

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Teknologi sekarang berperan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari. Salah satu bentuk teknologi yang sangat populer saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya alat elektronik dengan berbagai macam fungsi khusus. Beberapa jenis *gadget* yang telah banyak digunakan diantaranya komputer, laptop, smartphone dan tablet (Maulia, 2018). Selain orang dewasa yang menggunakannya, *Gadget* juga beredar di kalangan anak-anak yang usianya pra-sekolah (2-6 tahun) khususnya di negara Indonesia, hal ini dibuktikan dengan hasil survei yang akan sudah dilakukan Wijanarko dkk bahwa di tahun 2012 anak usia dini hanya 27% yang menggunakan *Gadget*, dan meningkat hingga 73 pada tahun 2014 (Maulia *et al*, 2018).

Penggunaan *gadget* ini berdampak merugikan pada interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh *gadget* terhadap proses pembelajaran anak berpengaruh dalam proses pembelajaran anak sehingga anak menjadi lebih mengandalkan handphone daripada memilih belajar (Harfiyanto *et al*, 2016).

Penggunaan *gadget* yang terus menerus bisa berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, salah satunya

adalah mereka akan sangat bergantung dan menjadikan hal tersebut sebagai kegiatan rutin yang dilakukan oleh anak dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, anak lebih sering bermain *gadget* dibandingkan untuk berinteraksi, bersosialisasi dengan lingkungannya dan belajar, Hal ini sangat mengkhawatirkan, karna pada masa ini, mereka masih sangat tidak stabil, tingginya rasa keingintahuan dan sifat konsumtif pada anak akan terus semakin meningkat. Untuk itu, orang tua harus bisa lebih memperhatikan lagi penggunaan *gadget* pada anak-anak (Maulia *et al*, 2018).

Di masa pandemi Covid-19 ini, kebijakan untuk belajar di rumah (BDR) diatur dengan tujuan untuk menghambat adanya penyebaran virus. Proses Belajar di Rumah tersebut membuat anak lebih sering berinteraksi pada gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring namun praktiknya tetap harus mengacu pada kurikulum nasional.

Dalam keadaan yang normal, pembelajaran model belajar di rumah dan belajar di sekolah bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya. Perbedaannya ada terdapat pada sarana pendukung yang digunakan. Akan tetapi, pada keadaan darurat, ketika masyarakat (termasuk anak usia dini dan guru) masih dibayangi wabah virus Covid-19, desain dan proses pembelajaran dalam jangka waktu lama yang diterapkan akan menjadi berbeda. Pembelajaran daring yang dilakukan di rumah memiliki dampak

secara psikologis pada siswa (Irawan et al., 2020). Proses belajar di rumah membuat anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* karena pembelajaran yang dilakukan secara daring. Meningkatnya intensitas penggunaan *gadget* dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan *gadget*. Kecanduan *gadget* dapat meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Selain itu, kecanduan *gadget* juga bisa dapat mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga bisa menyebabkan penurunan kematangan pada Pre-Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014).

Pengguna *gadget* dikategorikan sebagai intensitas tinggi saat menggunakan *gadget* dengan durasi yang lebih dari 120 menit / hari dan sekali pakai >75 menit. Selain itu, sehari yang bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali penggunaan) penggunaan *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan sangat menimbulkan kecanduan dalam penggunaan *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit / hari dan intensitas penggunaan dalam sekali pakai 2-3 kali / hari untuk setiap penggunaan. Terlalu sering menggunakan *gadget* berlebihan dapat berdampak buruk bagi anak, karena tidak semua yang ada di internet merupakan tontonan yang bersifat baik bagi anak. Secara tidak sadar, bahwa anak-anak yang telah mengalami ketergantungan pada pemakaian *gadget*. Dimana ketergantungan ini

yang dapat menjadi salah satu faktor dampak negatif yang sangat mempengaruhi anak-anak (Prasetyo, 2013).

