



Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu

Febey Harsela¹, Zahratul Qalbi²

febeyharsela18@gmail.com¹, zahratulqalbi@unib.ac.id²

Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Bengkulu

Abstrak

Bermain adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh anak atas dasar keinginannya sendiri bukan paksaan dari orang lain, dilakukan dengan cara menyenangkan dan tidak memperhatikan hasil akhir dengan bermain anak bebas bereksplorasi mengasah kemampuannya melalui bermain. Ketika bermain anak akan memadukan konsep-konsep yang lama ke konsep yang baru ditemukan, secara otomatis hal itu sudah menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak. Seiring perkembangan zaman beragam jenis permainan pun mulai bermunculan salah satu permainan yang menggunakan teknologi canggih adalah gadget. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak negatif dan dampak positif bermain gadget terhadap perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mengetahui dampak negatif dan dampak positif bermain gadget terhadap perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Setelah diadakannya penelitian maka hasil penelitiannya adalah gadget memberikan dampak negatif dan positif bagi perkembangan kognitif anak, yang bergantung pada intensitas durasi anak menggunakan gadget, jenis aplikasi yang digunakan oleh anak serta pengawasan saat bermain gadget. Dampak negatifnya berupa penurunan konsentrasi, kehilangan fokus dan penurunan prestasi belajar. Serta dampak positifnya yaitu anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan-pengetahuan baru, seperti mendapatkan kosa kata baru dan menirukan gerak dan lagu.

Kata Kunci: gadget; permainan; perkembangan kognitif

Abstract

Playing is a conscious effort made by children on the basis of their own desires not coercion from others, carried out in a fun way and not paying attention to the end result by playing, children are free to explore and hone their abilities through play. When playing, children will combine old concepts into newly discovered concepts, automatically it stimulates aspects of cognitive development in children. Along with the times, various types of games began to emerge. One of the games that used advanced technology was a gadget. This study aims to determine the negative and positive effects of playing gadgets on children's cognitive development in TK Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Province. The benefit of this research is to know the negative and positive impacts of playing gadgets on children's cognitive development in TK Dharma Wanita Persatuan Bengkulu Province. After conducting the research, the results of the research show that gadgets have a negative and positive impact on children's cognitive development, which depends on the intensity of the duration the child uses the gadget, the type of application used by the child and supervision when playing gadgets. The negative impact is in the form of decreased concentration, loss of focus and decreased learning achievement. And the positive impact is that it is easier for children to get new knowledge, such as acquiring new vocabulary and imitating movements and songs.

Keywords: gadget; game; cognitive development

Copyright (c) 2021 Febey Harsela, Zahratul Qalbi

✉ Corresponding author :

Email Address : febeyharsela18@gmail.com (Jalan WR Supratman, Kandang Limun, Bengkulu)

Received 15 Desember 2021, Accepted 06 Januari 2021, Published 08 Januari 2021

PENDAHULUAN

Anak adalah pribadi “unik” yang mempunyai potensi dan mengalami proses berkembang, dalam proses berkembang itu anak membutuhkan bantuan yang sifatnya tidak ditentukan oleh guru ataupun orang tua, tetapi oleh anak itu sendiri bersama individu-individu yang lainnya. Diusia dini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik dan mental yang sangat pesat selain itu masa ini adalah masa terpenting bagi anak untuk mengembangkan perilaku dan pengetahuan (Qalbi & Putera, 2020). Salah satunya dengan cara memberikan rangsangan-rangsangan yang tepat untuk dapat mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Aspek perkembangan anak usia dini tercantum didalam (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014) Permendikbud No. 137 tahun 2014 yang meliputi moral agama, fisik motorik, kognitif, sosial emosional, bahasa dan seni. Seluruh aspek penting untuk dikembangkan salah satunya adalah aspek kognitif. Menurut Williams dalam (Hijriati, 2016) Kognitif dapat diartikan sebagai cara individu bertingkah laku, bertindak dan cepat lambatnya individu memecahkan suatu masalah. Untuk dapat mengembangkan semua point itu maka perkembangan kognitifnya harus distimulasi, salah satu cara menstimulasinya adalah melalui bermain dan permainan.

Bermain adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh anak atas dasar keinginannya sendiri bukan paksaan dari orang lain, menurut Smith and Pallegriani dalam (Musfiroh, 2014) menyatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara menyenangkan dan tidak memperhatikan hasil akhir. Sedangkan menurut (Marlina & Pransiska, 2018) Bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat fleksibel, dan bahan mainan yang digunakan diimajinasikan sebagai kegiatan orang dewasa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam bermain anak bebas bereksplorasi mengasah kemampuannya melalui bermain. Ketika bermain anak akan memadukan konsep-konsep yang lama ke konsep yang baru ditemukan, secara otomatis hal itu sudah menstimulasi aspek perkembangan kognitif pada anak.

