

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF SISWA KELAS VI MADRASAH IBTIDAIYAH KECAMATAN
PAMIJAHAN KABUPATEN BOGOR**

Author

Ridwanudin^{1*}, Hana Lestari², Samsul Huda³

**^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Institut Agama Islam Sahid Bogor**

*Korespondensi: ridwanudins2@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the use of gadgets on the cognitive development of grade VI students of Madrasah Ibtidaiyah, Pamijahan District, Bogor. This study used a quantitative approach with the correlation method and simple linear regression technique. The subjects of this study were students of Madrasah Ibtidaiyah Class VI Pamijahan Bogor District consisting of eleven schools with a sum of 302 student samples. Data collection techniques are carried out through questionnaires and documentation. The results showed an R square value of 0.096 (9.6%) showing that the independent variable (gadget use) had an influence on the dependent variable (cognitive development) by 9.6%. While 90.4% is influenced by other variables. The r interpretation proves the effect of gadget use on cognitive development is in the very low category with a coefficient interval of 0.00-0.199. The results of the t test found that $t_{count} < t_{table}$ ($1.676 < 1.968$) then H_1 rejected statistically is not significant, from the results of the t test a significant value greater than 0.05 ($0.095 > 0.05$) means that there is no significant influence between the use of gadgets on cognitive development.

Keywords: Gadget Use, Cognitive Development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan, Bogor. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi dan teknik regresi linier sederhana. Subjek penelitian ini siswa Madrasah Ibtidaiyah Kelas VI Kecamatan Pamijahan, Bogor, yang terdiri dari sebelas sekolah dengan jumlah 302 sampel siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan nilai R square sebesar 0,096 (9,6%) yang menunjukkan bahwa variabel independen (penggunaan *gadget*) memiliki pengaruh terhadap variabel dependen (perkembangan kognitif) sebesar 9,6%. Sedangkan 90,4% di pengaruhi oleh variabel lainnya. Interpretasi r membuktikan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif berada dalam kategori sangat rendah dengan interval koefisien yaitu 0,00-0,199. Hasil uji t ditemukan bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($1,676 < 1,968$) maka H_1 ditolak secara statistik adalah tidak signifikan, dari hasil uji t nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($0,095 > 0,05$) berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif.

Kata Kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Kognitif

PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 merupakan perubahan besar dan radikal terhadap cara memproduksi barang, cara berpikir dalam hidup, maupun berhubungan satu dengan yang lainnya secara fundamental yang menyebabkan lompatan besar terjadi dalam beberapa sektor, di antaranya sektor industri, pendidikan, sosial, budaya dan politik. Teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan dengan sepenuhnya (Satya, 2018). Hal ini dikarenakan pengetahuan manusia berkembang sangat pesat, ditandai dengan adanya beberapa macam teknologi yang membawa perubahan terhadap lingkungan kehidupan. Perkembangan dalam bidang teknologi khususnya jenis *gadget* mengalami banyak perubahan mulai dari fitur, jenis dan tingkat kecanggihan sehingga orang-orang tertarik untuk menggunakannya.

Dalam perkembangannya usia siswa Madrasah Ibtidaiyah saat ini merupakan perpaduan generasi Z dengan generasi *alpha*. Terdapat beberapa perbedaan dan persamaan yang dialami generasi Z dan generasi *alpha* salah satu persamaannya ialah anak lebih cenderung bermain menggunakan *gadget*, hal ini terdapat dalam karakteristik kedua generasi ini dimana kedua generasi tersebut sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian maupun intelegensinya (Purnama, 2018).

Saat ini gadget digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran terkhusus untuk sekolah Madrasah Ibtidaiyah, akan tetapi penggunaan gadget tidaklah di manfaatkan secara maksimal untuk belajar semana mestinya, faktanya banyak siswa menggunakan gadget untuk bermain *game online* maupun *offline*, bersosial media dan lain-lain sehingga mengganggu dalam proses pembelajaran sehingga tujuan awal pemerintah menjadi tidak efektif serta akan menghambat perkembangan kognitif siswa disebabkan terlalu sering bermain gadget.

