

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya teknologi yang sangat cepat di zaman sekarang terutama dibidang informasi dan komunikasi tentu memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat yang tinggal di perkotaan ataupun di pedesaan. Selain itu, berkembangnya teknologi informasi serta komunikasi yang sangat pesat tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat yang berada maupun tinggal di seluruh penjuru dunia. Dengan majunya teknologi informasi akan memudahkan berbagai bentuk aktivitas dan urusan manusia. Kehidupan yang dulunya sederhana kini berubah menjadi sangat modern, sehingga segala sesuatu yang terjadi dapat terselesaikan dengan cara yang praktis.<sup>1</sup> Penyelesaian permasalahan yang terjadi dalam kehidupan individu secara praktis merupakan salah satu bentuk positif yang di peroleh individu dari majunya teknologi dan informasi pada zaman sekarang.

Kemajuan teknologi terutama dibidang informasi serta komunikasi banyak melahirkan berbagai alat yang dapat digunakan maupun dimanfaatkan oleh manusia terutama dalam hal berkomunikasi, berbisnis ataupun bekerja dan untuk mencari bahan informasi dengan cepat yang baru saja terjadi diberbagai wilayah dengan bantuan alat seperti televisi, radio, gadget maupun lain sebagainya. Dengan majunya teknologi informasi dan komunikasi masyarakat akan lebih mudah untuk dapat mengakses ataupun mencari tahu berbagai macam permasalahan maupun persoalan serta mencari tahu bagaimana memecahkan berbagai permasalahan yang terjadi dalam negeri atau luar negeri. Namun, dengan berkembangannya zaman, gadget menjadi alat yang umum dan sering dipergunakan oleh beberapa masyarakat untuk menghadapi berbagai urusan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan

---

<sup>1</sup> Juliyani Munthe, "Dampak Positif dan Negatif Perkembangan Teknologi Komunikasi Terhadap Mahasiswa PPKn Stkip Labuhanbatu," *CIVITAS (Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Civic)* 7, no. 2 (12 September 2021): 37, <https://doi.org/10.36987/civitas.v2i1.3207>.

yang terjadi dalam kehidupan baik menyangkut permasalahan pribadi, keluarga, pertemanan, pendidikan, pekerjaan, bisnis maupun lain sebagainya.

Gadget merupakan perangkat kecil dengan fungsi spesifik yang terkait dengan kemajuan teknologi yang modern. Kategori gadget meliputi *smartphone*, laptop, tablet, kamera, komputer, dan lain-lain.<sup>2</sup> Pada dasarnya, gadget memiliki perbedaan dari perangkat elektronik lainnya karena terus menghadirkan teknologi terbaru yang meningkatkan kemudahan dalam proses kehidupan.<sup>3</sup> Sehingga seiring berjalannya waktu, jenis dan fitur yang ada pada gadget akan terus berkembang dan maju sehingga dapat membantu kehidupan masyarakat menjadi lebih mudah dan efisien. Selain itu, gadget memiliki fitur-fitur yang mampu menarik minat orang yang menggunakannya baik melalui tampilan, bentuk aplikasi, konten maupun lain sebagainya.

Secara umum fitur yang terdapat di dalam gadget meliputi internet, *google*, kamera, panggilan video, *play store*, telepon, gmail, sms, wifi, maps, bluetooth, *game*, mp3, *browser*, dan lain sebagainya.<sup>4</sup> Dengan banyaknya fitur yang ada pada gadget akan menarik minat orang yang menggunakannya terutama *game online*. *Game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan internet. Game online banyak diminati oleh para remaja yang masih duduk dibangku sekolah bahkan juga diminati oleh mahasiswa di seluruh dunia. Game online dapat dimainkan melalui perangkat computer, laptop, *handphone* serta perangkat lainnya. Adapun *Game online* yang paling terkenal di zaman sekarang adalah *game-game* yang menggunakan system android dan ios. Adapun beberapa contoh game yang menggunakan system android dan ios adalah *hay day*, *coc* (*clash*

---

<sup>2</sup> Ai Farida, dkk., "Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak", *Jurnal Inovasi Penelitian* 1, no. 08 (Januari 2021): 1703.

<sup>3</sup> Adeng Hudaya, "Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin dan Minat Belajar Peserta Didik," *Research and Development Journal of Education* 4, no. 02 (31 Desember 2018): 89, <https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>.

