

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TKQ AISYAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Sebagai Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan
Program Studi Strata Satu (S.1) untuk memperoleh
Gelar Sarjan Pendidikan (S.Pd)



Oleh :

KHOLIFAH

NPM : 15.13.20808

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU AL QUR'AN
JAKARTA
2019 M. /1441 H.**

**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TKQ AISYAH**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah
Sebagai Salah Satu Persyaratan Menyelesaikan
Program Studi Strata Satu (S.1) untuk memperoleh
Gelar Sarjan Pendidikan (S.Pd)

Oleh :

KHOLIFAH

NPM : 15.13.20808

**Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT PERGURUAN TINGGI ILMU AL QUR'AN
JAKARTA
2019 M. /1441 H.**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRISI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kholifah
Tempat dan tanggal lahir : Jakarta, 7 Maret 1977
Nomor Pokok Mahasiswa : 15.13.20808
Jurusan/Konsentrasi : PIAUD
Program Studi : Ilmu Tarbiyah
Alamat : Jl. Kembangan utara Rt 01 rw 08
Judul skripsi : DAMPAK PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TKQ
AISYAH

Menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah murni hasil karya sendiri. Apabila saya mengutip dari hasil karya orang lain, maka saya akan mencantumkan sumber sesuai dengan ketentuan yang berlaku
2. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan (plagiat), maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan sanksi yang berlaku di lingkungan institusi PTIQ dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Jakarta, November 2019

Yang Membuat Pernyataan



Kholifah

TANDA PERSETUJUAN SKRIPSI
DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TKQ AISYAH
SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah sebagai salah satu
persyaratan menyelesaikan program studi Strata Satu
(S.1) untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Ditulis oleh :

Kholifah

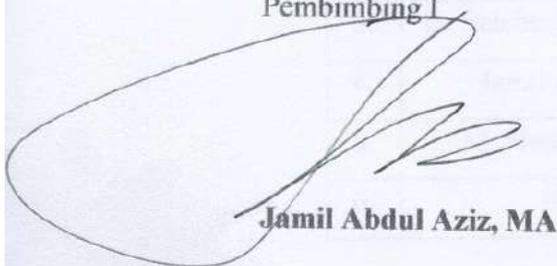
NPM:151320808

Telah selesai dibimbing oleh kami dan menyetujui
selanjutnya untuk dapat diujikan

Jakarta, 7 Oktober 2019

Menyetujui

Pembimbing I



Jamil Abdul Aziz, MA

Pembimbing II



M. Naelul Mubarak, MM

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institute Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an

Jakarta

d

Dr. H. Baeti Rohman, MA

TANDA PENGESAHAN

Judul Skripsi

**DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP
PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TKQ AISYAH**

Ditulis oleh:

Nama : Kholifah

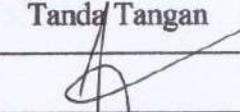
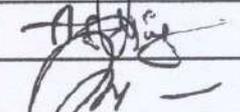
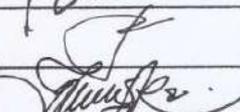
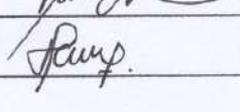
Nomor Induk Mahasiswa : 15.13.20808

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah

Telah diajukan pada sidang munaqosah pada tanggal: 11 Oktober 2019

TIM PENGUJI

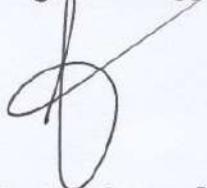
No.	Nama	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan
1.	Dr. H. Baeti Rohman, MA	Ketua Sidang	
2.	Desy Ayuningrum, M. Psi.	Penguji I	
3.	H. Salehuddin A. Syukur, M. Ag	Penguji II	
4.	Jamil Abdul Aziz, M. A	Pembimbing I	
5.	M. Naelul Mubarak, M. M	Pembimbing II	
6.	Eri Anggraini	Sekretaris Sidang	

Jakarta, 11 Oktober 2019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah

Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an



Dr. H. Baeti Rohman, M.A

MOTTO

من جدّ وجد

Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, maka ia akan mendapatkan.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan inayahnya kepada kita semua, shalawat serta salam semoga tercurah kepada baginda besar nabi Muhammad SAW beserta keluarga.

Alhamdulillah berkat rahmatnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK USIA DINI DI TKQ AISYAH".

Penulis mengucapkan terimakasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian an, skripsi ini. Untuk itudalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.Nasarudin Umar, MA selaku Rektor Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an Jakarta.
2. Bapak Dr. H. Baeti Rahman, MA, Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an Jakarta.
3. Bapak H.Ali Imran MA, selaku Ketua Pelaksana Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al Qur'an Jakarta.
4. Bapak Jamil Abdul Azis, MA selaku pembimbing materi satu yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, dan saran dan perbaikan yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak M. Naelul Mubarak, MM selaku pembimbing materi dua yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan skripsi, dan perbaikan yang sangat membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada kepala Baznas beserta staf BAZNAS yang telah memberikan beasiswa kepada penulis, sehingga penulis dapat kuliah di Institut PTIQ Jakarta.
7. Bapak H. Salehudin A.Syukur, M.Ag, dan segenap staf dan karyawan Institut PTIQ Jakarta yang telah membantu penulis dalam menyediakan data untuk menyelesaikan skripsi ini.

8. Guru pamong atas kerjasamanya, memberikan ilmu, saran dan kritik yang membangun sehingga penulis dapat menjalankan tugas dengan baik.
9. Dewan guru dan staf TKQ AISYAH Kembangan atas segala bentuk perhatian dan kerjasamanya.
10. Kepada orang tua, suami, dan keluarga besar tercinta yang telah mendukung dan mendoakan serta memberikan seluruh kasih sayangnya disetiap langkah penulis dalam menyelesaikan skripsi ini
11. Kepada seluruh teman-temanku seperjuangan di Fakultas Tarbiyah, jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut PTIQ Jakarta angkatan IV tahun 2019 khususnya kelas B At-Taufiqiyah, sukabumi Selatan, penulis berterimakasih yang tulus atas bantuannya dan motivasinya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuh hati bahwa skripsi ini belum sempurna oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik untuk perbaikan kemampuan penulis dimasa yang akan datang.

Semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan dan keikhlasan dan serta senantiasa memberikan rahmat dan karunia - Nya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang.

Jakarta, 11 Oktober 2019

Kholifah

DAFTAR ISI

Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	i
Tanda Persetujuan Skripsi	ii
Tanda Pengesahan	iii
Motto	iv
Kata Pengantar	v
Daftar Isi.....	vii
Abstrak	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian	6
1. Kegunaan Teoritis	7
2. Kegunaan Praktis	7
F. Kajian Pustaka.....	7
G. Metode Penelitian.....	8
H. Sistematika Penulisan.....	9
I. Sistematika Penyusunan.....	9
BAB II KAJIAN TEORI.....	11
A. Konsep tentang Gadget	11
1. Pengertian Gadget	11
2. Penggunaan Gadget Anak Usia Dini.....	13
3. Dampak Penggunaan Gadget	14
4. Cara mengatasi Anak yang sudah Ketergantungan gadget	19
B. Konsep Anak Usia Dini	21
1. Pengertian Anak Usia Dini.....	21
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	22
3. Pembelajaran Anak Usia Dini.....	24

C. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	24
1. Pengertian Kognitif Anak Usia Dini	24
2. Perkembangan Kognitif Anak	28
3. Teori-Teori Kognitif Anak Usia Dini Menurut Ahli.....	33
4. Teori Perkembangan Kognitif dalam Pandangan Islam.....	36
5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif.....	39
BAB III METODELOGI PENELITIAN	41
A. Metode Penelitian.....	41
B. Tempat Penelitian.....	41
C. Waktu Penelitian	42
D. Subjek dan Objek Penelitian	43
E. Data dan Sumber Data dalam Penelitian	43
F. Teknik Pengumpulan Data	44
G. Pemeriksaan atau Pengecakan Keabsahan Data	47
H. Teknik Analisis Data	48
I. Instrumen Pengumpulan Data	49
J. Analisa dan Interpretasi Data	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	55
A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian.....	54
1. Identitas Sekolah TKQ Aisyah	55
2. Visi dan Misi TKQ Aisyah	55
3. Kurikulum.....	55
4. Data Guru, Murid Dan Struktur Organisasi.....	56
B. Deskripsi Data.....	58
1. Dampak Penggunaan <i>Gadget</i> Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini di TKQ Aisyah	58
2. Peran Pendidik dalam Membimbing Pemanfaatan <i>gadget</i> untuk Perkembangan Kognitif Anak	63
3. Peran Orang Tua dalam Membimbing Penggunaan <i>gadget</i> untuk Perkembangan Kognitif Anak	64
C. Analisis Data	64

BAB V PENUTUP.....	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70

DAFTAR TABEL

<u>Tabel 2.1</u> Indikator Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun.....	31
<u>Tabel 3.1</u> <i>Time Line</i> Kegiatan Penelitian	42
<u>Tabel 3.2</u> Jadwal Penelitian.....	43
<u>Tabel 3.3</u> Sumber dan Teknik Pengumpulan Data.....	47
<u>Tabel 3.4</u> Kisi-Kisi Panduan Wawancara.....	50
<u>Tabel 3.5</u> Kisi-Kisi Panduan Observasi.....	51
<u>Tabel 4.1</u> Data guru	56
<u>Tabel 4.2</u> Data Murid TKQ Aisyah.....	57

DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 1.</u> Observasi anak didik Raffa.....	61
<u>Gambar 2.</u> Wawancara dan observasi Khafi	62

ABSTRAK

Kholifah, dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (penelitian studi kasus dilakukan di TKQ Aisyah Kembangan, Jakarta Barat) Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Ilmu Tarbiyah Institut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an (PTIQ) Jakarta.

Pada Tahap Praoperasional (2-7 tahun), anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi. Dalam perkembangan kognitif anak sangat dipengaruhi oleh kondisi lingkungannya, oleh sebab itu sangat bijak apabila kita dapat menciptakan suatu lingkungan yang baik untuk membantu perkembangan kognitif anak.

Penggunaan *gadget* dapat berdampak positif maupun negatif tergantung pemanfaatan yang digunakan anak didik serta perkembangan yang dimiliki anak dari perbedaan minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya.

Pengetahuan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini serta bagaimana seharusnya peran pendidik dan orang tua dalam mendidik dan mendampingi anak dalam penggunaan gadget. Subjek dalam penelitian ini adalah kelompok B1 usia 5-6 tahun TKQ Aisyah Kembangan, Jakarta Barat.

Metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dengan penelitian studi kasus. Peneliti mengumpulkan data dengan mengobservasi dan wawancara secara langsung kepada kepala sekolah, guru, orang tua, serta anak didik tentang penggunaan gadget dalam keseharian yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak didik baik saat dirumah maupun disekolah.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* sangatlah berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak tergantung pemanfaatan saat penggunaan gadget tersebut. Tentunya perlu dukungan semua pihak untuk dapat membimbing di sekolah maupun di rumah untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dan pendidikan lebih lanjut.

Pada usia keemasan merupakan masa dimana anak-anak membutuhkan stimulasi atau rangsangan yang sesuai dengan kebutuhan dan tahapan perkembangan anak. Merujuk pada Permendiknas No 137 tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini bahwa ada enam aspek perkembangan nilai agama dan moral, fisik, motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan seni.

Perkembangan zaman yang begitu pesat dan semakin canggih ini, membuat perubahan begitu besar terhadap segala aspek kehidupan manusia diberbagai bidang. Salah satu yang sangat pesat dan cepat yakni perkembangan teknologi.

Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat dan juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Peningkatan penemuan menjadi lebih canggih ini tentu memang tidak lepas dari para penemu-penemu sebelumnya. Sebagai contoh yang sangat banyak berkembang pada saat ini adalah penyempurnaan penemuan pesawat telepon oleh Alexander Graham Bell.

Hampir setiap individu mulai dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki handphone atau smartphone. Tentu saja hal ini bukan hanya terjadi tanpa alasan karena daya konsumsi dan kebutuhan masyarakat saat ini sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade ke belakang. Kini

kebutuhan akan komunikasi dan informasi menjadi hal yang paling penting bagi semua kalangan masyarakat, di tambah dengan mudahnya mengakses berbagai macam fitur yang ditawarkan dari penyedia jasa layanan dari produsen smartphone itu sendiri dan berbagai provider pendukung.

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan dan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya. Banyak manfaat positif yang diperoleh dari penggunaan *gadget* yang dikemukakan oleh psikolog Hadiwidjodjo, Psi yaitu : “Mempermudah Komunikasi. *Gadget* merupakan salah satu alat yang memiliki teknologi yang canggih. Jadi semua orang dapat dengan mudah berkomunikasi. Membangun kreatifitas anak (*Gadget* memberikan beragam informasi yang juga bisa mendorong anak menjadi lebih kreatif). Anak akan lebih mudah dalam mencari segala informasi dan berita yang dibutuhkan olehnya, terutama dalam hal belajar sambil bermain ataupun bermain sambil belajar. Dalam usia ini, anak memang masih berada di dalam masa yang mengasyikan untuk bermain. Namun tak melepaskan diri dari sebuah proses pembelajaran yang juga harus dilakukan”.¹

Penggunaan *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja. Tetapi hampir semua kalangan termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktifitas yang mereka lakukan setiap hari. Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gadget* bagi kalangan remaja, anak, bahkan balita.

Dewasa ini sering sekali kita menemukan pemanfaatan *gadget* menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya. Dengan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik mereka memanfaatkannya untuk menemani anak agar orangtua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang, tanpa khawatir anaknya keluyuran, bermain kotor,

¹ Hadiwidjodjo. Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak, dalam <http://www.satuharapan.com/life/8-dampakpositifpenggunaangadget-bagi-anak>. diakses pada 12 April 2019

berantakin rumah, yang akhirnya membuat rewel dan mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihat dapat mengoperasikan *gadget* dan fokus pada game atau aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan *gadget* mampumenjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* yang seharusnya menjadi teman bermain.

Padahal perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.² Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih *smart* dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya. Maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Seperti yang dikemukakan Piaget, pada anak usia 3-6 tahun anak berada pada praoperasional. Pada masa ini anak sudah dapat berpikir dalam simbol, namun belum dapat menggunakan logika. Pada masa ini anak juga sudah dapat berpikir mengenai sebuah benda, orang atau kejadian walaupun tidak sedang berada atau terjadi di depan mereka.³

Penggunaan *gadget* secara *continue* akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terus-menerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu

² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003), h. 35

³ Rini Hildayani, dkk, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014), cet. 4, h. 6.28

penggunaan *gadget* pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua. Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi.

Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah *gadget* yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Bahkan anak-anak lebih asik dengan *gadget* daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua. Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap *gadget* yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain *gadget* dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan *gadget* yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan. Itu akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam polapikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasanyang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, jugadapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih dividual dengan zona

nyamannya bersama *gadget* sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain.

Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh *gadget* terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadikan anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

Seperti yang kita ketahui, seluruh potensi anak usia dini yang harus dikembangkan meliputi beberapa aspek yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan moral. Pada dasarnya perkembangan kognitif dimaksudkan agar anak mampu melakukan eksplorasi terhadap dunia sekitar melalui panca inderanya, sehingga dengan pengetahuan yang didapatkannya tersebut anak-anak dapat melangsungkan hidupnya dan menjadi manusia yang utuh sesuai kodratnya sebagai makhluk Tuhan yang harus memberdayakan apa yang ada di dunia untuk dirinya dan orang lain.

Allah mempertegas dalam mendidik anak untuk perkembangan kognitif dalam surah An-Nahl (Q.S 16) ayat 11.

يُنَبِّتُ لَكُمْ بِهِ الزَّرْعَ وَالزَّيْتُونَ وَالنَّخِيلَ وَالْأَعْنَابَ وَمِنْ كُلِّ الثَّمَرَاتِ إِنَّ

فِي ذَلِكَ لَأَيَّةٌ لِّقَوْمٍ يَتَفَكَّرُونَ ﴿١١﴾

“Dia menumbuhkan bagi kamu dengan air hujan itu tanam-tanaman; zaitun, korma, anggur dan segala macam buah-buahan. Sesungguhnya pada yang demikian itu benar-benar ada tanda (kekuasaan Allah) bagi kaum yang memikirkan”.⁴

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji tentang bagaimana bentuk penggunaan *gadget* (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*), dampak yang ditimbulkan terhadap penggunaan *gadget* (dampak positif maupun dampak negatif) serta kelayakan penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TKQ Aisyah. Hal tersebut perlu dilakukan karena mengingat berdasarkan pra riset berupa konsevasi dilokasi tersebut terlihat

⁴ Q.S An Nahl: Ayat 12

banyak anak-anak usia dini menggunakan *gadget* dan orang tua terkesan membiarkan anak-anaknya menggunakan *gadget* tersebut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pengawasan orang tua dan pendidik terhadap penggunaan *gadget* terhadap anak baik di rumah maupun di sekolah.
2. Kurangnya pemahaman orang tua tentang dampak negatif *gadget* terhadap kognitif anak.
3. Kurangnya pemahaman orang tua terhadap pemanfaatan *gadget*.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian sebagai berikut:

1. Apa saja dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini?
2. Bagaimana peran orang tua dan pendidik dalam memanfaatkan penggunaan *gadget* untuk perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah?

D. Pembatasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penulis membatasi topik dengan membahas Bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini TKQ Aisyah?

E. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian ini diantaranya :

1. Untuk mengetahui cara penggunaan *gadget* pada anak usia dini.
2. Untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia dini.

3. Untuk mengetahui cara mengubah dampak negatif menjadi dampak positif dalam penggunaan *gadget* untuk perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Adapun Kegunaan Penelitian terbagi menjadi dua, yakni:

1. Teoritis

- a. Untuk mengetahui, mengkaji, dan menganalisis tentang penggunaan *gadget* (aplikasi dan intensitas penggunaan *gadget*) pada anak usia dini di TKQ Aisyah
- b. Untuk mengetahui, mengkaji dan menganalisis tentang dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini di TKQ Aisyah.

2. Praktis

- a. Bagi Pendidik

Dapat menjadi bahan masukan dan pertimbangan bagi pendidik untuk mendidik anak dalam penggunaan *gadget* yang berdampak baik terhadap kognitif anak

- b. Bagi Penulis

Dapat menjadi bahan masukan terhadap penulis dalam mendidik anak sendiri khususnya dalam penggunaan *gadget*.

F. Kajian Pustaka

Penelitian ini berangkat dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh M.Hafiz Al Ayouby yang berjudul Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini di TK Handayani Bandar Lampung. Dalam penelitian tersebut dijelaskan bagaimana dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini tapi tidak menyentuh lebih dalam pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak.

Adapun juga penelitian ini mengkaji penelitian sebelumnya oleh Sinta yang berjudul Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi *gadget*

terhadap perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara. Penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif.

Selanjutnya penelitian ini juga mengkaji penelitian sebelumnya oleh R.A.Nuraini yang berjudul Perkembangan Anak Usia Dini dalam Menggunakan *Gadget* Studi Fenomologi *Gadget* terhadap Perkembangan Anak dalam Menggunakan *Gadget*. Dalam penelitian tersebut disimpulkan bahwa studi fenomenologi terkait penggunaan *gadget* dikalangan anak-anak berdampak positif dan negatif yang terjadi karena adanya motif orang tua, tindakan orang tua kepada anak dan makna pemberian *gadget* terhadap anak.

Berdasarkan penelitian tersebut, penulis ingin lebih merinci meneliti pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

G. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif sebuah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis studi kasus dengan melalui pendekatan induktif, dan observasi siswa serta kepustakaan.⁵ Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penyusunan skripsi ini adalah pengumpulan data dan wawancara. Wawancara adalah Tanya jawab dengan seseorang untuk mendapatkan keterangan atau pendapatnya tentang satu hal masalah yang menjadi pembicaraan. Menurut Mulyana metode wawancara adalah “suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dari pertanyaan-pertanyaan pada para responden berdasarkan tujuan tertentu.”⁶

Kata-kata dan tindakan orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama di catat melalui catatan tertulis dan melalui perekaman video atau audio tape, pengambilan foto atau film, pencatatan sumber data utama gabungan dari kegiatan melatih, mendengar, dan bertanya.⁷

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi analisis. Penelitian deskripsi yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan

⁵ Arif Furchan, *Pengantar Metode Kualitatif*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1992), h. 21

⁶ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Renika Rosdakarya, 2001), h. 180

⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2000), h. 135

pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, jadi ia juga menyajikan data, menganalisis, dan menginterpretasikan. Jenis penelitian ini adalah termasuk penelitian lapangan (*field research*) yaitu memaparkan dan menggambarkan keadaan secara fenomena yang lebih jelas mengenai situasi yang terjadi, maka jenis penelitian digunakan adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian ini juga bisa dikatakan sebagai penelitian sosiologis yaitu suatu penelitian yang cermat yang dilakukan dengan jalan langsung terjun ke lapangan. Sedangkan menurut Soetandyo Wingjosoebroto sebagaimana yang dikutip oleh Bambang Suggono dalam bukunya mengatakan bahwa penelitian untuk menemukan teori-teori mengenai proses terjadinya dan proses bekerjanya hukum dalam masyarakat.⁸

Adapun susunan penelitian sebagai berikut:

- a. Rancangan penelitian
- b. Pendekatan penelitian
- c. Sumber data
- d. Teknik dan Alat Pengumpulan data
- e. Pengujian Keabsahan data
- f. Teknik Analisis Data

H. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini berdasarkan kepada buku pedoman karya tulis ilmiah Fakultas Tarbiyah Insitut Perguruan Tinggi Ilmu Al-Qur'an Jakarta tahun 2019.

I. Sistematika Penyusunan

Penelitian ini tersusun dalam lima bab, adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan

⁸ Bambang Suggono, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h. 43

penelitian, kajian pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan, sistematika penyusunan.

Bab II merupakan kajian teori pengertian handphone atau *gadget*, dampak penggunaan *gadget*, pengertian perkembangan kognitif anak usia dini, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, penggunaan *gadget* untuk perkembangan kognitif anak usia dini.

Bab III merupakan metode penelitian meliputi pengertian metode penelitian, tujuan penelitian, subyek penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data, rancangan penelitian, instrument penelitian, teknik analisa data, indikator perkembangan.

Bab IV merupakan hasil penelitian, kondisi umum lokasi penelitian, deksripsi hasil penelitian.

Bab V merupakan penutup, meliputi kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Konsep Tentang *Gadget*

1. Pengertian *Gadget*

Gadget mempunyai banyak definisi yang berbeda satu dengan yang lainnya, *Gadget* merujuk pada suatu peranti atau instrument kecil yang memiliki tujuan dan fungsi praktis spesifik yang berguna.

Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang *gadget* bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, *gadget* juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.

Secara istilah *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang artinya yang memiliki fungsi khusus. *Gadget* selalu diartikan lebih tidak biasa atau didesain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya.

Menurut Lewis dalam Sutrisno J, *Gadget* adalah instrument elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis tertentu terutama untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia.¹ Menurut hemat penulis, *Gadget* atau dalam bahasa Indonesia gawai adalah suatu piranti atau instrument yang memiliki tujuan dan fungsi praktis yang secara spesifik dirancang lebih canggih dibandingkan dengan teknologi yang diciptakan sebelumnya yang tentunya memiliki fungsi khusus untuk membantu dan memudahkan pekerjaan manusia.

Selain itu, dewasa ini *Gadget* lebih merupakan suatu media (alat) yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. *Gadget* semakin mempermudah kegiatankomunikasi manusia, kini kegiatan komunikasi semakin berkembang semakin lebih maju dengan munculnya *gadget*. *Gadget*

¹ J, Sutrisno, Sikap Konsumenter terhadap Produk Counterfeit (Studi Pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa). Tesis. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.<http://ejournal.uajy.ac.id/478/1/0MM01549.pdf>. Diakses pada 5 Agustus 2019

merupakan objek teknologi seperti perangkat atau alat yang memiliki fungsi tertentu dan sering dianggap hal baru. *Gadget* merupakan alat mekanis yang menarik, karena selalu baru sehingga menimbulkan kesenangan baru kepada penggunanya.

Dengan demikian, *gadget* merupakan sebuah alat mekanis yang terus mengalami pembaruan (*upgrade*) selain untuk membantu memudahkan kegiatan manusia *gadget* juga menjadi gaya hidup masyarakat modern. Salah satu *gadget* yang hampir setiap orang miliki dan senantiasa dibawa pada kehidupan sehari-hari adalah *handphone*. Klemens menyebutkan bahwa *handphone* adalah salah satu *gadget* berkemampuan tinggi yang ditemukan dan diterima secara luas oleh berbagai Negara di belahan dunia. Selain berfungsi untuk melakukan dan menerima panggilan, *handphone* berfungsi untuk mengirim dan menerima pesan singkat (*Short Message Service*).² Menurut Gary dkk, *smartphone (gadget)* adalah telepon yang bisa dipakai internetan yang biasanya menyediakan fungsi *Personal Digital Assistanst (PDA)*, seperti fungsi kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator. Adapun Schmidt mengemukakan bahwa istilah *smartphone* merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan *mobile device* yang menggabungkan fungsi *cellphone*, PDA, audio player, digital kamera, *camcorder*, *Global Positioning System (GPS) receiver* dan *Personal Computer (PC)*.³

Pada akhirnya kita dapat menarik kesimpulan bahwasanya *gadget* yang paling canggih dan diterima oleh masyarakat diseluruh Negara adalah *handphone* atau *smartphone*. Dengan kecanggihannya yang dimilikinya *handphone* mampu menjadi *gadget* dengan penjualan nomor satu didunia, serta mampu memberikan kemudahan bagi manusia tidak hanya pada

² Rachmat Agusli, *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*, (Jakarta: Mediakita, 2008), h. 28

³ Nurlaelah Syarif, Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda, dalam eJurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman, 2015, h. 219.

kecanggihan komunikasi tetapi juga mempermudah pekerjaan-pekerjaan manusia dan dapat menjadi hiburan.

Jadi, penggunaan *gadget* adalah kekuatan yang timbul dari seseorang dalam menggunakan serta memanfaatkan media *gadget* dalam menunjang dan memenuhi aktivitas kesehariannya agar lebih fleksibel, efisien, dan berkualitas.

2. Penggunaan *Gadget* Anak Usia Dini

Sekarang ini memang tiap-tiap dari masyarakat baik tua maupun muda dan dari berbagai golongan telah mampu mengoperasikan *gadget* dengan baik. Bahkan *gadget* memang cenderung di targetkan kepada anak-anak usia sekolah atau remaja. Mereka sekarang ini sudah sangat akrab sekali dengan teknologi yang satu ini. Berbagai kemudahan dan kecanggihan memang ditawarkan dengan mudah oleh piranti elektronik yang satu ini, sehingga masyarakat seolah-olah mau tidak mau menjadi ketergantungan dengan alat elektronik ini.

Pada mulanya *gadget* memang lebih difokuskan kepada sebuah alat komunikasi, namun semenjak kemajuan zaman, alat ini dipercanggih dengan berbagai fitur-fitur yang ada didalamnya sehingga memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan dengan satu *gadget* ini, mulai dari bertelepon, berkiripesan, email, foto *selfie*, atau memfoto sebuah objek, jam, dan masih banyak fitur yang dapat dimanfaatkan dari *gadget* ini.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, sekarang belajar tidak hanya terfokus dengan buku, namun melalui *gadget* kita dapat mengakses berbagai ilmu pengetahuan yang kita perlukan. Saat ini internet sudah berada dalam gengaman, cukup dengan sebuah *smartphone* kita bisa menikmati kapanpun dari rumah dan dimana pun berada.⁴

⁴ Kayla Mubara, *et. al.*, *Smartmom Untuk Generasi Smart*, (Yogyakarta: Diva Press, 2017), h. 16

Dengan adanya pengaruh globalisasi terutama perkembangan teknologi, seharusnya orang tua maupun guru dapat memanfaatkan media pembelajaran yang peka dengan perkembangan anak usia dini saat ini. Anak sekarang ini tidak asing dengan teknologi karena mereka yang dilahirkan pada kurun tahun 1995 hingga 2020 termasuk dalam generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang mudah memahami teknologi dan sudah terbiasa dengan adanya teknologi. Generasi Z merupakan generasi yang pro *gadget*. Pro *gadget* yang dimaksudkan adalah generasi yang terbiasa dengan penggunaan handphone, laptop, tablet dan lain-lain.⁵

3. Dampak Penggunaan *Gadget*

Saat ini sering kita temui orang tua membelikan *gadget* yang canggih dengan model yang sesuai dengan keinginan anak. Orang tua yang memiliki karir diluar rumah menggunakan *gadget* untuk memantau aktifitas dan berkomunikasi dengan anak yang ada dirumah. Sedangkan ibu yang *standby* di rumah membelikan *gadget* bertujuan untuk mengalihkan pekerjaan rumah tangganya. Awalnya tujuan mereka berhasil, untuk komunikasi dan sebagai pengalih perhatian. Namun lama kelamaan anak akan bosan dan lebih aktif untuk mencoba fitur baru serta aplikasi lain yang lebih menarik. Dimulai dari sinilah anak akan lebih terfokus pada *gadgetnya* dan mulai meninggalkan dunia bermain mereka. Anak akan lebih individual dan tidak peka terhadap lingkungan sekitarnya.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, pemberontak, karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain *game*. Malas mengerjakan rutinitas sehari-hari. Bahkan untuk makanpun harus disuap, karena sedang asyik menggunakan *gadgetnya*. Bermain *gadget*

⁵ Susanti, Eka Dian. *Project Based Learning: Pemanfaatan vlog dalam pembelajaran sejarah untuk generasi pro gadget.. Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 2019, 13.1: h. 84-96.

juga banyak menyita waktu kebersamaan dengan keluarga dan waktu belajar.⁶

Padalah perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitive adalah saat usia 1-5 tahun, sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut masa emas (*the golden age*). Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya.⁷ Ketika anak berada pada *the golden age* semua informasi akan terserap dengan cepat. Mereka menjadi peniru yang handal, mereka lebih *smart* dari yang kita pikir, lebih cerdas dari yang terlihat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya, maka jangan pernah kita anggap remeh anak pada usia tersebut.

