

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Sofiana Nur Afidah¹, Fina Fakhriyah², Ika Oktavianti³

Universitas Muria Kudus

Surel : sofiananur120@gmail.com

Abstract: The use of gadgets is an important necessity for today's life. However, excessive use of gadgets makes students' emotional and cognitive development change. The purpose of the study was to determine the form and impact of using gadgets on fourth grade students and the form of parental assistance to children's emotional and cognitive development. Emotional development is development related to individual needs, goals, and interests. Cognitive development is the process of logical thinking growth from infancy to adulthood. This type of qualitative research with a case study approach. The research informants were 6 fourth grade students in the village of Tambahagung. Data collection techniques are observation, interviews, documentation, and recording. Data analysis includes pattern matching, making explanations and time series analysis. The result of the research is the impact of using gadgets in influencing cognitive development, namely the positive impact of fourth grade students being able to explore wider knowledge. The negative impact, if playing gadgets excessively causes health problems and reduces learning concentration. The form of parental assistance in the use of gadgets for children is provide limits in use, provide supervision, use responsibility, and always carry out social interactions so that children do not have an indifferent attitude.

Keywords: Gadget Usage, Emotional Development, Cognitive Development.

Abstrak : Penggunaan gadget merupakan kebutuhan penting bagi kehidupan saat ini. Namun penggunaan gadget yang berlebihan membuat perkembangan emosi dan kognitif siswa berubah. Tujuan penelitian untuk mengetahui bentuk dan dampak penggunaan gadget pada siswa kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo serta bentuk pendampingan orang tua terhadap perkembangan emosi dan kognitif anak. Gadget adalah perangkat mekanis yang terus diperbarui dan berguna untuk membantu memudahkan aktivitas manusia. Perkembangan emosi merupakan perkembangan yang timbul dan berkaitan dengan kebutuhan, tujuan, dan minat individu. Perkembangan kognitif adalah proses pertumbuhan berpikir logis dari bayi hingga dewasa. Jenis penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Informan penelitian adalah 6 siswa kelas IV di desa Tambahagung. Teknik pengumpulan data adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan pencatatan. Analisis data meliputi penjadohan pola, pembuatan eksplanasi dan analisis deret waktu. Hasil penelitian adalah dampak penggunaan gadget dalam mempengaruhi perkembangan kognitif, yaitu dampak positif siswa kelas IV mampu mengeksplorasi pengetahuan lebih luas. Dampak negatifnya, jika bermain gadget secara berlebihan menyebabkan gangguan kesehatan dan menurunkan konsentrasi belajar. Bentuk pendampingan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak yaitu dengan memberikan batasan dalam penggunaan, memberikan pengawasan, tanggung jawab penggunaan, dan selalu melakukan interaksi sosial agar anak tidak memiliki sikap acuh tak acuh.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Emosional, Perkembangan Kognitif.

PENDAHULUAN

Salah satu alat teknologi data yang lagi bertumbuh dikala ini merupakan gadget. Pemakaian gadget jadi keinginan yang amat berarti untuk kehidupan dikala ini yang membutuhkan pergerakan amat besar. Gadget bisa dipakai selaku alat bidang usaha, penyimpanan bermacam berbagai informasi, alat nada ataupun hiburan, perlengkapan data apalagi selaku perlengkapan pemilihan. Gadget ialah benda mutakhir yang dilahirkan dengan bermacam aplikasi yang bisa menyuguhkan bermacam alat, informasi jejaring social, kegemaran apalagi hiburan (Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, 2015).

Gadget memiliki fitur menarik yang ditawarkan serta kerap kali membuat kanak-kanak kilat bersahabat dengannya. Anak lebih efisien pada berburu seluruh kabar serta informasi yang dibutuhkan olehnya, paling utama pada perihal berlatih sambil main atau main sembari berlatih. Menurut (Rahmawati, 2018) gadget mempunyai akibat positif serta minus, khususnya untuk konsumen kanak-kanak. Akibat positif dari pemakaian gadget merupakan menaikkan pengetahuan berawal dari bidang data, ada game edukatif yang bisa memicu energi otak anak, jadi alat kegiatan belajar mengajar serta menaikkan ilmu wawasan. Sebaliknya dampak negatifnya yakni mengganggu hasil anak di sekolah, anak jadi berat kaki berlatih serta menyebabkan kendala marah dan kepribadianya.