Fenomena ini dialami siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor, hasil dari observasi awal peneliti yang dilakukan pada tanggal 10 Januari 2021 sampai dengan 13 April 2021 di 12 Lembaga Madrasah Ibtidaiyah dengan jumlah responden 287 orang siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah. Hasil observasi yang telah disusun dalam tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Awal

No	Permasalahan	Ya	Tidak	Jumlah
1	Bermain Gadget Lebih dari 3 Jam	67.60 %	32.40 %	100 %
2	Setiap hari menggunakan gadget untuk bermain <i>game (online/offline)</i>	77.92 %	22.08 %	100 %
3	Mengalami sakit atau keluar air mata sewaktu bermain gadget	32.05 %	67.95 %	100 %

4	Tidak fokus dalam melangsungkan pembelajaran di kelas	81.10 %	18.90 %	100 %
5	Siswa merasakan jenuh dan malas ketika belajar <i>online</i> berlangsung	70.03 %	29.97 %	100 %
6	Tidak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar	60.97 %	39.03 %	100 %
7	Siswa mengikuti trend yang sedang viral	36.94 %	63.06 %	100 %
8	Siswa mengikuti gerakan-gerakan yang terdapat di Aplikasi video singkat seperti tiktok, snack video maupun youtube	54.35 %	45.65 %	100 %

Berdasarkan tabel tersebut semua permasalahan disebabkan oleh penggunaan gadget secara terus menerus yang mengakibatkan adiksi sehingga siswa tidak bisa lagi membendung arus perkembangan di era globalisasi. Lebih bahaya jika tingkat adiksi ini sudah berada di level tertinggi sehingga menyebabkan siswa mengalami stres bahkan sampai ke tahap gangguan jiwa. Hal ini akan mempengaruhi terhambatnya perkembangan kognitif siswa Madrasah Ibtidaiyah kelas VI Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.

Berdasarkan permasalahan yang telah didapatkan maka fokus penelitian ini yaitu untuk membahas pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.

TINJAUAN PUSTAKA

Perkembangan Kognitif

Kata perkembangan merujuk pada bagaimana makhluk hayati tumbuh, beradaptasi, dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya melalui perkembangan kepribadian, perkembangan sosioemosi, perkembangan fisik, perkembangan bahasa dan perkembangan kognisi/pemikiran (Juwantara, 2019).

Perkembangan juga berarti perubahan dan diferensiasi fungsional secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas asal yang lebih rendah menuju yang lebih tinggi dalam bagian-bagian tubuh yang berkesinambungan dan progresif pada organisme asal lahir hingga meninggal (Sari, 2019). Berdasarkan teori Santrock (1996) perkembangan ialah bagian dari suatu rangkaian perubahan yang dimulai asal masa konsepsi dan berlanjut sepanjang rentang kehidupannya, bersifat kompleks sebab melibatkan banyak proses seperti biologis, kognitif, serta sosioemosional (Latifa, 2017). Kata “Cognitive” intinya yaitu cognition/knowing yang berarti mengetahui, pada arti luasnya mencakup perolehan, penataan, serta penggunaan pengetahuan.

Kognitif adalah suatu proses kemampuan berpikir individu buat menghubungkan, menilai, serta mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Susanto, 2011). Tidak hanya pada pengetahuan saja, sikap mental yang berhubungan menggunakan pengolahan isu, pemahaman, pemecahan dilema, pertimbangan, kesenjangan dan keyakinan dianggap jua dengan ranah kognisi oleh para pakar psikologis insan. Ranah kejiwaan juga mempunyai hubungan dengan otak dan konasi (kehendak) dan kasih sayang (perasaan) yang bertalian menggunakan ranah rasa (Syah, 2018).

