

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di periode globalisasi sangat pesat. Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat secara tidak langsung dapat memberikan pengaruh besar bagi kehidupan manusia dalam berbagai aspek dan dimensi. Teknologi saat ini menjadi kebutuhan dasar manusia didukung dengan perkembangan ilmu pengetahuan yang pesat. Perkembangan teknologi saat ini dapat dilihat perkembangannya secara drastis dan terus berevolusi hingga sekarang dan semakin mendunia. Hal ini dapat dibuktikan dengan maraknya inovasi dan penemuan yang sangat sederhana hingga sangat rumit.

Semakin bertambah serta bertukarnya tahun ke tahun maka semakin banyak juga hal yang sudah kita lewati ini menyebabkan juga semakin bertambahnya dan juga berkembang teknologi yang ada pada Masyarakat. Hanya menggunakan gadget atau gawai saja bisa mempermudah mencari serta menerima sesuatu. Karena, memang hadirnya gadget atau gawai ini diciptakan menggunakan memiliki keistimewaan daripada teknologi yang terdapat sebelumnya.

Salah satu media teknologi informasi yang sedang berkembang saat ini adalah gadget. Penggunaan *gadget* menjadi kebutuhan yang sangat penting bagi kehidupan saat ini yang memerlukan mobilitas sangat tinggi. Fasilitas yang terdapat di dalamnya pun tidak hanya terbatas pada fungsi yang biasa saja. *Gadget* dapat digunakan sebagai sarana bisnis, penyimpanan berbagai macam data, sarana musik atau hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Widiawati dan Sugiman (2014) menyatakan bahwa *gadget* merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media, berita jejaring sosial, hobi bahkan hiburan.

Gadget mempunyai fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membentuk anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang dapat diperoleh asal penggunaan gadget yang dikemukakan oleh oleh (Psikolog Hadiwidjojo) (2014) yaitu mempermudah komunikasi. Gadget merupakan salah satu alat yang

mempunyai teknologi yang canggih. Jadi seluruh orang dapat menggunakan simple dalam berkomunikasi. Menciptakan kreatifitas anak (Gadget memberikan majemuk isu yang juga bisa mendorong anak sebagai lebih kreatif). Anak lebih praktis dalam mencari segala info dan berita yang diperlukan olehnya, terutama dalam hal belajarsembari bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak masih berada di pada masa yang mengasyikan untuk bermain. Tetapi tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang harus dilakukan.

Wendy (2015: 787-795) menyatakan jika penggunaan gawai dirumah, selain untuk bermain *games* juga digunakan untuk belajar melalui *elearning*. Ketertarikan anak dengan *gadget* ini akan semakin berkurangnya pula interaksi yang dilakukan anak. Permasalahan yang saya temui di Desa Tambahagung bahwasanya permasalahan siswa kelas 4 dengan penggunaan gadget adalah malas belajar dan berontak kepada oranganntua, anak sering menghabiskan waktu di rumah dengan memainkan gadget. Sebab harusnya anak-anak apalagi anak-anak usia dibawah 12 tahun lebih baik waktunya buat bermain bersama sahabat-temannya dibandingkan hanya asik bermain gadget dirumah. Padahal sebelum anak mengenal gadget ini anak-anak lebih cenderung bermain bersama temanya sampai sore, namun setelah anak mengetahui serta tetarik dalam menggunakan gadget ini anak cenderung lebih memilih bermain *gadget* dirumah saja dibandingkan bermain beserta teman-sahabat yang lainnya. Bahkan ada pula anak yang bermain bersama temanya namun sama-sama bermain *gadget*.

Pada masa ini semua aspek dalam perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga dapat menghipnotis dan memilih perkembangan selanjutnya. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih smart berasal dari dari yang kita pikir, lebih cerdas asal dapat terlihat dan kan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian serta kemampuan kognitifnya. Derry (2014:10) *Gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif, khususnya bagi pengguna anak-anak. Dampak positif dari penggunaan gadget adalah menambah wawasan berasal dari segi informasi, terdapat permainan edukatif yang dapat merangsang daya otak anak, menjadi media pembelajaran dan menambah ilmu pengetahuan. Sedangkan

akibat negatifnya ialah mengganggu prestasi anak pada sekolah, menjadi malas belajar dan dapat mengakibatkan gangguan emosi serta kepribadianya.

