

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi. Bangsa Indonesia merupakan salah satu bangsa yang ikut terlibat dalam kemajuan media informasi dan teknologi. Teknologi Informasi merubah sesuatu dengan cepat. Kemajuan teknologi memberikan dampak positif yang besar bagi para penggunanya, salah satu teknologi yang sangat ramai digunakan saat ini adalah *Gadget* (Rismala *et al.*, 2021).

Gadget merupakan perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus di setiap jenisnya dan memiliki aplikasi canggih seperti internet, sms, jejaring sosial, *game*, dan lain-lain. *Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, salah satu dampak positifnya adalah untuk memudahkan pekerjaan dan kebutuhan manusia menjadi lebih praktis dan efisien. Adanya *Gadget* mempermudah individu untuk mencari informasi yang mereka butuhkan. Selain itu, penggunaan *Gadget* juga berdampak negatif seperti kecanduan *Gadget* (Woods, 2024).

Kecanduan *Gadget* adalah fenomena yang terjadi ketika seseorang menjadi terlalu bergantung pada *Gadget* dan teknologi, hingga mencapai titik dimana hal ini mempengaruhi kehidupan sehari-hari mereka dan dapat membuat orang tersebut dihinggapi rasa cemas dan perasaan negatif ketika tidak dapat mengakses perangkat teknologi atau *Gadget* mereka. Kecanduan *Gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari

kalangan anak-anak. *Gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena menampilkan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat berbagai tujuan bermain *game*, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi *website* (Hidayat & Maesyaroh, 2022).

Hasil dari penelitian yang dilakukan Mahajan dan Bansal di negara Cina menunjukkan 63,9% anak mulai menggunakan *Gadget* pada usia 6 dan 9 tahun, serta 18% menggunakan *Gadget* sebelum usia 6 tahun. Proporsi anak sekolah dasar di Jepang yang memiliki *Gadget* juga mengalami peningkatan lebih dari 10 kali lipat dari 2012, berkisar 2,1–2,7% menjadi 23,4% pada tahun 2016. Prevalensi penggunaan komputer lebih dari 1 jam per hari pada anak berusia 5 hingga 11 tahun di Amerika Serikat meningkat dari 43% menjadi 56% pada tahun 2001 hingga 2016 (Nur et al., 2024)

Jumlah pengguna *Gadget* untuk anak usia dini di Indonesia sebanyak 33,44%, dengan rincian 25,5% pengguna anak berusia 1-4 tahun dan 52,76% anak berusia 5-6 tahun. Hal ini tidak menutup kemungkinan dapat memicu kecanduan *Gadget* pada anak. Kecanduan *Gadget* pada anak menjadi fenomena yang semakin mengkhawatirkan di era digital ini. Lebih dari 71,3% anak usia sekolah memiliki *Gadget* dan memainkannya dalam porsi yang cukup lama dalam sehari serta sebanyak 79% anak boleh memainkan *Gadget* selain untuk belajar. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu di depan layar sering kali mengalami berbagai masalah, mulai dari gangguan tidur, penurunan prestasi akademik, hingga masalah sosial dan emosional (Badan Pusat Statistik, 2021).

Salah satu penyebab utama terjadinya kecanduan *Gadget* pada anak adalah kurangnya pengawasan dari orang tua. Banyak orang tua menggunakan *Gadget* sebagai cara dan jalan keluar yang mudah untuk menyibukkan dan mengalihkan perhatian anak-anak pada saat orang tua mengerjakan tugas lain. Namun, jika penggunaan *Gadget* tersebut tidak terpantau dan berlebihan, maka anak bisa menjadi kecanduan. Kecanduan *Gadget* pada anak tentu akan berdampak pada perkembangan kognitif anak yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, beride, berimajinasi dan kreativitas anak. Hal ini dibuktikan dengan 81,81% anak mengalami keterlambatan perkembangan kognitif (Bangsawan *et al.*, 2022).

Kecenderungan penggunaan *Gadget* secara berlebihan dan tidak tepat pada anak juga akan menjadikan anak bersikap tidak peduli pada lingkungannya baik dalam lingkungan keluarga maupun masyarakat. Ketidakpedulian anak akan keadaan disekitarnya dapat menjadikan anak dijauhi bahkan terasing dilingkungannya. Penggunaan *Gadget* juga berdampak negatif yang cukup besar bagi anak. Adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media infomasi dan teknologi. Menyebabkan anak-anak menjadi malas bergerak dan beraktivitas. Mereka lebih memilih duduk diam di depan *Gadget* dan menikmati dunia yang ada di dalam *Gadget* tersebut. Anak-anak lambat laun telah melupakan kesenangan bermain dengan teman-teman seumuran mereka maupun dengan anggota-anggota keluarganya. Hal itu tentunya akan berdampak buruk terhadap kesehatan tumbuh kembang anak.

Selain itu, terlalu lama menghabiskan waktu di depan layar *Gadget* membuat interaksi sosial anak juga mengalami gangguan (Novitasari, 2019)

Studi pendahuluan yang dilakukan di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu didapatkan hasil wawancara pada 10 orang tua, bahwa 6 dari 10 anak menggunakan *Gadget* dengan waktu bermain 2 jam / hari. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, didapatkan 6 anak yang mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif dan sosial seperti kesulitan membaca, menulis bahkan tidak mau belajar dan menjadi penyendiri ketika disekolah.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif dan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian adalah “Apakah ada hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif dan sosial pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu?”

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Mengetahui Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Kognitif Dan Sosial Anak Di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

1.3.2 Tujuan Khusus

2. Mengidentifikasi penggunaan *Gadget* pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.
3. Mengidentifikasi perkembangan kognitif pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.
4. Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.
5. Menganalisis penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif pada anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.
6. Menganalisis penggunaan *Gadget* dengan perkembangan sosial pada anak TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber atau literature tambahan untuk ilmu pengetahuan terkait Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif dan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 09 Sidayu.

1.4.2 Manfaat Praktisi

1. Bagi Sekolah

Dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi guru untuk mendidik anak dalam penggunaan *Gadget* yang berdampak baik terhadap kognitif dan sosial anak.

2. Bagi Orang Tua

Dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi orang tua untuk mendidik anak dalam penggunaan *Gadget* yang berdampak baik terhadap kognitif dan sosial anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sumber informasi dan literatur bagi peneliti selanjutnya mengenai hubungan penggunaan *Gadget* dengan perkembangan kognitif dan sosial anak, serta bisa dikembangkan dengan variabel lain.