Pemakaian gadget yang kelewatan bisa menyebabkan kehilangan untuk konsumennya antara lain bisa mengusik kesehatan serta mentalnya. Menurut (Hudaya, 2018) lama pemakaian gadget bisa dipecah jadi 3, ialah: 1. Pemakaian besar ialah dalam

keseriusan pemakaian lebih dari 3 jam pada satu hari; 2. Pemakaian tengah ialah dalam keseriusan pemakaian kurang lebih 3 jam pada satu hari; 3. Pemakaian kecil ialah dalam keseriusan pemakaian kurang dari 3 jam pada satu hari.

Anak bisa dibilang tergilagila gadget dengan karakter antara lain: 1) Terdapatnya perasaan kurang aman risau, takut, serta marah apalagi sampai menggila dikala gadget-nya didapat; 2) Susah berkonsentrasi sebab otak mereka sudah terforsir dalam layar gadget; 3) Berat kaki beranjak, beraktifitas serta berinteraksi; 4) Berjam-jam bermain gadget dengan cara intens serta tidak mencermati orang lain; 5) Kelewatan pada memakai gadget serta kesimpulannya kurang ingat masa; 6) Pekerjaan rumah dari sekolah terbengkalai, sampai absen sekolah; 7) Kerap main gadget dengan cara umpet-umpet (Hambali, 2021).

Kedudukan orangtua pada mengarahkan atau memantau buah hatinya berbeda-beda, tercantum pada menyediakan anak pada pemakaian gadget. Dikala periset melaksanakan pemantauan dini orangtua memperbolehkan buah hatinya mengenakan gadget dengan semau perasaan serta apalagi anak mempunyai gadget sendiri dengan alibi selaku sarana pada kegiatan belajar mengajar online. Hendak namun pada pelaksanaannya di lingkungan, banyak anak yang memakai gadget tidak dalam gunanya. Dengan mempunyai gadget sendiri membuat anak lebih lapang pada penggunaan serta melalaikan tanggungjawabnya selaku anak sekolah. Hal ini dibenarkan oleh (Kholifah, 2019) bahwa, Gadget memiliki akibat untuk konsumennya paling utama kanak-kanak. Pemakaian gadget yang tidak sepadan bisa meningkatkan perseteruan dalam ranah

akademik dengan capaian berlatih yang tidak maksimum, alhasil mengakibatkan rendahnya keikutsertaan dalam aktivitas belajar semacam tertundanya pengerjaan pekerjaan sekolah dampak asyik memakai gadget.

(Sunita & Mayasari, 2018) melaporkan kalau berguna ataupun tidaknya gadget untuk anak dipengaruhi gimana orang tua mengenalkan dan memantau anak pada mengenakan ataupun main gadget. Kedudukan orang tua pada pengawasan anak kepada pemakaian gadget amat berarti sebab bisa pengaruhi pandangan intelek penuh emosi serta kognitif anak. Ikatan pemakaian gadget dengan intelek penuh emosi anak sekolah amat mempengaruhi dari aspek lama pada main gadget ataupun waktu lama pemakaian gadget yang hendak pengaruhi intelek penuh emosi anak. Menurut (Fauziah, 2015), Intelek penuh emosi merupakan suatu daya buat mendengarkkan kata hati emosi(ekspresi perasaan) serta menjadikanya selaku basis data yang berarti buat menguasai diri sendiri serta oranglain buat menggapai tujuan. Kemajuan penuh emosi anak pada pemakaian gadget lebih merasa kepada perasaan orang lain dengan hadapi kemajuan emosi semacam dengki, marah, bahagia, khawatir dan lebih fokus supaya dapat berhasil dikala main permainan (Chusna, 2020).