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena ada juga dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan yang baik, Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negative yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain, menghambat kecerdasan emosional, beresiko terpapar radiasi, mengakibatkan nyeri pada leher dan perubahan anatomi tulangnya, menghambat perkembangan dan pertumbuhan fisiknya, lambat dalam

⁶ BKKBN dan Yayasan Kita dan Buah Hati, *Menjadi Orangtua Hebat dalam Mengasuh Anak*, (Jakarta: Badan Pemberdayaan Masyarakat Perempuan dan Keluarga Berencana (BPMPKB), 2014), h. 17

⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003), h. 26

memahamai pelajaran, beresiko terhadap perkembangan psikologis anak serta merubah perilaku anak.⁸

Dampak yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* semakin beragam, mulai dari aspek kesehatan sampai sosial budaya. Menurut Derry Iswidharmanjaya⁹ dampak buruk penggunaan *gadget* pada anak sebagai berikut:

a. Menjadi pribadi yang tertutup

Seseorang yang kecanduan *gadget* akan menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain *gadget*. Kecanduan yang diakibatkan oleh *gadget* dapat mengganggu kedekatan orang lain, lingkungan dan teman sebayanya. Akibat faktor tersebut menyebabkan anak menjadi pribadi yang tertutup.

b. Kesehatan terganggu

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kesehatan pemakainya terutama kesehatan mata. Akibat dari terlalu lama menatap layar *gadget*, mata dapat mengalami kelelahan hingga menyebabkan mata minus.

c. Gangguan tidur

Anak yang bermain *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat terganggu jam tidurnya. Ketika anak sudah berada di kamarnya, terkadang orang tua berpikir anak sudah tidur padahal masih bermain dengan *gadget-nya*. Bahkan tanpa disadari anak dapat bermain-main dengan *gadget-nya* sampai larut malam sehingga paginya susah bangun.

d. Suka menyendiri

Anak yang senang bermain *gadget-nya* akan merasa bahwa itu adalah teman yang mengasyikkan sehingga anak cenderung menghabiskan waktu di rumah untuk bermain *gadget*. Intensitas bermain dengan

⁸ Kayla Mubara, *et. al.*, *Smartmom Untuk Generasi Smart*, (Yogyakarta: Diva Press, 2017), h. 23-30.

⁹ Derry Iswidharmanjaya, B. A., *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014), h. 16

teman sebayanya secara perlahan akan semakin berkurang. Hal seperti ini jika dibiarkan akan membuat anak lebih suka menyendiri bermain dengan *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya sehingga sosialisasi dengan lingkungan sekitar pun semakin berkurang.

e. *Ancaman Cyberbullying*

Cyberbullying merupakan segala bentuk kekerasan yang dialami anak atau remaja dan dilakukan teman seusia mereka melalui dunia internet. *Cyberbullying* adalah kejadian ketika seseorang diejek, dihina atau dipermalukan oleh anak atau remaja lain melalui media internet atau telepon seluler. Ketika seseorang menggunakan *gadget* untuk mengakses media sosial memungkinkan terjadinya *cyberbullying* lebih tinggi.

Sementara Handrianto merincikan dampak positif dan negative penggunaan *gadget* sebagai berikut :¹⁰

1) Dampak Positif

- a. Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan)
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

2) Dampak Negatif

¹⁰ P, Handrianto, Dampak Smartphone, dalam http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detai_l-75305 KESEHATAN Dampak%20Smart%20phone.htm l. Diakses pada 15 September 2019

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut)
- b. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya)
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya)
- e. Dapat menimbulkan gangguan kesehatan (jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada *gadget*, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak)
- f. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat)
- g. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya)
- h. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsure kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *gadget* memberikan dampak yang beragam bagi penggunanya baik dampak positif maupun negatif. Dampak negative yang ditimbulkan tidak hanya pada aspek kesehatan saja melainkan pada aspek sosial, budaya dan ekonomi. Dampak yang ditimbulkan akibat penggunaan *gadget* ialah menjadi pribadi yang tertutup, kesehatan terganggu, gangguan tidur, suka menyendiri, penyakit mental, agresif, dan adikasi. Penggunaan *gadget* secara berlebihan memang bias memberikan banyak dampak negatif, namun jika *gadget* digunakan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan maka akan mendatangkan banyak manfaat bagi penggunanya, seperti lebih mudah melakukan komunikasi tanpa batas wilayah, mudah mendapatkan informasi, dan sebagai sumber belajar.

4. Cara Mengatasi Anak yang Sudah Ketergantungan dengan *Gadget*

Sejatinya, semua hal yang berbau teknologi diciptakan demi memudahkan manusia, termasuk gawai. Meskipun begitu, dibalik manfaatnya, keterikatan pada gawai tanpa kenal waktu tentu menyimpan banyak ancaman, yakni kecanduan atau ketergantungan. Hal ini juga berlaku pada anak-anak. Sungguh sebuah kenyataan yang memilukan. Di masa lalu, kehidupan anak-anak dihiasi dengan keceriaan bermain di taman dan bersenda gurau bersama dengan teman-teman yang lain. Namun kini kehidupan bermain anak-anak seolah lenyap ditelan zaman dan digantikan oleh dunia internet yang menjadi kehidupan baru bagi mereka.

Menurut Kayla Mubara ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan apabila anak sudah kecanduan *gadget*, yaitu:

1. Kurangi frekuensi bermain secara bertahap (kurangi durasi pemakaian dari yang biasanya 8 jam sehari menjadi 6 jam sehari dalam satu minggu).
2. Ajak anak bersosialisasi dengan teman sebaya (dorong anak untuk bermain aktif bersama teman sebayanya, seperti: bermain sepak bola, petak umpet, bersepeda, memancing, meluki dll)

3. Sibukkan akan dengan berbagai aktifitas menarik. Sebaiknya mainan yang dipilih sarat akan interaksi, komunikasi, kerjasama, dll, (misalnya bermain kartu UNO, monopoli, bola tangkap, scrabble. Congklak, membaca buku-buku, membuat slime, membuat kue, memasak, membersihkan rumah, dll)
4. Berikan *reward*, jangan sungkan untuk memberikan hadiah pelukan, ciuman, ataupun acungan jempol saat anak berhasil mengurangi frekuensi bermain gawainya.
5. Jadilah panutan, jika ingin mengendalikan anak bermain gawai cobalah kendalikan diri kita untuk tidak terlalu lama menyentuh *smartphone*. Jadilah sosok teladan yang baik bagi anak.
6. Tetapkan wilayah bebas gawai, membuat peraturan yang melarang penggunaan gawai di tempat-tempat tertentu, misalnya: di ruang makan, kamar tidur, serta di dalam mobil.
7. Luangkan waktu bersama anak, rangkul dan peluk mereka bagaimanapun keadaannya. Sebab, bersama akan lebih mudah mengatasi masalah daripada sendiri.
8. Memberi penghargaan saat berhasil. Sese kali berikan *reward* dalam bentuk pujian, kata-kata bijak, nasihat, dan sese kali materi. Pastikan pula memberikan waktu kebersamaan yang berkualitas.¹¹

Menurut Badan Penyuluhan Bina Keluarga Balita, menjaga anak dari pengaruh media adalah sebagai berikut:

1. Menempatkan computer di daerah terbuka dan teramati.
2. Pasang *filter* di internet dalam memblokir semua situs.
3. Periksa semua media elektronik (CD, *internet*, komputer, HP, *video games*) yang masuk rumah.
4. Cek semua alat elektronik yang akan dibeli untuk anak disesuaikan dengan fungsi disesuaikan dengan fungsi dan kebutuhan.

¹¹ Kayla Mubara, *et. al.*, *Smartmom untuk Generasi Smart*, (Jakarta: Diva Press, 2017), cet. 1, h. 169-180

5. Perlu pengawasan dan pertimbangan matang dalam pergaulan anak bersama teman-teman sebaya atau grup bermainnya, jika anak akan menginap di rumah temannya.
6. Jangan meletakkan *games* atau benda-benda elektronik yang tidak berguna atau mengganggu konsentrasi belajar di dalam kamar anak.¹²

Dari penjelasan diatas, penulis dapat menarik kesimpulan betapa pentingnya pengawasan serta pendampingan khusus pada anak di saat menggunakan perangkat *gadget* dalam belajar maupun bermain.

B. Konsep Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut *golden age*. Anak usia dini sedang dalam perkembangan yang paling pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini belajar dengan caranya sendiri. Menurut Sujiono, “anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehiduapan selanjutnya”.¹³

Pada masa ini anak memerlukan rangsangan stimulus guna mengembangkan segala aspek yang berkaitan dengan perkembangannya. Rangsangan stimulus bisa diperoleh dari orang tua, guru maupun dari masyarakat sekitar anak. Bagi guru PAUD sangat penting untuk memahami bagaimana cara yang tepat dalam mengembangkan setiap aspek perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat dianalisis bahwa anak usia dini adalah sosok individu yang berada pada rentan usia 0-6 tahun yang sedang mengalami proses pertumbuhan yang pesat dan fundamental.

¹² BKKBN dan Yayasan Kita dan Buah Hati, *Menjadi Orangtua Hebat dalam Mengasuh Anak*, h. 30-31

¹³ Sujiono. *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: PT. Indek, 2007), h. 4

Anak diartikan seseorang yang berusia kurang dari delapan belas tahun dalam masa tumbuh kembang dengan kebutuhan khusus baik kebutuhan fisik, psikologis, social dan spiritual.¹⁴

Anak usia dini adalah anak yang berusia 3-6 tahun (menurut Beichler dan Snowman). Sedangkan hakikat anak usia dini adalah individu yang untuk dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fiktif, sosio-emosional, kreativitas, bahasa, dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.¹⁵

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, moral dan sebagainya. Menurut Siti Aisyah, dkk karakteristik anak usia dini antara lain:¹⁶

a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar.

Anak usia dini sangat ingin tahu tentang dunia sekitarnya. Pada usia 3-4 tahun anak sering membongkar pasang segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya. Anak juga mula gemar bertanya meski dalam bahasa yang masih sangat sederhana.

b. Merupakan pribadi yang unik.

Meskipun banyak kesamaan dalam pola umum perkembangan anak usia dini, setiap anak memiliki kekhasan tersendiri dalam hal bakat, minat, gaya belajar, dan sebagainya. Keunikan ini berasal dari faktor genetis dan juga lingkungan. Untuk itu pendidik perlu menerapkan pendekatan individual dalam menangani anak usia dini.

c. Suka berfantasi dan berimajinasi.

¹⁴ Hidayat, A.Z., *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak I* (Salemba Medika, Jakarta, 2005), h. 10 Edisi I

¹⁵ Dwi Yulianti, *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 32

¹⁶ Siti Aisyah, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h. 1.4 – 1.9

Fantasi adalah kemampuan membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan yang sudah ada. Imajinasi adalah kemampuan anak untuk menciptakan obyek atau kejadian tanpa didukung data yang nyata. Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal jauh melampaui kondisi nyata. Bahkan terkadang mereka dapat menciptakan adanya teman imajiner. Teman imajiner itu bisa berupa orang, benda, atau pun hewan.

d. Masa paling potensial untuk belajar.

Masa itu sering juga disebut sebagai “*golden age*” atau usia emas. Karena pada rentang usia itu anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat di berbagai aspek. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja. Tetapi mengisinya dengan hal-hal yang dapat mengoptimalkan tumbuh kembang anak.

e. Menunjukkan sikap *egosentris*.

Pada usia ini anak memandang segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri. Anak cenderung mengabaikan sudut pandang orang lain. Hal itu terlihat dari perilaku anak yang masih suka berebut mainan, menangis atau merengek sampai keinginannya terpenuhi.

f. Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek.

Anak usia dini memiliki rentang perhatian yang sangat pendek. Perhatian anak akan mudah teralih pada hal lain terutama yang menarik perhatiannya. Sebagai pendidik dalam menyampaikan pembelajaran hendaknya memperhatikan hal ini.

g. Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebayanya. Ia mulai belajar berbagi, mau menunggu giliran, dan mengalah terhadap temannya. Melalui interaksi sosial ini anak membentuk konsep dirinya. Ia mulai belajar bagaimana caranya agar ia bisa diterima lingkungan sekitarnya. Dalam hal ini anak mulai belajar

untuk berperilaku sesuai tuntutan dari lingkungan sosialnya karena ia mulai merasa membutuhkan orang lain dalam kehidupannya.

3. Pembelajaran Anak Usia Dini

Pembelajaran pada anak usia dini adalah kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada anak yang disesuaikan dengan tingkat usia anak dengan pengembangan kurikulum yang berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang dipersiapkan oleh pendidik dengan menyiapkan materi (konten) dan proses belajar.

Berdasarkan kurikulum atau standar PAUD yaitu Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 tahun 2009¹⁷, perkembangan kognitif merupakan salah satu perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini. Standar tingkat pencapaian perkembangan berisi tentang perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Tingkat perkembangan merupakan semua aspek perkembangan yang dapat dicapai anak pada setiap tahap perkembangan.

C. Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan.¹⁸

Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan dengan kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana.¹⁹

¹⁷ Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2019*.

¹⁸ Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013), h. 56

¹⁹ Pudjiati & Masykouri, *Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun*, (Jakarta: Jurnal Dirjen PAUDNI, 2011), h. 6

Sementara itu di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris.²⁰ Kemudian Yusuf mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.²¹

Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Selanjutnya, kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan.²²

Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi.

Menurut Pudjiarti dalam Khadijah, kemampuan kognitif dapat diartikan dengan “kemampuan belajar atau berfikir atau kecerdasan yaitu

²⁰ Alwi dkk., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002) h. 579

²¹ Munawir Yusuf, *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar: Konsep dan Penerapannya di Sekolah maupun di Rumah*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005) h. 10

²² Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h. 27

kemampuan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, keterampilan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya serta kemampuan menggunakan daya ingat dalam menyelesaikan soal soal sederhana”.²³

Beberapa ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan kemampuan berpikir manusia tumbuh bersama pertambahan usia manusia. Sebagian ahli psikologi berpendapat bahwa perkembangan berpikir manusia dipengaruhi oleh lingkungan social dimana manusia hidup. Teori perkembangan kognitif didasarkan pada asumsi bahwa kemampuan kognitif merupakan sesuatu yang fundamental dalam membimbing tingkah laku anak. Kemampuan kognitif menjadikan anak sebagai individu yang secara aktif membangun sendiri pengetahuan mereka tentang dunia.