Selain mengembangkan aspek kognitif pada anak bermain juga memiliki banyak manfaat bagi anak yaitu mengembangkan kesadaran diri, mengembangkan sosial emosional anak, mengembangkan motorik halus anak, dan mengembangkan bahasa anak (Musfiroh, 2014). Tanpa disadari bermain merupakan sarana untuk anak mengembangkan seluruh aspek perkembangannya dengan maksimal. Anak bebas memilih permainan apa saja yang mereka inginkan sesuai minat didalam diri anak, ada banyak sekali jenis permainan yang bisa anak

mainkan, jenis permainan yang dimainkan juga bisa disesuaikan oleh faktor keadaan lingkungan dan perkembangan zaman

Jenis-jenis permainan tersebut dapat dikategorikan secara garis besar yaitu permainan tradisional dan permainan modern, permainan tradisional adalah kegiatan bermain yang berasal dari budaya (Wijayanti, 2018). Sedangkan permainan modern merupakan permainan yang tercipta setelah manusia mengenal teknologi. Permainan modern merupakan permainan yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat teknologi yang sudah berkembang dimasyarakat yang dapat dimainkan oleh satu orang ataupun lebih disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi dimasa kini (yunus saputra, 2017).

Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. berbagai macam jenis teknologi yang tidak terhitung jumlahnya dapat dijumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget, setiap orang menggunakan gadget dengan teknologi yang modern seperti televisi, telepon genggam, laptop, komputer, tablet, smart phone, dan lain-lain (Milana Abdillah Subarkah, 2016). Banyak sekali fungsi dan manfaat gadget dalam kehidupan sehari-hari seperti sebagai alat komunikasi, alat untuk belajar dan alat untuk bermain. Serta terdapat beragam jenis-jenis aplikasi permainan didalam gadget yang dapat memberikan edukasi bagi anak jika difungsikan dengan baik.

Namun dari banyaknya fungsi gadget didalam dunia anak, gadget juga memiliki banyak sekali dampak, baik itu dampak negatif maupun dampak positif. Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget dimasa sekarang memiliki banyak sekali dampak positifnya diantaranya membantu pembentukan pola pikir anak, membantu anak mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa permainannya, serta membantu anak dalam mengembangkan otak kanannya, tentunya dalam pengawasan yang baik dari orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positifnya bermain gadget lebih dominan mempunyai dampak yang negatif terutama untuk aspek perkembangan anak (D. Wulandari & Hermiati, 2019).

Dari penjelasan yang telah dijabarkan diatas serta berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dampak bermain gadget baik itu dampak negatif maupun dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Manfaat dari penelitian ini adalah dapat mengetahui dampak bermain gadget baik itu dampak negatif maupun dampak positif terhadap perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.

METODOLOGI

Jenis Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, pada prinsipnya penelitian kualitatif adalah suatu prosedur untuk menghasilkan sejumlah deskripsi tentang apa yang akan ditulis dan apa yang diucapkan oleh orang yang menjadi sasaran penelitian secara deskripsi mengenai perilaku mereka yang dapat diamati. Sehingga data yang dihasilkan bukan data yang berbentuk angka-angka melainkan kata-kata yang bersifat deskriptif. Metode kualitatif digunakan untuk meneliti suatu kondisi objek yang bersifat alamiah, peneliti sebagai

instrument kunci. Pendekatan kualitatif digunakan karena peneliti ingin mencari tahu dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak, baik itu dampak negatif maupun dampak positif di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, Waktu penelitian yaitu dimulai dari 5 November 2020 - 5 Desember 2020.

Sasaran Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu dengan total jumlah anak dari kelas B1, B2, B3, dan B4 adalah sebanyak 60 anak. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan adalah teknik systematic random sampling (sampel acak sistematis). Sampel acak sistematis adalah sampel yang didapat dengan cara seleksi poin-poin random awal dan kemudian mengambil beberapa nomor tertentu untuk mendapatkan kerangka sampling, ditentukan dengan cara membagi ukuran populasi dengan ukuran sampel dan meletakkannya disekitar bilangan-bilangan bulat yang terdekat (Amirullah, 2015). Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus interval yaitu sebagai berikut:

Rumus menentukan interval

$$I = \frac{N \text{ (jumlah anggota populasi)}}{n \text{ (jumlah anggota sampel)}}$$

$$I = \frac{60 \text{ populasi}}{4 \text{ sampel}} = 15 \text{ interval}$$

Sampling sistematis nomor populasi kelipatan 15 yang didapat adalah (15,30,35,50).

Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (observasi, wawancara, dan dokumentasi) dan hasil penelitian kualitatif bersifat memahami makna, keunikan, mengkonstruksi fenomena dan menemukan hipotesis (Sugiyono, 2014).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Peneliti mengobservasi dan mengamati langsung segala kegiatan yang dilakukan oleh anak yang menjadi sampel penelitian kemudian hasil observasinya akan dituangkan kedalam suatu deskripsi, yang tujuannya dapat mengetahui sejauh mana perkembangan kognitif anak sehari-hari. Untuk teknik wawancara peneliti akan menyiapkan beberapa pertanyaan terstruktur yang akan ditanyakan kepada orangtua sebagai responden, yang tujuannya dapat mengetahui kebiasaan anak dirumah yang menjadi sampel penelitian dan instrument yang terakhir adalah dokumentasi dimana peneliti menggunakan dokumentasi untuk mendapatkan data-data mengenai subjek penelitian juga mengabadikan

setiap kegiatan yang dilakukan oleh anak yang menjadi subjek penelitian, dengan tujuan dapat menghasilkan data-data yang valid, berdasarkan fakta dan tidak asal-asalan.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui dampak negatif dan dampak positif permainan gadget terhadap perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu yaitu dengan cara menjadikan anak sebagai subjek penelitian, serta menjadikan orang tua sebagai responden wawancara untuk mendukung data-data yang didapat dari hasil observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti mengenai dampak permainan gadget terhadap perkembangan kognitif anak di TK dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan dokumentasi, maka hasil penelitiannya yaitu:

Penelitian ini peneliti mengambil 4 (empat) subjek sampel penelitian, dimana dalam proses observasi dilakukan selama kurang lebih 2 (dua) bulan lamanya, observasi ini bertujuan untuk mengamati perkembangan dan kemampuan kognitif anak didalam kesehariannya beraktivitas dan belajar disekolah. Observasi dilakukan dengan berpedoman pada instrument penelitian observasi dimana instrument tersebut memuat 4 kriteria penilaian serta 31 komponen yang diamati. Berikut kisi-kisi intrumen penelitian yang digunakan dalam mengobservasi anak:

Tabel 1. Instrument observasi penelitian

Komponen	Aspek yang dinilai	Komponen
Kemampuan Kognitif Pada Anak Usia Dini	Pengembangan Auditori Anak	1, 2, 3, 4, 5
	Pengembangan visual Anak	6,7,8,9,10,11,12,13,14
	Pengembangan Taktil Anak	15, 16, 17
	Pengembangan kinestetik Anak	18, 19, 20, 21
	Pengembangan Aritmatika Anak	22, 23, 24,25, 26
	Pengembangan geometri Anak	27, 28
	Pengembangan Sains Anak	29, 30, 31

Hasil observasi subjek yang pertama dapat disimpulkan bahwa, perkembangan kognitif subjek sudah berkembang sesuai harapan, karena dari beberapa kriteria penilaian perkembangan kognitif anak, subjek sudah mampu memenuhinya, subjek unggul dalam segi perkembangan dibidang visual, auditori, taktil dan kinestetik. Dimana menurut (Maiyetri, 2015) kemampuan belajar dengan auditori dan visual merupakan kemampuan berfikir yang kritis baik untuk mempengaruhi prestasi belajar anak. Maka dari itu jika anak sudah mempunyai kemampuan dibidang visual dan auditori maka perkembangan anak yang lainnya

akan termotivasi untuk berkembang pula. Jelas itu adalah hal yang baik serta akan mempengaruhi prestasi belajar anak. Namun dalam hal ini subjek belum terlihat kemampuannya dalam membantu pekerjaan teman, subjek masih fokus untuk mengerjakan tugasnya karena subjek cenderung lamban dalam menyelesaikan tugas namun pekerjaannya rapi dan lebih fokus dalam belajar ataupun melakukan kegiatan.

Hasil penelitian dari subjek kedua yaitu perkembangan kognitif subjek sudah berkembang sesuai harapan, dimana dari beberapa komponen yang dijadikan acuan penelitian subjek mampu menyelesaikannya di beberapa komponen kriteria penilaian, yaitu di bidang visual dan aritmatika, subjek pandai di bidang visual dan aritmatika namun subjek lemah di bidang auditori yang disebabkan subjek memiliki kepribadian yang pemalu dan cenderung pasif saat berada di dalam kelas. Menurut (Novikasari et al., 2015) anak pemalu harus mendapatkan bimbingan serta solusi dari guru sendiri selaku pendidik yang mendidik anak selama di sekolah. Jadi anak yang pemalu dan pasif harus mendapatkan bimbingan yang sedikit berbeda dengan anak lainnya agar dapat memotivasi anak menjadi aktif seperti anak yang lainnya, dengan demikian dapat menambah kemampuan kognitifnya.