<sup>4</sup> Junierissa Marpaung, "Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan," *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 5, no. 02 (04 Desember 2018): 58, <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>.

of clans), *get rich* dan *mobile legends*.<sup>5</sup> Namun pada zaman sekarang, *game online mobile legends* lah yang paling banyak diminati oleh semua kalangan.

Penggunaan gadget pada saat ini tidak terbatas pada kalangan yang berusia dewasa namun digunakan dikalangan masa usia kanak-kanak dan usia remaja. Perkembangan dan pertumbuhan masa remaja terjadi sangat cepat. Selain itu terjadi banyak perubahan seperti perubahan fisiologis, sosial maupun emosional.<sup>6</sup> Adapun masa remaja menurut Zakiah Derajat yang dikutip dalam bukunya Markus S. Gainau berpendapat remaja dianggap sebagai fase perubahan ataupun fase transisi dari kanak-kanak hingga dewasa, mereka mengalami periode pertumbuhan pada fisik dan masa perkembangan psikologis. Biasanya, masa remaja terjadi berkisar pada usia 12 sampai 21 tahun bagi perempuan, dan usia 13 sampai 22 tahun bagi laki-laki.<sup>7</sup> Pada masa remaja, individu mengalami berbagai pertumbuhan fisik serta perubahan emosi dan pola pikir.

Berbagai perubahan pada remaja biasanya terjadi disebabkan serta dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal seperti pertemanan dan lingkungan sekitar. Sesuai dengan hadits nabi Muhammad saw

عَنْ أَبِي مُوسَى رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَثَلُ الْجَلْبِي ۙ سِ  
الصَّالِحِ وَالسَّوِّءِ كَمَثَلِ الْمَسِّ ۙ الْمَسُّ كِ الْكَبِيرِ فَحَامِلُ الْمَسِّ ۙ كِ إِمَّأَنْ ۙ يُحِ ۙ ذِيكَ

---

<sup>5</sup> Yusnizal Firdaus, Yulia Pebrianti dan Titi Andriyani, “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Konsumtif Siswa Pengguna *Game Online*”, *Jurnal Riset Terapan Akuntansi* 2, no. 2 (Juli 2018): 169-170.

<sup>6</sup> Zulaeha Amdadi, dkk., “Gambaran Pengetahuan Remaja Putri Tentang Risiko Perkawinan Dini Dalam Kehamilan Di SMAN 1 Gowa”, *Jurnal Inovasi Penelitian* 2, no. 07 (Desember 2021): 2067.

<sup>7</sup> Markus S. Gainau, *Pendidikan Agama Kristen (PAK) Remaja*, (Yogyakarta: PT Kanisius, 2021), 16.

وَأَمَّا أَنْ تَبْتَاعَ مِنْهُ وَأَمَّا أَنْ تَجِدَ مِنْهُ رِيَّ حَاطِيَّةً وَنَافِخُ الْكَبِيرِ إِمَّا أَنْ  
 يُحْرِقَ رِقَّ ثِيَابِكَ وَأَمَّا أَنْ تَجِدَ رِيَّ حَاطِيَّةً ثَمَّةً

Berdasarkan penjelasan hadis di atas dijelaskan bahwa pertemanan sangat berpengaruh besar terhadap perubahan dan kehidupan seorang remaja. Pertemanan dapat mempengaruhi kemampuan pola pikir maupun perkembangan dalam aspek kognitif serta sikap seseorang. Para remaja mempunyai keinginan dan semangat untuk mencari jati diri, serta memiliki kreativitas dan potensi yang besar yang harus dikembangkan. Namun pada masa remaja mudah terpengaruh oleh lingkungan sekitar baik dalam lingkungan keluarga, pertemanan dan masyarakat dengan berbagai hal yang positif ataupun negatif dalam menyalurkan emosi.<sup>8</sup> Oleh sebab itu, sangat penting bagi remaja terlibat dalam kegiatan maupun aktivitas yang bersifat positif sehingga mereka dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya melalui pancaindera yang mereka miliki. Melalui pengetahuan yang diperoleh dari pancaindra tersebut remaja akan mampu tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berguna sebagai makhluk tuhan dari masa kemasa.

