BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jumlah kasus kecanduan gadget mengalami peningkatan yang cukup meningkat selama anak belajar dari rumah. Sulit disangkal bahwa kasus kecanduan gadget merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi. Kecanduan gadget ditandai dengan perilaku anak yang tidak mau lepas dengan gadget yang dimilikinya. Mengalami depresi, hipertantrum dan emosi yang tidak terkendali jika tidak memegang gadget merupakan bagian dari tanda-tanda kecanduan gadget. Anak- anak yang menghabiskan waktu lama dengan gadget cenderung mengalami penurunan dalam kemampuan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, keluarga dan mengalami kesulitan dalam mengelola emosi mereka. Sebaliknya, penggunaan gadget yang teratur dan terkontrol dapat mendukung pembelajaran dan keterampilan digital yang bermanfaat.

Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang berusia kurang dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan pada tahun 2020. Prevalensi anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup dinegara dengan pendapatan rendah dan menengah sebanyak 95 %. Prevalensi penyimpanan perkembangan pada anak usia dibawah 5 tahun di Indonesia pada tahun 2018 di laporkan WHO sebanyak 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (WHO, 2021) (Herawati Yanti, 2022).

Indonesia menurut data UNICEF, (2019) gangguan perkembangan di Indonesia sebesar 11,7% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan (Heryanto et al., 2023).

Di Indonesia sendiri berdasarkan hasil pemaparan Menkominfo jumlah penggunaan smartphone atau gadget mencapai 143,4 juta pada tahun 2018, Menkominfo memperkiraan jumlah ini akan meningkat hingga 345,3 juta pada tahun

2030 bahkan jumlah ini akan melebihi banyaknya total penduduk Indonesia yaitu 271,35 juta jiwa, penyebabutama peningkatan ini yaitu adanya
pandemi covid-19 dimana banyak perubahan dan menggunakan sistem online. Sedangkan pada tahun 2021 sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan gadget dengan rincian bayi berusia kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak berusia 5-7 tahun sebesar 47,7%, Menkominfo memperkiraan jumlah ini akan meningkat hingga mencapai 50% pada tahun 2032 atau di 10 tahun kemudian, lagi-lagi pandemi covid-19 menjadi penyebabutama peningkatan penggunaan gadget pada anak serta perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap tahunnya. (Menkominfo, 2022) (Hubulo et al., 2023).

Jumlah pengguna smartphone diIndonesia terus bertambah secara signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2015 jumlahnya berada di angka 28,6%, lalu meningkat lagi pada tahun 2018 mencapai angka 56,2% lebih dari setengah populasi dari total penduduk Indonesia. Tahun selanjutnya di 2019, jumlah pengguna smartphone mencapai angka 63,3% dan diprediksi akan mencapai setidaknya 89,2% pada tahun 2025 (Marini et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang menyatakan bahwa pengguna smartphone mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89 persen dari total penduduk Indonesia pada tahun 2021 (Marini et al., 2024).

Di Provinsi Gorontalo sendiri anak yang menggunakan gadget pada tahun 2020 sudah mencapai 798 ribu atau 0,6% anak. Angka ini tergolong tinggi mengingat data tersebut merupakan data yang hanya menampilkan penggunaan gadget pada anak. (BPS Provinsi Gorontalo, 2021) (Hubulo et al., 2023).

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembanganya. Perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembanganya, maka dari itu dampak gadget yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya; Berkembangnya Imajinasi; Perkembangan Bahasa; Mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa dalam penggunaan gadget antara lain:

Gangguan kesehatan; Penurunan konsentrasi belajar; Menghalangi eksplorasi anak (Sofiana et al., 2023) (Rahayu et al., 2023).

Gadget merupakan alat komunikasi yang mempermudah manusia dalam segala aktivitasnya. Gadget tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa tetapi pengguna gadget sudah mencakup semua kalangan usia baik dewasa maupun anak-anak. Penggunaan gadget sangat dimanfaatkandalam berbagai bidang pekerjaan, termasuk dalam bidang pendidikan (Rahayu et al., 2023).

Sejalan dengan penelitian sebelumnya, menurut Rahayubagi anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya seperti penurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar (Rahayu et al., 2023).