Dampak positif bermain *gadget* berhubungan dengan proses perkembangan pada *kognitif*, pengembangan representasi simbolis, pengembangan perhatian, peluang dan pemahaman esensi, klasifikasi yang lebih cepat dan dengan jelas, pengambilan keputusan, analisis, pemahaman pada hubungan sebab-akibat, pengembangan memori, mendorong kreativitas, mendorong rasa ingin tahu, mengembangkan imajinasi, proses pemecahan masalah dan meningkatkan motivasi (Maulia *et al*, 2018).

Jika penggunaan *gadget* tanpa ada aturan main dan orang tua tidak menyeleksi apa saja konten yang ada pada *gadget*, maka *gadget* akan dapat berdampak negatif (Jinan, 2015). Seperti kasus yang ada dalam buku Iswidharmanjaya (2014) dengan adanya *gadget*, anak akan menjadi kecenderungan kurang kreatif. Itu dikarenakan ketika anak diberikan tugas akan lebih memilih browsing internet untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Akhirnya saat kegiatan belajar anak tidak dapat mempraktikkan kegiatan yang sedang diajarkan pada guru. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu digunakan secara tepat anak bisa mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya. Hal ini bisa selaras dengan yang dikatakan Iswidharmanjaya (2014), bahwa

tidak selamanya *gadget* akan berpengaruh negatif selama anak dapat lebih bijak dalam penggunaan *gadget*.

Anak yang memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan *kognitif*. Proses *kognitif* berhubungan dengan tingkat kecerdasan atau (*intelegensi*) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Khadijah, 2016). Perkembangan *kognitif* dimaksudkan agar individu mampu mengembangka kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah (Nurvita, 2014).

Dari hasil wawancara pendahuluan peneliti ke wali murid, didapatkan hasil lama penggunaan *gadget* ada 6 anak bermain selama 5-6 jam, dan 4 anak lainnya bermain *gadget* selama 3-4 jam, beberapa digunakan pada saat selama sekolah daring . Jenis *gadget* yang digunakan 10 anak adalah Handphone. Yang memiliki *gadget* pribadi ada 5 anak dan 5 lainnya menggunakan *gadget* orang tua. Dari data yang didapatkan Kognitif anak kurang baik yaitu sebesar 7 anak menggunakan *gadget* untuk bermain game dan 3 anak baik tidak bermain game. Dan terdapat Aplikasi yang baik diakses 6 anak yaitu Whatsapp untuk mendapatkan info pelajaran selama sekolah daring dan 4 anak mengakses Youtube untuk mendorong rasa ingin

tahu, pengembangan memori. Lalu anak lebih sering menggerjakan tugas sekolah menggunakan *gadget* yang mereka punya.

Di era globalisasi pada saat ini, menjadi suatu hal yang sulit untuk menjauhkan anak dari *gadget*. Di sisi lain juga orang tua melihat akan adanya perkembangan zaman yang semakin pesat, seperti menjadi salah satu keharusan untuk memperkenalkan anak dengan berbagai media teknologi yang ada. Ada beberapa alasan mengapa orang tua yang memperkenalkan *gadget* sejak dini untuk anak-anak mereka (Chusna, 2017). Tetapi ternyata *gadget* membuat anak ketagihan. Dari beberapa kebiasaan tanpa peran pengawasan ketat tersebut membuat orang tua lalai akan peran penting mereka yang sebenarnya dalam mengenalkan dan mendampingi anak saat menggunakan *gadget*, hal tersebut membuat munculnya hal-hal yang tidak di inginkan (Pangastuti, 2017).

Maka dari itu jika orang tua tidak pandai-pandai mengantisipasinya, anak bukan menjadi ahli atau pengguna teknologi informasi tetapi jadi korbannya. Oleh karena itu, Alia & Irwansyah (2018) mengungkapkan bahwa penting diperlukannya pandangan positif dan pendampingan khusus terhadap aktivitas penggunaan *gadget* pada anak. Orang tua di era digital ini harus waspada dan berperan aktif dalam perkembangan anak dengan tidak hanya mengandalkan *gadget*.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang “Hubungan Penggunaan *gadget* Dengan kognitif Anak Usia Sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda”.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu adalah “Apakah Ada Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda”

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

### 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk menganalisa Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