Anak adalah pribadi yang memiliki potensi dan mengalami proses berkembang, dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifatnya tidak ditentukan oleh guru maupun orangtua, tetapi oleh anak itu sendiri beserta individu-individu yang lainnya. Diusia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik secara mental yang sangat pesat selain itu masa ini ialah masa terpenting bagi anak untuk menyebarkan perilaku dan pengetahuan Qalbi & Putera (2020). Salah satunya dengan cara menyampaikan rangsangan-rangsangan yang tepat agar bisa mengembangkan segala aspek perkembangan pada anak.

Peran orangtua dalam mendidik/mengawasi anaknya berbeda-beda. Sesuai dengan keinginan orangtua. Termasuk dalam memfasilitasi anak dalam penggunaan gadget, pada saat peneliti melakukan observasi orangtua memperbolehkan anak memakai gadget bahkan memiliki gadget sendiri dengan alasan sebagai fasilitas dalam pendidikan. Dalam pembelajaran online ini yang dapat mengalihkan semua kegiatan bertatap muka secara tidak langsung dan mengalihkan kegiatan belajar mengajar ke sistem online. Hal inilah yang membuat orangtua memfasilitasi anak dalam penggunaan gadget. Orang tua wajib mengawasi anak dalam bermain gadget, namun juga ada yang memberi kebebasan terhadap anaknya.

Ramli ( 2005 : 208) pentingnya emosional pada anak usia dini merupakan suatu proses belajar anak tentang bagaimana berinteraksi dengan oranglain sesuai dengan aturan sosial yang ada, dan anak lebih mampu mengendalikan perasaan-perasaannya sesuai dengan kemampuan mengidentifikasi sesuatu perasaan. Ary Ginanjar Agustina ( 2009:64) Kecerdasan emosi adalah sebuah kemampuan untuk mendengarkan bisikan emosi dan menjadikannya sebagai sumber informasi yang penting untuk memahami diri sendiri dan oranglain untuk mencapai tujuan. Hubungan penggunaan gadget dengan kecerdasan emosional anak sekolah sangat berpengaruh dari faktor lama dalam bermain gadget atau durasi lama gadget yang akan mempengaruhi kecerdasan emosi anak. Jika semakin lama dalam menggunakan gadget maka kecerdasan anak semakin menurun. Durasi yang masih dalam tahap wajar tidak akan membuat anak kecanduan akan *gadget*

sehingga kecerdasan emosi tidak akan berepengaruh. Pentingnya peneliti menentukan tema *gadget* sebagai pertarungan perkembangan emosional dan kognitif pada anak sebab pada masa kini seperti ini anak cenderung asyik bermain *gadget* sehingga mengakibatkan anak cenderung mengabaikan keadaan pada sekitarnya serta banyak asal orangtua yang mengeluh sebab setiap hari anak hanya bermain.

Dalam perkembangan aspek kognitif pada anak bermain juga memiliki banyak sekali manfaat bagi anak yaitu membuat pencerahan diri, mengembangkan sosial emosional anak, menyebarkan motorik halus anak dan membuat bahasa (Musfiroh 2014). Tanpa disadari bermain adalah wahana untuk anak mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dengan maksimal. Anak bebas menentukan permainan apa saja yang mereka inginkan sesuai minat di dalam diri anak tersebut, terdapat aneka macam jenis permainan yang mampu anak mainkan, jenis permainan yang dimainkan juga bisa di sesuaikan oleh faktor keadaan lingkungan serta seiring dengan perkembangan zaman. Anak yang mengalami gangguan perkembangan berupa kecerdasan, gangguan pendengaran dan gangguan motorik. Salah satu yang dapat mengganggu perkembangan anak adalah perkembangan kognitif . perkembangan kognitif dapat dilihat dari masalah-masalah yang muncul di lingkungan sekolah dan di rumah. Perkembangan kognitif biasanya terlihat dalam kemampuan anak ketika memecahkan suatu masalah. Misalnya, anak belum bisa memecahkan suatu masalah yang diperoleh secara sederhana. Berdasarkan hasil observasi pada bulan Maret 2022 di lingkungan peneliti banyak anak-anak usia sekolah dasar yang menggunakan gadget baik dalam bentuk *smartphone*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu orangtua siswa siswa Kelas IV di desa tambahagung bahwa anak mengetahui *gadget* dan aplikasi yang diakses anak saat menggunakan gadget. Hal ini sesuai dengan hasil observasi yang peneliti lakukan di lingkungan Siswa kelas IV desa tambahagung, rata-rata mereka menggunakan gadget 1-3 jam perhari, hal ini sesuai dengan pendapat orang tua, anak-anak ini menggunakan gadget untuk