Karakter emosi pada anak berlainan dengan karakter yang terjalin dalam orang dewasa, dimana karekteristik emosi dalam anak antara lain:(1) Berjalan pendek serta selesai seketika(2) Nampak lebih hebat ataupun kokoh(3) Berkarakter sedangkan ataupun sederhana(4) Lebih kerap terjalin(5) Bisa dikenal dengan nyata dari aksi lakunya, serta(6) Respon menggambarkan kepribadian

(Nurmalitasari, 2015). Emosi dalam anak umur dini lebih kompleks serta jelas, sebab anak mengarah mengekspresikan emosi dengan leluasa serta terbuka. Dengan cara biasa emosi memiliki fungsi buat menggapai sesuatu pelampiasan, pelepasan, ataupun proteksi diri, ataupun apalagi keselamatan individu dalam dikala kondisi tidak aman dengan area ataupun subjek khusus (Gunarsa, 2008).

Tidak hanya kemajuan penuh emosi, kemajuan kognitif pula jadi akibat anak pada pemakaian gadget. Bagi Piaget pada Suparno(2001) kemajuan kognitif berhubungan dengan aksi laris seorang yang bisa diamati kala menjawab pada bermacam permasalahan. Kemajuan kognitif umumnya nampak pada daya anak kala membongkar sesuatu permasalahan. Menurut (Khadijah, 2016), Kemajuan kognitif merupakan sesuatu cara berasumsi berbentuk daya ataupun energi buat mengaitkan sesuatu insiden dengan insiden yang lain dan daya memperhitungkan serta memikirkan seluruh suatu yang dicermati dari bumi dekat. Kemajuan kognitif orang bisa ditingkatkan melewati kategorisasi modul kegiatan belajar mengajar serta mempresentasikannya cocok dengan langkah kemajuan orang itu (Amelia, 2020). Adapun faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak menurut Suparno (2001) diantaranya: 1) Faktor Keturunan; 2) Faktor Lingkungan; 3) Faktor Kematangan; 4) Faktor Pembentukan; 5) Faktor Minat dan Bakat dan 6) Faktor Kebebasan.

Berdasarkan hasil wawancara awal yang dilakukan peneliti dengan orang tua Siswa Kelas IV Sekolah Dasar di Desa Tambahagung, Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati mendapatkan hasil bahwa rata-rata anak menggunakan gadget lebih dari 3 jam per

hari (penggunaan tinggi). Anak menggunakan gadget untuk belajar, akan tetapi seberapa besar waktunya dalam menggunakan gadget digunakan untuk hiburan bermain game seperti *Free Fire*, *PUBG*, *Mobile Legend*, dan *PUBG*. Selain itu, mereka juga memiliki sosial media seperti *WhatsApp*, *Instagram*, dan *Tik Tok*. Penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak tanpa henti (3 jam lebih dalam sehari) dapat dikatakan anak kecanduan gadget.

Sependek dengan penelitian sebelumnya dari (Kholifah, 2019) pada hasil penelitiannya membuktikan kalau pemakaian gadget yang berakibat kepada sikap dan hasil belajar anak sebab dalam ini anak mulai dapat melaksanakan suatu selaku hasil menjiplak ataupun mencermati suatu bentuk aksi laris serta sanggup melaksanakan simbolisasi. Pertemuan dengan riset ini ialah bersama mendefinisikan akibat pemakaian gadget kepada kemajuan kognitif anak. Perbedaannya adalah penelitian (Kholifah, 2019) membahas perkembangan kognitif anak usia dini (anak TK), sedangkan penelitian ini membahas dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan emosional siswa kelas IV sekolah dasar.

Selanjutnya, penelitian dari (Agustin, 2019) pada hasil penelitiannya menunjukkan kalau Pemakaian gadget mempunyai ikatan yang kecil dengan kemajuan penuh emosi dalam anak umur *preschool* di TK Al- Fitroh Surabaya serta TK Budi Mulya Surabaya. Persamaan penelitian (Agustin, 2019) dengan riset ini merupakan bersama mempelajari mengenai akibat pemakaian gadget kepada kemajuan penuh emosi. Sebaliknya perbedaannya terdapat dalam umur anak yang diawasi.

Ada pula keterbaruan pada riset ini merupakan menganalisa akibat

pemakaian gadget kepada kemajuan penuh emosi serta kemajuan kognitif anak kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Abuk.

Berdasarkan analisis pembahasan sebelumnya, peneliti tertarik untuk meneliti dan memperoleh gambaran tentang dampak penggunaan gadget pada siswa kelas IV bentuk pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget pada perkembangan emosional dan kognitif siswa kelas IV Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Pati.

