

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Sistem pendidikan tentunya dimiliki oleh setiap negara, karena sistem pendidikan dapat dikatakan sebagai gambaran dari masyarakat. Pendidikan memiliki fungsi sebagai *agent of change*, yang dapat diartikan pendidikan memiliki peran dan sarana yang dapat memmanifestasikan sumber daya manusia yang memiliki kualitas serta daya saing dalam taraf global (Siregar, 2003, hal. 16).

Pendidikan memiliki kedudukan penting bagi perkembangan serta pertumbuhan setiap individu, termasuk pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting bagi tumbuh kembang anak. Musbikin menyatakan Dalam Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 14, selanjutnya pada pasal 28 dinyatakan bahwa jalur pendidikan formal seperti taman kanak-kanak, raudhatul athfal atau SPS merupakan salah satu jalur pendidikan bagi pendidikan anak usia dini, adapun beberapa pendidikan nonformal yakni kober, tpa atau SPS dan/atau lingkungan sekitar menyelenggarakan pendidikan keluarga. (Dewi, Yulianingsih, & Hayati, 2019, hal. 85)

Usia yang memiliki peran penting serta sangat menentukan perkembangan anak adalah usia dini. Adapun masa ini disebut juga sebagai masa keemasan, yaitu ketika pusat kecerdasan, bagian tubuh sensoris dan bagian tubuh keseimbangan berkembang pesat dalam perkembangan otak anak. Presentase menunjukkan hampir diangka delapan puluh, pada masa ini kecakapan anak sudah berkembang kecerdasan anak sudah berkembang. Pada Indonesia, usia dini dapat dikalkulasikan sejak lahir hingga berusia delapan tahun (Suyanto, 2005, hal. 8) rentang usia dari siswa di RA/TK yaitu usia empat hingga enam tahun. Lembaga pendidikan anak usia dini berupaya untuk turut serta dalam membantu serta memfasilitasi anak usia dini dalam mengembangkan setiap potensi yang dimiliki.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai peran primer untuk mengoptimalkan aspek perkembangan anak secara menyeluruh. Aspek

perkembangan moral, nilai-nilai agama, sosial emosional, kognitif, Bahasa, fisik motorik, kemandirian serta seni merupakan cakupan dari aspek perkembangan anak yang tidak dapat berkembang secara mandiri, melainkan melekat dan terikat antara satu aspek dan aspek lainnya.

Perkembangan kognitif anak usia dini dideskripsikan melalui proses berpikir anak, bagaimana perkembangan tersebut dapat berkembang serta berfungsi. Menurut Jean Piaget (Suyanto, 2005, hal. 53) sensori-motor, preoperasional, konkret-operasional, serta formal operasional merupakan pola perkembangan kognitif yang dimiliki oleh seluruh anak. Sementara itu menurut Aliah dalam (Mulyani, 2018, hal. 43) perkembangan kognitif merupakan perkembangan kemampuan berpikir atau intelektual. Adapun dalam (Nur, Hafina, & Rusmana, 2020, hal. 42) belajar serta pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik merupakan jangkauan dari perkembangan kognitif.

Saat ini bangsa Indonesia berada pada zaman pemutakhiran industri 4.0 yang interaksinya banyak menggunakan teknologi digital, terutama *gadget*. Dalam penggunaannya tidak selalu mendapatkan dampak yang positif. Dalam era ini, terdapat waktu ketika pengguna berlebihan dalam menggunakan *gadget* hingga memberikan efek bumerang bagi penggunanya. Adapun ciri spesifik dari era ini adalah penggunaan *gadget* menjadi sebuah kebutuhan primer, karena banyak hal yang dimudahkan dengan penggunaannya dari segala rentang usia serta profesi (Subagijo, 2020, hal. 10). Pada era yang kian canggih ini tidak jarang anak usia dini mendapatkan *gadget* dari orang dewasa disekitarnya, baik untuk sekedar menonton acara kegemaran anak maupun bermain permainan yang ada didalam *gadget* tersebut, dan masih banyak hal yang dapat dilakukan yang kini mulai dinilai menjadi suatu kebutuhan (Sukmawati, 2019, hal. 51).

Gadget pun kini tak hanya menjadi perangkat hiburan, dengan pesatnya teknologi berkembang, beberapa lembaga pendidikan baik sekolah dasar hingga perguruan tinggi mulai menggunakan *gadget* sebagai alat bahan ajar kepada peserta didik demi kelangsungan perkembangan peserta didik. Perkembangan menurut Van den daele, adalah perubahan secara kualitatif, perkembangan

dapat diartikan sebagai bertambahnya kemampuan yang lebih kompleks, secara terstruktur dari berbagai hasil pematangan (Mulyani, 2018, hal. 3).