belajar tetapi sebagian besar untuk hiburan yaitu bermain game seperti *Free fire*, *PUBG*, anime selain itu mereka juga telah memiliki akun media sosial seperti *instagram*, *whatsapp*. Mereka telah memiliki gadget sendiri, hal ini dibenarkan oleh orang tua mereka, orang tua memberikan fasilitas gawai sebagai penunjang belajar, ditambah lagi dimasa pandemi seperti saat ini, dimana sekolah dialihkan online sebagai bentuk pencegahan mau tidak mau suka tidak suka orang tua harus memfasilitasi anak-anak dengan *gadget* belajar, mengirim dan mencari informasi tentang pelajaran dari *gadget*. Bahkan ada orang tua yang memberikan akses WIFI sebagai dukungan terhadap anak dalam belajar, akan tetapi hal ini bisa disalahgunakan oleh anak-anak karena menurut hasil observasi yang peneliti lakukan anak-anak ini menggunakan *gadget* untuk mengakses hal-hal yang tidak semestinya diakses oleh anak seusia mereka, seperti *instagram* dan *tik tok* bahkan mereka telah memiliki akun *instagram* hal ini menjadi kekhawatiran tersendiri dikarenakan banyak hal-hal yang tidak seharusnya dilihat dan diketahui oleh mereka di media sosial, karena terkadang media sosial berisi konten-konten dewasa yang berbahaya bagi mental psikologi anak usia 10-11 tahun pengawasan dari orang tua dibutuhkan, akan tetapi dari hasil analisis kebutuhan berupa wawancara terhadap orang tua anak peneliti merasa pengawasan terhadap anak dirasa kurang, orang tua memberikan kebebasan kepada anak, dengan alasan orang tua tidak bisa mendampingi anak seharian orang tua ini tidak mengetahui bagaimana memonitor penggunaan dan akses yang dilakukan anak dengan gawainya.

Orang tua hanya mengetahui yang diakses anak namun tidak mengetahui apa isi konten-konten yang diakses. Anakanak ini bahkan memasang *password* pada gawai mereka, hal ini membuat orang tua lebih sulit mengontrol dan mengawasi anak dalam menggunakan gawai. Pada dasarnya anak-anak ini suka bermain dengan teman-temannya, membuat anak-anak mudah bosan ketika dirumah untuk mengatasi kebosanan anak-anak ini lebih menghabiskan waktu dengan *gadget* aplikasi yang diakses biasanya adalah *game*, *tiktok*, *instagram*, *whatsapp* dari hasil observasi ditemukan jika ada anak-anak yang meniru apa yang ada di media sosial yang mereka akses, seperti meniru tindakan atau suara yang

diperolehnya dari *youtube* dan *tik tok*, dan membeli barang online dengan meniru apa yang dilihat. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara anak-anak ini cenderung anak diusia tersebut menjadi kekhawatiran dikarenakan ideal penggunaan ponsel bagi anak-anak adalah usia 13 tahun dibutuhkan pengawasan, pembatasan waktu dan kontrol orang tua, namun fakta dilapangan sulit melakukan pengawasan dikarenakan *password* gadget pada anak, orangtua sibuk bekerja, sedangkan batasan waktu tidak begitu efektif diberlakukan oleh orang tua, karena orang tua tidak bisa mengawasi atau mengontrol tidak adanya aturan yang diberikan orang tua terhadap anak-anak dalam menggunakan gawai dan ketika anak ketika membawa gawai keluar rumah membuat pengawasan dan kontrol orang tua semakin sulit. Bahkan kurangnya interaksi sosial di lingkungan teman, keluarga maupun lingkungan sekitar. Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan memberikan dampak kepada anak, dampak positif maupun negatif, dampak positif yang membantu anak dalam mencari informasi bahkan mempermudah komunikasi manusia, sedangkan dampak negatif yang berlebihan bermain gadget akan menimbulkan kecanduan. Dampak yang berlebihan akan mempengaruhi perkembangan anak, termasuk perkembangan emosional dan kognitif pada anak.