Perkembangan kognitif manusia berkaitan dengan “kemampuan mental dan fisik untuk mengetahui objek tertentu, memasukkan informasi kedalam pikiran, mengubah pengetahuan yang sudah ada dengan informasi yang baru diperoleh dan merupakan tahapan-tahapan berpikir”.²⁴

Menurut Piaget (dibaca piase) dalam Asrul dkk menjelaskan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetika yaitu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis yaitu perkembangan sistem syaraf.²⁵ Kemampuan kognitif dapat dipahami sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta kemampuan melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Dalam perkembangannya, kemampuan kognitif akan memudahkan peserta didik menguasai pengetahuan umum yang lebih luas sehingga anak mampu melanjutkan fungsinya dengan wajar dalam interaksinya dengan masyarakat dan lingkungannya.²⁶

²³ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 76

²⁴ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 76

²⁵ Asrul, Asrul; Sitorus, Ahmad Syukri, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 187

²⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: RemajaRosdakarya, 2009), h.

Menurut Sujiono, kognitif adalah suatu proses dalam berpikir, yaitu kemampuan setiap individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.²⁷ Penyair Amerika abad ke 20 Mariane Moore mengatakan bahwa pikiran adalah” sesuatu yang bernyanyi”.²⁸

Sementara itu Hunter dalam Murphy, memiliki definisi tentang kemampuan kognitif sebagai berikut: “*General cognitive ability has been empirically related to performance on hundred of jobs.*” (kemampuan kognitif sangat berhubungan secara empiris dengan performa seseorang dalam mengerjakan banyak pekerjaan). Lebih lanjut Murphy mengatakan bahwa: “*In this article, the term ability refers to general factor that is associated with performance on all (or essentially all) tests that involve the active processing of information.*” (kemampuan mengacu pada faktor - faktor umum yang berkaitan dengan performa keseluruhan atau bisa dibidang keseluruhan tes yang berkaitan dengan bagaimana seseorang memproses sebuah informasi).

Dari seluruh penjelasan Murphy dapat ditarik kesimpulan bahwa “kemampuan kognitif adalah kemampuan seseorang dalam memproses satu atau lebih informasi, dimana proses dalam hal ini menyangkut juga mengenai pemahaman orang tersebut terhadap informasi yang ia dapatkan”.²⁹

Menurut Lev Semionovich Vygotsky adalah seorang ahli psikologi social berasal dari Rusia. kemampuan kognitif anak dikembangkan melalui teori revolusi sosiokultural. Hasil risetnya banyak digunakan dalam mengembangkan pendidikan bagi anak usia dini. Menurut Vygotsky “kemampuan kognitif anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Menurutnya kognitif anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap

²⁷ Sujiono, Dkk. *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*, (Yogyakarta:Nusa Permai, 2008), h. 33

²⁸ John W.Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011), h. 26.

²⁹ Mustaqim, *Penalaran Dalam Berfikir*, (Surabaya: Cipta Pustaka, 2006), h. 50

objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya”.³⁰

Sementara itu Ian Pownall, menghubungkan kemampuan kognitif dengan pengambilan keputusan seorang pemimpin Ian Pownall mengatakan bahwa salah satu hal penting bagi seorang pemimpin dalam pengambilan keputusan adalah kemampuan kognitif pemimpin itu dimana Ian Pownall mengatakan: *“A cognitive ability to identify key information from within the problem domain.”*(kemampuan kognitif untuk mengidentifikasi informasi kunci dari sebuah permasalahan adalah hal yang sangat penting untuk sebuah pengambilan keputusan bagi seorang manajer. Dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa Ian juga menganggap kemampuan kognitif sangat berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam menyaring dan mendapatkan informasi kunci dari sebuah kejadian).

2. Perkembangan Kognitif Anak

Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif terjadi dalam empat tahapan, masing-masing tahap berhubungan dengan usia dan tersusun dari jalan pikiran yang berbeda beda.³¹ Tahapan Piaget itu adalah sebagai berikut:

1) Tahapan Sensorimotor (0-2 tahun)

Menurut Desmita dalam Asrul dkk dalam tahap ini bayi menyusun pemahaman dunia dengan mengkoordinasikan pengalaman sensor dengan tindakan fisik seperti menggapai, dan menyentuh.³²

Karakteristiknya anak yang berada pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Berpikir melalui gerakan
- b. Gerakan gerakan reflex
- c. Belajar mengkordinasi akal dan geraknya

³⁰ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 62

³¹ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 63

³² Asrul, Asrul; Sitorus, Ahmad Syukri, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 191

- d. Cenderung intuitif, egosentis, tidak rasional dan tidak logis.
- 2) Tahap Praoperasional (2-7 tahun)
Pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.
 - 3) Tahap Operasional-konkrit (7-11 tahun)
Anak dapat berpikir logis mengenai peristiwa peristiwa konkrit.
 - 4) Operasional Formal (11 tahun-dewasa)
Mulai berpikir dengan cara yang lebih abstrak, logis dan idealistik.³³

Perkembangan kognitif yang digambarkan Piaget merupakan proses adaptasi intelektual. Adaptasi ini merupakan proses yang melibatkan skemata, asimilasi, akomodasi dan *equilibration*. Menurut Jerome Bruner, mengatakan bahwa proses belajar adalah adanya pengaruh kebudayaan terhadap tingkah laku individu, maka perkembangan kognitif individu terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan.

Tahap itu meliputi *enactive*: (individu melakukan aktivitas dalam upayanya memahami lingkungan sekitarnya), *iconic*: (individu memahami objek-objek atau dunianya melalui gambar dan visualisasi verbal), dan *symbolic*: (individu telah mampu memiliki ide-ide atau gagasan-gagasan abstrak yang sangat dipengaruhi oleh kemampuannya dalam berbahasa dan logika).

Menurut Bruner, perkembangan kognitif individu dapat ditingkatkan melalui penyusunan materi pembelajaran dan mempresentasikannya sesuai dengan tahap perkembangan individu tersebut. Kelebihan manusia dibandingkan makhluk lainnya adalah karena manusia mempunyai akal dan pikiran yang merupakan satu kesatuan hasil kerja otak. Melalui akal pikirannya inilah manusia mampu menyesuaikan diri dengan

³³ Asrul, Asrul; Sitorus, Ahmad Syukri, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 191

lingkungannya untuk dapat mempertahankan diri dan melanjutkan keturunannya.

Menurut Clarrk dalam Semiawan, mengungkapkan bahwa ketika anak dilahirkan otak seorang anak manusia telah membawa potensi yang terdapat di dalam 100 - 200 milyar sel *neuron* yang tersimpan diotaknya. Pemikiran adalah cara anak mengetahui pemikiran, pengetahuan, keinginan dan perasaan mereka sendiri yang terpisah dan berbeda dari apa yang lain.

Menurut Bruner, perkembangan kognisi seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh cara dia melihat lingkungannya. Tahap pertama adalah tahap en-aktif, di mana individu melakukan aktivitas-aktivitas untuk memahami lingkungannya. Tahap kedua adalah tahap ikonik di mana ia melihat dunia atau lingkungannya melalui gambar gambar atau visualisasi verbal. Tahap terakhir adalah tahap simbolik, di mana ia mempunyai gagasan secara abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika; komunikasi dilakukan dengan bantuan sistem simbol.³⁴ Pengembangan kognitif anak usia dini diarahkan pada pengembangan auditory, visual, taktil, kinestetik, aritmatika, geometri, dan sains.³⁵

Makin dewasa makin dominan pula sistem simbol seseorang. Untuk belajar sesuatu, Bruner berpendapat tidak perlu menunggu sampai anak mencapai suatu tahap perkembangan tertentu. Apabila bahan yang diberikan sudah diatur dengan baik, maka individu dapat belajar meskipun umurnya belum memadai.

Dengan kata lain, perkembangan kognitif seseorang dapat ditingkatkan dengan cara mengatur bahan yang akan dipelajari dan menyajikannya sesuai dengan tingkat perkembangannya. Penerapan sistem ini dalam dunia pendidikan disebut “kurikulum spiral” di mana satu obyek diberikan mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi dengan materi yang

³⁴ Asrul, Asrul; Sitorus, Ahmad Syukri, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, (Medan : Perdana Publishing, 2016), h. 191

³⁵ Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 63

sama tetapi tingkat kesukaran yang bertingkat, dan materinya disesuaikan pula dengan tingkat perkembangan kognisi seseorang.

Prinsip-prinsip belajar Bruner adalah sebagai berikut. Makin tinggi tingkat perkembangan intelektual, makin meningkat pula ketidaktergantungan individu terhadap stimulus yang diberikan. Pertumbuhan seseorang tergantung pada perkembangan kemampuan internal untuk menyimpan dan memproses informasi. Data atau informasi yang diterima dari luar perlu diolah secara mental.³⁶

Perkembangan intelektual meliputi peningkatan kemampuan untuk mengutarakan pendapat dan gagasan melalui simbol. Untuk mengembangkan kognisi seseorang diperlukan interaksi yang sistematis antara pengajar dan pembelajar. Dalam Perkembangan kognisi seseorang, semakin tinggi tingkatannya semakin meningkat pula kemampuan untuk memikirkan beberapa alternatif secara serentak dan kemampuan untuk memberikan perhatian terhadap beberapa stimuli dan situasi sekaligus.³⁷

Adapun pedoman indikator tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak yang telah ditetapkan oleh pemerintah tentang Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 58 Tahun 2009 sebagai berikut:

Tabel 2.1

Indikator Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun³⁸

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan 5-6 Tahun
KOGNITIF a. Pengetahuan umum dan sains	1. Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi. 2. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan).

³⁶ Yaumi, *Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2013), h. 20

³⁷ Muhammad Wendi, *Memahami Cara Anak - Anak Belajar*, (Jakarta: Visi Media, 2013) h. 24

³⁸ Indonesia, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009, h. 4

	<p>3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan.</p> <p>4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah).</p> <p>5. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”).</p> <p>6. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari.</p>
<p>b. Konsep bentuk, warna, ukuran, dan pola</p>	<p>1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”.</p> <p>2. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi).</p> <p>3. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi.</p> <p>4. Mengenal pola ABCD-ABCD.</p> <p>5. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya.</p>

c. Konsep bilangan dan lambang bilangan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10. 2. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan. 3. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan.
---	---

Sumber : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009

3. Teori-Teori Kognitif Anak Usia Dini Menurut Ahli

Teori kognitif berhubungan dengan bagaimana kita memperoleh, memproses, dan menggunakan informasi.³⁹

Teori teori intelegensi diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Teori *Uni Factor*

Teori ini dikenal sebagai teori kapasitas umum, menurut teori ini intelegensi merupakan kapasitas atau kemampuan umum.

2) Teori *Two Factor*

Intelegensi berdasarkan suatu faktor mental umum

3) Teori *Multi Factor*

Teori ini mengatakan intelegensi terdiri dari bentuk hubungan neural antara stimulus dengan respon.

4) Teori *Sampling*

Goldfrey H. Thomson mengajukan teorinya yang disebut dengan teori sampling. Menurut teori ini, “intelegensi merupakan berbagai kemampuan sampel. Dunia berisikan berbagai bidang pengalaman. Intelegensi terbatas pada sampel dari kemampuan atau pengalaman dunia nyata”.⁴⁰

³⁹ Lefrancois Kholis, *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak*, (Surabaya: Gramediacitra, 2009) h. 22

⁴⁰ Lefrancois Kholis, *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak*, Surabaya: Gramediacitra, 2009) h. 34

Teori kognitif adalah teori yang umumnya dikaitkan dengan proses belajar. Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental manusia yang berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, menduga dan menilai. Dengan kata lain, kognisi menunjuk pada konsep tentang pengenalan. “Teori kognitif menyatakan bahwa proses belajar terjadi karena ada variabel penghalang pada aspek-aspek kognisi seseorang”.⁴¹

Pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual siswa, “factor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut misalnya pada bakat, minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya”.⁴²

Mengenai teori belajar kognitif dalam hal ini Kognisi Sosial, mendasari pemikiran bahwa budaya berperan penting dalam belajar seseorang. Budaya adalah penentu perkembangan, tiap individu berkembang dalam konteks budaya, sehingga proses belajar individu dipengaruhi oleh lingkungan utama budaya keluarga. Budaya lingkungan individu membelajarkannya apa dan bagaimana berpikir. Konsep dasar teori ini diringkas sebagai berikut:

- a) Budaya memberi sumbangan perkembangan intelektual individu melalui dua cara, yaitu melalui (i) budaya dan (ii) lingkungan budaya. Melalui budaya banyak isi pikiran (pengetahuan) individu diperoleh seseorang, dan melalui lingkungan budaya sarana adaptasi intelektual bagi individu berupa proses dan sarana berpikir bagi individu dapat tersedia.
- b) Perkembangan kognitif dihasilkan dari proses dialektis (proses percakapan) dengan cara berbagi pengalaman belajar dan pemecahan masalah bersama orang lain, terutama orangtua, guru, saudara sekandung dan teman sebaya.

⁴¹ Mulyati, *Kecerdasan Berfikir Anak*. (Jakarta: Pustaka Media, 2005), h. 21

⁴² Khadijah, *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 65

- c) Awalnya orang yang berinteraksi dengan individu memikul tanggung jawab membimbing pemecahan masalah; lambat-laun tanggung jawab itu diambil alih sendiri oleh individu yang bersangkutan.
- d) Bahasa adalah sarana primer interaksi orang dewasa untuk menyalurkan sebagian besar perbendaharaan pengetahuan yang hidup dalam budayanya.
- e) Seraya bertumbuh kembang, bahasa individu sendiri adalah sarana primer adaptasi intelektual; ia berbahasa batiniah (internal language) untuk mengendalikan perilaku.
- f) Internalisasi merujuk pada proses belajar. Menginternalisasikan pengetahuan dan alat berpikir adalah hal yang pertama kali hadir ke kehidupan individu melalui bahasa.
- g) Terjadi *zone of proximal development* atau kesenjangan antara yang sanggup dilakukan individu sendiri dengan yang dapat dilakukan dengan bantuan orang dewasa.
- h) Karena apa yang dipelajari individu berasal dari budaya dan banyak di antara pemecahan masalahnya ditopang orang dewasa, maka pendidikan hendaknya tidak berpusat pada individu dalam isolasi dari budayanya. Interaksi dengan budaya sekeliling dan lembaga-lembaga social sebagaimana orangtua, saudara sekandung, individu dan teman sebaya yang lebih cakap sangat memberi sumbangan secara nyata pada perkembangan intelektual individu.⁴³

Asumsi yang mendasari teori belajar kognitif adalah bahwa pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam perkembangan. Perkembangan merupakan hasil kumulatif dari pembelajaran. Menurut Bruner, (*discovery learning*), berpikir intuitif tidak pernah dikembangkan di sekolah, bahkan mungkin dihindari karena dianggap tidak perlu.

Sebaliknya di sekolah banyak dikembangkan cara berfikir analitis, padahal berfikir intuitif sangat penting untuk ahli matematika, biologi, fisika, dll. Selanjutnya dikatakan bahwa setiap disiplin ilmu mempunyai

⁴³ Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka, 2004), h. 34

konsep-konsep, prinsip-prinsip dan prosedur yang harus dipahami sebelum seseorang mulai belajar. Cara terbaik untuk belajar adalah memahami konsep, arti dan hubungan melalui proses intuitif hingga akhirnya sampai pada satu kesimpulan.⁴⁴

4. Teori Perkembangan Kognitif Dalam Pandangan Islam

Di dalam ajaran islam juga dijelaskan bahwa manusia pada saat dilahirkan tidak mengetahui apapun, tetapi Allah membekalinya dengan kemampuan mendengar, melihat, meraba, merasa, dan hati untuk mendapatkan pengetahuan. penjelasan ini dapat ditemui dalam al-Quran surat an-Nahl/16:78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ٧٨

Artinya : Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam Keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur.