Subjek yang ketiga, subjek memiliki perkembangan kognitif yang sudah berkembang sangat baik, dikatakan demikian karena subjek sudah mampu menyelesaikan komponen pengamatan kognitif yang dilakukan oleh peneliti, baik itu kemampuan visual, kemampuan auditori, kemampuan aritmatika, kemampuan taktil, kemampuan geometri, kemampuan kinestetik dan sudah sedikit mampu menyelesaikan kemampuan di bidang sains. Bahkan subjek sudah mampu membantu temannya apabila subjek sudah menyelesaikan pekerjaannya. Anak yang aktif dan pandai tentu saja karena mendapatkan stimulasi-stimulasi yang tepat dari lingkungannya, baik lingkungan sekolah, rumah serta masyarakat sekitar. Sejalan dengan hal itu (A'yun et al., 2015) berpendapat bahwa dalam menanamkan hal yang positif pada anak, keluarga mempunyai peranan yang sangat penting terutama orang tua, orang tua dapat memberikan pendidikan kepada anak di rumah yang tidak terikat waktu seperti di sekolah formal.

Terakhir adalah subjek yang keempat dimana subjek bisa dikatakan masuk ke dalam kategori mulai berkembang, dimana subjek lebih pasif dan cenderung cepat bosan ketika melakukan proses pembelajaran namun subjek sangat senang saat mengobrol dan bermain dengan teman sekelasnya, bahkan subjek tidak sungkan untuk mengganggu temannya yang sedang belajar meskipun pekerjaannya belum selesai, subjek cenderung akan menolak berbagai kegiatan pembelajaran apabila subjek sudah merasa bosan untuk belajar. Menurut (Amrulloh & Mulyoto, 2016) usia anak-anak cenderung menyukai kegiatan belajar melalui bermain, agar anak tertarik dengan pembelajaran yang diberikan maka harus sesuai dengan sarana yang sesuai dengan tingkat usianya. Maka dari itu untuk mengatasi anak yang cepat bosan saat belajar maka guru harus menggunakan strategi berupa media-media pembelajaran yang menarik bagi anak.

Hasil wawancara orang tua subjek penelitian di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu

Wawancara dilakukan selama kurang lebih dalam waktu 3 (tiga) hari, wawancara dilakukan disekolah, yang menjadi responden wawancara adalah orangtua dari subjek penelitian yang sudah ditetapkan. Hasil wawancara dengan responden tersebut yaitu terdapat 50% anak yang menggunakan gadget dengan intensitas rendah perhari yaitu dengan durasi waktu dibawah 1 jam perhari, 25% anak yang menggunakan gadget dengan intensitas sedang perhari yaitu dengan durasi waktu sama dengan atau kurang dari 1 jam dan terdapat 25% anak yang menggunakan gadget dengan intensitas tinggi yaitu dengan durasi lebih dari 2 jam perhari. Aplikasi yang digunakan oleh anak beragam dari game offline, aplikasi gerak dan lagu, video dan yang paling sering digunakan adalah youtube.

Hasil wawancara responden pertama yang merupakan orang tua dari subjek pertama hasilnya adalah responden mengatakan bahwa anak boleh saja memainkan gadget namun dalam kadar waktu yang ditentukan, menurutnya anak boleh bermain gadget dalam waktu kurang dari 2 jam selama 1 hari, gadget digunakan oleh anak untuk menonton video edukasi saja misal video pembelajaran, video gerak dan lagu, serta video edukasi lainnya yang sudah didownload oleh orang tua sebagai hiburan bagi anak dikala anak sudah merasa bosan dengan kegiatannya, namun hal itu tidak lepas dari pengawasannya selama anak bermain gadget. Aplikasi yang digunakan anakpun sangat dibatasi dimana anak dilarang keras menggunakan gadget untuk menonton youtube ataupun game online. Gadget juga tidak mempengaruhi anak untuk belajar, anak tetap melakukan tugasnya sesuai waktu dan anak juga sering membantu pekerjaan orang tua dirumah. Untuk kesehariannya anak tetap bermain dan bersosial dengan teman-teman disekitarnya. Responden mengatakan gadget dapat memberikan anak dampak negatif dan dampak positif, dampak negatifnya adalah anak cenderung memiliki ketergantungan pada gadget dan merasa senang bermain gadget dan juga penurunan konsentrasi saat belajar. Serta dampak positifnya anak banyak mendapatkan hal baru dengan bermain gadget yaitu berupa memperkaya kosa kata yang anak ketahui juga anak mampu menirukan gerakan serta lagu yang ia lihat melalui video gadget.