Perkembangan kognitif artinya perkembangan yang terjadi pada aspek pengetahuan, atau proses bagaimana setiap individu mengkaji serta memikirkan lingkungannya. Perkembangan kognitif diartikan menjadi proses berpikir, yaitu kemampuan individu buat menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau insiden. Jadi proses kognitif bekerjasama dengan tingkat kecerdasan intelegensi yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama sekali ditujukan kepada wangsit-ide belajar. keliru satu proses yang terjadi didalam psikologis setiap individu, dimana didalamnya melibatkan beberapa proses. Proses tadi antara lain ialah proses buat memperoleh gosip, menyusun info, memasak informasi serta menyimpan informasi, termasuk pula proses-proses mental lainnya yang ada dalam perkembangan kognitif (Mitasari, 2018).

Pada teori Jean Piaget tahapan perkembangan kognitif dibagi ke dalam empat tahapan yaitu:

Tahap Sensiomotor (0-2 Tahun)

Dalam tahapan ini, bayi menyusun pemahaman global menggunakan mengoordinasikan pengalaman indra (sensory) mereka dengan gerakan motor (otot). pada awal termin ini, bayi memperlihatkan tak lebih dari pola reflektif untuk mengikuti keadaan menggunakan dunia. Menjelang akhir periode sensorimotor, anak bisa membedakan antara dirinya dan dunia sekitarnya serta menyadari bahwa objek tetap terdapat berasal ketika ke waktu serta bayi membagikan pola sensorimotor yang lebih kompleks dibanding berasal tahap awal.

Tahap Pra Operasional (2-6 Tahun)

Termin ini lebih bersifat egosentris dan intuitis karena tahap ini adalah tahap pemikiran yang lebih simbolis, namun tidak melibatkan pemikiran operasional. Pemikiran pra-operasional terdiri berasal dua subtahap, yaitu termin fungsi simbolis serta termin pemikiran intuitif.

Pada perkembangannya tahapan ini telah terjadi fungsi simbolis yaitu di usia 2-4 tahun dimana anak mulai mepresentasikan objek yang tidak hadir, sebab anak mulai memperluas global mentalnya hingga mencakup dimensi lain. namun tahap praoperasional ini masih mengandung dua kelemahan yaitu animisme dan egosentrisme.

Tahap Operasional nyata (6-11 atau 12 Tahun)

Sifat egosentris anak ditahap ini sudah berkurang dan mulai mampu berfikir secara nyata serta rasional. Mereka hanya mampu berpikir secara konkrit sebagai akibatnya menyebabkan belum bisa menangkap sesuatu yang tak berbentuk wacana sesuatu yang konkrit, karena segala sesuatu dipahami oleh individu sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang mereka alami (Pudjawan et all, 2016). ciri utama perkembangan kognitif pada termin ini artinya anak bisa berfikir dan memakai aturan secara logis, reversibel dan kekekalan

Tahap Operasi Formal (12 Tahun keatas)

Tahap ini individu sudah mulai memikirkan sesuatu yang nyata berdasarkan pengalamannya, serta memikirkannya secara lebih abstrak lagi, idealis dan logis. Kualitas abstrak berasal pemikiran operasional formal tampak jelas dalam pemecahan dilema lisan. Dalam tahapannya anak usia Madrasah Ibtidaiyah (MI) berada pada tahap operasional nyata yaitu usia 7-12 tahun, dimana ditahapan ini anak mempunyai karakter yang rasional serta nyata. pada perkembangannya maka dapat dipandang asal:

- a) Belajar bagaimana keterampilan menulis, membaca serta berhitung, adapun perkembangannya yaitu anak sudah bisa menulis, membaca serta berhitung ini umumnya dialami sang anak Madrasah Ibtidaiyah kelas bawah (1-tiga).
- b) Anak belajar bagaimana berbagi konsep kesehariannya dalam beraktivitas. Diantara pengembangan konsep kesehariannya yaitu: bisa mengungkapkan nama-nama benda dilingkungan lebih kurang dan bisa tahu fungsi benda pada sekelilingnya.
- c) Bagaimana pemahaman anak tentang ingatan, perhatian, pengamatan serta segala aktivitasnya dalam kehidupan kesehariannya (Rahmah 2010).

Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Terdapat beberapa faktor yang bisa menghipnotis perkembangan kognitif anak, di antaranya: a) syarat penginderaan menjadi saluran yang dilalui kesan indra dalam perjalanannya menuju otak, b) Intelegensi atau tingkat kecerdasan, c) Kesempatan yang diperoleh oleh anak, d) Pengalaman anak yang dihasilkan secara eksklusif, e) Jenis peranan yang telah dilatihkan, f) Kepribadian anak dalam memandang kehidupan.

Adapun faktor lain yang menghipnotis perkembangan kognitif meliputi: a) Faktor hereditas/keturunan, b) Faktor lingkungan, c) Faktor kematangan, d) Faktor pembentukan, e) Faktor minat serta bakat, f) Faktor kebebasan. lalu menurut Soetjningsih (2002) perkembangan kognitif dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor internal (ras, etnik atau suku bangsa, umur, jenis kelamin) serta faktor eksternal (prenatal, kelahiran, postnatal) (Ratnasari, Utami, & Rosdiana, 2017)

Penggunaan Gadget

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia penggunaan diartikan menjadi proses, cara perbuatan memakai sesuatu, pemakaian. (KBBI, 2002:852). Penggunaan menjadi aktifitas

memakai sesuatu atau membeli sesuatu berupa barang dan jasa. Pembeli dan pemakai yang dapat dianggap jua menjadi konsumen barang serta jasa. pada penelitian ini penggunaan artinya pemakaian di fitur-fitur yang terdapat di smartphone pada berinteraksi menggunakan orang lain.

Penggunaan *gadget* secara terus menerus berdasarkan para pakar diartikan menjadi substansi aktivitas yang terus menerus terulang (Reza et all, 2016). Ignasia menambahkan bahwa kecanduan gadget ialah penggunaan teknologi elektronika dan internet yang tidak terkendali yang disertai gangguan perilaku, kognisi serta sosial (Siwi, Krisnawati & Sulist, 2019).

Dampak-dampak Negatif Penggunaan Gadget

Dampak penggunaan *gadget* yang berbahaya terhadap perkembangan anak, baik perkembangan fisik, psikis maupun sosioemosional seperti beberapa perkara yang terjadi seperti tewas mendadak, dan dampak negatif lain akibat terlalu sering bermain *gadget*. Pengaruh gadget pada perkembangan karakter anak misalnya terlihat pada penelitian Dewi, et all (2016) yang menunjukkan terganggunya hubungan sosial anak usia yang menginjak remaja.

Sering kita temui di berbagai sudut lingkungan seperti lingkungan keluarga dan lingkungan masyarakat, mereka yang baru mengenal *gadget* atau *smartphone* ini serasa asing, sehingga segala aktivitasnya mulai dari menjalin komunikasi, sosialisasi bahkan belajar pun tak luput dari penggunaan *gadget*.

Untuk menguatkan penelitian ini terdapat penelitian yang sejalan dengan penelitian ini di antaranya penelitian dari Evy Kumala Ristiyani, Selly Rahmawati, *Hubungan Tingkat Penggunaan Penggunaan Aplikasi Jejaring Sosial terhadap Kecerdasan Emosional Siswa Kelas V SD Segugus I Kecamatan Sedayu Bantul Yogyakarta, Jurnal PGSD Indonesia Vol 3 No 2 Tahun 2017 Universitas PGRI Yogyakarta.*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan tingkat penggunaan aplikasi jejaring sosial terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V SD Segugus I Kecamatan Sedayu. Dan, untuk mengetahui arah hubungan tingkat penggunaan aplikasi jejaring sosial terhadap kecerdasan emosional siswa kelas V SD Segugus I Kecamatan Sedayu.

