

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Gadget merupakan hal yang sulit dipisahkan pada era modern, khususnya pada anak. Anak-anak bertumbuh dalam lingkungan yang dikelilingi oleh berbagai perangkat teknologi, mulai dari ponsel pintar hingga tablet dan laptop. Tahun 2025, anak usia 5- 6 tahun dikategorikan generasi alpha, bahkan memiliki karakteristik ketergantungan terhadap teknologi. Hal ini dibuktikan oleh data BPS yang mana jumlah pengguna gadget pada anak-anak di Indonesia sebesar 33,44%, dimana 25,5% penggunaannya anak Usia Dini mulai bayi sampai 4 tahun dan 52,76% penggunaannya merupakan anak 5-6 tahun.¹

Anak Usia Dini (AUD) memasuki periode atau masa emas, yang dimulai sejak lahir sampai 6 tahun, anak akan melewati fase perkembangan yang mempengaruhi stimulasi atau rangsangan yang diterima anak melalui apa yang dilihat, didengar, melalui refleksi, pembicaraan, interaksi, kegiatan bermain akan menjadi sumber belajar anak². Anak yang memiliki ketertarikan untuk bermain

¹ Universitas Aisyiyah Yogyakarta, "Dampak Kecanduan Gadget Pada Anak," <https://www.unisayogya.ac.id/Dampak-Kecanduan-Gadget-Pada-Anak/>, 2024.

² Mita Lestari and RR. Deni Widjayatri, "Peran Orang Tua Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Generasi Alpha," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 3, <https://doi.org/10.33367/piaud.v1i1.2523>.

atau menggunakan *gadget*, terkadang menghabiskan waktu yang cukup lama, bahkan ada beberapa orang tua mengizinkan anaknya untuk menggunakan *gadget* pada usia dini, agar memudahkan aktifitas anak dan orang tua yang dapat menimbulkan emosi positif seperti rasa senang, tenang dan antusias.

Perkembangan teknologi, seperti *gadget* telah berdampak secara signifikan untuk kehidupan manusia, khususnya pada generasi *alpha*. *Gadget* memiliki berbagai manfaat, seperti membantu menyelesaikan pekerjaan, mengisi waktu luang, dan menjalin hubungan, termasuk mencari relasi melalui media sosial yang terhubung dengan aplikasi pada perangkat tersebut. Namun, penting untuk diingat bahwa menggunakan *gadget* juga memberikan dampak yang positif maupun negatif, terutama bagi AUD, ketika digunakan dengan bijak karena kemajuan teknologi mempengaruhi kemampuan berpikir anak-anak. *Gadget* memiliki banyak sekali dampak positif yang dapat membantu penggunanya untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dalam kesehariannya. Namun, sama seperti banyak hal lainnya, penggunaan *gadget* sebenarnya tidak disarankan karena secara umum diketahui dapat menghambat perkembangan anak. Sangat banyak anak usia dini yang sering dibiarkan memakai *gadget* dalam waktu yang berlebihan, tumbuh dan perkembangan kognitif yang masih sangat kurang atau tidak normal seperti anak seusianya, lambat dalam berbicara dan berbahasa, kurang bisa melakukan interaksi sosial dengan oranglain, emosi yang

sulit dikontrol, moral yang belum terbentuk dengan baik.³ Paparan *gadget* dapat mengganggu pola tidur, interaksi sosial. kemampuan anak usia dini untuk fokus berpikir kritis, imajinasi, mengurangi kesempatan anak untuk bermain diluar ruangan.

Penggunaan dan ketergantungan anak terhadap gawai berdampak signifikan terhadap relasi sosial anak, mengekspresikan emosi, dan cara perilaku terhadap orang lain. Dengan demikian orang tua perlu mendampingi anak dalam menggunakan gawai baik melalui pendekatan seperti memberikan aturan, batasan baik waktu maupun konten. Konten dan fitur dalam gawai yang bisa dimanfaatkan, yaitu seperti mewarnai, menggambar, mengenal huruf dan angka, membaca, menghitung, dan permainan edukasi lainnya. Orang tua juga perlu memberikan aturan terkait jarak dan posisi penggunaan seperti menggunakan gawai dengan posisi duduk dan gawai disandarkan kepada benda sekitar⁴. Dengan pendekatan yang bijaksana dan kesadaran yang kuat, akan menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan yang baik bagi anak-anak dalam era digital saat ini.