Sementara itu, dilakukan studi pendahuluan pada kelompok B di RA Ummul Quro yang menyatakan, menurut guru kelas perkembangan kognitif pada 7 siswa dari 14 siswa belum berkembang secara optimum. Dikarenakan berbagai faktor, salah satunya penggunaan *gadget* secara berlebihan yang dikhawatirkan kedepannya akan berimbas buruk bagi tumbuh kembang anak. Adapun aplikasi yang banyak digunakan oleh anak pada *gadget* baik *smartphone*, laptop, ataupun tablet adalah *youtube*, anak biasa menonton yang sedang mereka sukai melalui *youtube* baik berupa kartun ataupun tokoh-tokoh *superhero* yang sedang digemari, karena fenomena tersebut pihak sekolah pun menyarankan untuk anak dapat belajar dengan metode *raudhoh* yang ada di *youtube*. Sehingga saat ini pihak sekolah mengenalkan metode *raudhoh* belajar membaca melalui suku kata yang biasanya secara langsung dengan kartu suku kata tetapi ditambahkan dengan video *youtube* dengan *channel youtube* *cantol roudhoh official*.

Gadget dapat sangat bermanfaat dan membantu kehidupan sehari-hari apabila digunakan dengan bijak. Menurut Machmud dalam (Zaini & Soenarto, 2019, hal. 256) pemahaman berilmu khususnya salah satunya dalam kosakata merupakan salah satu manfaat apabila penggunaan *gadget* diberikan secara tepat kepada peserta didik. Herodotou memaparkan mayoritas penelitian melaporkan perihal penggunaan aplikasi pada *gadget* yaitu telepon genggam pada anak berusia 2-5 tahun dapat memberikan pengaruh baik pada perkembangan kemampuan menulis dan membaca, matematika, sains, *problem solving*, dan kemandirian. Adapun *Joan Ganz Cooney Center* di AS menemukan bahwa anak-anak berusia 5 tahun dan menggunakan aplikasi edukasi dalam gawai kosakatanya meningkat sekitar 27%, sedangkan anak-anak usia 3 tahun mengalami kenaikan sebesar 17% (Zaini & Soenarto, 2019, hal. 256).

Berdasarkan kejadian yang telah dipaparkan, penggunaan *gadget* pada anak usia dini cakupannya sangat luas dan berbeda setiap individunya, terdapat

anak yang menggunakan aplikasi penunjang pendidikan di bawah pengawasan orangtua adapula yang menggunakan aplikasi seperti *youtube* untuk hiburan semata. Oleh karena itu, dalam penggunaan *gadget* diperlukan kontrol dalam memberikan *gadget* kepada anak usia dini. Berangkat dari latar belakang masalah di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, terdapat pokok permasalahan yang dapat dilakukan pembahasannya lebih mendalam lagi, yaitu:

1. Bagaimana realitas penggunaan *gadget* anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana realitas perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Realitas penggunaan *gadget* anak usia dini pada kelompok di B RA Ummul Quro Kabupaten Bandung.
2. Realitas perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung.
3. Hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan secara teoritis tentang hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini.

2. Praktis

- a. Bagi tempat peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini
- b. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini dengan pengawasan orang tua dan juga dapat menambah wawasan pembaca.
- c. Bagi institusi pendidikan, agar melakukan pengabdian pada masyarakat dengan memberikan penyuluhan pada anak usia dini tentang penggunaan *gadget* yang tepat.

E. Kerangka Berpikir

Pada dasarnya *Gadget* ditujukan untuk mempermudah kehidupan manusia. *Gadget* adalah alat elektronik yang pembaharuannya dilakukan setiap hari, dengan tujuan mempraktikkan hidup manusia. Saat ini konsumen dari penggunaan *gadget* tidak hanya orang dewasa, anak-anak pun mulai menggunakan *gadget* baik untuk hiburan maupun kegiatan pembelajaran (Damayanti, Ahmad, & Bara, 2020, hal. 3).