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif model survei. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Segugus I Kecamatan Sedayu, pada tahun ajaran 2016/2017. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket atau kuesioner. Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk skala Likert. Teknik analisis menggunakan analisis statistik inferensial dengan menggunakan korelasi *product moment*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Hubungan yang terjadi antara kedua variabel adalah signifikan, tingkat penggunaan penggunaan aplikasi jejaring sosial terhadap kecerdasan emosional siswa memiliki hubungan yang signifikan. (2) Nilai r hitung yang dihasilkan yaitu sebesar -0.448. Sehingga, arah hubungan antara tingkat penggunaan aplikasi jejaring sosial terhadap kecerdasan emosional adalah negatif. Jadi, apabila tingkat penggunaan penggunaan aplikasi jejaring sosial sangat tinggi, maka kecerdasan emosionalnya sangat rendah begitu pula sebaliknya.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor terdapat banyak siswa kelas VI teindikasi penggunaan gadget yang berlebihan sehingga menyebabkan terganggunya perkembangan kognitif. Adapun siswa yang terindikasi penggunaan gadget ialah mereka yang menggunakan gadget untuk bermain *game*, menonton video singkat, bersosial media dan lain-lain. Adapun faktor lain ialah kurangnya pengawasan orang tua terhadap siswa sewaktu menggunakan gadget.

Perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya penggunaan gadget. Jika siswa terlalu sering bermain gadget maka hal itu dapat menyebabkan ketergantungan terhadap gadget sehingga hal itu akan mempengaruhi perkembangan kognitif siswa. Jadi hipotesis awal dari penelitian ini adalah adanya pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif siswa di tahap operasional konkret.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di seluruh Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor pada rentang Januari sampai dengan Juni 2021. Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dengan metode korelasi dan teknik analisis regresi linear sederhana. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas VI yang terdiri dari 40 Madrasah Ibtidaiyah yang ada di Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor dengan menggunakan 11 Madrasah Ibtidaiyah sebagai sample dalam penelitian ini. Adapun teknik pengambilan sampel ini yaitu menggunakan teknik *Area Random Sampling*.

Variabel perkembangan kognitif diukur dengan indikator: 1) Mengingat, 2) Memahami, 3) Menerapkan/*Aplication*, 4) Menganalisis, 5) Mengevaluasi, 6) Menciptakan. Indikator tersebut disusun dalam beberapa skor yang diperoleh dari 20 soal. Sedangkan variabel penggunaan gadget diukur dengan enam indikator, yaitu: 1) Mencari informasi, 2) Sosial fungsionalitas, 3) Kasih sayang, 4) Gaya, 5) Mobilitas, 6) Aksesibilitas. Indikator tersebut disusun dalam beberapa skor yang diperoleh dari 24 pernyataan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik angket dengan metode skala Likert untuk variabel penggunaan gadget yang terdiri dari: Selalu (4 poin), Sering (3 poin), Kadang-kadang (2 poin) dan Tidak pernah (1 poin) sebanyak 25 pernyataan. Adapun untuk variabel Perkembangan Kognitif yaitu diukur dalam bentuk soal sebanyak 20 soal dengan menggunakan instrumen dari kata kerja operasional dari teori Taksonomi Bloom. Dalam uji validitas yang disebar kepada 29 responden sebanyak 25 butir dari variabel penggunaan gadget dan 20 butir soal perkembangan kognitif dinyatakan valid.