METODE

Riset ini memakai metodologi kualitatif dengan pendekatan riset permasalahan. Cara kualitatif ini mendeskripsikan analisa akibat pemakaian gadget dalam peserta didik kelas IV Desa Tambahagung. Sebaliknya pada pendekatan riset permasalahan, periset berupaya menganalisa wujud pendekatan orang tua pada anak pada pemakaian gadget, analisis kemajuan penuh emosi anak kepada pemakaian gadget serta analisa kemajuan kognitif anak kepada pemakaian gadget. Riset ini dicoba dalam bulan Oktober 2021 hingga dengan bulan Maret 2022. Poin riset ini merupakan peserta didik serta orang tua kelas IV di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo Kabupaten Abuk selaku informan buat memperoleh data hal akibat pemakaian gadget kepada kemajuan penuh emosi serta kemajuan kognitif anak.

Andil periset pada riset ini ialah selaku pengamat penuh dan pencatat pada menganalisa wujud pendampingan orang tua kepada anak pada memakai gadget dan menganalisa wujud kemajuan penuh emosi serta kemajuan kognitif anak pada memakai gadget. Periset

melaksanakan tanya jawab pada pihak yang terpaut semacam anak serta orang tua. Tidak hanya itu, periset pula mengakumulasi informasi dengan melaksanakan pemilihan diberbagai aktivitas yang mensupport pada riset ini.

Metode pengumpulan fakta pada riset ini ialah metode pemantauan, metode tanya jawab, metode pemilihan serta metode pencatatan. Tanya jawab merupakan sesuatu metode pengumpulan informasi buat memperoleh data yang digali dari basis informasi langsung melalui obrolan ataupun pertanyaan jawab. Tanya jawab pada riset kualitatif karakternya mendalam sebab mau mempelajari data dengan cara holistik serta nyata dari informan(Satori serta Komariah, 2010: 130). Tanya jawab dicoba pada peserta didik kelas IV serta orang tua peserta didik di Desa Tambahaagung. Sebaliknya, instrumen pengumpulan informasi pada riset ini memakai prinsip pemantauan serta prinsip tanya jawab.

Teknik analisis data dalam penelitian ini berpedoman pada teknik analisis data studi kasus dari Robert K Yin (2015), diantaranya yaitu: Penjodohan Pola, Pembuatan Eksplanasi dan Analisis Deret Waktu.

1. Penjodohan Pola, ialah menyamakan pola yang didasarkan dengan pola yang hendak diprediksikan. Bila pola ini terdapat pertemuan hasilnya bisa memantapkan konstruk riset permasalahan yang terpaut. Sehingga periset bisa menyamakan pola hasil dari informasi pemantauan, tanya jawab serta pemilihan. Buat memperoleh hasil dari penjodohan pola, sehingga periset melaksanakan bentuk

analisa kedua ialah pembuatan eksplanasi.

2. Pembuatan Eksplanasi, ialah strategi analisa yang kedua ini membuat uraian ataupun eksplanasi bisa menganalisa riset permasalahan yang berhubungan, setelah itu informasi dicoba, teoritisnya diperbaiki diiringi fakta. Periset melaksanakan eksplanasi dalam penjodohan pola supaya informasi yang diperoleh lebih khusus serta bisa disimpulkan.
3. Analisa deret waktu ialah, periset melaksanakan analogi 2 tahap ialah menyamakan hasil pemantauan serta hasil tanya jawab yang setelah itu melaksanakan penjodohan pola serta analisa deret waktu yang setelah itu dibanding dengan pengumpulan informasi.

PEMBAHASAN

Bentuk Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas IV di Desa Tambahaagung

Gadget merupakan alat komunikasi yang berkembang di era modern, yang dimiliki hampir semua orang, baik dewasa remaja maupun anak-anak, selain sebagai alat komunikasi, gadget juga berperan sebagai sarana hiburan seperti *game* dan sosial media. Menurut (Elfiadi, 2018), Gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa aja dari tergantung kebutuhan pemilik gadget tersebut. Pemakaian gadget pada sekarang ini sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai dewasa. Penggunaan gadget pada usia dewasa biasanya untuk mencari informasi, *browsing* dan *youtube*. Sedangkan pemakaian anak dibawah umur biasanya

untuk media pembelajaran dan bermain game.

