

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah merubah cara interaksi dan pembelajaran siswa. Perangkat seperti *smartphone* dan *tablet*, telah menjadi komponen integral dalam aktivitas harian anak-anak. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), di Indonesia semakin banyak orang terhubung dengan internet, di mana pada tahun 2024 kurang lebih 221 juta penduduk Indonesia sudah menggunakan internet dan mencakup 79,5% dari populasi berada dalam rentang usia pelajar dan mahasiswa.<sup>1</sup>

Dari data tersebut memunculkan dua opsi yang mengarah pada dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya adalah dengan adanya internet memudahkan manusia dalam berkomunikasi dan mencari informasi, namun dampak negatifnya adalah manusia bisa ketergantungan atau kecanduan gadget. Kecanduan *gadget* berpotensi menghambat perkembangan tersebut karena dapat menurunkan konsentrasi, mengganggu kontrol diri, dan mengurangi keterlibatan aktif dalam proses berpikir. Kegiatan seperti bermain *game* tidak selalu memberikan stimulasi yang

---

<sup>1</sup>Apjii. (2024). "Laporan Survei Internet 2024.

diperlukan untuk perkembangan kognitif yang sehat, karena sering kali tidak melibatkan pemecahan masalah atau interaksi sosial yang mendalam.<sup>2</sup> Piaget dalam karya tulisnya *To Understand Is to Invent*, menekankan pentingnya pengalaman langsung dan eksplorasi yang saat ini berpotensi terancam oleh dominasi anak-anak dalam aktivitas yang kurang mendukung proses tersebut.

Namun, jika anak sudah mengalami kecanduan penggunaan *gadget*, hal ini dapat menimbulkan berbagai dampak negatif baik secara fisik maupun psikologis, seperti mata kering, nyeri punggung akibat posisi duduk yang kurang ergonomis, menurunnya kebersihan diri, gangguan tidur, penurunan kemampuan mengingat, munculnya euforia saat *online*, penggunaan internet secara berlebihan, menarik diri dari lingkungan sosial, serta timbulnya rasa cemas dan depresi saat tidak terhubung ke internet.<sup>3</sup> Penggunaan *gadget* secara berlebihan, tanpa disadari anak-anak akan mengalami masalah bukan hanya pada perkembangan fisik saja, tetapi juga pada perkembangan psikologis, kognitif dan afektif.

Jean Piaget, seorang psikolog perkembangan terkemuka, mengemukakan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui serangkaian tahap yang melibatkan interaksi aktif dengan lingkungan. Jean

---

<sup>2</sup>J Piaget, *Memahami Berarti Menciptakan: Masa Depan Pendidikan* (Newyork: Pers Viking, 1973).

<sup>3</sup>Musannadah Fitri, "Efektivitas Konseling Kelompok Untuk Mereduksi Kecanduan Gadget Siswa Mts Misbahul Falah Pati," *Guiding World Jurnal Bimbingan Dan Konseling* 4, No. 2 (2021): 2-3.

Piaget menyebutkan bahwa pada rentang usia 12 hingga 15 tahun, anak-anak memasuki tahap perkembangan kognitif operasional formal, yaitu tahap di mana mereka seharusnya mulai mampu berpikir logis, abstrak, dan sistematis.

Studi terdahulu mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* secara terarah dapat mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, penting untuk mengeksplorasi faktor-faktor yang membedakan antara penggunaan *gadget* yang sehat dan yang berpotensi berbahaya. Selain itu, dengan merujuk pada teori Piaget, penelitian ini dapat menjadi landasan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa di era digital.<sup>4</sup> Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam dampak kecanduan *gadget* dan menemukan strategi efektif untuk mengurangi efek negatifnya.

Hasil observasi awal yang dilakukan di SMPN 1 Rantebulahan Timur, ditemukan beberapa gejala yang mengindikasikan adanya kecanduan *gadget* pada siswa. Beberapa siswa terlihat membawa *gadgdet* berupa *handphone* meskipun sudah dilarang, kesulitan berkonsentrasi saat mengikuti pembelajaran di kelas, bahkan dalam menyelesaikan tugas sederhana

---

<sup>4</sup>Liu, M., Dkk, "Dampak Teknologi Terhadap Pembelajaran: Tinjauan Pustaka." *Journal Penelitian Dan Pengembangan Teknologi Pendidikan*, 68, (2020): 1451-1474.

sekalipun. Ada pula siswa yang tampak gelisah saat guru menjelaskan materi, dan beberapa lainnya terlihat melamun atau menghayal. Ketika ditanya, mereka mengaku sulit tidur karena terlalu lama bermain *gadget*, atau tidak bisa berhenti memikirkan isi *gadget* mereka saat di sekolah. Bahkan dalam interaksi sosial di luar kelas, topik pembicaraan yang dominan adalah seputar aplikasi, media sosial, dan konten digital, bukan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan aspek-aspek kecanduan *gadget* menurut para ahli. Menurut Griffiths, kecanduan ditandai dengan enam komponen, seperti *saliencer* (*gadget* menjadi pusat perhatian), *mood modification*, *tolerance*, *withdrawal*, *conflict*, dan *relapse*.<sup>5</sup> Kwon juga menambahkan bahwa kecanduan *gadget* dapat memengaruhi fungsi kehidupan sehari-hari, menimbulkan kecemasan saat tidak menggunakan *gadget*, serta menyebabkan penggunaan kompulsif. Aspek-aspek ini tampak nyata pada siswa yang menunjukkan ketergantungan terhadap *gadget* dan mengalami kesulitan dalam menjalankan fungsi kognitif secara optimal di lingkungan sekolah.