Pada penelitian ini, digunakan indikator berupa bentuk dari penggunaan *gadget* yang meliputi: aplikasi yang biasa digunakan pada *gadget*, serta frekuensi dan intensitas penggunaan *gadget*. Aplikasi yang digunakan oleh anak beragam namun yang biasa digunakan adalah aplikasi *youtube* serta aplikasi permainan (Harsela & Qalbi, 2020, hal. 33). Durasi atau Intensitas dalam (Juditha, 2011, hal. 14) pembagian durasi penggunaan *gadget* menjadi tiga, dengan adanya penyesuaian yaitu:

- a. Penggunaan tinggi yaitu pada intensitas penggunaan lebih dari 3 jam sehari
- b. Penggunaan sedang yaitu pada intensitas penggunaan sekitar 3 jam dalam sehari
- c. Penggunaan rendah yaitu pada intensitas penggunaan kurang dari 3 jam dalam sehari.

Dalam penggunaan *gadget* terdapat dua dampak yang ditimbulkan, yaitu dampak positif serta dampak negatif. Dampak positif dapat dicontohkan jika *gadget* digunakan dalam bidang pendidikan yang mengakibatkan peningkatan dalam kemampuan pembelajaran, serta mudahnya mencari informasi melalui *gadget* tanpa terbatasnya ruang dan waktu. Adapun dampak negatifnya dapat dicontohkan dengan kondisi kesehatan pada anak, seperti menurunnya fungsi indera penglihatan, kecanduan akan *gadget*, serta dampak lainnya adalah resiko terpapar konten asusila.

Otak anak berkembang sangat pesat dan optimal pada masa *golden age*. Pada masa ini segenap keunggulan serta keunikan yang dimiliki oleh anak tidak akan terulang untuk kesempatan berikutnya. Terdapat beberapa penafsiran tentang perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif meliputi pengembangan wawasan melalui rangsangan yang distimulus. Menurut Gardner dalam (Mulyani, 2018, hal. 45) perkembangan kognitif meliputi meningkatnya kemampuan anak usia dini, diantaranya: memahami simbol abstrak, pemahaman memori, serta peningkatan dalam membuat argumentasi.

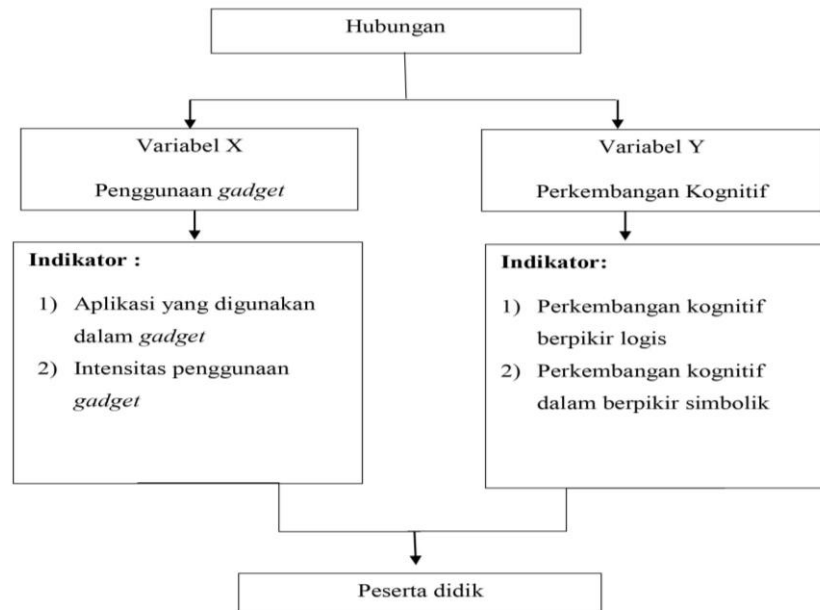
Terdapat dua indikator dalam penelitian ini termuat dalam Permendikbud no 137 tahun 2014 tentang lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yakni berpikir logis dan berpikir simbolik. Adapun dalam Kepdirjen Pendis No. 3331 Tahun 2021 mengenai Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) RA pada lingkup perkembangan kognitif mencakup berpikir logis untuk membedakan ciptaan Allah SWT dan hasil karya manusia serta berpikir simbolik untuk membaca tanda keberadaan Allah SWT.