Berdasarkan pengamatan peneliti di lapangan, penggunaan gadget pada siswa bhanya digunakan untuk mengakses aplikasi-aplikasi, halaman pencarian (*googling*) dan *game online* dari total keseluruhan pemakaian. Selain itu, sedikit sekali yang menggunakannya untuk berkomunikasi dengan orang terdekatnya ataupun melihat video pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, bentuk penggunaan gadget yang dilakukan oleh subjek AMP, subjek MF dan subjek MR rata-rata penggunaan gadget dalam se harinya berkisar 3-4 jam dalam sehari. Hal ini termasuk penggunaan gadget dengan intensitas tinggi (kecanduan) yang dapat mengakibatkan dampak buruk pada perkembangan emosional dan perkembangan kognitifnya. Pernyataan tersebut sesuai dengan ungkapan (Sari & Mitsalia, 2016) dalam penelitiannya bahwa pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam dalam sehari dengan pemakaian hampir setiap hari akan menimbulkan dampak buruk karena penggunaan gadget dikalangan anak anak masih tinggi yang akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Sementara penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit/hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian dalam sehari (Fitriana et al., 2021).

Selanjutnya, subjek FKR, VPR dan RPS rata-rata memakai gadget dalam sehari kurang lebih 2-3 jam. Mereka menggunakan gadget hanya saat sepulang sekolah sampai dengan waktu untuk mengaji. Adapun aplikasi yang

diakses oleh ketiga subjek tersebut diantaranya *Tik Tok*, *WhatsApp*, *Animeku*, *Free Fire*, dan *PUBG*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa subjek FKR, VPR dan RPS dalam menggunakan gadget termasuk dalam kategori intensitas yang sedang (tidak kecanduan). Hal ini sesuai dengan pendapat (Hudaya, 2018) bahwa penggunaan gadage dengan intensitas rendah apabila menggunakannya kurang dari 3 jam dalam sehari.

Bentuk Pendampingan Orang Tua dalam Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas IV Desa Tambahagung

Orangtua berperan penting dalam pendidikan anak dalam meraih keberhasilan anak di masa yang akan datang. Menurut (Soysal Ademiye, 2020), ada beberapa cara yang digunakan oleh orang tua agar anak tidak kecanduan dengan gadget yakni peran orangtua dalam memberikan contoh yang baik dengan cara menetapkan aturan dalam menggunakan gadget diantaranya; pembatasan aplikasi apa sajakah yang boleh diakses oleh anak, pengawasan orangtua ketika anak diberi gadget, mengimbangi gadget dengan aktivitas yang lain dan penggunaan gadget tidak boleh menggantikan peran orangtua sebagai guru utama bagi anak.

Bentuk pendampingan orangtua terhadap penggunaan gadget pada siswa mencakup untuk memperkenalkan konten konten positif kepada anak yang ada di dalam gadget. Hal ini bertujuan supaya anak mengerti tentang penggunaan yang benar dari gadget yang telah diberikan kepada mereka. Selain itu, bentuk pendampingan orangtua dalam penggunaan gadget pada siswa kelas IV yaitu dengan memberikan batasan waktu penggunaan gadget pada anak dalam upaya membentengi anak

dari pengaruh negatif. Contoh pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak seperti yang dilakukan oleh ibu SW orangtua dari AMP dengan membatasi hanya 3 jam dalam sehari sedangkan ibu AR orangtua dari MF hanya membatasi MF bermain gadget 2 jam dalam sehari, Ibu ASC berpendapat bahwa hanya membatasi penggunaan FKR hanya 2 jam dalam sehari dan VPR dan MR hanya dibatasi waktu 1 jam dalam sehari, tidak adanya batasan penggunaan RPS dalam menggunakan gadget.