Namun pada era sekarang para remaja lebih asyik dan suka menyendiri dengan menggunakan gadget untuk bermain *mobile legends* dibandingkan belajar, bersosialisasi, berkumpul maupun berinteraksi dengan orang lain disekitar tentunya dengan berbagai alasan salah satunya lebih asyik atau kecanduan dalam bermain game. *Game mobile legends* banyak digunakan oleh para remaja dan anak-anak dizaman sekarang. Meskipun demikian, masih ada beberapa remaja yang suka berkumpul dan bersosialisasi dengan teman sebayanya, namun dalam perkumpulan tersebut mereka cenderung lebih asyik dengan menggunakan gadgetnya masing-masing. Sehingga pola pikir maupun interaksi dan komunikasi remaja akan banyak mengalami hambatan.

---

<sup>8</sup> Inayatur Arifiyani dan Purwanita Setijanti, "Ruang Publik Sebagai Optimalisasi Pengembangan Diri Remaja Dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur: Surabaya Youthcenter," *Jurnal Sains dan Seni ITS* 10, no. 02 (31 Januari 2022): 60, <https://doi.org/10.12962/j23373520.v10i2.69399>.

Penggunaan gadget yang digunakan oleh remaja mampu menimbulkan dampak yang positif maupun dampak yang negatif. Dampak positifnya adalah memudahkan para remaja dalam mencari materi pembelajaran, memudahkan untuk berkomunikasi dengan keluarga maupun teman serta mengakses segala macam informasi yang baru saja terjadi diberbagai wilayah. Adapun dampak negatifnya akan berdampak bagi kesehatan terutama kesehatan mata serta akan berdampak pada perkembangan dalam aspek kognitif, fisik, sosioemosional, dan kreativitas. Selain itu juga gadget akan menyebabkan gangguan dalam hal interaksi sosial dengan lingkungan sekitar dan minimnya kegiatan dalam bentuk fisik yang disebabkan karena ketergantungan pada gadget.<sup>9</sup> Dengan demikian gadget dapat berdampak pada perkembangan pola pikir maupun kognitif serta fisik remaja dan dapat menyebabkan gangguan interaksi maupun komunikasi seseorang secara langsung dengan lingkungan sekitar dan terputusnya silaturahmi antara sesama masyarakat. Kendati demikian, penggunaan gadget dapat memberikan sebuah dampak positif maupun negatif tergantung bagaimana remaja memanfaatkan dan menggunakan gadget tersebut.

Penggunaan gadget banyak dimanfaatkan dan digunakan oleh remaja di desa Lupak Timur. Desa Lupak Timur merupakan sebuah desa yang terletak di Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas Provinsi Kalimantan Tengah. Penggunaan gadget yang digunakan oleh remaja sangat banyak ditemui di desa Lupak Timur dengan berbagai macam bentuk penggunaan dan pemanfaatannya, baik digunakan dan dimanfaatkan untuk bermain *game*, *browsing* serta bermain sosial media (wa, instagram, tiktok, fb, twitter dan lainnya). Selain itu juga digunakan untuk mencari bahan informasi, bahan pembelajaran maupun lain sebagainya. Namun remaja di desa Lupak Timur lebih banyak menggunakan gadget untuk bermain game dibandingkan untuk *browsing* masalah pelajaran.

---

<sup>9</sup> Chaidirman, Diah Indriastuti, dan Narmi, "Fenomena Kecanduan Penggunaan Gawai (Gadget) Pada Kalangan Remaja Suku Bajo," *Holistic Nursing and Health Science* 2, no. 02 (29 November 2019): 34, <https://doi.org/10.14710/hnhs.2.2.2019.33-41>.

Berdasarkan observasi awal, remaja di desa Lupak Timur dapat dikatakan mengalami kecanduan dalam menggunakan gadget karena remaja di desa tersebut lebih asyik bermain dengan gadget ketika berada dirumah maupun ketika berada di luar rumah dengan intensitas penggunaan gadget dengan durasi yang tergolong tinggi, sedang maupun rendah.<sup>10</sup> Sehingga terdapat permasalahan yang muncul terkait dengan perkembangan kognitif remaja. Beberapa remaja mungkin mengalami kesulitan dalam memahami permasalahan maupun menyelesaikan permasalahan dalam kehidupannya, baik permasalahan keluarga, masyarakat maupun permasalahan dalam bidang pendidikan akibat terlalu fokus dan kecanduan dalam menggunakan gadget.