Berdasarkan fenomena yang teramati di SMPN 1 Rantebulahan Timur, yang menunjukkan gejala kecanduan *gadget* dikalangan siswa, peneliti mengadopsi teori perkembangan kognitif Jean Piaget sebagai landasan teoritis untuk menganalisis dan mengatasi masalah tersebut. Teori Piaget menekankan bahwa anak-anak membangun pengetahuan dan

---

<sup>5</sup>M.D Griffiths, "Model Komponen Kecanduan Dalam Kerangka Biopsikososial," *Journal of substance Use* 10(4) (2005): 191–197.

pemahamannya tentang dunia melalui interaksi aktif dengan lingkungannya. Dalam konteks kecanduan *gadget*, siswa mengalami proses asimilasi ketika mereka mengintegrasikan penggunaan gadget ke dalam rutinitas harian mereka, dan proses akomodasi ketika mereka mulai menyadari dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebihan. Selain itu teori Piaget menekankan bahwa anak usia 12-17 tahun berperan aktif dalam membangun pengetahuan sendiri, Oleh karena itu, siswa dapat mengembangkan pemahaman lebih mendalam tentang penggunaan *gadget* melalui interaksi langsung dan pengalaman mereka sendiri.

Teori Jean Piaget juga membantu manusia dalam memahami bagaimana perkembangan kognitif siswa dapat memengaruhi perilaku mereka terkait penggunaan *gadget*. Siswa yang belum mencapai tahap operasional formal mungkin mengalami kesulitan dalam memahami konsep abstrak seperti kecanduan *gadget* sehingga mereka mungkin tidak mampu mengontrol penggunaan gadget secara efektif. Teori perkembangan kognitif Jean Piaget menawarkan kerangka teoritis yang relevan untuk menganalisis dan memahami fenomena kecanduan *gadget* pada siswa serta memahami potensi gangguan pada tahapan perkembangan intelektual anak usia 12-15 tahun atau tahap operasional formal.

## **B. Fokus Masalah**

Fokus masalah pada penelitian ini adalah dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa berdasarkan teori Jean Piaget di SMPN 1 Rantebulahan Timur.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa SMP Negeri 1 Rantebulahan timur berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui dampak kecanduan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas X SMP Negeri 1 Rantebulahan Timur dikaji dengan menggunakan teori Perkembangan kognitif Jean Piaget, dan dapat berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang lebih sehat dan produktif bagi siswa.

### **E. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat teoritis**

Penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan pada program studi Psikologi Kristen di Institut Agama Kristen Negeri (IAKN) dengan mengidentifikasi dampak kecanduan *gadget* pada tahap perkembangann kognitif siswa, khususnya kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan imajinasi. Selajutnya, menentukan intervensi yang efektif berdasarkan teori Jean Piaget untuk mengatasi kecanduan

*gadget*, serta menambah literatur akademik tentang interaksi teknologi dan psikologi dalam hal ini perkembangan kognitif manusia.

## 2. Manfaat praktis

- a. Siswa: meningkatkan kesadaran tentang dampak kecanduan *gadget* pada perkembangan kognitif mereka sendiri, sehingga mereka dapat menggunakan *gadget* secara lebih bertanggung jawab dan mengelolah waktu dengan baik.
- b. Pendidik: membantu pendidik mengembangkan strategi pengajaran yang tepat dan intervensi dini untuk mencegah kecanduan *gadget* serta meningkatkan kualitas interaksi sosial.
- c. Peneliti: memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara kecanduan *gadget* dan perkembangan kognitif siswa serta meningkatkan kemampuan analisis kritis dalam menganalisis data dan hasil penelitian.

## F. Sistematika Penulisan

BABI Bab ini akan menguraikan latar belakang permasalahan yang dikaji, perumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat yang diharapkan, serta sistematika penulisan.

BAB II Bab ini membahas kajian teori yang menjadi dasar penelitian, meliputi topik kecanduan *gadget*, teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget, serta pengaruh kecanduan *gadget*

terhadap perkembangan kognitif, dimulai dari pembahasan secara umum hingga yang lebih spesifik.

BAB III Bab ini menguraikan metode penelitian yang diterapkan oleh peneliti, mencakup jenis penelitian, waktu dan lokasi pelaksanaan, jenis serta sumber data, metode pengumpulan data, teknik analisis data, prosedur untuk menguji keabsahan data, dan jadwal pelaksanaan penelitian.

BAB VI Pada bab ini analisis dan temuan penelitian akan menguraikan mengenai deskripsi subjek, deskripsi penelitian dan juga analisis penelitian.

BAB V Pada bab ini bab penutup akan membahas kesimpulan dan saran.