Ibnu katsir menafsirkan ayat di atas ini bahwa: kemampuan mendengar, melihat, dan berpikir manusia berkembang secara bertahap. Semakin dewasa seseorang semakin berkembang kemampuannya mendengar, melihat, dan akalnya akan semakin mampu membedakan baik dan buruk, benar dan salah. Hikmah di ciptakan kemampuan berpikir manusia secara bertahap agar dia mampu menjalankan ketaatannya kepada Tuhan.⁴⁵

Kemampuan manusia berkembang sesuai dengan usianya sehingga di dalam ajaran islam dijelaskan bahwa anak-anak tidak dibebani dosa atas

⁴⁴ Bruner, *Discovery Learning*, (Jakarta: Surakarta, 2004), h. 13

⁴⁵ Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 72

perbuatannya. Hal ini berdasarkan pada kemampuan berpikir manusia dalam menerima syariat islam.

Rasulullah menunjukkan sikap memahami perkembangan kemampuan berpikir pada anak-anak, ketika hasan dan husein cucu Rasulullah pernah naik ke punggung Rasulullah ketika beliau sedang sholat .beliau memperpanjang sujudnya, sampai kedua cucunya tersebut turun dari punggungnya. Beliau tidak menegur cucunya sebab beliau memahami hal yang dilakukan Hasan dan Husein bukan sebuah kesalahan karena mereka belum memahami tidak boleh mengganggu orang yang sholat.

Rasulullah juga pernah menjawab pertanyaan anak-anak ketika mereka bertanya dimana Tuhan. Rasulullah menjawab Tuhan ada di langit. Jawaban Rasulullah ini menunjukkan bahwa tidak boleh apriori dengan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan anak-anak, sebab bertanya merupakan kunci mendapat pengetahuan. Allah berfirman dalam Al-Quran surat As-Saffat/37:154-156 sebagai berikut:

مَا لَكُمْ كَيْفَ تَحْكُمُونَ ﴿١٥٤﴾ أَفَلَا تَذَكَّرُونَ ﴿١٥٥﴾ أَمْ لَكُمْ سُلْطٰن

مُبِينٌ ﴿١٥٦﴾

Artinya: *Apakah yang terjadi padamu? Bagaimana (caranya) kamu menetapkan?maka apakah kamu tidak memikirkan? Atau apakah kamu mempunyai bukti yang nyata?*

Di dalam tafsir kementrian agama dijelaskan: ayat ini merupakan kecaman terhadap orang-orang yang tidak menggunakan pikirannya untuk menganalisa ciptaan Allah. Kemampuan mempertanyakan segala sesuatu tumbuh dan berkembang sangat pesat pada masa anak-anak, maka

orangtua tidak boleh memangkas perkembangan tersebut dengan sikap merendahkan pertanyaan-pertanyaan yang dikemukakan anak.⁴⁶

Sehubungan dengan itu di dalam Al – Qur’an Surah Ali Imran ayat 190- 191 Allah juga menjelaskan pentingnya kognitif bagi kehidupan manusia yang berbunyi :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولِي
 اللَّبَابِ ﴿١٩٠﴾ الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَمًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ
 فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَطْلًا سُبْحَانَكَ فَقِنَا

عَذَابَ النَّارِ ﴿١٩١﴾

Artinya: *Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal, (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk, atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka.”*(QS. Ali Imran: 190-191).

Menurut riwayat Abu Ishak al-Maqariy, Abdullah bin Hamid, Ahmad bin Muhammad bin Yahya al-Abidiy, Ahmad bin Najdah, Yahya bin Abdul Hamid al-Mahany, Ya’kub al-Qumy, Ja’far bin Abi al-Mughirah, Sa’id bin Jubair dari Ibn Abbas, bahwa orang Quraisy Yahudi berkata; Apakah ayat-ayat yang telah dibawa oleh Musa? Mereka menjawab: tongkat dan tangannya putih bagi orang yang melihatnya.

⁴⁶ Masganti sit, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015), h. 74

Selanjutnya mereka datang kepada orang-orang Nasrani dan berkata: Bagaimanakah dengan yang dibawa Isa terhadapmu? Mereka menjawab: menyembuhkan orang yang lepra dan penyakit kulit serta menghidupkan orang mati. Kemudian mereka datang kepada Nabi dan berkata: Coba Engkau ubah bukit Shafa ini menjadi emas untuk kami, maka turunlah ayat tersebut. Pada ayat tersebut terlihat bahwa orang yang berakal (*Ulu al-Bab*) adalah orang yang melakukan dua hal itu yaitu *tazakkur* yakni mengingat (Allah), dan *tafakkur*, memikirkan (ciptaan Allah). Sementara Imam Abi al-Fida Isma‘il mengatakan bahwa yang dimaksud dengan *Ulu al-Bab* adalah *al-„uqul al-tamm al zakiyah al-latiy tudrak al-asy-yabihamqaiqiha „ala jalyatiha wa laisa ka alshamm al bukm al-la-dzina laa ya“ qilun : yaitu* orang-orang yang akal nya sempurna dan bersih yang dengannya dapat ditemukan berbagai keistimewaan dan kegunaan mengenai sesuatu, tidak seperti orang yang buta dan gagu yang tidak dapat berfikir. Dengan melakukan dua hal tersebut ia sampai kepada hikmah yang berada dibalik proses mengingat (*tazakkur*) dan berfikir (*tafakkur*), yaitu mengetahui, memahami dan menghayati bahwa dibalik fenomena alam dan segala sesuatu yang ada di dalamnya menunjukkan adanya Sang Pencipta, Allah SWT

5. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif anak menunjukkan kemampuan seorang anak untuk berpikir. Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi kemampuan tersebut. Siti Partini Suardimanc⁴⁷, mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan kognitif adalah pengalaman yang berasal dari lingkungan dan kematangan organisme.

⁴⁷ Siti Partini Suardiman, *Metode Pengembangan Daya Pikir Dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: FIP UNY. 2003), h. 4

Pendapat tersebut diperkuat oleh Ahmad Susanto⁴⁸, yang mengemukakan bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, di antaranya:

a. Faktor hereditas atau keturunan

Yaitu kemampuan kognitif sudah ada sejak anak dilahirkan. Para ahli psikologi seperti Lehrin, Lindzey, dan Spuihierberpendapat bahwa taraf inteligensi 75-80% merupakan warisan atau keturunan.

b. Faktor lingkungan

Yakni bahwa kemampuan kognitif ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor kematangan

Ini dimaksudkan bahwa kemampuan kognitif ditentukan jika seseorang individu telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

d. Faktor pembentukan

Yaitu kemampuan kognitif dipengaruhi oleh segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan inteligensinya, baik pembentukan sengaja (sekolah formal) dan pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor minat dan bakat

Ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif dipengaruhi oleh keinginan dan potensi yang dimiliki seseorang.

f. Faktor kebebasan

Yakni kemampuan kognitif dipengaruhi oleh kebebasan artinya keleluasaan manusia untuk berpikir divergen (meluas) yang berarti bahwa manusia dapat memilih metode-metode tertentu dalam memecahkan masalah, juga bebas dalam memilih masalah sesuai kebutuhannya.

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011), h. 59

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti merupakan masalah yang bersifat sosial dan dinamis. Oleh karena itu, penulis memilih menggunakan metode penelitian kualitatif untuk menentukan cara, mengumpulkan, mengolah dan menganalisis data hasil penelitian.

Penelitian kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.¹

Penelitian kualitatif ini diharapkan dapat menemukan dan sekaligus menganalisis data secara menyeluruh dan utuh mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat membangun suatu konsep secara induktif dari abstraksi-abstarksi data yang dikumpulkan.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TKQ Aisyah yang terletak di Jln. Masjid At-taqwa. Kelurahan Kembangan utara. Kecamatan Kembangan. Jakarta Barat 11610. *Handphone* 081317480187, e-mail. sitiaisyah.saa91@gmail.com.

¹ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 643

Tabel 3.2
Jadwal Penelitian

No	Hari/Tanggal	Inisial anak	Tempat	Keterangan
1.	Senin, 2 September 2019	RSA	TKQ Aisyah	Wawancara
2.	Kamis, 5 September 2019	KFS	TKQ Aisyah	Wawancara
3.	Rabu, 18 September 2019	RSA	Rumah RSA	Observasi
4.	Jum'at, 20 September 2019	KFS	Rumah KFS	Observasi
5.	Senin, 23 September 2019	RSA	Rumah RSA	Wawancara
6.	Rabu, 25 September 2019	KFS	Rumah KFS	Wawancara

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Objek penelitian adalah obyek yang dijadikan penelitian atau yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah keseluruhan sumber daya manusia yang ada di TKQ Aisyah, yang menjadi objek penelitian yaitu Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah.

E. Data dan Sumber Data dalam Penelitian

Data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder.

Sumber Primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui wawancara langsung narasumber dan Observasi langsung.

Adapun sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau lewat dokumen.² Peneliti mengumpulkan data lewat buku, skripsi, jurnal, artikel serta dokumen penunjang lainnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam pendidikan, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.³

Untuk memperoleh data secara holistik dan integratif, serta memperhatikan relevansi data dengan fokus dan tujuan penelitian, maka dalam pengumpulan data penelitian ini menggunakan tiga teknik, yaitu: 1) wawancara mendalam; 2) observasi, dan 3) studi dokumentasi.

Dalam penelitian kualitatif, teknik sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling* dan *snowball sampling*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik snowball sampling.

Snowball sampling adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena jumlah sumber data yang sedikit tersebut belum mampu memberikan data yang lengkap, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data.⁴

² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet. VII, h. 308-309.

³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet. VII, h. 308-309.

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet. VII, h. 300

Dengan menggunakan teknik ini tujuannya agar responden yang di wawancara dalam jumlah sedikit lama-lama bisa menjadi banyak layaknya bola salju jika data yang diterima belum memuaskan.

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi.⁵

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Metode observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Metode observasi yang akan digunakan adalah observasi langsung dengan cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk kepentingan tersebut.⁶

Dalam hal ini, teknik yang akan digunakan adalah *participant observation* dimana peneliti mengamati proses dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah.

2. Metode Wawancara (Interview)

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi. Wawancara dilakukan secara lisan dalam pertemuan tatap muka secara individual atau kelompok tujuannya untuk menghimpun data dari kelompok.⁷

Wawancara dilakukan dengan beberapa orang yang terkait dengan masalah dalam penelitian ini, diantaranya adalah pimpinan TKQ Aisyah, tenaga pendidik, tenaga kependidikan, orang tua, dan peserta didik di TKQ Aisyah .

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009), Cet. VII, h. 309.

⁶ Tim Penyusun Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, *Pedoman Penelitian Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2013), h. 66.

⁷ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), Cet. I, h. 216.

Dari tenaga pendidik, peneliti memilih dari guru utama TKQ Aisyah. Sementara untuk tenaga kependidikan peneliti membatasi hanya pada kepala sekolah TKQ Aisyah. Adapun untuk peserta didik peneliti memilih berdasarkan usia.

Wawancara yang akan digunakan adalah wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang pewawancaranya menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan.⁸

Metode ini bertujuan untuk mencari jawaban terhadap hipotesis kerja. Untuk itu pertanyaan-pertanyaan disusun dengan rapi dan ketat. Format wawancara yang digunakan bisa bermacam-macam, dan format itu dinamakan pedoman wawancara yang bersifat terbuka. Pertanyaan-pertanyaan ini disusun sebelumnya dan didasarkan dalam rancangan penelitian.

Pokok-pokok yang dijadikan dasar pertanyaan diatur secara sangat terstruktur. Metode ini digunakan untuk memperoleh data tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah.

3. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan sumber non manusia, Sumber ini adalah sumber yang cukup bermanfaat, merupakan sumber yang stabil dan akurat sebagai cermin situasi/kondisi yang sebenarnya serta dapat dianalisis secara berulang-ulang dengan tidak mengalami perubahan.⁹

Dalam penelitian kualitatif jumlah sumber data bukan kriteria utama, tetapi lebih ditekankan kepada sumber data yang dapat memberikan informasi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Namun demikian dalam penelitian ini dokumen dijadikan sumber data utama yang mengingat menyangkut lembaga resmi, tentunya data

⁸ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 190

⁹ Tim Penyusun Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, *Pedoman Penelitian*, h. 67.

yang sudah tertulis apalagi telah terpublikasi akan memiliki nilai kevalidan dan derajat keformalan lebih tinggi. Kemudian sumber data tersebut dilengkapi dengan hasil wawancara dan observasi lapangan.

Tabel 3.3
Sumber dan Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Metode	Instrumen
1.	Peristiwa berupa kata-kata dan tindakan	Observasi	Pedoman Observasi
2.	Informan	Interview	Pedoman Wawancara dan tape recorder
3.	Dokumen	Dokumentasi	Pedoman Dokumentasi dan Arsip Sekolah

G. Pemeriksaan atau Pengecekan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan teknik yang dikemukakan oleh Lexy J. Moleong, dalam *Metodelogi Penelitian Kualitatif* yaitu *Triangulasi*.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainnya.¹⁰

Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Hal itu dapat dicapai dengan jalan:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan wawancara.
- b. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti bagian kepala TKQ Aisyah, guru, dan juga staf kurikulum jika penelitiannya disebuah TKQ.

¹⁰ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 330.

- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.
- d. Membandingkan hasil temuan dengan teori.¹¹

Jadi triangulasi berarti cara terbaik untuk menghilangkan perbedaan-perbedaan konstruksi kenyataan yang ada dalam konteks suatu studi sewaktu mengumpulkan data tentang kejadian dan hubungan dari berbagai pandangan. Dengan kata lain bahwa dengan triangulasi, peneliti dapat *me-recheck* temuannya dengan jalan membandingkannya dengan berbagai sumber, metode, atau teori.¹²

H. Teknik Analisis Data

Analisis data dimulai dengan pengolahan data mentah. Mengolah data berarti membuat data ringkasan berdasarkan data mentah hasil pengumpulan data.¹³

Analisis data kualitatif menurut Bognan & Biklen (1982) sebagaimana dikutip Moleong adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan kepada orang lain.¹⁴

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa langkah awal dari analisis data adalah mengumpulkan data yang ada, menyusun secara sistematis, kemudian mempresentasikan hasil penelitiannya kepada orang lain.

¹¹ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 331.

¹² Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 332

¹³ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 332

¹⁴ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 248

McDrury (*Collaborative Group Analysis of Data, 1999*) seperti yang dikutip Moleong (2007:248) tahapan analisis data kualitatif adalah sebagai berikut:

- a. Membaca/mempelajari data, menandai kata-kata kunci dan gagasan yang ada dalam data,
- b. Mempelajari kata-kata kunci itu, berupaya menemukan tema-tema yang berasal dari data.
- c. Menuliskan 'model' yang ditemukan.
- d. Koding yang telah dilakukan.¹⁵

Analisis data dimulai dengan melakukan wawancara mendalam dengan informan kunci, yaitu seseorang yang benar-benar memahami dan mengetahui situasi obyek penelitian. Setelah melakukan wawancara, analisis data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan cara memutar kembali rekaman hasil wawancara, mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan kata-kata yang didengar sesuai dengan apa yang ada direkaman tersebut.