Berpikir logis merupakan keterampilan dalam menggunakan logika, rasional dan masuk akal, yang meliputi kemampuan dalam membandingkan,

mengurutkan mengelompokkan, menghitung, sebab akibat, dan berpikir secara induktif serta deduktif dan juga menganalisis sintesis menggunakan logika (Bahfen, 2018, hal. 33). Kemampuan berpikir simbolik merupakan salah satu aspek yang termasuk kedalam perkembangan kognitif yang merupakan aspek yang sangat penting yang harus dicapai dan dimiliki anak. Menurut piaget dalam (Bodedarsyah & Yulianti, 2019, hal. 355) penguasaan untuk berpikir tentang suatu objek serta peristiwa yang tidak ditampilkan secara konkret dihadapan anak dapat disebut kecakapan dalam berpikir simbolik.

Dua variabel yang terlibat dalam penelitian ini yakni Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Variabel X) dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Variabel Y). teori menurut Piaget merupakan teori yang menjadi acuan dalam penelitian ini. Jean Piaget (Mulyani, 2018, hal. 45) mengemukakan perkembangan kognitif anak terdiri dari empat tahapan perkembangan, yaitu: masa Sensorimotor (usia 0-2 tahun) dalam tahap ini anak lebih banyak menggunakan gerak refleks dan inderanya untuk berinteraksi dengan lingkungannya, periode praoperasional (usia dua hingga tujuh tahun) dalam tahap ini proses berpikir terlihat lebih jelas dan mulai dapat mengenali simbol serta yang termasuk bahasa serta gambar, masa operasional konkret (usia 8-11 tahun) persoalan-persoalan sederhana yang bersifat konkret sudah dapat di pecahkan oleh anak (Suyanto, 2005, hal. 54), serta periode operasional formal yaitu usia 11 tahun sampai dewasa. Pada periode praoperasional terdapat ciri utama berupa berpikir simbolik, berpikir intuitif, egosentris, animisme serta suka mendengarkan dongeng (Bahfen, 2018, hal. 32).

Maka dapat dipahami berdasarkan uraian para ahli, bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini, karena pada penggunaan *gadget* anak membutuhkan pengetahuan logis-matematis serta kemampuan berpikir simbolik dalam mengoperasikan *gadget* dan membutuhkan contoh dari orang disekitarnya. Untuk lebih jelasnya, kerangka berpikir diuraikan dalam bagan yang sistematis sebagai berikut:



Gambar 1.1
Skema Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian kerangka berpikir pada penelitian ini, dirumuskan hipotesis, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini. Untuk menguji hipotesis tersebut, dirumuskan hipotesis statistik sebagai berikut:

H_a : Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung.

H_o : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak usia dini pada kelompok B di RA Ummul Quro Kabupaten Bandung.

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol H_o ditolak.

Jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Pembahasan hasil penelitian yang relevan ditemui adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Arum Kusuma Dewi (2018) dalam Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Penelitian di Kelompok B RA Al-Wafi Kecamatan Panyileukan Kota Bandung diperoleh hasil uji signifikansi $t_{hitung} = 0,54$ lebih kecil dari harga $t_{tabel} = 2,012$ yang membuktikan bahwa tidak ada hubungan positif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Adapun pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini sebesar 0,64%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Yeni Triastutik (2018) dalam Hubungan Bermain *Gadget* Dengan Tingkat Perkembangan Anak Usia 4-6 Tahun di TK Bina Insani Jombang membuktikan bahwa bermain *gadget* jarang 19 responden (70,4%), dan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun terlambat 16 responden (40,7%). Hasil uji *spearman rho* $\alpha=0,05$, didapatkan $p = 0,00 < 0,05$ sehingga H_1 diterima, artinya terdapat hubungan antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Persamaan antara penelitian Yeni Triastutik dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variabel x yang digunakan serta desain penelitian berupa korelasi. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel y , dimana penulis memusatkan pada perkembangan kognitif anak usia dini.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwit Purwanti (2019) dalam Hubungan Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan anak usia pra sekolah di TK Se Kecamatan Kroya Kabupaten Cilacap, membuktikan bahwa Sebagian besar anak pra sekolah menggunakan *gadget* dalam kategori sering yaitu (60,0%). Sebagian besar anak pra sekolah perkembangan anak usia pra sekolah (motorik kasar, motorik halus, bahasa, sosial dan kemandirian) dalam kategori sesuai (54,5%). Terdapat hubungan

penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia pra sekolah. Persamaan antara penelitian Wiwit Purwati dengan penelitian penulis yaitu terletak pada variabel x yang digunakan serta desain penelitian berupa korelasi. Adapun perbedaannya terdapat pada variabel y , dimana penulis memusatkan pada perkembangan kognitif anak usia dini. Serta pada *sampling* yang digunakan.