Penelitian ini menggunakan analisis data inferensial. Adapun prasyarat dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan uji linearitas data. Dalam pelaksanaannya untuk mengetahui hasil penelitian ini yaitu menggunakan analisis regresi sederhana, uji koefisien determinasi (uji R^2) dan Uji t untuk mengetahui apakah variabel independen

berpengaruh terhadap variabel dependen dengan kriteria uji t jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_1 di terima dan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_1 ditolak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Statistika Deskriptif

Hasil penelitian dari analisis statistik deskriptif menunjukkan bahwa data dari masing-masing variabel yang memiliki jumlah sampel, simpangan baku, range, skor maksimum dan minimum, rata-rata (mean), total nilai, dan varian. Dari tabel tersebut dapat diartikan bahwa jumlah data yang diolah (N) adalah 302. Adapun nilai Simpangan Baku variabel penggunaan gadget (X) sebesar 9,114. Nilai Range sebesar 64 yang memiliki arti bahwa angka tersebut merupakan jarak antara skor minimum dan maksimum dari variabel X. Nilai minimumnya sebesar 36 dan nilai maksimumnya adalah 100. Nilai Mean/ Rata-rata sebesar 56,28. Total skor dari nilai variabel X sebesar 16998. Nilai Varians data variabel X dari data diperoleh sebesar 83,061.

Nilai simpangan baku variabel Perkembangan Kognitif (Y) sebesar 12,646. Nilai Range yang merupakan jarak antara skor minimum dan maksimum sebesar 55. Skor minimumnya sebesar 10 dan nilai maksimumnya diperoleh nilai 65. Nilai rata-rata (mean) dari nilai variabel Y sebesar 33,41. Total nilai diperoleh sebesar 10090. Nilai Varians sebesar 159,924.

Hasil uji normalitas, menggunakan Kolmogorov Smirnov di dapatkan hasil nilai signifikansi 0,245, dengan nilai signifikansi (Sig) $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Tabel anova output dari SPSS 16 memperoleh hasil nilai signifikansi dan nilai F. maka nilai signifikansi (Sig) adalah output diperoleh nilai *Deviation from Linearity* Sig sebesar 0,664. Ini menunjukkan bahwa probabilitas lebih besar dari 0,05 yaitu $0,664 > 0,05$. Disimpulkan bahwa ada hubungan linear antara variabel penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif.

Hasil uji Determinasi Model Summary diketahui nilai R square sebesar 0,096 (9,6%). Hal ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan model regresi, dimana variabel *independen* (penggunaan gadget) memiliki pengaruh terhadap variabel *dependen* (perkembangan kognitif) sebesar 9,6%. Sedangkan 90,4% dipengaruhi oleh variabel lainnya.

Dari koefisien-koefisien persamaan regresi linier sederhana, diketahui konstan sebesar 25,888 menunjukkan bahwa jika variabel penggunaan gadget bernilai nol atau tetap maka akan meningkatkan perkembangan kognitif sebesar 25,888%. Variabel penggunaan gadget 46,687 menunjukkan bahwa jika variabel perkembangan kognitif meningkat 1 satuan maka akan meningkatkan prestasi siswa sebesar 0,134 satuan atau sebesar 13,4%. Selain menggambarkan persamaan regresi output ini juga menampilkan uji signifikansi dengan uji t yaitu untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang nyata (signifikan) variabel X (penggunaan gadget) terhadap variabel Y (perkembangan kognitif).

Tabel 2. Kategori Penggunaan Gadget

Kategori Penggunaan	Interval Nilai	N	Persentasi (%)
Tidak Terindikasi Penggunaan	0-25	0	0%
Penggunaan Sedang	26-50	79	26,16%
Penggunaan Tinggi	51-75	216	71,52%
Penggunaan Sangat Tinggi	76-100	7	2,32%
Jumlah		302	100,00%

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 11 Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor menunjukkan bahwa sebanyak 79 siswa (26,16%) mengalami penggunaan sedang, 216 siswa mengalami penggunaan tinggi (71,52%), sedangkan 7 siswa (2,32%) mengalami penggunaan yang sangat tinggi.

