

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Rosa Awalia Norfadillah^{1*}, Rini Ernawati², Tri Wijayanti³
^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur, Samarinda, Indonesia.
*Kontak Email: Rosaawalia.ra@gmail.com

Diterima: 19/07/21

Revisi: 12/10/21

Diterbitkan: 19/04/22

Abstrak

Tujuan studi: Anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar. Pada anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit akan menimbulkan kecanduan dan berdampak negatif pada kognitif dan akan berdampak positif jika penggunaannya sesuai aturan main dan orang tua ikut serta menyeleksi konten apa saja yang ada pada gadget.

Metodologi: Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif berbentuk descriptive correlation dan menggunakan pendekatan cross sectional dengan menggunakan instrument penelitian berupa kuesioner yang di jawab melalui google form dan penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Hasil: Hasil penelitian menunjukkan pada penggunaan gadget dengan durasi rendah sebanyak 52 responden (53,6%), dengan kognitif yang baik sebanyak 56 responden (57,8%). Dan yang menggunakan gadget dengan durasi yang tinggi sebanyak 45 responden (46,4%), dengan kognitif kurang baik sebanyak 41 responden (42,2%). Berdasarkan uji chi-square di peroleh p-value $0,415 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan gadget dan kognitif.

Manfaat: Menambah pengalaman dan meningkatkan pengetahuan bagi peneliti tentang Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda

Abstract

Purpose of study: Children have different intelligences and many aspects of abilities that need to be developed, one of which is developing cognitive abilities. Cognitive processes related to the level of intelligence that marks a person with various interests, especially in ideas and learning. Children using gadgets with a duration of more than 120 minutes will cause addiction and have a negative impact on cognitive and will have a positive impact if they are used according to the rules of the game and parents participate in selecting what content is on the gadget.

Methodology: This study uses a quantitative research method in the form of descriptive correlation and uses a cross sectional approach by using a research instrument in the form of a questionnaire which is answered via google form and this research was carried out at SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Results: The results showed that the use of gadgets with low duration was 52 respondents (53.6%), with good cognitive as many as 56 respondents (57.8 %). And those who use gadgets with high duration are 45 respondents (46.4%), with poor cognitive as many as 41 respondents (42.2%). Based on the test chi-square obtained p-value $0.415 > 0.05$ so it can be concluded that there is no relationship between the use of gadgets and cognition.

Applications: Adding experience and increasing knowledge for researchers about the Relationship between Gadget Use and Cognitive Elementary School Age Children at SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Kognitif

1. PENDAHULUAN

Gadget merupakan sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya sebuah alat elektronik dengan berbagai macam fungsi khusus. Beberapa jenis gadget yang telah banyak digunakan diantaranya komputer, laptop, smartphone dan tablet (Maulia, 2018). Selain orang dewasa yang menggunakannya, Gadget juga beredar di kalangan anak-anak yang usianya prasekolah (2-6 tahun) khususnya di negara Indonesia, hal ini dibuktikan dengan hasil survei yang akan sudah dilakukan Wijnarko dkk bahwa di tahun 2012 anak usia dini hanya 27% yang menggunakan Gadget, dan meningkat hingga 73 pada tahun 2014 (Maulia et al, 2018). Penggunaan gadget berdampak merugikan pada keterampilan interpersonal anak jika terlalu sering digunakan. Pengaruh gadget terhadap proses pembelajaran anak berpengaruh dalam proses pembelajaran anak sehingga anak menjadi lebih mengandalkan handphone daripada memilih harus belajar (Harfiyanto et al, 2016).

Dalam keadaan normal, pembelajaran model BDR (belajar di rumah) dan BDS (belajar di sekolah) bisa relatif sama tujuan dan kualitasnya. Perbedaannya terdapat pada sarana pendukung yang digunakan. Akan tetapi, pada keadaan darurat, ketika masyarakat (termasuk anak usia dini dan guru) masih dibayangi wabah Covid-19, desain dan proses pembelajaran dalam jangka waktu lama yang diterapkan menjadi berbeda. Pembelajaran daring yang dilakukan dari rumah memiliki dampak secara psikologis pada siswa (Irawan et al., 2020). Proses BDR membuat anak lebih sering berinteraksi dengan gadget karena pembelajaran dilakukan secara daring. Meningkatnya intensitas penggunaan gadget dikhawatirkan akan meningkatkan angka kecanduan gadget. Kecanduan gadget dapat meningkatkan prevalensi resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Selain itu, kecanduan gadget juga dapat mempengaruhi pelepasan hormon dopamin yang berlebihan sehingga menyebabkan penurunan kematangan pada Pre-Frontal Cortex (PFC) (Paturel, 2014).