³ Nurkhalisa Ramdana et al., "Gadget Dan Anak: Mengukur Dampaknya Terhadap Tumbuh Kembang Peserta Didik," *SOCIETIES (Journal of Social Sciences and Humanities)* 4, no. 1 (2024): 20.

⁴ Berliana Siti Fatonah, Qonita, and Edi Hendri Mulyana, "Persepsi Orang Tua Terhadap Penggunaan Gawai Untuk Anak Usia Dini," "*Ceria*" Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, 2024.

Lembaga kesehatan WHO, bahkan menyarankan anak usia dini di bawah 2 tahun tidak diperkenankan untuk melihat layar *gadget* sama sekali. Anak usia dibawah 2 tahun seharusnya banyak melakukan gerak dan beraktivitas untuk menstimulasi perkembangan fisik bahkan motoriknya, Tetapi anak dari umur 2 sampai 5 tahun tidak bisa melihat layar perangkat selama sepanjang satu jam lebih setiap harinya⁵. Meskipun penggunaan *Gadget* dapat menstimulasi keterampilan, terlalu banyak paparan pada layar dapat mengganggu dan penggunaan *gadget* yang kurang terkontrol juga dapat mengakibatkan anak menjadi kurang aktif secara fisik. Hal ini menyebabkan dampak negatif pada kesehatan fisik anak, termasuk resiko obesitas dan masalah kesehatan lainnya. Maka dari itu, orang tua perlu untuk menetapkan batasan durasi penggunaan *gadget* supaya anak tidak lupa waktu dalam bermain, serta memberikan alternatif yang sehat dan merangsang untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka. Dengan pendekatan yang holistik dan berimbang, penggunaan *gadget* oleh anak khususnya pada anak usia dini sebetulnya dapat memberikan manfaat bagi anak seperti kemampuan memecahkan masalah, kreativitas dan pemahaman konsep melalui aplikasi edukatif, namun disisi lain penggunaan gadget yang berlebihan menyebabkan masalah terhadap gangguan

⁵ Resa Eka Ayu Sartika, "Hai Orangtua, Pelajari Pedoman Baru WHO Untuk Batasan 'Gadget' Bagi Anak Balita," Kompas.com, 2019, https://sains.kompas.com/read/2019/04/26/130106123/hai-orangtua-pelajari-pedoman-baru-who-untuk-batasan-gadget-bagi-anak-balita?page=all#google_vignette.

konsentrasi, kemampuan berbahasa, serta kemampuan dalam pemecahan masalah.

Kemampuan memecahkan masalah adalah kemampuan untuk mencari solusi agar anak dapat mencapai suatu tujuan yaitu ketika anak-anak bermain permainan yang dilakukan dengan melempar bola plastik ke dalam kotak sesuai warna bola kita sebagai guru harus menyiapkan kotak dan bola warna warni harus meminta anak melempar bola ke dalam kotak yang sudah kita siapkan bola plastik yang di lempar harus masuk ke dalam kotak yang warnanya sesuai dengan bola permainan ini dimainkan oleh anak supaya anak bisa mengetahui bentuk permasalahan. Anak yang berhasil menuntaskan tugas atau permasalahan yang diberikan guru di sekolah menunjukkan kemampuan berpikir logis dan belajar terampil dalam pemecahan masalah yang dihadapi secara mandiri. Penting bagi mereka agar terlibat terhadap berbagai kegiatan bermain yang menyenangkan, sesuai dengan karakteristik cara belajarnya. Kegiatan semacam ini berkontribusi signifikan terhadap perkembangan sosial, kognitif, motorik, emosional, fisik, dan bahasa sangat penting, utamanya di masa usia dini. Disisi lain ,kemampuan kognitif dalam tingkat perkembangan belajar dan pemecahan masalah,ditunjukkan dengan 1)anak bisa mengatakan kejadian yang dikerjakan melalui aktivitas eksperimen 2)anak bisa empati dengan teman saat seperti melakukan kegiatan bermain dengan benar3) anak mampu mempercantik suatu hasil karya melalui kegiatan melukis panorama

yang ada dengan benar, 4) anak mampu menata puzzle lewat aktivitas bermain dengan benar.