Penggunaan merupakan perilaku yang tidak sehat dan sulit untuk dihentikan atau diakhiri oleh individu yang bersangkutan sehingga menimbulkan dampak negatif bagi individu terutama dalam perkembangan kognitifnya. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang menunjukkan hasil penelusuran studi-studi terpilih menunjukkan bahwa penggunaan smartphone pada remaja sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas dapat berisiko menurunkan prestasi akademik, menurunkan keterlibatan akademik, mendorong munculnya perasaan tidak puas pada sekolah, meningkatkan perasaan cemas, dan memunculkan gejala depresi (Utami & Kurniawati, 2019).

Perkembangan Kognitif Operasional Konkret

Tabel 3. Kategori Perkembangan Operasional Konkret

Kategori Perkembangan	Interval Nilai	N	Persentase (%)
Tidak Normal	0-49	258	85,43%
Normal	50-80	44	14,57%
Tinggi	81-100	0	0%

Jumlah	100,00%
--------	---------

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada 302 siswa kelas VI pada 11 lembaga Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor terdapat 258 siswa mendapatkan nilai yang kurang memuaskan dan 44 siswa lainnya mendapatkan nilai yang cukup. Hal ini haruslah segera diatasi agar prestasi akademiknya meningkat.

Anak dengan perkembangan kognitif normal cenderung lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan lebih kurang dan teman sebayanya dibandingkan anak menggunakan perkembangan tidak normal yg akan menghabiskan waktu buat bermain gadget. Hal ini sesuai dengan penelitian Salsabila (2016) yang mengatakan bahwa semakin tinggi penggunaan *gadget* maka meningkat jua risiko terkena gangguan perkembangan sosial. Akibat berasal gangguan perkembangan tadi tidak hanya akan terlihat dalam jangka pendek, akan tetapi semakin terlihat di jangka panjang selama proses perkembangan anak terutama pada masa prasekolah sebab di masa itu adalah masa penting proses perkembangan.

Berdasarkan pendapat Jean Piaget dalam Marinda (2020) bahwa perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat dan talenta, faktor kebebasan. Lingkungan termasuk salah satu faktor yang menyebabkan perkembangan kognitif baik pada lingkungan bermain, sekolah juga keluarga.

Sesuai dengan pembahasan peneliti yang menyimpulkan bahwa perkembangan kognitif bisa ditimbulkan beberapa hal khususnya asal lingkungan. Permasalahan yang biasanya terjadi waktu orang tua khususnya ibu yang mempunyai banyak waktu di rumah menghasilkan siswa tidak berdikari serta tergantung pada anggota keluarga lain. Orang tua dengan latar belakang pendidikan yang rendah dan kurangnya pengetahuan umumnya akan menuruti kemauan siswa salah satunya menyediakan *gadget* tanpa memikirkan dampak buruknya pada perkembangan kognitif siswa tadi.

Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif

Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data berupa deskripsi data yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa kategori penggunaan *gadget* siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor yang ada di sebelas lembaga Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor berada dalam kategori tinggi. Kategori perkembangan kognitif pada siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor berada dalam kategori sedang. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji statistik menggunakan aplikasi SPSS 16 dengan menggunakan uji parsial (uji t) bahwa tidak ada pengaruh secara signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor didapatkan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,676 < 1,968$ dan nilai signifikansi $0,095 > 0,05$. Dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 dan nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 (5%), menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak. Dapat diambil kesimpulan bahwa tidak ada

pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.

Dari hasil tersebut didapatkan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh namun tidak signifikan dalam pencapaian perkembangan kognitif siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian dari “Dalillah” dengan judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Perilaku Sosial Siswa Kelas X di SMA Ciputat Tahun Ajaran 2018/2019. Berdasarkan hasil penelitian sebesar 1,968. Sementara nilai pada taraf signifikansi 5% dengan $N= 36$, maka diperoleh sebesar 2,032. Kemudian variabel *gadget* smartphone memiliki tingkat signifikansi/probabilitas $0,057 < 0,05$ yang artinya tidak signifikan. Jadi diperoleh nilai $<$ yaitu $1,968 < 2,032$ maka H_a ditolak dan H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara *gadget* terhadap perilaku siswa di SMA Darussalam Ciputat.