Akan tetapi, pembatasan waktu penggunaan gadget pada anak yang dibatasi rata-rata waktu hampir 1-3 jam dalam penggunaan gadget tetapi disalahgunakan dengan menggunakan gadget melampaui batas penggunaan yang ditentukan oleh orangtua. Karena berdasarkan keterangan dari orangtua siswa tersebut, mereka tidak membatasi aktivitas penggunaan gadget pada waktu pagi, siang, sore bahkan malam hari. Orangtua masih dirasa tidak peduli terhadap penggunaan gadget pada anak, tidak menegur ketika sudah terlalu lama memegang gadget. Padahal tidak adanya pembatasan semacam ini akan menimbulkan dampak yang mengalami gangguan lain seperti tidak tidur siang, melalaikan waktu makan dan kurang bersosialisasi dengan orang lain.

Wujud pendampingan yang dicoba orang berumur peserta didik kelas IV Desa Tambahagung antara lain ialah awal, orang tua mendampingi anak dikala memakai gadget. Kedua, orang tua melatih tanggung jawab anak pada pemakaian gadget. Dengan melatih mengembalikan gadget dalam pas durasi, menata waktu keharusan sekolah dengan pas durasi, melakukan kewajiban rumah serta kewajiban di sekolah berakhir terkini diserahkan gadget. Ketiga, orang

tua wajib mengajak anak buat berhubungan social, sebab dikala memakai gadget peserta didik berlagak hirau tidak hirau kepada area dikala dibawa ucapan. Alhasil orang berumur melaksanakan peringatan kepada buah hatinya supaya tidak berlagak hirau tidak hirau dikala orang lain disekitarnya. Keempat, orang berumur menghalangi durasi anak pada main gadget. Kelima orang berumur berhati-hati pada memilihkan aplikasi dalam gadget anak. Orangtua sudah berupaya menganjurkan anak buat lebih mengakses fitur-fitur ataupun web yang bisa mensupport pada kegiatan belajar mengajar. Diharapkan anak tidak tergilagila pada memakai gadget. Bila berhati-hati memilih aplikasi, sehingga perihal perihal yang diperoleh anak merupakan perihal positif. Hal ini sejalan dengan ungkapan (Novitasari, 2019) kalau orang tua wajib menguasai kalau pemakaian gadget dalam anak butuh berhati-hati pada memilihkan aplikasi yang bisa mensupport intelek anak serta pola pikir anak.

Dampak yang ditimbulkan dari hal di atas sebenarnya dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan anak akan tidak memperhatikan bentuk komunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan sekitarnya (Pebriana, 2017). Hal ini juga sejalan dengan pernyataan (Hidayatuladkia et al., 2021) bahwa penggunaan gadget pada siswa dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik dengan orangtuanya, teman sebaya maupun lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat menggunakan gadget.

Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Siswa Kelas IV Desa Tambahagung

Emosi ditampilkan dalam bentuk perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan seseorang terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Penggunaan gadget pada anak di Desa Tambahagung Kecamatan Tambakromo dengan penggunaannya dan pemakaian gadget yang tinggi dapat mengakibatkan dampak positif dan negatif. Dampak positif diantaranya; Pertama, berkembangnya imajinasi. Orangtua sangat berperan untuk menstimulus agar imajinasi anak berkembang dengan baik. Imajinasi anak timbul dari apa yang dilihat dan diamati. Saat ini banyak anak yang hanya memilih bermain gadget daripada bermain bersama temannya, namun disamping itu imajinasi anak tetap berkembang. Seperti yang diketahui peneliti saat melakukan observasi dengan siswa kelas IV. Subjek AMP setelah bermain gadget memiliki imajinasi untuk menggambar animasi sesuai dengan gambar yang telah ditontonnya di aplikasi *youtube*. Selanjutnya keinginan dan terobsesi berimajinasi setelah bermain gadget yang dialami FKR setelah mengakses *youtube* dan *Tik Tok* mempunyai keinginan jika udah besar menjadi youtuber terkenal.

Kedua, menambah pengetahuan dan kreatifitas. Menurut (Novitasari, 2019), penggunaan teknologi seperti gadget pada anak apabila dimanfaatkan secara tepat dapat mempengaruhi motivasi belajarnya karena gadget digunakan untuk mencari informasi dan menambah pengetahuan. Seperti adanya aplikasi game sambil belajar dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. Selain itu,

gadget juga bisa digunakan anak untuk memicu kreatifitas dan berpikir kreatif.