Hasil observasi menunjukkan anak yang menggunakan *gadget* di TK Mutiara Kasih berdampak terhadap perkembangan kognitif aspek kemampuan memecahkan masalah, seperti malas berpikir, tidak berkonsentrasi, karena pada dasarnya anak yang menggunakan gadget durasi 30 menit lebih per hari, berdampak negatif bahkan dapat menimbulkan kesulitan belajar. Dampak negatif lainnya yang terlihat anak sulit untuk memecahkan masalah. Masalah diatas, didukung wawancara oleh guru di TK Mutiara Kasih mengungkapkan, terdapat anak yang sering menggunakan gadget, sehingga dalam aktifitas sehari-hari anak kesulitan untuk bermain dengan baik dengan temannya, pada saat bermain puzzle terdapat anak yang belum mampu menyusun puzzle dengan tepat. Hal ini menunjukkan dalam proses pembelajaran anak tersebut cenderung sulit untuk mengikuti proses belajar. Pada era digital karena *gadget* berpengaruh kompleks terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak anak, penggunaan *gadget* juga dapat memiliki dampak terutama bagi AUD dari tidak adanya pendampingan orang tua atau orang maupun orang terdekatnya.

Dengan pendekatan yang holistik dan seimbang, diharapkan penggunaan *gadget* oleh anak anak tidak hanya memberikan keuntungan, tetapi juga menjaga mereka dari bahaya yang berkaitan dengan teknologi yang tak terpisahkan dari

kehidupan sehari-hari⁶. Dengan demikian itu penulis terkesan menganalisis kemampuan kognitif pada anak pengguna *gadget* di TK Mutiara Kasih.

B. Fokus Masalah

Fokus utama dari penelitian ini ialah menganalisis lebih jauh perkembangan kognitif anak dengan penggunaan *gadget* berlebihan dan dampak yang ditimbulkan, khususnya anak di TK Mutira Kasih.

C. Rumusan Masalah

Dari hasil observasi dan wawancara, penulis menemukan masalah kemudian merumuskannya yaitu bagaimana Perkembangan kognitif anak pengguna *gadget* di TK Mutiara Kasih?

D. Tujuan Penelitian

Untuk menganalisis perkembangan kognitif melalui pengguna *gadget* pada anak di TK Mutiara Kasih.

E. Manfaat Penelitian

Adapun melalui penelitian ini, penulis menguraikan manfaat penelitian :

1. Manfaat Teoritis

Berkontribusi pada mata kuliah pengembangan kognitif anak usia dini di Program Studi pendidikan kristen Anak Usia Dini di Institut Agama Kristen Negeri Toraja .

2. Manfaat Praktis

- a. Menyediakan penjelasan yang jelas kepada guru. mengenai perkembangan kognitif anak pengguna *gadget* di TK Mutiara Kasih.
- b. Menjadi evaluasi bagi orang tua/wali terkait perkembangan kognitif anak pengguna *gadget* di TK Mutiara Kasih.

F. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian ini disusun sebagai berikut :

Bab I : Pendahuluan bagian ini mencakup dari Latar Belakang, Fokus Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penulisan, Manfaat Penulisan dan Sistematika Penulisan.

Bab II : Landasan teori Bab ini akan menguraikan tentang teori perkembangan kognitif anak pengguna *gadget*.

Bab III : Metode Penelitian. membahas tentang jenis metode penelitian, tempat penelitian jenis data sumber data, waktu dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data, taktik keabsaan data serta jadwal penelitian.

Bab IV : Deskripsi Hasil Penelitian Bab ini peneliti ingin menjelaskan hasil penelitian selama peneliti mengumpulkan data melalui guru dan orang tuanya.

Bab V: Kesimpulan dan Saran