Setelah peneliti menulis hasil wawancara tersebut kedalam transkrip, selanjutnya peneliti harus membaca secara cermat untuk kemudian dilakukan reduksi data. Peneliti membuat reduksi data dengan cara membuat abstraksi, yaitu mengambil dan mencatat informasi-informasi yang bermanfaat sesuai dengan konteks penelitian atau mengabaikan kata-kata yang tidak perlu sehingga didapatkan inti kalimatnya saja, tetapi bahasanya sesuai dengan bahasa informan.

I. Instrumen Pengumpulan Data

Instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Dalam mengumpulkan data-data peneliti membutuhkan alat bantu (instrument penelitian). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 (tiga) alat bantu, yaitu:

¹⁵ Lexy J. Moleong, *Metodelogi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), h. 248

1. Pedoman wawancara

Pedoman wawancara digunakan agar wawancara yang dilakukan tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Pedoman ini disusun tidak hanya berdasarkan tujuan penelitian, tetapi juga berdasarkan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Dalam pengumpulan data yang akan dilakukan berdasarkan teknik yang telah dipilih, maka perlu disusun kisi-kisi panduan wawancara. Berdasarkan berbagai aspek yang telah ditentukan sesuai dengan kajian teori yang telah dibahas mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan emosi anak usia dini, maka pada table 4 berikut ini ditampilkan kisi-kisi panduan wawancara sebagai berikut:

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Panduan Wawancara

Variable	Dimensi	Indicator	Item pertanyaan
Guru	Pendidikan di Sekolah	Manfaat dan Dampak <i>Gadget</i> , Strategi pembelajaran dalam membentuk kognitif anak,	1, 2, 6, 8
Kepala Sekolah	Kebijakan	Manfaat dan Dampak <i>Gadget</i> , Strategi pembelajaran dalam membentuk kognitif anak, Kebijakan sekolah terhadap dampak penggunaan gadget?	1,2,6,8
Orang Tua	Bimbingan dan pengawasan	Menjelaskan dampak penggunaan <i>gadget</i> . Memberi nasihat.	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

	orang tua	Membuat jadwal bermain <i>gadget</i> . Mengawasi, Mendampingi,	
Dampak <i>gadget</i>	Kognitif	Pengetahuan anak dan Prestasi belajar	5,6,11

2. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan pengamatan sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi terhadap perilaku subjek selama wawancara dan observasi terhadap lingkungan atau setting wawancara, serta pengaruhnya terhadap perilaku subjek dan informasi yang muncul pada saat berlangsung wawancara. Pengumpulan data melalui observasi tentu juga membutuhkan kisi-kisi untuk mengetahui hal-hal yang perlu diobservasi selama di lapangan.

Berdasarkan pada pengkajian teori yang telah dilakukan mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini, maka pada tabel 5 berikut telah ditetapkan kisi-kisi panduan observasi.

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Panduan Observasi.

No	Aspek	Kisi-kisi
1.	Perilaku anak pada saat bermain <i>gadget</i>	Bentuk perilaku yang sering dilakukan pada saat bermain <i>gadget</i> .
2.	Aplikasi dalam <i>gadget</i>	Jenis tayangan dalam <i>gadget</i> yang sering dilihat anak oleh

		anak. Jenis tayangan dalam <i>gadget</i> yang paling disukai anak.
3.	Intensitas waktu	Waktu total yang digunakan anak untuk bermain dalam satu hari. Lama waktu anak bermain <i>gadget</i> yang disukainya.
4.	Tanggapan anak	Perilaku anak saat bermain <i>gadget</i>
5.	Peran Guru dalam membimbing untuk bermain <i>gadget</i> dalam hal positif dan pembelajaran	Bimbingan, serta metode guru dalam membimbing anak menggunakan <i>gadget</i> untuk pembelajaran yang meningkatkan kognitif anak.
5.	Peran orang tua dalam kegiatan bermain <i>gadget</i>	Sikap dan tanggapan orang tua saat anak bermain <i>gadget</i> Responden anak terhadap sikap dan tanggapan orang tua mengenai tayangan <i>gadget</i> yang dilihat Peraturan yang diterapkan pada anak dalam <i>gadget</i>

3. Alat Perekam dan Dokumentasi

Alat perekam berguna sebagai alat bantu pada saat wawancara, agar peneliti dapat berkonsentrasi pada proses pengambilan data tanpa harus berhenti untuk mencatat jawaban-jawaban dari subjek. Dalam pengumpulan data, alat perekam baru dapat dipergunakan setelah mendapat ijin dari subjek untuk menggunakan alat tersebut pada saat wawancara.

J. Analisa dan Interpretasi Data

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis data kualitatif sebagai suatu proses penerapan langkah-langkah dari yang spesifik hingga yang umum dengan berbagai level analisis yang berbeda. Ringkasan proses analisis data dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Mengelola dan mempersiapkan data untuk dianalisis. Langkah ini melibatkan transkrip wawancara, mengetik data lapangan, dan memilah atau menyusun data tersebut kedalam jenis-jenis yang berbeda tergantung pada sumber informasi.
2. Membaca keseluruhan data. Pada tahap ini membangun pemahaman umum atas informasi yang diperoleh dan merefleksikan maknanya secara keseluruhan.
3. Menganalisis lebih detail dengan meng-coding data. Coding merupakan proses mengolah materi atau informasi menjadi segmen-segmen tulisan sebelum memaknainya. Langkah ini melibatkan beberapa tahap, mengambil data tulisan atau gambar yang telah dikumpulkan selama proses pengumpulan, mensegmentasi kalimat-kalimat atau paragraph-paragraph atau gambar-gambar tersebut kedalam kategori-kategori, kemudian melabeli kategori-kategori ini dengan istilah-istilah khusus.
4. Menerapkan proses coding untuk mendeskripsikan setting, orang-orang, kategori-kategori dan tema-tema yang akan di analisis. Deskripsi ini

melibatkan usaha penyampaian informasi secara detail mengenai orang-orang, lokasi-lokasi, atau peristiwa-peristiwa dalam setting tertentu.

5. Menunjukkan bagaimana deskripsi dan tema-tema ini akan disajikan kembali dalam narasi atau laporan kualitatif. Pendekatannya adalah pendekatan naratif dalam menyampaikan hasil analisis.
6. Langkah terakhir dalam analisis data adalah menginterpretasi atau memaknai data.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian

1. Identitas Sekolah TKQ Aisyah

Nama TKQ	: TKQ 'AISYAH
Alamat TKQ	: Jl. Masjid At Taqwa Rt. 005/08 no. 32 Jakarta Barat
Kelurahan	: Kembangan Utara
Kecamatan	: Kembangan
Tahun berdiri	: 2007
No Induk	: 621
Pengelola	: Perorangan
Nama Kepala TKQ	: Siti Aisyah, S. Pd I
Waktu Belajar	: Pagi
Rombongan belajar	: 3 Kelompok
Tempat Belajar	: Gedung sendiri dan Mushollah

2. Visi dan Misi TKQ Aisyah

Visi : “Mencetak generasi-generasi terbaik harapan Agama dan Bangsa yang berjiwa Qur’ani’

Misi:

- a. Membimbing santri memahami dan membaca Al-Qur’an dengan lancar dan benar.
- b. Memberikan pelajaran-pelajaran yang mudah dipahami.
- c. Membimbing santri untuk berakhlakul karimah.

3. Kurikulum

Adapun kurikulum yang digunakan di TKQ Aisyah adalah kombinasi antara kurikulum yang diberikan Kementerian Agama (Kemenag) dengan kurikulum sendiri hasil rapat kerja dengan dewan guru. Kurikulum TKQ Aisyah disusun dengan mengembangkan kebudayaan nasional sebagai dasar untuk pengembangan karakter peserta didik agar anak dapat mengenal beragam budaya yang ada di Indonesia. Secara garis besar dibagi menjadi 2 (dua) program yaitu:

1. Program pengembangan

- a. Kompetensi Dasar (KD) akhlak perilaku atau sosial emosional.
- b. Kompetensi pendidikan agama Islam.
- c. Kompetensi berbahasa.
- d. Kompetensi kognitif (matematika dan sains).
- e. Fisik motorik (Kasar dan halus).

2. Program kegiatan

- a. Praktek wudhu dan sholat berjamaah
- b. Senam
- c. Makan sehat
- d. Outing kelas (kunjungan ketempat-tempat sesuai tema)

4. Data Guru, Murid Dan Struktur Organisasi

Tabel 4.1

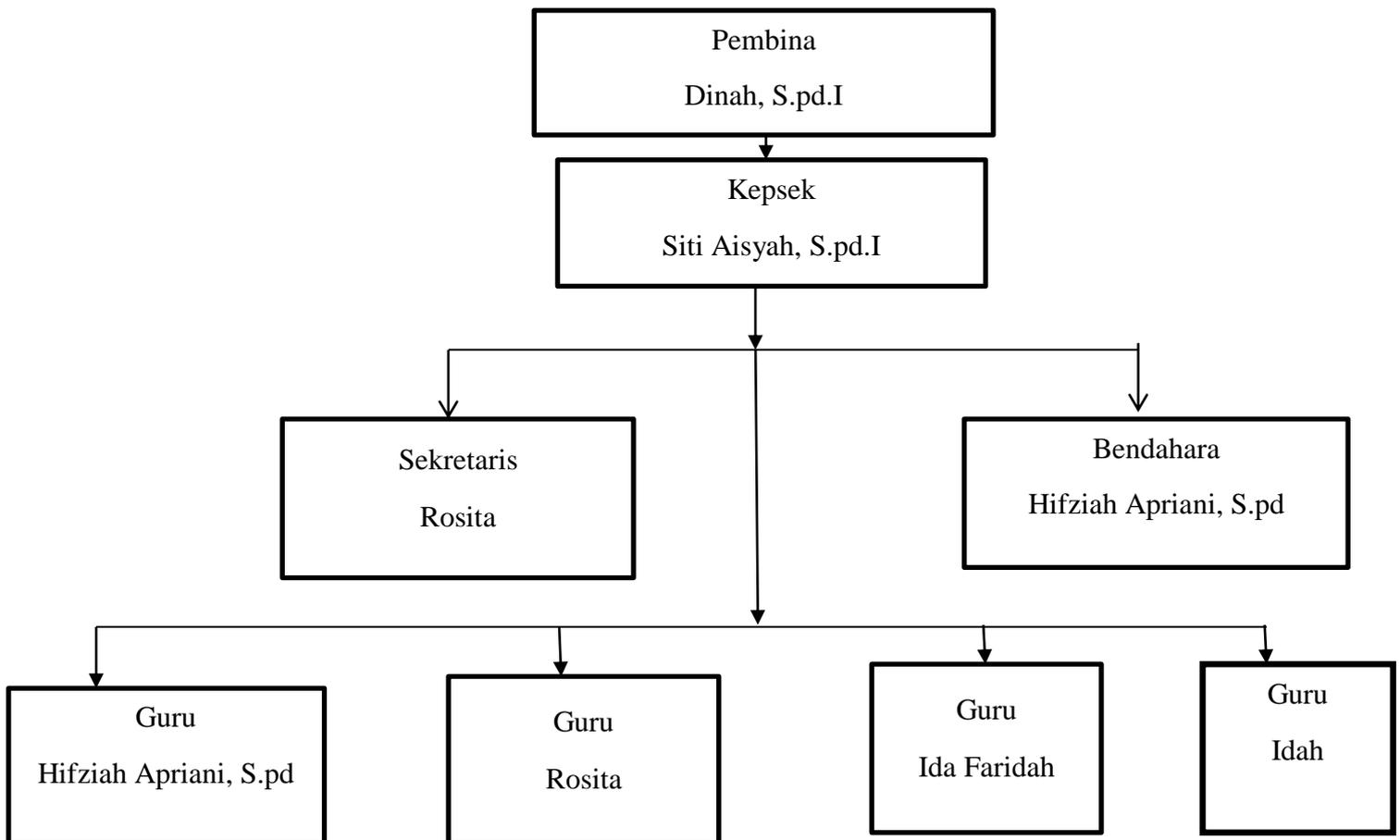
Data guru

No	Nama	Jabatan
1.	Siti Aisyah, S.pd.I	Kepala sekolah
2.	Hifziah Afriani, S. Pd	Guru
3.	Hj. Ida Faridah	Guru
4.	Rosita	Guru
5.	Idah	Guru

Tabel 4.2
Data murid TKQ Aisyah

No	Kelompok	Jumlah siswa
1.	TKQ A	7
2.	TKQ B1	15
3.	TKQ B2	13
Total		35

Struktur Organisasi Sekolah TKQ Aisyah



B. Deskripsi Data

1. Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini di TKQ Aisyah

Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa peneliti menggunakan beberapa metode yang digunakan, yaitu interview atau wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian dari hasil pengumpulan data ini, penulis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif kualitatif. Analisis dekriptif kualitatif adalah teknik analisa data yang bersifat non angka atau data yang dikumpulkan berupa kata-kata dan gambar. Tentang wawancara penelitian dengan segenap guru dan orang tua murid, dilakukan di lokasi TKQ Aisyah. Hal ini dilakukan untuk mengetahui secara mendalam tentang bagaimana kondisi pribadi dan tingkah laku subjek. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut dan selanjutnya penganalisaan dilakukan dengan menggunakan interpretasi logis terhadap data-data yang diperoleh dan dianggap sesuai dengan pokok permasalahan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Siti Aisyah selaku Kepala Sekolah Taman Kanak Al Qur'an (TKQ) Aisyah tentang dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini di TKQ Aisyah, beliau menjelaskan:¹

“Menurutnya penggunaan *gadget* sangat mempengaruhi kognitif anak. Terdapat siswa yang malas belajar, Contohnya anak didik yang bernama Raffa Satria Al Abrisam belum bisa membaca dan menulis, ketika ditelusuri ternyata anak tersebut sering menggunakan *gadget* di rumah yang diberikan oleh orang tua. Hal demikian juga berpengaruh kepada keseharian dalam belajar mengajar di kelas. Anak tersebut lebih banyak diam ketika disekolah, focus dalam mendengarkan ibu guru ketika berbicara di depan kelas terkadang tidak fokus.”