Ketiga, jaringan persahabatan dan komunikasi. Gadget dapat memperluas jaringan persahabatan karena dapat dengan mudah dan cepat bergabung di sosial media. Jadi, kita dapat dengan mudah untuk berbagi informasi bersama teman.

Sedangkan, dampak negatif yang dialami oleh siswa kelas IV Desa Tambahagung dalam penggunaan gadget yang mempengaruhi perkembangan emosi yang dapat mengganggu kepercayaannya dan perkembangan lainnya. Selain berdampak pada diri anak secara pribadi, emosi juga mempengaruhi ranah sosial anak. Selain itu, luapan emosi yang ditampilkan anak pada penggunaan gadget yang berlebihan diantaranya; Pertama, Kecanduan. Kecanduan membuat anak kelas IV Desa Tambahagung tidak dapat mengontrol penggunaannya, sering marah, mengamuk dan berontak saat tidak diperbolehkan menggunakan gadget. Hal ini sesuai dengan pendapat (Putri & Hazizah, 2019) bahwa beberapa anak menghabiskan waktu dengan bermain gadget akan lebih emosional dan berontak saat diganggu bermain game.

Kedua, Gangguan Kesehatan. Gadget dapat mengganggu kesehatan manusia karena efek radiasi dari teknologi yang sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak yang berusia 12 tahun ke bawah. Efek radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan penyakit dan juga mengganggu kesehatan anak seperti mata menjadi perih, berair dan kepala pusing. Peran orangtua dalam mendisiplinkan anak sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama gangguan

kesehatan (Aviani, D., Latiana, L., & Mulawarman, 2020).

Ketiga, bisa pengaruhi sikap anak. Main gadget pada lama yang jauh serta dicoba tiap hari dapat membuat anak bertumbuh ke arah individu yang anti social. Ini terjalin sebab kanak-kanak tidak dimunculkan buat bersosialisasi dengan orang lain. Tidak hanya itu pula bisa mendesak anak buat kedekatan dengan cara sederhana. Durasi yang dipakai dengan cara langsung menurun, sebab menimakti waktunya sendiri (Putri & Hazizah, 2019).

Bersumber pada penjelasan di atas bisa disimpulkan kalau pemakaian gadget yang kelewatan dalam anak hendak berakibat minus, sebab bisa merendahkan serta Fokus serta menaikkan ketergantungan anak buat melakukan bermacam perihal yang sebaiknya bisa mereka jalani sendiri. Akibat lainnya merupakan terus menjadi terbukanya akses internet pada gadget yang menunjukkan seluruh perihal yang sebaiknya belum waktunya diamati oleh kanak-kanak. Banyaknya anak yang mulai tergila-gila gadget serta kurang ingat bersosialisasi dengan area sekelilingnya yang berakibat intelektual paling utama darurat yakin diri pula dalam kemajuan raga anak.

Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Kognitif Siswa Kelas IV Desa Tambahagung

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya. Perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya Maka dari itu dampak gadget yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya; 1)

Berkembangnya Imajinasi. 2) Perkembangan Bahasa. 3) Mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa dalam penggunaan gadget antara lain: (1) Gangguan kesehatan. 2) Penurunan konsentrasi belajar. 3) Menghalangi eksplorasi anak.

KESIMPULAN

Bentuk penggunaan gadget yang dilakukan oleh siswa kelas IV Desa Tambahagung termasuk dalam kategori dengan intensitas sedang bahkan tinggi dengan durasi rata-rata lebih dari 2-3 jam bahkan 4 jam per hari dalam pemakaiannya dengan mengakses game online seperti Free Fire, Mobile Legend, dan PUBG. Selain itu siswa juga mengakses media sosial seperti Tik Tok, WhatsApp dan instagram. Selanjutnya, Bentuk pendampingan yang dilakukan orangtua siswa kelas IV dengan memberikan batasan dalam penggunaannya dan memberikan pengawasan agar anak dapat mengakses konten-konten positif, melatih tanggungjawab kepada anak agar tepat waktu dan tanggungjawab atas pemakaiannya, senantiasa melakukan interaksi sosial agar anak tidak mengabaikan lingkungannya dengan sikap acuh tak acuh. Selanjutnya, perkembangan emosi anak kelas IV Desa Tambahagung ditunjukkan dengan cara meluapkan rasa emosinya seperti marah, berontak, diam dan bahkan membanting barang saat marah. Selain itu, penggunaan gadget juga berdampak pada perkembangan kognitif anak. Diantaranya dampak positif dan negatif. Dampak positifnya, siswa kelas IV mampu mengimajinasikan keinginannya dengan melalui tindakan dan ucapannya mampu mengkomunikasikan kepada orang tua dan teman-teman apa yang