Pengguna gadget dikategorikan sebagai intensitas tinggi saat menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit / hari dan sekali pakai >75 menit. Selain itu, sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali penggunaan) penggunaan gadget dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam penggunaan gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit / hari dan intensitas penggunaan dalam sekali pakai 2-3 kali / hari untuk setiap penggunaan. Terlalu sering menggunakan gadget yang berlebihan dapat berdampak buruk bagi anak, karena tidak semua yang ada di internet merupakan tontonan yang bersifat baik bagi anak. Secara tak sadar, bahwa anak-anak telah mengalami ketergantungan pada pemakaian gadget. Dimana ketergantungan inilah yang dapat menjadi salah satu faktor dampak negatif yang sangat mempengaruhi anak-anak (Prasetyo, 2013).

Anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelektensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Khadijah, 2016). Perkembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah (Nurvita, 2014).

Dari hasil wawancara pendahuluan peneliti ke wali murid, didapatkan hasil lama penggunaan gadget ada 6 anak bermain selama 5-6 jam, dan 4 anak lainnya bermain gadget selama 3-4 jam, beberapa digunakan pada saat selama sekolah daring. Jenis gadget yang digunakan 10 anak adalah Handphone. Yang memiliki gadget pribadi ada 5 anak dan 5 lainnya menggunakan gadget orang tua. Dari data yang didapatkan Kognitif anak kurang baik yaitu sebesar 7 anak menggunakan gadget untuk bermain game dan 3 anak baik tidak bermain game. Dan terdapat Aplikasi yang baik diakses 6 anak yaitu Whatsapp untuk mendapatkan info pelajaran selama sekolah daring dan 4 anak mengakses Youtube untuk mendorong rasa ingin tahu, pengembangan memori. Lalu anak lebih sering mengerjakan tugas sekolah menggunakan gadget yang mereka punya. Di era globalisasi seperti saat ini, menjadi suatu hal yang sulit untuk menjauhkan anak dari gadget. Lain sisi orang tua melihat akan adanya perkembangan zaman yang semakin pesat, seperti menjadi suatu keharusan untuk memperkenalkan anak dengan berbagai media teknologi yang ada. Ada beberapa alasan mengapa orang tua memperkenalkan gadget sejak dini untuk anak-anak mereka (Chusna, 2017). Tetapi ternyata gadget membuat anak ketagihan. Dari beberapa kebiasaan tanpa peran pengawasan ketat tersebut membuat orang tua lalai akan peran penting mereka yang sebenarnya dalam mengenalkan dan mendampingi anak menggunakan gadget, hal tersebut membuat munculnya hal-hal yang tidak diinginkan (Pangastuti, 2017).

2. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif berbentuk Descriptive Correlation dengan pendekatan Cross Sectional. Dimana penelitian ini menggunakan instrument berupa kuesioner melalui google form tentang Hubungan Penggunaan Gadget dengan Kognitif Pada Anak Usia Sekolah Dasar 5 Muhammadiyah Samarinda pada Tahun 2021 yang datanya telah dikumpulkan pada bulan juni 2021 dengan jumlah responden sebanyak 97 orang. Data yang dikumpulkan dilakukan analisis yang diawali dengan melihat karakteristik responden. Kemudian dilanjutkan dengan hasil kuesioner yang telah di uji menggunakan uji chi-square.

3. HASIL DAN DISKUSI

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda Berdasarkan usia.

Usia	Frekuensi	Presentase
10 tahun	17	17,5%
11 tahun	72	74,3 %
12 tahun	8	8,2 %
Total	97	100 %

Sumber: data primer (2021)

Dari tabel 1 diatas diperoleh data bahwa pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V berusia 10 tahun sebanyak 17 orang (17,5%), berusia 11 tahun 72 orang (74,3%), dan yang berusia 12 tahun sebanyak 8 orang (8,2%) .

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda Berdasarkan Jenis kelamin.

Jenis Kelamin	Frekuensi	Presentase
Laki-Laki	52	53,6%
Perempuan	45	46,4%
Total	97	100%

Sumber: data primer (2021)

Dari tabel 2 diatas diperoleh data bahwa responden kelas V berjenis laki-laki sebanyak 52 orang (53,6%) dan perempuan sebanyak 45 orang (46,4%).