¹ Hasil transkrip wawancara Penelitian dengan Kepala Sekolah TKQ Aisyah Ibu Siti Aisyah di TKQ Aisyah pada tanggal 27 September 2019

Kemudian penulis melakukan wawancara mendalam terkait kebijakan TKQ Aisyah dengan mengajukan pertanyaan apakah sekolah melakukan sosialisai terhadap orang tua maupun anak didik terkait dampak penggunaan *gadget*? Adapun Ibu Kepala sekolah menjelaskan sebagai berikut :

“Menurut beliau pihak sekolah hanya melakukan sosialisasi ketika pertemuan orang tua murid dengan menjelaskan bahwa perlunya pendampingan terhadap penggunaan *gadget*, karena jika tidak adanya pendampingan, *gadget* dapat mempengaruhi pengetahuan, sikap dan perilaku anak didiknya. Kami juga menjelaskan untuk menggunakan *gadget* sebagai sumber belajar seperti belajar membaca, bernyanyi dan jika main *game* berikan *game* yang memiliki edukasi (proses pembelajaran).”²

Peneliti mengajukan pertanyaan yang sama kepada beberapa guru di sekolah tersebut. Adapun guru yang peneliti wawancara yakni ibu Hifziah Apriani Beliau menjelaskan.³

“Menurutnya pengetahuan anak didik berbeda setiap satu dengan yang lainnya, memang terdapat anak didik yang terlihat sering diam dan kurang focus ketika ibu guru mengajar ketika ditelusuri berdasarkan informasi dari orang tuanya anak tersebut dipengaruhi karena terlalu lama dia memegang *gadget*. Ketika *gadget* ada dalam genggamannya dia fokus sekali hingga ditegur tidak menyahut. Hal demikian berpengaruh terhadap perkembangan kognitifnya.

Untuk mengetahui lebih dalam terkait dampak penggunaan *gadget* yang telah dipaparkan oleh kepala sekolah dan guru, peneliti mewawancarai orang tua dari salah satu anak tersebut. Adapun wawancara dilakukan kepada Ibu Intan Paramita Selaku orang tua murid yang dijelaskan sebelumnya terkait dampak penggunaan *gadget* sebagai berikut:

² Hasil transkrip wawancara penelitian dengan Kepala Sekolah TKQ Aisyah Ibu Siti Aisyah pada tanggal 27 September 2019

³ Hasil transkrip wawancara penelitian dengan Ibu Guru Hafizah Apriani TKQ Aisyah pada tanggal 27 September 2019

“Menurutnya memang anak kami menggunakan *gadget* selama kurang lebih 2 jam dalam sehari. Anak saya fokus sekali ketika bermain *gadget*. Ia suka melihat video yang ada di youtube serta game yang dia sukai. Ketika diambil *gadgetnya* dia akan marah jika dalam bermain game dia belum selesai. Anak saya juga belum lancar membaca tapi dia senang menggambar dan mewarnai.⁴

Sementara, penulis juga mewawancarai ibu Kamyati, beliau menjelaskan:

“Anak saya sering menggunakan *gadget* ketika dirumah, anak saya belum lancar membaca dia hanya bisa membaca dalam dua suka kata, bicaranya pun kurang jelas, dia terlihat kurang aktif dan tidak percaya diri namun dia suka sekali meniru dari setiap apa yang dia lihat baik di TV maupun video di *gadget* contohnya joget dari lagu yang viral itu.

Selanjutnya penulis mencoba mewawancarai dan mengobservasi anak didik yang terkena dampak penggunaan *gadget*. Adapun anak tersebut adalah Raffa Satria Al Abrisam. Hasil wawancara dan observasinya sebagai berikut:

“Menurutnya dia suka bermain game dan menonton video youtube, lebih banyak *gadget* digunakan untuk bermain karena dia suka sekali dengan permainan yang ada di *gadgetnya* hingga tidak pernah merasa bosan. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan anak tersebut memang terlihat asik dan tidak bisa diganggu ketika ia bermain. *gadget*”⁵

⁴ Hasil transkrip wawancara penelitian dengan Ibu Intan Paramita selaku Orang Tua murid pada tanggal 28 September 2019

⁵ Hasil transkrip wawancara dan observasi dengan Raffi Satria Al-Abrisam pada tanggal 28 September 2019



Gambar 1
Observasi Anak Didik Raffa⁶

Berdasarkan observasi peneliti, Raffa belum bisa membaca dan menulis dengan baik dan dia terlihat tertutup ketika ditanya serta suka menyendiri dan lebih asik dengan dunianya.

Selain Raffa, peneliti juga mendapatkan informasi terkait dampak penggunaan *gadget* yang terjadi pada Dilan Ramadhan. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan pertanyaan yang sama yang penulis lakukan terhadap Dilan Ramadhan sebagai berikut :

“Dilan suka bermain *gadget* khususnya game ikan-ikanan dan balapan mobil di HP”⁷

Berdasarkan observasi terhadap Dilan, peneliti melihat dilan bicaranya kurang jelas dan berdasarkan penjelasan orang tua kalo Dilan juga membaca hanya bisa mengeja 2 suku kata.

Namun, ada hal menarik yang peneliti dapatkan dari penelitian yang dilakukan. Terdapat dampak yang positif dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak di TKQ Aisyah.

⁶ Hasil Observasi dengan Raffi Satria Al-Abrisam pada tanggal 28 September 2019

⁷ Hasil transkrip wawancara dengan Dilan Ramadhan pada tanggal 28 September 2019

Di sekolah TKQ Aisyah terdapat anak yang memiliki kognitif yang baik terkait membaca dan mengenal angka-angka serta hitung-hitungan. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Hifziah Apriani dia menjelaskan:

“Terdapat anak yang pandai membaca dan mengenal angka-angka serta memiliki imajinasi yang tinggi jika dilakukan permainan bongkar pasang di kelas. Ketika ibu bertanya kepada anak tersebut ternyata dia sering dikenalkan oleh orang tuanya dirumah baik lewat pembelajaran biasa maupun lewat *gadget* yang didampingi oleh ibu.”⁸

Untuk mengabsahkan penjelasan dari guru tersebut, penulis mewawancarai orang tua dan anak didik seperti yang dijelaskan oleh guru tersebut. Adapun orang tua yang diwawancarai adalah Ibu Lina Marlina orang tua menjelaskan sebagai berikut:

“Dalam memberikan *gadget*, saya suka memberikan video tentang pembelajaran anak untuk belajar membaca, menghitung, dan mengenal angka. Alhamdulillah untuk membaca, menghitung dan mengenal angka anak saya sudah bisa. Anak saya ketika bermain *gadget* saya berikan game mengenal angka dan belajar membaca lewat youtube.”⁹



Gambar 2.

Wawancara dan Observasi Khafi¹⁰

⁸ Hasil transkrip wawancara dengan Ibu Hifziah Apriani pada tanggal 27 September 2019

⁹ Hasil transkrip wawancara dengan Ibu Lini Marlina selaku orang tua siswa pada tanggal 28 September 2019

¹⁰ Hasil transkrip wawancara dan observasi dengan Kahfi Fauzan Syamil pada tanggal 28 September 2019

Berdasarkan observasi yang penulis lakukan memang anak tersebut sudah pintar membaca, dan menulis serta mengenal angka karena pembiasaan yang dilakukan oleh orang tua serta guru di sekolahnya.

2. Peran Pendidik dalam Membimbing Pemanfaatan *gadget* untuk Perkembangan Kognitif Anak

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan oleh penulis terhadap Guru dan Kepala sekolah di TKQ Aisyah penulis mendapatkan informasi sebagai berikut :

Kepala sekolah mengatakan “sekolah tidak membolehkan anak didik untuk membawa *gadget* kesekolah, dan jikapun ada itu harus didampingi oleh orang tuanya. Sekolah ikut serta memberikan pemahaman kepada orang tua dan anak didik untuk tidak membawa *gadget* ke sekolah serta memberi tahu jika memang ingin memberikan *gadget* berikan konten yang memiliki edukasi seperti belajar membaca, menulis, dan mengenal angka. Beliau juga menekankan kepada orang tua jika anak menggunakan *gadget* untuk didampingi dan diberikan waktu ketika bermainnya sehingga meminimalisir kecanduan terhadap *gadget* dan lebih mengisi waktu kepada anak dengan mengajarkan hal yang positif.¹¹

Adapun Ibu guru Hifziah Apriani menambahkan berdasarkan wawancara yang dilakukan,

“saya memberi tahu juga kepada orang tua dan anak didik untuk menggunakan aplikasi edukasi pembelajaran pada *gadgetnya* baik lewat video maupun aplikasi pembelajaran yang lainnya.” Ibu mencontohkan seperti aplikasi e-Islami yang sangat berguna untuk pengetahuan anak dalam belajar agama. Dalam aplikasi tersebut terdapat suara dan gerakan yang pasti disukai oleh anak”.

¹¹ Hasil transkrip wawancara dengan Ibu Siti Aiyah selaku kepala sekolah TKQ Aisyah pada 27 September 2019

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis, Kepala sekolah dan guru memahami dampak penggunaan *gadget* terhadap anak didik sehingga dalam proses pembelajaran dibertahukan kepada anak didiknya untuk tidak sering menggunakan *gadget* khususnya hanya untuk bermain *gadget*. Angket yang penulis berikan kepada kepala sekolah dan guru pernah mengikuti seminar tentang dampak penggunaan *gadget*. Sehingga menurut penulis menjadi bekal guru dalam mendidik untuk membimbing dan merubah dampak negative yang dapat terjadi terhadap anak walaupun berupa sosialisasi yang dilakukan kepada orang tua dan anak didik ketika proses pembelajaran.

3. Peran Orang Tua dalam Membimbing Penggunaan *gadget* untuk Perkembangan Kognitif Anak.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan beberapa orang tua penulis menguji validitas data terkait penjelasan dari guru dan pendidik tentang perannya dalam membimbing pemanfaatan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak.

Menurut hasil wawancara dengan Ibu Lini Marlina sebagai berikut:

“Pihak sekolah dan guru memang memberitahu kepada kami untuk memberikan waktu dan mendampingi anak dalam bermain *gadget* dan juga memberitahu untuk jika memberikan *gadget* sekaligus belajar jangan hanya bermain game”

Namun ada beberapa ibu yang sedikit kewalahan dalam membimbing anak dalam penggunaan *gadget*. Adapun cara yang dilakukan lebih banyak mendiamkannya terkadang memarahi jika sudah terlalu lama menggunakan *gadget*. Hal ini karena sudah dibiasakan dari kecil menggunakan *gadget* khususnya untuk game.

C. Analisis Data

Berikut peneliti menganalisis bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah yang didapatkan dari observasi, wawancara dan dokumentasi. Penggunaan *gadget*

sangat berpengaruh besar terhadap perkembangan kognitif anak. Hal demikian terlihat dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap kepala sekolah, guru, orang tua dan siswa. Terdapat dampak negative dan positif sesuai dengan teori yang dipaparkan menurut Teori Hardrianto.

Dampak negative yang terlihat yakni :

- a. Penurunan konsentrasi saat belajar (pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan *gadget*, misalnya anak teringat dengan permainan *gadget* seolah-olah dia seperti tokoh dalam *game* tersebut)
- b. Malas menulis dan membaca, (hal ini diakibatkan dari penggunaan *gadget* misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi youtube anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari)
- c. Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi (misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan sekelilingnya)
- d. Kecanduan (anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan *gadget* karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya)
- e. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, (kognitif atau pemikiran psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat)
- f. Menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan *gadget* akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya)
- g. Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini, (seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsure kekerasan yang akan mempengaruhi pola

perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).¹²

Selain dampak negative, terdapat dampak positif yang penulis temukan seperti yang dipaparkan oleh Teori Hardrianto.

Dampak Positif yang terlihat yakni;

- a. Berkembangnya imajinasi (melihat gambar kemudian menggambarnya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan)
- b. Melatih kecerdasan (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- c. Meningkatkan rasa percaya diri (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- d. Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).¹³

Dampak positif dan negative yang terjadi dalam penggunaan *gadget* tidak terlepas dari kebijakan dari kepala sekolah, guru, orang tua dan anak. Semua elemen tersebut harus saling bersinergi dan memiliki peran yang baik sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Sebagai contoh sekolah memiliki kebijakan untuk tidak membawa gawai di sekolah dan juga menghimbau untuk memberikan pendampingan jika menggunakan *gadget* kepada anak, namun hal demikian dibutuhkan peran orang tua untuk dapat membimbing dan juga mengedukasi anaknya dirumah dengan memberikan waktu dalam penggunaan *gadget* dan juga memberikan gawai untuk edukasi yang tentunya melalui pendampingan.

¹² P, Handrianto, Dampak Smartphone, dalam http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detai_1-75305 KESEHATAN Dampak%20Smart%20phone.htm l. Diakses pada 15 September 2019

¹³ P, Handrianto, Dampak Smartphone, dalam http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detai_1-75305 KESEHATAN Dampak%20Smart%20phone.htm l. Diakses pada 15 September 2019

Seperti teori yang menjelaskan apabila memang anak sudah terjangkit kecanduan *gadget* maka menjadi masukan kepada guru dan juga orang tua untuk dapat mengikuti langkah-langkah seperti yang dipaparkan menurut Kayla Mubara sebagai berikut:

- a. Kurangi frekuensi bermain secara bertahap (kurangi durasi pemakaian dari yang biasanya 8 jam sehari menjadi 6 jam sehari dalam satu minggu).
- b. Ajak anak bersosialisasi dengan teman sebaya (dorong anak untuk bermain aktif bersama teman sebayanya, seperti: bermain sepak bola, petak umpet, bersepeda, memancing, meluki dll)
- c. Sibukkan anak dengan berbagai aktifitas menarik. Sebaiknya mainan yang dipilih sarat akan interaksi, komunikasi, kerjasama, dll, (misalnya bermain kartu UNO, monopoli, bola tangkap, scrabble. Congklak, membaca buku-buku, membuat slime, membuat kue, memasak, membersihkan rumah, dll)
- d. Berikan *reward*, jangan sungkan untuk memberikan hadiah pelukan, ciuman, ataupun acungan jempol saat anak berhasil mengurangi frekuensi bermain gawainya.
- e. Jadilah panutan, jika ingin mengendalikan anak bermain gawai cobalah kendalikan diri kita untuk tidak terlalu lama menyentuh *smartphone*. Jadilah sosok teladan yang baik bagi anak.
- f. Tetapkan wilayah bebas gawai, membuat peraturan yang melarang penggunaan gawai di tempat-tempat tertentu, misalnya: di ruang makan, kamar tidur, serta di dalam mobil.
- g. Luangkan waktu bersama anak, rangkul dan peluk mereka bagaimanapun keadaannya. Sebab, bersama akan lebih mudah mengatasi masalah daripada sendiri.
- h. Memberi penghargaan saat berhasil. Sesekali berikan *reward* dalam bentuk pujian, kata-kata bijak, nasihat, dan sese kali materi. Pastikan pula memberikan waktu kebersamaan yang berkualitas.¹⁴

¹⁴ Kayla Mubara, *et. al.*, *Smartmom untuk Generasi Smart*, (Jakarta: Diva Press, 2017), cet. 1, h. 169-180

Adapun terkait perkembangan kognitif anak usia dini dijelaskan oleh guru bahwa penggunaan *gadget* yang berdampak terhadap perilaku serta prestasi belajarnya, hal ini senada dengan teori Piaget pada Tahap Praoperasional (2-7 tahun). Pada tahap ini anak mulai bisa melakukan sesuatu sebagai hasil meniru atau mengamati sesuatu model tingkah laku dan mampu melakukan simbolisasi.¹⁵

Hal menarik yang peneliti dapatkan dari penjelasan kepala sekolah bahwa setiap anak berbeda-beda dalam pengetahuannya. Hal ini dikarenakan banyak faktor yang salah satunya lingkungan belajar dan bermainnya seperti yang terjadi dengan beberapa anak didik di TKQ Aisyah ada yang dapat sudah pintar membaca, ada yang belum, ada yang senang melukis dan adapula yang memiliki imajinasi tinggi berdasarkan apa yang dia lihat.