Selanjutnya hasil wawancara responden kedua, yang merupakan orang tua dari subjek kedua. Hasilnya adalah responden sangat tidak setuju jika anaknya bermain gadget namun ada hal-hal yang membolehkan anak untuk bermain gadget, menurut responden anak boleh bermain gadget saat anak meminta untuk bermain diluar rumah namun selama anak tidak meminta untuk bermain diluar rumah responden tidak akan mengizinkan anak bermain gadget. Responden mengatakan gadget banyak membawa dampak negatif bagi anak salah satunya membuat anak menjadi pemalas dan lupa waktu karena anak lebih senang bermain gadget dibanding belajar. Namun ketika anak tidak bermain gadget, anak sering membantu orang tua dalam menyelesaikan pekerjaan rumah, lebih peka saat dipanggil dan cepat dalam menjawab pertanyaan. Dampak positif yang didapatkan anak selama bermain gadget adalah anak jadi sering menirukan gerak dan lagu yang ditonton anak didalam video gadget yang dapat memberikan dampak kesenangan sendiri bagi anak.

Hasil wawancara responden ketiga yaitu merupakan orang tua dari subjek ketiga yang mengatakan bahwa ia tidak pernah memberikan gadget kepada anak jika tujuannya untuk bermain namun jika tujuannya untuk belajar maka hal itu disahkan oleh orang tua. Kegiatan

belajar yang dilakukan anak didalam gadget biasanya berupa menonton video cerita edukasi, video gerak dan lagu anak-anak, serta membuka tugas yang diberikan guru selama belajar daring. Responden mengatakan anak tidak terlalu memiliki ketertarikan untuk bermain gadget karena anak lebih suka menonton televisi dengan acara-acara kesukaannya seperti film kartun dan acara anak-anak lainnya. Namun meskipun anak sering menonton televisi anak tidak melupakan waktunya untuk belajar serta anak tetap bermain bersama teman-temannya setiap hari, bahkan waktu anak bermain itu lebih banyak dihabiskan diluar ruangan bersama teman-teman dibanding didalam ruangan. Responden mengatakan gadget memang memberikan dampak positif bagi anak salah satunya belajar lebih menarik karena menggunakan video serta gambar-gambar namun hal itu sangat dibatasi oleh responden karena takut dampak negatif akan menyerang. Sejauh ini anak memiliki kepekaan yang bagus saat dipanggil serta memberikan jawaban atas pertanyaan serta anak gampang mengingat nama teman-temannya yang baru dan juga anak tidak akan menolak apabila responden mengajak untuk membantu pekerjaan rumah seperti membantu memasak dan membantu melipat pakaian.

Terakhir adalah hasil wawancara responden yang keempat yaitu orang tua dari subjek keempat, dimana responden mengatakan bahwa anak belum boleh mempunyai gadget sendiri namun anak diperbolehkan menggunakan gadget orang tua, lama waktu anak bermain gadget selama satu hari adalah lebih dari 3 jam, aplikasi yang digunakan anak yaitu youtube anak bebas memilih apa saja ingin hendak anak cari di aplikasi youtube namun responden mengatakan hal itu tetap dibawah pengawasan. Responden mengatakan anak diberikan gadget dengan tujuan agar tidak mengganggu pekerjaannya, anak merasa lebih senang bermain gadget dibanding belajar dan cenderung anak akan mengamuk dan menangis apabila gadgetnya diambil atau diganggu saat bermain, responden memberikan gadget juga digunakan untuk membatasi anak bermain keluar rumah dan takut anaknya bermain terlalu jauh. Sejak anak bermain gadget anak cenderung kekurangan konsentrasi serta fokus dalam belajar dan sering lupa waktu. Responden sering marah kepada anak saat anak bermain gadget terlalu lama. Namun dampak positif dari gadget bagi anak yaitu dapat menambah kosa kata baru serta anak dapat menirukan gerak dan lagu anak-anak yang ditonton melalui aplikasi youtube.

Hasil dokumentasi kegiatan serta identitas anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu

Pengambilan dokumentasi kegiatan anak dilakukan selama kegiatan anak berlangsung, namun untuk pengambilan dokumentasi identitas anak dilakukan selama kurang lebih 1 hari, hasil dokumentasi yang didapat berupa identitas subjek yaitu 75% ibu dari subjek penelitian berprofesi sebagai ibu rumah tangga dan 25% ibu subjek bekerja sebagai pegawai swasta, untuk pekerjaan ayah 100% bekerja diluar rumah seperti pedagang dan pegawai swasta, 25% subjek adalah anak tunggal, dan 75% lainnya adalah anak yang sudah mempunyai saudara baik saudara laki-laki maupun saudara perempuan.