KESIMPULAN

Perkembangan kognitif dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya yaitu faktor hereditas/keturunan, faktor lingkungan, faktor kematangan, faktor pembentukan, faktor minat, bakat dan faktor kebebasan. Dalam penelitian ini disebutkan bahwa yang menjadi faktor terhambatnya perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor ialah faktor lingkungan. Penggunaan *gadget* disebabkan oleh lingkungan siswa yang mendukung penggunaan *gadget* secara berlebihan serta kurangnya pengawasan dari orang tua.

Sebanyak 258 siswa kelas VI (85,43%) mendapatkan nilai yang kurang sehingga dapat dikatakan perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor tidak normal.

Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor. Hal ini dapat diketahui dari hasil uji statistik menggunakan aplikasi SPSS 16 dengan menggunakan uji parsial (uji t) bahwa tidak ada pengaruh secara signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa kelas VI Madrasah Ibtidaiyah Kecamatan Pamijahan Bogor didapatkan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,676 < 1,968$ dan nilai signifikansi $0,095 > 0,05$. Dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 dan nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 (5%), menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_1 ditolak.

DAFTAR PUSTAKA

- Dalillah. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat. *Skripsi*. Retrieved from <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/43397>
- Dewi, N., Trikusumadi, Stefanus, & Krismasagung. (2016). Bahaya Kecanduan Internet dan Kecemasan Komunikasi Terhadap Karakter Kerja Sama Mahasiswa. *Jurnal Psikologi*, 43, 3

- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *urnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27-34.
- Latifa, U. (2017). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: *Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.
- Marinda, Leny (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152, ISSN 2654-4784, IAIN Jember, <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Mitasari, N. (2018). Model Pembelajaran Edutainment dalam Perkembangan Kognitif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 45.
- Pudjawan , K., Ujianti, P. R., & Putri, N. L. (2016). Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Lotto untuk Meningkatkan Perkembangan Kognitif. *Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1-10.
- Purnama, S. (2018, April). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *on Islamic Early Childhood Education*, 1(1), 493-502.
- Rahmah, E. Y. (2010). Perkembangan Psikologis Anak MI/SD: Studi Atas Kepergian Ibu Sebagai TKW ke Luar Negri. *Penelitian Keagamaan dan Sosial-Budaya*, 4, 6.
- Ratnasari, R., Utami, N., & Rosdiana, Y. (2017). Hubungan Bermain Mengenal Warna dengan Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah di TK Dharma Wanita Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Nursing News*, 2(2), 490-502.
- Reza, M., Adnyana, I. S., Windiani, I. G., & Soetjningsih. (2016). Masalah Penggunaan Game Online pada Anak. *Cermin Dunia Kedokteran*, 43, 2.
- Sari, L. K. (2019). Orang Tua dalam Perkembangan Kognitif Anak (Studi Kasus Di MI Khanzul Huda Gundik, Slahung, Ponorogo) Tahun Pelajaran 2018/2019. *Skripsi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 23.
- Satya, V. (2018). Strategi Indonesia Menghadapi Industri 4.0. *Bidang Ekonomi dan Kebijakan Publik*, 10(09), 21.
- Siwi, I., Krisnawati, M., & Sulist, N. (2019). Pencegahan Kecanduan Gadget dan Tantrum pada Anak Melalui Konsistensi Pola Asuh. Volume1. Issue1. *Jurnal Abdimas Madani*, 1(1), 46-50.
- Salsabila. (2016). Pengaruh Lama Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak di TK Al-Azhar Banda Aceh. *Skripsi*.
- Susanto, A. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.