Seperti teori yang menjelaskan “pembelajaran harus memperhatikan perbedaan individual siswa, “faktor ini sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Perbedaan tersebut misalnya pada bakat, minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya”.¹⁶

Secara garis besar, peneliti menyimpulkan bahwa dampak penggunaan *gadget* dapat positif maupun negatif tergantung pemanfaatan yang digunakan anak didik serta perkembangan yang dimiliki anak dari perbedaan minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya.

Namun, yang menjadi evaluasi berdasarkan hasil wawancara dengan pihak sekolah, peran guru dan kepala sekolah hanya sebatas sosialisasi terhadap orang tua belum diikuti dengan proses pembelajaran yang menyeluruh di sekolah semisal mempraktikkan menggunakan media di TKQ Aisyah agar sosialisasi bisa dipraktikkan di rumah baik oleh orang tua maupun anak. Hal demikian karena sarana prasarana belum memadai di sekolah tersebut.

¹⁵ Khadijah, Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 63

¹⁶ Khadijah, Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016), h. 76

Secara umum, pihak sekolah, dari kepala sekolah, guru, orang tua dan murid menyadari betapa pentingnya memberikan bimbingan dalam penggunaan *gadget* untuk perkembangan kognitif anak didiknya.

Sementara peneliti tertarik menganalisis evaluatif data berdasarkan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah. Dalam hal ini peneliti menyoroti tentang faktor penghambat yang salah satunya adalah sudut pandang pemahaman yang berbeda.

Peneliti menganalisis bahwa masih belum komprehensifnya proses mengedukasi orang tua dalam dampak penggunaan *gadget* untuk dirumah. Sosialisasi yang dilakukan tidak hanya dengan komunikasi yang baik tapi perlu ditingkatkan peran manajemen sekolah terhadap orang tua dengan program baik yang bersifat formal maupun informal.

Mengacu konsep dasar teori budaya lingkungan terkait perkembangan kognitif dihasilkan dari proses dialektis (proses percakapan) dengan cara berbagi pengalaman belajar dan pemecahan masalah bersama orang lain, terutama orangtua, guru, saudara sekandung dan teman sebaya. Karena apa yang dipelajari individu berasal dari budaya dan banyak di antara pemecahan masalahnya ditopang orang dewasa, maka pendidikan hendaknya tidak berpusat pada individu dalam isolasi dari budayanya. Interaksi dengan budaya sekeliling dan lembaga-lembaga social sebagaimana orangtua, saudara sekandung, individu dan teman sebaya yang lebih cakap sangat memberi sumbangan secara nyata pada perkembangan intelektual individu.¹⁷

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan diatas penulis berkesimpulan bahwa perlunya peran antara guru, kepala sekolah, orang tua untuk membimbing dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Mengingat pada anak umur 2-7 tahun dalam teorinya adalah tahap dimana meniru dan suka bermain. Tentunya perlu dukungan semua pihak untuk dapat membimbing di sekolah maupun di rumah untuk meningkatkan perkembangan kognitif pada anak.

¹⁷ Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran* ,(Yogyakarta: Pustaka, 2004), h. 34

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan, penulis menyimpulkan sebagai berikut :

1. Dampak penggunaan *gadget* dapat positif maupun negatif tergantung pemanfaatan yang digunakan anak didik serta perkembangan yang dimiliki anak dari perbedaan minat, kepribadian, keadaan jasmani, keadaan sosial termasuk kemampuan intelegensinya.
2. Secara umum, pihak sekolah, dari kepala sekolah, guru, orang tua dan murid menyadari betapa pentingnya memberikan bimbingan dalam penggunaan *gadget* untuk perkembangan kognitif anak didiknya. Dalam hal strategi pembelajaran mengenai dampak penggunaan *gadget*, sekolah melakukan sosialisasi kepada orang tua dan juga memberitahu kepada anak didik terkait dampak penggunaan *gadget* serta bagaimana menggunakan *gadget* sebagai alat pembelajaran di rumah. Adapun kesadaran orang tua untuk mendidik anak terkait dampak penggunaan *gadget* belum optimal tergantung kesadaran dari masing-masing individu orang tua dalam mendidik anaknya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Sekolah menambahkan kurikulum pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah. Mengingat pentingnya memberikan pemahaman bagaimana penggunaan *gadget* sejak usia dini agar penggunaan *gadget* dapat menjadi sarana pembelajaran ketika digunakan dan dapat dapat bermanfaat terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
2. Agar perkembangan kognitif anak dapat tercapai dengan baik, penulis memberikan saran kepada sekolah untuk melakukan pertemuan kepada orang tua murid minimal 3 bul 70 ali untuk memberitahu perkembangan

kognitif anak dan bagaimana melakukan pendidikan dirumah. Mengingat dalam pendidikan anak usia dini perlunya peran antara guru, orang tua dan penciptaan budaya lingkungan yang baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A.Z., Hidayat. *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak I*, (Jakarta: Salemba Medika, 2005).
- Agusli, Rachmat. *Panduan Koneksi Internet 3G & HSDPA di Handphone & Komputer*, (Jakarta: Mediakita, 2008).
- Aisyah, Siti, dkk. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010).
- Alwi, dkk. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 2002).
- B.A., Derry Iswidharmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Yogyakarta: Bisakimia, 2014).
- BKKBN dan Yayasan Kita dan Buah Hati. *Menjadi Orangtua Hebat dalam Mengasuh Anak*, (Jakarta: Badan Pemberdayaan Masyarakat Perempuan dan Keluarga Berencana (BPMPKB), 2014).
- Bruner. *Discovery Learning*, (Jakarta: Surakarta, 2004).
- Budiningsih. *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka, 2004).
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009).
- Furchan, Arif. *Pengantar Metode Kualitatif*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1992).
- Hadiwidjodjo. “Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak”. dalam <http://www.satuharapan.com/life/8-dampakpositifpenggunaangadget-bagi->

anak. Diakses pada 12 April 2019.

Handrianto, P. “Dampak Smartphone”, dalam http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detai_1-75305_KESEHATAN_Dampak%20Smart%20phone.html. Diakses pada 15 September 2019.

Hildayani, Rini, dkk. *Psikologi Perkembangan Anak*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014).

Indonesia, *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tahun 2019*.

Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Kencana, 2013).

Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*, (Medan: IKAPI, 2016).

Kholis, Lefrancois. *Strategi Pengembangan Kognitif Dan Anak*, (Surabaya: Gramedia Citra, 2009).

Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2000).

Mubara, Kayla, *et. al. Smartmom untuk Generasi Smart*, (Jakarta: Diva Press, 2017).

Mulyana, Deddy. *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Renika Rosdakarya, 2001).

Mulyati. *Kecerdasan Berfikir Anak*, (Jakarta: Pustaka Media, 2005).

Mustaqim. *Penalaran dalam Berfikir*, (Surabaya: Cipta Pustaka, 2006).

Patmonodewo, Soemiarti. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003).

Pudjiati & Masykouri. “Mengasah Kecerdasan di Usia 0-2 Tahun”, (Jakarta: Jurnal Dirjen PAUDNI, 2011).

Q.S An Nahl: Ayat 12

Sit, Masganti. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, (Medan: Perdana Publishing, 2015).

Sitorus, Asrul, dan Ahmad Syukri. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*, (Medan: Perdana Publishing, 2016).

Suardiman, Siti Partini. *Metode Pengembangan Daya Pikir dan Daya Cipta Untuk Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: FIP UNY. 2003).

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2009).

Sujiono, dkk. *Anak Dan Kemampuannya Dalam Belajar*, (Yogyakarta: Nusa Permai, 2008).

Sujiono. *Pengertian Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Indek, 2007).

Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005).

Sunggono, Bambang. *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997).

- Susanti, Eka Dian. *Project Based Learning: Pemanfaatan vlog dalam pembelajaran sejarah untuk generasi pro gadget. Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 2019, 13.1: h. 84-96.
- Susanto, Ahmad. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspek*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011).
- Sutrisno, J. “Sikap Konsumenter terhadap Produk Counterfeit (Studi Pada Perilaku Pembelian Gadget Mahasiswa)”. Tesis. Universitas Atma Jaya. Yogyakarta.<http://ejournal.uajy.ac.id/478/1/0MM01549.pdf>. Diakses pada 5 Agustus 2019.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2003).
- Syarif, Nurlaelah. “Pengaruh Perilaku Pengguna Smartphone terhadap Komunikasi Interpersonal Siswa SMK IT Airlangga Samarinda”, (dalam *Jurnal Ilmu Komunikasi Univ. Mulawarman*, 2015).
- Tim Penyusun Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. *Pedoman Penelitian Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, (Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2013).
- W, John. *Sanrock, Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2011).
- Wendi, Muhammad. *Memahami Cara Anak-anak Belajar*, (Jakarta:Visi Media, 2013).
- Yaumi. *Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013).

Yulianti, Dwi. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-kanak*. (Jakarta: PT Indeks, 2010).

Yusuf, Munawir. *Pendidikan bagi Anak dengan Problema Belajar: Konsep dan Penerapannya di Sekolah maupun di Rumah*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005).

LAMPIRAN-LAMPIRAN









Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

PEDOMAN WAWANCARA KEPALA SEKOLAH

1. Menurut ibu, apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi kognitif peserta didik?
2. Apakah ada strategi dari bapak/ibu untuk mengubah dampak negatif gadget menjadi positif dalam kebijakan sekolah? Jelaskan jika ada beserta contohnya!
3. Menurut ibu, apa dampak penggunaan gadget terhadap anak TKQ Aisyah? Dampaknya apakah positif dan negatif?
4. Jika berdampak positif contohnya apa?
5. Jika berdampak negatif contohnya apa?
6. Apakah ada peserta didik yang bawa gadget ke sekolah? Jika ada apa yang dilakukan oleh bapak/ibu?
7. Menurut ibu, apakah gadget bermanfaat bagi peserta didik untuk jadi proses pembelajaran?
8. Bagaimana pendapat ibu dengan banyaknya peserta didik yang menghabiskan waktu hanya untuk bermain gadget?
9. Apakah sekolah melibatkan orangtua dalam penanganan pemahaman terhadap penggunaan gadget pada peserta didik? Jika iya, bagaimana cara sekolah melibatkan orangtua?

Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

PEDOMAN WAWANCARA GURU

1. Menurut ibu, apakah penggunaan gadget dapat mempengaruhi kognitif peserta didik? Jika iya, jelaskan!
2. Menurut ibu, apa dampak penggunaan gadget terhadap anak TKQ Aisyah? Dampaknya apakah positif dan negatif?
3. Jika berdampak positif contohnya apa?
4. Jika berdampak negative contohnya apa?
5. Bagaimana ibu memberikan pemahaman kepada peserta didik terkait dampak penggunaan gadget?
6. Apakah ada peserta didik yang bawa gadget ke sekolah? Jika ada apa yang dilakukan oleh bapak/ibu?
7. Menurut ibu, apakah gadget bermanfaat bagi peserta didik untuk jadi proses pembelajaran?
8. Bagaimana pendapat ibu dengan banyaknya peserta didik yang menghabiskan waktu hanya dengan bermain gadget?
9. Apakah ada strategi dari bapak/ibu untuk mengubah dampak negatif menjadi positif dalam proses pembelajaran? Jelaskan jika ada beserta contohnya!

Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Pekerjaan :

Wali Murid dari :

PEDOMAN WAWANCARA ORANG TUA

1. Apakah anak Bapak/ Ibu bermain Gadget di rumah?
2. Apakah alasan Bapak/Ibu memberikan gadget kepada anak?
3. Berapa lama anak bermain gadget dalam sehari di rumah?
4. Apa yang biasa dimainkan/ditonton anak saat bermain gadget?
5. Apakah Ibu/Bapak pernah membatasi anak dalam penggunaan gadget?
6. Bagaimana prestasi belajar anak Bapak/Ibu selama menggunakan gadget?
7. Bagaimana sikap Bapak/Ibu selanjutnya agar anak tidak terlalu sering menggunakan gadget?
8. Apakah Bapak/Ibu mengawasi anak dalam menggunakan gadget? Jika iya, bagaimana cara mengawasinya?
9. Tindakan apa yang Bapak/Ibu lakukan jika prestasi belajar atau pengetahuan anak menurun akibat terlalu sering menggunakan gadget?
10. Bagaimana upaya Bapak/Ibu agar pengetahuan dan prestasi belajar anak lebih baik meskipun sering menggunakan gadget?
11. Menurut Bapak/Ibu apakah gadget itu penting bagi anak untuk meningkatkan prestasi belajarnya? Mengapa?

Identitas Responden

Nama :

Usia :

Jenis Kelamin :

Kisi – Kisi Observasi Peserta Didik

1. Perhatikan perilaku anak pada saat bermain gadget
2. Aplikasi apa yang digunakan
3. Intensitas waktu dalam menggunakan gadget

Kisi –Kisi Wawancara Peserta Didik

1. Kenapa suka bermain gadget/HP?
2. Apakah pernah bawa gadget ke sekolah?
3. Berapa lama menggunakan HP/Gadget?
4. Apa saja yang digunakan saat menggunakan gadget?
5. Apakah orang tua pernah melarang saat ingin menggunakan gadget? Jika iya, apa yang dilakukan?
6. Apakah ibu guru pernah melarang saat ingin menggunakan gadget? Jika iya apa yang dilakukan?
7. Apakah gadget jadi alat belajar atau hanya bermain? Jika jadi alat belajar, belajar apa dari gadget?

Surat keterangan

No. 03/TKQ_AISYAH/XI/19

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Siti Aisyah, S.pd.I

Jabatan : Kepala TKQ AISYAH

Alamat : Jl. Masjid At-taqwa rt 005/008 No. 32 Kec. Kembangan Kel.
Kembangan utara

Membenarkan bahwa yang namanya tercantum di bawah ini:

Nama : **Kholifah**

Nomor Pokok Mahasiswa : 151320808

Judul Skripsi : **DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET*
TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TKQ
AISYAH**

Adalah benar nama di atas telah melakukan penelitian di TKQ AISYAH dengan judul “**DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI DI TKQ AISYAH**”. Penelitian ini dilakukan di TKQ AISYAH Kembangan Utara, Jakarta Barat.

Jakarta, September 2019

Kepala TKQ AISYAH

Siti Aisyah

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



A. Data diri

Nama : Kholifah
Tempat tanggal lahir : Jakarta, 7 Maret 1977
Status : Menikah
Agama : Islam
Suku : Betawi
Jenis kelamin : Perempuan
Alamat : Jl. Kembangan utara rt 01 rw08 no 10C
No Hp : 087763680825

B. Riwayat pendidikan

Tahun 1989 : SDN 10 Pagi Meruya Utara
Tahun 1989-1995 : PONPES Al-Falah Ploso Mojo Kediri