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Kelas V SD Muhammadiyah 5 Samarinda Berdasarkan Jenis gadget

Jenis Gadget	Frekuensi	Presentase
Android	85	87,6%
IOS	12	12,4%
Total	97	100%

Sumber: data primer (2021)

Dari tabel 3 diatas diperoleh data bahwa responden pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V menggunakan gadget dengan tipe android sebanyak 85 orang (87,6%), dan tipe iOs sebanyak 12 orang (12,4).

Tabel 4 Distribusi frekuensi penggunaan gadget saat diluar jam sekolah kelas V sekolah dasar muhammadiyah 5 samarinda

Penggunaan Gadget	Frekuensi	Presentase
Tinggi (>4jam)	45	46,4%
Rendah(≤4jam)	52	53,6%
Total	97	100%

Sumber : data primer (2021)

Dari tabel 4 diatas dari total 97 responden diperoleh data bahwa pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V menggunakan gadget diluar jam sekolah dengan durasi yang Tinggi sebanyak 45 (46,4%), menggunakan gadget dengan durasi yang Rendah sebanyak 52 (53,6%).

Tabel 5 Distribusi frekuensi kognitif kelas V sekolah dasar muhammadiyah 5 samarinda

Kognitif	Frekuensi	Presentase
Kurang baik (≤ 34)	41	42,2%
Baik (> 34)	56	57,8%
Total	97	100%

Sumber : data primer (2021)

Dari tabel 5 diatas dari total 97 responden diperoleh data bahwa kognitif pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V kurang baik sebanyak 41 (42,2%) dan baik sebanyak 56 (57,8%).

Tabel 6 hubungan penggunaan *gadget* dengan kognitif

		Kognitif				Jumlah	P value	OR	
		Kurang baik		Baik					
Penggunaan <i>Gadget</i>	Tingkat	N	%	N	%				
Penggunaan <i>Gadget</i>	Tinggi	21	46,7%	24	53,3%	45	100%	0,542	1,400
	Rendah	20	38,5%	32	61,5%	52	100%		
Total		41	42,3%	56	57,7%	97	100%		

Sumber: Data Primer (2021)

Berdasarkan tabel 6 diatas maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan kognitif dari siswa kelas V sekolah dasar muhammadiyah 5 samarinda. Hipotesis alternatifnya terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan kognitif dari siswa kelas V sekolah dasar muhammadiyah 5 samarinda. Karna $p\text{-value} = 0,542 >$ dari $\alpha = 0,05$ maka diputuskan gagal tolak H_0 . Sehingga dapat disimpulkan tidak terdapat pengaruh antara penggunaan *gadget* dan kognitif dari siswa kelas V sekolah dasar muhammadiyah 5 samarinda.

Didapatkan hasil *odds ratio* 1,400 artinya siswa kelas V sekolah dasar muhammadiyah 5 dengan penggunaan *gadget* tinggi memiliki resiko kognitif kurang baik 1,4x lebih besar dibandingkan siswa kelas V sekolah dasar muhammadiyah 5 dengan penggunaan *gadget* rendah.

Dapat disimpulkan dari total 97 responden diperoleh data bahwa pada anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda kelas V menggunakan *gadget* dengan durasi yang Rendah sebanyak 52 (53,6%), dengan kognitif yang baik sebanyak 56 (57,8%), dan yang menggunakan *gadget* dengan durasi yang Tinggi sebanyak 45 (46,4%), dengan kognitif kurang baik sebanyak 41 (42,2%).

4. KESIMPULAN

Karakteristik responden berdasarkan usia terdapat 97 responden kelas V di SD 5 Muhammadiyah Samarinda dengan usia 10 tahun sebanyak 17 orang (17,5%), usia 11 tahun sebanyak 72 orang (74,3%), usia 12 tahun sebanyak 8 orang (8,2%). Untuk berdasarkan jenis kelamin ada laki-laki yang berjumlah 52 responden (53,6%) dan yang berjenis perempuan sebanyak 45 responden (46,4%). Sedangkan berdasarkan jenis *gadget* yang menggunakan jenis android berjumlah 85 responden (87,6%) dan iOS sebanyak 12 responden (12,4%). Dalam penelitian ini penggunaan *gadget* anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda dengan kategori penggunaan *gadget* berdurasi tinggi sebanyak 45 responden (46,4%) dan berdurasi rendah sebanyak 52 responden (53,6%). pada kognitif anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda dengan kognitif yang baik dengan presentase 56 (57,8%) dan kognitif yang kurang baik dengan presentase 41 (42,2%). Sehingga Analisis hubungan penggunaan *gadget* pada kognitif anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah samarinda, hal ini dilihat dari nilai $p\text{-value}$ 0,542 yang dimana nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikan yaitu 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak adanya hubungan signifikan antara penggunaan *gadget* pada kognitif anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 samarinda .