Subjek pertama merupakan anak pertama dan belum memiliki saudara, pekerjaan ayah subjek adalah seorang pedagang yang jarang berada dirumah saat siang hari dan ibu subjek adalah seorang ibu rumah tangga yang kesehariannya sering bersama subjek, pendidikan

terakhir ayah adalah sarjana dan pendidikan terakhir ibu adalah sarjana, ibu adalah salah satu hal penentu yang dapat mengembangkan aspek perkembangan anak. Sejalan dengan hal itu (Purnomo, 2013) berpendapat bahwa faktor penentu bagi perkembangan baik fisik maupun mental adalah perang orang tua terutama peran seorang ibu, karena ibu adalah pendidik pertama bagi anak-anak sejak dalam kandungan hingga dilahirkan. Maka dari itu kehadiran ibu dihari-hari anak dapat menjadi kesempatan bagi ibu untuk memberikan edukasi serta pendampingan agar anak lebih merasa percaya diri serta membantu mengasah kemampuan kognitifnya.

Subjek kedua merupakan anak kedua dari dua bersaudara, ayah subjek bekerja sebagai karyawan swasta dan ibu sebagai ibu rumah tangga, pendidikan terakhir ayah adalah SMA dan begitupula dengan pendidikan terakhir ibu adalah SMA, subjek memiliki kakak laki-laki dan juga terdapat paman yaitu adik dari ayahnya tinggal bersama dirumah. Untuk menstimulasi aspek perkembangan anak diperlukan berbagai peran pendampingan dari berbagai pihak terutama keluarga yang harus saling bekerjasama agar perkembangan anak dapat berkembang dengan baik. Sejalan dengan hal itu (Satya Yoga et al., 2015) berpendapat bahwa keluarga merupakan kelompok social terkecil dalam masyarakat. Yang dimana didalamnya terdiri dari (suami, istri, anak-anak) mempunyai proses sosialisasinya untuk dapat memahami, menghayati budaya yang berlaku. Yang dimana keluarga yang terdapat dirumah memiliki peran penting dalam membangun karakter dan perkembangan anak, tak hanya ayah, ibu dan anak lainnya namun juga anggota keluarga lain yang tinggal bersama harus memberikan contoh yang baik pula.

Subjek ketiga merupakan anak keempat dari empat bersaudara, ayah subjek bekerja sebagai karyawan swasta dan ibu bekerja sebagai karyawan swasta, pendidikan terakhir ayah adalah SMU dan ibu adalah Sarjana. Subjek memiliki 3 (tiga) orang kakak perempuan dimana masing-masing kakak sudah menempuh pendidikan SMA dan pendidikan SMP. Seperti yang telah dijelaskan tadi bahwa keluarga memiliki peran yang penting dalam bekerjasama untuk mengembangkan perkembangan anak, dimana menurut (Satya Yoga et al., 2015) pendidikan dalam keluarga merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, seseorang yang memiliki pendidikan yang tinggi cenderung memiliki tingkat strata dan social yang tinggi serta mampu menempatkan dirinya dalam berbagai situasi. Anak dapat mendapatkan edukasi tak hanya dari orang tua namun juga dari anggota keluarganya yang lain seperti saudaranya yang sudah memiliki pendidikan lebih tinggi.

Subjek keempat merupakan anak ketiga dari empat bersaudara, ayah subjek bekerja sebagai wiraswasta yang memiliki pendidikan terakhir yaitu SMA dan ibu subjek sebagai ibu rumah tangga yang pendidikan terakhirnya adalah SMP. Subjek menghabiskan waktunya sehari-hari bersama kakak perempuannya dan juga ibunya dirumah, subjek jarang bermain keluar rumah karena keluarga subjek baru pindah dan dilingkungan yang baru subjek cenderung belum memiliki banyak teman. Mungkin gadget-lah salah satu media yang dapat menjadi teman bagi anak dalam menghabiskan waktunya sehari-hari.

PEMBAHASAN

Gadget merupakan sebuah teknologi canggih yang dapat memuat beberapa hal didalamnya, menurut (Rosdiana et al., 2018) akibat dari teknologi yang berkembang banyak teknologi canggih yang telah diciptakan salah satunya adalah gadget perangkat canggih itu tak hanya digunakan sebagai alat komunikasi dan hiburan tetapi juga bisa digunakan sebagai alat mencari pengetahuan dan informasi, karenanya banyak orang yang bermain gadget hingga lupa waktu. Hal itulah yang membuat manusia cenderung memiliki ketergantungan terhadap gadget.