Menurut hasil survey pendahuluan pada tanggal 20 September 2024 di SDN 8 Boliyohuto, yang terletak di kecamatan Boliyohuto, Kabupaten Gorontalo, yang menjadi Lokasi penelitian ini. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di Sekolah SDN 8 Boliyohuto didapatkan bahwa jumlah siswa kelas 1 & 2 yang berusia 6, 7, dan 8 tahun sejumlah 36 siswa/anak, dimana sejumlah 5 siswa diantaranya mengeluh terkait saat pembelajaran berlangsung mereka tidak bisa melihat papan tulis dengan jelas apalagi jika bangku mereka terletak di bagian paling belakang, dan gurunya pun berinisiatif untuk menukar siswa yg sulit melihat papan tulis dengan siswa yang bangkunya di depan/bisa melihat papan tulis dengan baik dari kejauhan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Anak kelas 1 & 2 yang berusia 6,7, dan 8 tahun didapatkan bahwa dalam Penggunaan Gadget mereka menggunakan gadget selama 2 jam dalam 2 kali sehari serta ketergantungan mereka terhadap gadget bisa di simpulkan dalam sehari mereka

menggunakan gadget hanya 2 kali. Selanjutnya Kemampuan Kognitif, didapatkan bahwa saat mereka mengikuti pembelajaran berlangsung dan ditanya kembali oleh guru apakah mereka mengingat pembelajaran yang dijelaskan oleh guru tadi, mereka menjawab dengan ragu-ragu serta asal-asal yang berarti saat guru menjelaskan mereka tidak fokus di papan tulis dan hanya bermain dengan teman sebangku nya.

Sebagaimana diterangkan dalam firman Allah mempertegas dalam mendidik anak untuk perkembangan kognitif dalam Surah An-Nahl (Q.S 16) ayat 12:

وَسَخَّرَ لَكُمُ الَّيْلَ وَالنَّهَارَ ۙ وَالشَّمْسَ وَالْقَمَرَ ۗ وَالنُّجُوْمُ مُسَخَّرٰتٌۢ بِاَمْرِهٖ ۗاِنَّ فِيْ ذٰلِكَ لَاٰيٰتٍ لِّقَوْمٍ يَّعْقِلُوْنَ ۙ ﴿١٢﴾

”Dia menundukkan malam dan siang, matahari dan bulan untukmu, dan bintang-bintang dikendalikan dengan perintah-Nya. Sesungguhnya pada yang demikian itubenar-benar terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang mengerti”.

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, yang menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmu yang Maha Pemurah, yang mengajarkan manusia dengan pena, mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."

Ayat ini menunjukkan pentingnya ilmu dan pembelajaran. Allah SWT memerintahkan umat manusia untuk membaca dan belajar, serta mengajarkan kita bahwa ilmubisa diperoleh melalui alat yang disebut pena (simbol dari tulisan dan pembelajaran). Penerapan ayat ini dalam konteks penggunaan teknologi atau gadget yang dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan dapat dianggap sebagai sarana yang sejalan dengan ajaran ini, asalkan digunakan dengan bijaksana untuk mendukung proses pembelajaran dan pengembangan diri.

Berdasarkan latar belakang diatas terkait penggunaan gadget pada anak dan juga dengan tingginya angka kejadiannya, maka peneliti bermaksud untuk meneliti mengenai ‘Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak di SDN 8 Boliyohuto.

1.2 Identifikasi Masalah

Masih tingginya angka penggunaan gadget pada anak di Indonesia yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak yaitu anak kesulitan dalam berkonsentrasi, memperpendek rentang perhatian, dan menurunnya kemampuan berpikir kritis.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian adalah: “Apakah terdapat Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak di SDN 8 Boliyohuto?”

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, peneliti bertujuan untuk menganalisis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak di SDN 8 Boliyohuto.

1.4.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi karakteristik responden.
2. Mengidentifikasi Penggunaan Gadget pada Anak di SDN 8 Boliyohuto.
3. Mengidentifikasi Kemampuan Kognitif Anak di SDN 8 Boliyohuto.
4. Menganalisis Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak di SDN 8 Boliyohuto.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya literature yang ada mengenai dampak penggunaan teknologi terhadap kemampuan kognitif anak, serta membantu dalam memahami mekanisme yang mendasari hubungan antara penggunaan gadget dan kemampuan kognitif anak.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Akademik

   Dapat menambah pemahaman mengenai dampak gadget pada kemampuan kognitif anak.

2. Bagi Sekolah

   Penelitian ini diharapkan dapat membantu Sekolah untuk menggunakan hasil penelitian ini untuk mengembangkan strategi yang lebih efektif untuk mengatasi gadget yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak.

3. Bagi Peneliti

   Menawarkan dasar dan temuan awal yang dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut tentang hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan kognitif anak.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

   Hasil penelitian dapat digunakan sebagai wawasan yang mendalam dan data yang relevan untuk memperluas studi mengenai efek jangka panjang dari penggunaan gadget dan menyarankan area penelitian baruuntuk mengeksplorasi factor-faktor tambahan yang mempengaruhi kemampuan kognitif anak.