Penelitian ini akan menggali dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo menunjukan sebanyak 6 siswa kelas 4 di Desa Tambahagung sudah mengenal dan hampir seluruhnya memiliki *gadget* sendiri. Apabila hal ini berlangsung secara terus-menerus dikhawatirkan akan mengganggu perkembangan emosional dan kognitif siswa yang berada di lingkungan sekitar sehingga diperlukan penelitian yang lebih lanjut dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget*.

Penggunaan *gadget* membuat anak-anak lupa waktu. Perilaku kecanduan gadget perlu dilaukakan mengingat dampak buruk bagi anak. Anak yang sudah mengalami kecanduan *gadget* dilatih untuk memonitor pikiran mereka dan mengidentifikasi kondisi perasaan serta situasional yang dapat memicu perilaku menyimpang.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah bentuk penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo?
2. Bagaimanakah bentuk pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo?
3. Bagaimanakah Dampak dari Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Emosional Siswa Kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo?
4. Bagaimanakah Dampak dari Penggunaan *Gadget* pada Perkembangan Kognitif Siswa Kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo?

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana bentuk pendampingan orangtua dalam penggunaan *gadget* pada siswa kelas IV di Desa Tambahagung
3. Untuk menganalisis dampak dari penggunaan *gadget* pada perkembangan emosional siswa kelas IV Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo.
4. Untuk menganalisis dampak dari penggunaan *gadget* pada perkembangan kognitif siswa kelas IV Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Peneliti ini diharapkan berkontribusi terkait dampak penggunaan gadget pada di lingkungan sekitar

## **1.4.2 Praktis**

### **1) Bagi Anak**

Diharapkan penelitian ini memberikan pelajaran khususnya siswa kelas 4 di Desa Tambahagung kecamatan Tambakromo, dalam pemanfaatan dan penggunaan gadget berdampak baik bagi Siswa dalam perkembangan Emosional dan Kognitif

### **2) Bagi Orangtua**

Peneliti ini diharapkan menambah pengetahuan bagi orangtua dampak positif dan negatif penggunaan *gadget* pada perkembangan emosional dan kognitif anak

### **3) Bagi Lingkungan**

Diharapkan Peneliti ini memberikan pembelajaran dan dampak positif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan emosional dan kognitif siswa di lingkungan Desa Tambahagung.

### **4) Peneliti lain**

Peneliti ini diharapkan menjadi rujukan dari penelitian yang akan datang

## **1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian ini mengambil lokasi di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati, dimana lokasi terdapat banyak anak usia sekolah dasar kelas IV yang berusia 10 tahun yang cenderung bermain *gadget* dari pada belajar atau bermain dengan teman sebayanya sehingga berpengaruh dalam perkembangan emosional dan kognitif terhadap teman ataupun di lingkungan sekitar. Dalam penelitian ini mengambil tentang dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV. Data yang digunakan yaitu data penelitian kualitatif yang dikumpulkan melalui observasi, data wawancara dan observasi.

## **1.6 Definisi Operasional**

Dari uraian diatas ada beberapa definisi untuk mempermudah memahami penelitian ini diantaranya :



### **1.6.1 Gadget**

*Gadget* merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang berarti perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* dari masa ke masa selalu muncul dengan menyajikan teknologi yang baru membuat hidup manusia lebih praktis. *Gadget* semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia. *Gadget* tidak hanya digunakan oleh kalangan bagi orangtua, pekerja dan profesional lainnya melainkan hampir semua kalangan baik itu dewasa maupun anak-anak sudah memanfaatkan gadget dalam aktifitas sehari-harinya. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi penggunanya, tergantung bagaimana pengguna mememanfaatkannya.

### **1.6.2 Perkembangan Emosional**

Perkembangan emosi mengacu pada reaksi anak terhadap berbagai perasaan yang dialami setiap hari dan membawa pengaruh besar terhadap cara pandang menyelesaikan masalah, mengambil keputusan, tingkah laku, dan menikmati hidup sebagai orang dewasa kelak.

### **1.6.3 Perkembangan Kognitif**

Perkembangan kognitif adalah tahapan-tahapan Perubahan yang terjadi dalam rentang kehidupan manusia untuk memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah dan mengetahui sesuatu. Salah satu tokoh yang meneliti tentang perkembangan kognitif dan mengemukakan tahapan tahapan perkembangan kognitif.