### 2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak pengguna *gadget* usia sekolah dasar
- b. Mengidentifikasi penggunaan *gadget* pada anak usia sekolah dasar
- c. Mengidentifikasi kognitif pada anak usia sekolah dasar
- d. Menganalisis adanya hubungan penggunaan *gadget* dengan kognitif pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

#### D. MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan bagi peneliti tentang Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

2. Bagi Sekolah

Instansi tempat penelitian diharapkan dapat memanfaatkan penelitian ini sebagai sumbangan pemikiran dan bahan masukan untuk tingkat Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kognitif Anak Usia Sekolah di SD Muhammadiyah 5 Samarinda. Agar Dapat Membuat Pihak Sekolah Menjadi Lebih Peduli Kepada Perkembangan Anak Usia Sekolah Yang Sering Menggunakan *Gadget* Secara Berlebihan agar tidak berdampak buruk pada peserta didiknya.

3. Bagi Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur

Penelitian ini dapat menambah koleksi pustaka untuk bahan bacaan dan kajian mahasiswa Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur mengenai Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan bahan perbandingan



serta pertimbangan untuk penelitian lain yang berkaitan dan berhubungan dengan penelitian ini. Dan untuk peneliti selanjutnya disarankan meneliti pembahasan aspek bahasa dan aspek kepribadian.

## E. KEASLIAN PENELITIAN

Tabel 1.1 Keaslian penelitian

Peneliti	Judul Peneliti	Hasil	Persamaan	Perbedaan
Rafidah Maulia <i>et al</i> (2018)	Hubungan Pola Bermain <i>Gadget</i> dengan kemampuan Kognitif dan Berfikir Kreatif ada Usia prasekolah (5-6 Tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 cita Insani Malang	Tidak Terdapat hubungan pola bermain <i>gadget</i> dengan kemampuan kognitif dan berfikir kreatif ada usia prasekolah (5-6 Tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 cita Insani Malang	1. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan <i>cross sectional</i> 2. Subjek penelitian juga menggunakan hubungan <i>gadget</i> dan kognitif pada anak	Pada penelitian ini menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> sedangkan Peneliti menggunakan teknik <i>random sampling</i>
Riska Ayuningsih <i>et al</i> (2018)	Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dengan aplikasi game edukatif terhadap perkembangan kognitif ada anak usia dini 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo	Terdapat Pengaruh penggunaan <i>gadget</i> dengan aplikasi game edukatif terhadap perkembangan kognitif ada anak usia dini 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo	Subjek penelitian peneliti juga menggunakan penggunaan <i>gadget</i> terhadap perkembangan kognitif	Pada penelitian ini menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> sedangkan Peneliti menggunakan teknik <i>random sampling</i>

Febey Harsela <i>et al</i> (2020)	Dampak permainan <i>gadget</i> dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak di TK Dharma wanita Bengkulu	Terdapat pengaruh dampak permainan <i>gadget</i> dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak di TK Dharma wanita Bengkulu	1. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan <i>cross sectional</i>  2. Subjek penelitian peneliti juga menggunakan perkembangan kognitif pada anak	Pada penelitian ini menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> sedangkan Peneliti menggunakan teknik <i>random sampling</i>
Salis Khoiriyati <i>et al</i>	Pengaruh media sosial pada perkembangan kecerdasan kognitif anak usia dini	Terdapat pengaruh media sosial pada perkembangan kecerdasan kognitif anak usia dini	Subjek penelitian peneliti juga menggunakan perkembangan kognitif pada anak	Pada penelitian ini menggunakan metode review teori dari jurnal sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan <i>cross sectional</i>
Eka Meiri <i>et al</i> (2020)	Hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan tingkat perkembangan kognitif (Tingkat Prestasi) pada anak usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur	Tidak terdapat hubungan penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan kognitif (tingkat prestasi) anak usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur	1. Metode penelitian yang digunakan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan pendekatan <i>cross sectional</i>  2. Subjek penelitian juga	Pada penelitian ini menggunakan teknik <i>purposive sampling</i> sedangkan Peneliti menggunakan teknik

	Kabupaten Sumenep	Kabupaten Sumenep Tahun 2019	menggunakan anak usia sekolah	<i>random sampling</i>
--	----------------------	------------------------------------	-------------------------------------	----------------------------