Diterima pada : 07 Juli 2022; Di-review pada : 18 Desember 2022; Disetujui pada : 26 Desember 2022

dirasakan, dilihat maupun diamatinya. Sedangkan, dampak negatifnya yaitu saat berlebihan bermain gadget dapat menimbulkan gangguan kesehatan yang dialami siswa kelas IV, dan dapat menurunkan konsentrasi belajar siswa bahkan menghalangi eksplorasi anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Agustin, R. P. (2019). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Prasekolah. *Skripsi Online*, 1–19.
- Amelia, V. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget (Gawai) Dengan Tingkat Masalah Emosional Anak Usia Pra Sekolah (4-6 Tahun) Di Kecamatan Sentolo Kulon Progo. *Skripsi Online*, 77.
- Aviani, D., Latiana, L., & Mulawarman, M. (2020). Dampak Gaya Pengasuhan Permisif Terhadap Penggunaan Gadget Pada Anak. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 3(1), 68–74.
- Chusna, P. A. (2020). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan. *Jurnal Itqan*, 9(2), 97–110.
- Fauziah, F. (2015). Hubungan Kecerdasan Emosional Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Semester Ii Bimbingan Konseling UIN Ar-Raniry. *JURNAL EDUKASI: Jurnal Bimbingan Konseling*, 1(1), 90.
- <https://doi.org/10.22373/je.v1i1.320>
- Fitriana, F., Ahmad, A., & Fitria, F. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi*, 5(2), 182. <https://doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898>
- Gunarsa, Singgih D. (2008). *Psikologi Anak: Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
- Hambali, Y. I. (2021). Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Kualitas Tidur Dengan Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Karangpucung Kabupaten Cilacap Pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun 2021. 4(1), 1–23.
- Hidayatuladkia, S. T., Kanzunudin, M., & Ardianti, S. D. (2021). Peran Orang Tua dalam Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak Usia 11 Tahun. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research and Development Journal Of Education*, 4(2), 86–97.
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Kholifah. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan

- Kognitif Anak Usia Dini di TKQ Aisyah. *Skripsi Online*.
- Komariah, A. dan Satori, D. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan Penggunaan Sistem. *Ejournal Keperawatan (e-Kep)*, 3(2), 15–30.
- Novitasari, N. (2019). Strategi Pendampingan Orang Tua terhadap Intensitas Penggunaan Gadget pada Anak. *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 3(2), 167–188. <https://doi.org/10.35896/ijecie.v3i2.77>
- Nurmalitasari, F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Buletin Psikologi*, 23(2), 103-111. <https://doi.org/10.22146/bpsi.10567>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.40>
- Putri, R. Y., & Hazizah, N. (2019). Pengaruh Bermain Gadget terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini. *Artikel Online*, 1(3), 1–9.
- Rahmawati, D. S. (2018). Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Akhlak Anak (Studi Kasus Di Sd N 01 Kebonharjo, Klaten. *Skripsi Online*, 7, 1–25. Pada laman <https://dSPACE.uin.ac.id/bitstream/handle/123456789/11929/REVISI%20skripsi%20september%20FIX%20X.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Sari, T. P., & Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah Di TKIT Al Mukmin. *Jurnal Profesi*, 13, 72–78.
- Soysal Ademiye. (2020). Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak (Tk) Kharisma Bangsa. *Skripsi Online* pada laman <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/52233/1/SKRIPSI%20FIX%20ADEMIYE%20SOYSAL%20%28WATERM%20ARK%29.pdf>
- Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan Orang tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget pada Anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510.
- Suparno, Paul. (2001). *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta : Kanisius
- Susanto, Ahmad. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada.