereka saat pandemi. Banyak dari mereka yang lebih bermain *game*. Tampaknya Video Game menjadi sesuatu yang menarik pada masa pandemi saat itu. Juan Piñeiro-Chousa, M. Ángeles López-Cabarcos, Ada M. Pérez-Pico dan Jérôme Caby mengungkapkan tentang perubahan besar saat sebelum Pandemi dan disaat Pandemi yaitu terkait Video Game yang semakin meluas. Videogame menjadi salah satu pilihan hiburan pertama selama pandemi, membuat industri video game dan industri farmasi menjadi salah satu yang paling tidak terpengaruh oleh perlambatan ekonomi (Piñeiro-Chousa et al., 2023).

Tidak mengherankan jika Video Game, Pembelajaran Daring menjadi sesuatu yang primadona saat Pandemi. Di saat pembelajaran tidak mungkin dilakukan seperti biasanya, paling tidak dengan hadirnya nuansa daring bisa meminimalisir kekosongan kegiatan yang ada.

Meskipun demikian, tidak ada yang bisa menggantikan pembelajaran yang bersifat luring ataupun permainan yang bersifat luring yang membutuhkan kontak fisik secara utuh. Tapi ada juga yang membantu

keluarganya untuk membuat sebuah kerajinan (*homemade*) yang pada dasarnya merupakan kreativitas yang bisa dilakukan pada masa pandemi.

Walaupun Video Game mendapatkan perhatian yang begitu luas dalam fase pandemi, Tiktok juga menjadi perhatian dalam mengatasi kebosanan pada masa pandemi Covid-19. TikTok memiliki salah satu sistem algoritme teranggih dan paling membuat ketagihan dibandingkan dengan platform media sosial lainnya. Akan tetapi, penelitian tentang kecanduan media sosial berlimpah, kami tahu lebih sedikit tentang bagaimana lingkungan sistem informasi TikTok memengaruhi kondisi kesenangan, konsentrasi, dan distorsi waktu internal pengguna, yang pada gilirannya memengaruhi perilaku kecanduan mereka (Qin et al., 2022).

Kesimpulan

Aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak Sekolah Dasar setidaknya memberikan pengalaman yang unik bagi setiap orang yang berusaha untuk keluar dari jeratan Covid-19. Salah satunya yang bisa mereka lakukan adalah Aktivitas di rumah dan sebagian di antara mereka adalah bermain game, sebagai penghibur mereka saat dunia masih melanda Virus Corona.

Referensi

- Fortuna, L. R., Brown, I. C., Lewis Woods, G. G., & Porche, M. V. (2023). The Impact of COVID-19 on Anxiety Disorders in Youth: Coping with Stress, Worry, and Recovering from a Pandemic. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*. <https://doi.org/10.1016/J.CHC.2023.02.002>
- Isha, S., & Wibawarta, B. (2023). The impact of the COVID-19 pandemic on elementary school education in Japan. *International Journal of Educational Research Open*, 4, 100239. <https://doi.org/10.1016/J.IJEDRO.2023.100239>
- Mahajan, R., Lim, W. M., Kumar, S., & Sareen, M. (2023). COVID-19 and management education: From pandemic to endemic. *The International Journal of Management Education*, 21(2), 100801. <https://doi.org/10.1016/J.IJME.2023.100801>
- Malboeuf-Hurtubise, C., Léger-Goodes, T., Mageau, G. A., Joussemet, M., Herba, C., Chadi, N., Lefrançois, D., Camden, C., Bussi eres,  . L., Taylor, G.,  thier, M. A., & Gagnon, M. (2021). Philosophy for children and mindfulness during COVID-19: Results from a randomized cluster trial and impact on mental health in elementary school students. *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 107, 110260. <https://doi.org/10.1016/J.PNPBP.2021.110260>
- Mesce, M., Ragona, A., Cimino, S., & Cerniglia, L. (2022). The impact of media on children during the COVID-19 pandemic: A narrative review. *Heliyon*, 8(12), e12489. <https://doi.org/10.1016/J.HELIYON.2022.E12489>
- Milaši utė, E., Leskauskas, D., Bakutytė, M., & Jocys, V. (2023). Children’s mental health during the second year of COVID-19 pandemic in Lithuania: Parents’ and children’s perspectives. *Pediatrics & Neonatology*. <https://doi.org/10.1016/J.PEDNEO.2022.12.017>
- Pi eiro-Chousa, J., L pez-Cabarcos, M.  ., P rez-Pico, A. M., & Caby, J. (2023). The influence of Twitch and sustainability on the stock returns of video game companies: Before and after COVID-19. *Journal of Business Research*, 157, 113620. <https://doi.org/10.1016/J.JBUSRES.2022.113620>
- Qin, Y., Omar, B., & Musetti, A. (2022). The addiction behavior of short-form video app TikTok: The information quality and system quality perspective. *Frontiers in Psychology*, 13. <https://doi.org/10.3389/FPSYG.2022.932805>