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada proyek KDM (Kerjasama Dosen Mahasiswa, Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur (UMKT), yang memberikkan dukungan untuk menyelesaikan skripsi mahasiswa dan penerbitan.

DAFTAR PUSTAKA

- Asih, T. (2018). Perkembangan Tingkat Kognitif Peserta Didik Di Kota Metro. *Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 9–17.
- Ayuningsih, R., Fajarini, Y. I., & Hermawati, E. (N.D.). Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo Intisari. *Jurnal Ilmu Kesehatan Stikes Duta Gama Klaten*, 10(2), 20–30.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Literasi (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/Literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/Literasi.2018.9(1).37-50)
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 17(2), 315–330. <https://doi.org/10.21274/Dinamika/2017.17.2.315-330>
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22. <https://doi.org/10.21274/Martabat.2020.4.1.1-22>
- Dharma, T. K., & Bengkulu, W. (2020). Jurnal Pena Paud Volume 1 Issue 1 (2020) Pages Dampak Permainan Gadget Dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif. 1(1), 27–39.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49–60. <https://doi.org/10.31538/Aulada.V1i1.209>
- Khoiruzzadi, M., Barokah, M., & Kamila, A. (2020). Upaya Guru Dalam Memaksimalkan Perkembangan Kognitif, Sosial Dan Motorik Anak Usia Dini. *Jeced : Journal Of Early Childhood Education And Development*, 2(1), 40–51. <https://doi.org/10.15642/Jeced.V2i1.561>
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Semnas Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 1998, 199–208.
- Manggena, T. F., Putra, K. P., & Elingsetyo Sanubari, T. P. (2017). Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Tingkat Kognitif (Kecerdasan Logika-Matematika) Usia 8-9 Tahun. *Satya Widya*, 33(2), 146–153. <https://doi.org/10.24246/J.Sw.2017.V33.I2.P146-153>
- Maulia, R., Jannah, M., & Ariani, D. (2020). Hubungan Pola Bermain Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Dan Berpikir Kreatif Pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) Di Tk-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Journal Of Issues In Midwifery*, 4(1), 29–40. <https://doi.org/10.21776/Ub.Joim.2020.004.01.4>
- Meiri K, E., Supriyatno, E., Damayanti, C. N., & Fatoni, A. F. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) Pada Anak Usia 7-11 Tahun Di Sdn Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep. *Infokes : Info Kesehatan, Prodi S1 Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Wiraraja*, 10(2), 259–266.
- Milana Abdillah Subarkah. (2016). Pengaruh Media Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 15(1), 125–144.
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal Al-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Mussardo, G. (2019). Teori Kognitif. *Statistical Field Theor*, 53(9), 1689–1699.
- Pascasarjana, Y. M.-D. Dan T. P., & 2018, Undefined. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone Dan Interaksi Edukatif Keluarga Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Kelas Tinggi. *Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id*. <http://Karya-Ilmiah.Um.Ac.Id/Index.Php/Disertasi/Article/View/67182>
- Soares, A. P. (2013). 濟無No Title No Title. *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Stephanie, N. P., Kalesaran, T., Nadira, N., & June, S. (2016). Pelatihan Memori Dan Daya Ingat Anak Usia 7-11 Tahun Di Indonesia. *Pkm Gt Biopsychology*, December.
- Sulyandari, A. K. (2019). Pengaruh Gadget Pada Perkembangan Anak Usia Dini. *Thufuli :Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1.
- Syarifin, A. (2017). Analisis Terhadap Kemungkinan Dan Persoalannya. *Al-Bahtsu*, 2(1).
- Wahyuni, A. S., Siahaan, F. B., Arfa, M., Alona, I., & Nerdy, N. (2019). The Relationship Between The Duration Of Playing Gadget And Mental Emotional State Of Elementary School Students. *Open Access Macedonian Journal Of Medical Sciences*, 7(1), 148–151. <https://doi.org/10.3889/Oamjms.2019.037>
- Xing, C., & Isaacowitz, D. M. (2006). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini. *Motivation And Emotion*, 30(3), 243–250.
- Yolanda, F. (2018). Tahun Bersekolah Di Sd X Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 1–19.