Ketergantungan terhadap gadget tentu karena gadget memiliki banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan oleh si pengguna yaitu salah satunya agar membuat manusia merasakan kecanggihan teknologi dunia yang semakin terbarukan seiring perkembangan zaman. Menurut (Pebriana, 2017) pada dasarnya gadget diciptakan untuk kemudahan konsumen dalam menggunakan media komunikasi. Dengan adanya gadget komunikasi antar sesama manusia dapat berjalan dengan lancar.

Tak hanya menjamin kelancaran dalam berkomunikasi namun gadget juga berdampak pada dunia anak usia dini, tak hanya orang dewasa anak usia dini juga merasakan dampak dari gadget tersebut, anak-anak jadi bisa bermain melalui gadget, belajar melalui gadget serta mendapatkan hiburan melalui gadget. Hal itu juga tentunya mempermudah pekerjaan orang tua dalam mendidik dan mengajarkan anak tentang hal baru. Namun, dari beberapa kecanggihan itu gadget dapat membuat anak menjadi kecanduan dalam memainkan gadget. (Sigman, 2012) dalam (Asif & Rahmadi, 2017) menjelaskan bahwa anak yang mengabdikan waktu memainkan gadget dalam satu tahun dihitung dalam waktu 6 jam selama 1 hari akan menimbulkan kecanduan yang berlebihan terhadap gadget, hal itu sama halnya dengan mereka yang kecanduan alkohol. Paparan layar gadget dapat menginduksi pelepasan hormone dopamine yang berperan penting dalam pembentukan sifat ketergantungan atau kecanduan.

Namun kecanduan dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi negatif dan sisi positif, salah satunya bagi perkembangan kognitif anak. Dampak negatif penggunaan gadget dalam mempengaruhi kognitif anak menurut (Rozalia, 2017) yaitu penurunan konsentrasi belajar, malas menulis dan membaca, dan perkembangan kognitif anak jadi terhambat seperti yang berkaitan dengan individu saat mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya jadi terhambat. Serta dampak negative gadget menurut (Hudaya, 2018) yaitu dapat menurunkan mental belajar anak, serta mempengaruhi belajar anak, membuat minat belajar anak berkurang dan prestasinya jadi menurun. Untuk dampak positifnya sendiri yaitu anak menjadi ahli dalam bidang teknologi, mendapatkan banyak kosa kata baru, menjadi lebih tertarik dalam belajar dan banyak mendapatkan hal-hal yang baru.

Dampak negatif dan dampak positif diatas dapat dirasakan sesuai dan tergantung dengan intensitas lamanya waktu penggunaan gadget itu sendiri. Menurut (H. Wulandari & Santoso, 2020) intensitas lamanya penggunaan gadget itu masih berada ditahap aman apabila digunakan selama kurang dari 30 menit dalam sehari, namun jika intensitas penggunaan sudah

mencapai diatas 5 jam perhari maka hal tersebut sudah berada pada tahap membahayakan. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa selama gadget digunakan oleh anak selama kurang dari 30 menit dalam sehari maka hal tersebut dapat memberikan dampak-dampak positif yang telah disebutkan tadi, namun jika penggunaan perharinya sudah melampaui 5 jam perhari maka akan banyak dampak negative yang dirasakan oleh anak terutama untuk perkembangan kognitifnya akan terhambat dan terganggu. Itulah sedikit penjabaran mengenai gadget serta dampaknya bagi perkembangan anak usia dini terutama di aspek perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di PAUD Se-Kecamatan Kelam Tengah Kabupaten Kaur, bahwa gaya kepemimpinan kepala sekolah pada aspek orientasi tugas berada pada kriteria baik.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai dampak gadget dalam mempengaruhi perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, maka dapat disimpulkan bahwa Gadget dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi perkembangan kognitif anak. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti 4 orang anak yang menggunakan gadget, dari keempat anak ini mendapatkan efek dan perubahan yang berbeda begitupun dengan perkembangan kognitifnya yang berbeda-beda pula tergantung dengan durasi lamanya anak menggunakan gadget. Bagi 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.

Setelah melakukan analisis dampak penggunaan gadget bagi perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Ada beberapa saran yang dapat disampaikan oleh peneliti yaitu: 1). Bagi guru disarankan untuk bekerjasama dengan orang tua dalam upaya mengembangkan aspek kognitif anak di Sekolah, upayakan menyampaikan dampak-dampak permainan gadget kepada anak, 2). Bagi orang tua disarankan untuk mampu membantu mengawasi, mendampingi serta membatasi penggunaan gadget, serta senantiasa bekerjasama bersama guru melakukan peran guru di rumah untuk mengembangkan kognitif anak, 3). Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian yang sama dengan peneliti, agar memperhatikan aspek-aspek lain dalam perkembangan kognitif anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang sudah berperan penting mendukung keberhasilannya jurnal artikel ini yaitu kepada: 1) Tuhan yang Maha Esa, 2) Ibu

Zahratul Qalbi, S. Pd, M. Pd. Selaku pembimbing, 3) Kepala sekolah, Guru, serta Staff di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, 4) Para subjek dan responden yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yun, Q., Prihartanti, N., & Chusniatun. (2015). Peran Orangtua dalam Pendidikan Anak Usia Dini (Studi Kasus pada Keluarga Muslim Pelaksana Homeschooling). *Jurnal Indigenous*.
- Amirullah. (2015). Populasi dan sampel. In metode penelitian manajemen.
- Amrulloh, a., & mulyoto, a. (2016). Animasi pembelajaran interaktif untuk anak 4-5 tahun berbasis android. *Jurnal informatika universitas pamulang*.
- Asif, a. R., & rahmadi, f. A. (2017). Hubungan tingkat kecanduan gadget dengan gangguan emosi dan perilaku remaja usia 11-12 tahun [relationship between gadgets addiction levels and teenage emotions and behavior ages 11-12 years old]. *Jurnal kedokteran dsiponegoro*.
- Hijriati. (2016). Tahapan perkembangan kognitif pada masa early childhood. *Jurnal pendidikan anak*.
- Hudaya, a. (2018). Pengaruh gadget terhadap sikap disiplin dan minat belajar peserta didik. *Research and development journal of education*.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Kementerian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia. (2014). Permendikbud no. 137 tahun 2014. Lampiran iii. *Implementation science*.
- Maiyetri, r. (2015). Pengaruh gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan kemampuan berpikir kritis terhadap prestasi belajar siswa kelas xii ips pada mata pelajaran ekonomi di sma negeri 8 padang. *Economica*.
<https://doi.org/10.22202/economica.2014.v3.i1.260>
- Marlina, s., & pransiska, r. (2018). The effectiveness of traditional games on the development of social ability of children in kindergarten of baiturridha padang pariaman. <https://doi.org/10.2991/icece-17.2018.57>
- Milana abdillah subarkah. (2016). Pengaruh media gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika penelitian : media komunikasi sosial keagamaan*.
- Musfiroh, t. (2014). Teori dan konsep bermain. In universitas terbuka.
- Novikasari, m., ali, & halida. (2015). Peranan guru dalam mengatasi anak pemalu di raudhatul athfal dharma wanita kementerian agama. *Jurnal pendidikan dan pembelajaran khatulistiwa*.
- Pebriana, p. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial anak usia dini. *Jurnal obsesi: journal of early childhood education*.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.40>
- Purnomo, h. (2013). Peran orang tua dalam optimalisasi tumbuh kembang anak untuk membangun karakter anak usia dini. *Prosiding seminar nasional parenting*.
- Qalbi, z., & putera, r. F. (2020). The effect of learning media and linguistic intelligence on storytelling ability. *International journal of scientific and technology research*.
- Rosdiana, r., wulandari, k., & geroda, g. B. (2018). Dampak penggunaan gadget pada pelajar di smp negeri 33 samarinda. *Jurnal abdimas mahakam*.
<https://doi.org/10.24903/jam.v2i1.292>

- Rozalia, m. F. (2017). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas v sekolah dasar. *Jurnal pemikiran dan pengembangan sekolah dasar (jp2sd)*. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Satya yoga, d., suarmini, n. W., & prabowo, s. (2015). Peran keluarga sangat penting dalam pendidikan mental, karakter anak serta budi pekerti anak. *Jurnal sosial humaniora*. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>
- Sugiyono, p. D. (2014). Menentukan ukuran sampel. In *metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan r&d*.
- Wijayanti, r. (2018). Permainan tradisional sebagai media pengembangan kemampuan sosial anak. *Cakrawala dini: jurnal pendidikan anak usia dini*. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10496>
- Wulandari, d., & hermiati, d. (2019). Deteksi dini gangguan mental dan emosional pada anak yang mengalami kecanduan gadget. *Jurnal keperawatan silampari*. <https://doi.org/10.31539/jks.v3i1.843>
- Wulandari, h., & santoso, m. B. (2020). Proses parental mediation terhadap anak usia prasekolah dalam menggunakan gadget. *Focus: jurnal pekerjaan sosial*. <https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26252>
- Yunus saputra, s. (2017). Permainan tradisional vs permainan modern dalam penanaman nilai karakter di sekolah dasar. *Elementary school education journal*.