Kecanduan gadget tentu banyak menimbulkan dampak negatif bagi kepribadian, kesehatan, interaksi, pola pikir maupun dalam aspek perkembangan remaja. Dalam proses perkembangannya, remaja sangat memerlukan arahan dan bimbingan agar dapat melalui masa transisi dengan baik dalam aspek fisik maupun psikologisnya, sehingga mereka mampu mengatasi dan menerapkan perubahan-perubahan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.<sup>11</sup> Oleh sebab itu, diperlukan penelitian yang lebih mendalam mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja agar tidak menimbulkan kerugian pada remaja terlebih terhadap perkembangan kognitif.

Pada dasarnya, remaja perlu membentengi diri dalam menggunakan gadget. Namun penggunaan gadget bagi remaja tentu memerlukan peran pengawasan dari orangtua dan keluarga. Orangtua mempunyai hak dan wewenang serta tanggung jawab dalam mengawasi tumbuh kembang seorang anak. Orangtua harus cermat dan membimbing anak dalam penggunaan gadget, karena fasilitas yang disediakan oleh gadget tidak hanya menimbulkan dampak positif tetapi juga dampak yang

---

<sup>10</sup> Observasi awal di desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas, Kamis, 01 Juni 2023.

<sup>11</sup> Ermis Suryana et al., "Perkembangan Remaja Awal, Menengah dan Implikasinya Terhadap Pendidikan," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 8, no. 03 (03 Agustus 2022): 1927, <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>.

negatif.<sup>12</sup> Sehingga orangtua berperan penting dalam mengontrol, mengawasi serta mengayomi anak agar tidak salah dalam menggunakan gadget sehingga tidak berakibat dan berdampak negatif bagi perkembangan anak terlebih terhadap perkembangan aspek kognitif pada remaja. Perkembangan kognitif berkaitan dengan perkembangan fisik, termasuk kemampuan otak dan sistem syaraf, serta hubungannya dengan perkembangan bahasa, emosi, dan nilai-nilai moral.<sup>13</sup> Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran seorang anak berkembang dan berfungsi, sehingga mereka dapat berfikir serta dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya.<sup>14</sup> Selain itu, perkembangan kognitif memiliki keterikatan dengan perkembangan lainnya dalam tahapan perkembangan seorang remaja yang bertujuan agar mereka mampu meningkatkan kemampuan dan kreativitas sesuai dengan tahap perkembangannya.<sup>15</sup> Sehingga perkembangan kognitif sangat memiliki peran penting dalam perkembangan seseorang untuk dapat menyelesaikan segala bentuk permasalahan dengan pemikiran yang logis dan abstrak untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam kehidupan dengan peran dan bantuan pengawasan dari orangtua. Hal ini sesuai dengan hadits Rasulullah SAW:

يُنصِّرَانِهِ أَوْ يُهَوِّدَانِهِ فَأَبَوَاهُ الْفِتْرَةَ عَلَىٰ يَوْمِ الدِّارِ إِلَّا مَوْلِدٍ مِّنْ مَا قَالَ اللَّهُ رَسُولَ أَنَّ أَيُّضًا وَعَنْهُ

يَمَجِّسَانِهِ أَوْ

<sup>12</sup> Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di PAUD Dan TK Taruna Islam Pekanbaru”, *Jurnal Photon* 9, No. 1 (Oktober 2018): 209.

<sup>13</sup> Ujang Khiyarusoleh, “Konsep Dasar Perkembangan Kognitif Pada Anak Menurut Jean Piaget”, *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD* 5, no. 01 (Maret 2016): 3.

<sup>14</sup> Angelina Kurnia Juita dan Tanty Woga, “Stimulasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Konkret Di TKK Negeri Harapan Bangsa Koelodot”, *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2, No. 03 (2023): 686.

<sup>15</sup> Aisyah, “Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Permainan Balok”, *Incrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2, No. 02 (Desember 2020): 37.

Hadits Rasulullah saw di atas menjelaskan bahwasanya peran orangtua sangat penting bagi remaja terlebih pada masa sekarang dengan majunya teknologi informasi yang semakin pesat agar para remaja tidak terperangkap dan terjerumus ke dalam hal-hal yang bersifat negatif yang dapat merugikan para remaja dalam segala aspek perkembangannya agar tercapainya tujuan dalam kehidupan sebagai makhluk tuhan yang mampu berpikir secara kritis dan abstrak. Dengan berkembangnya kemampuan kognitif remaja secara optimal maka para remaja akan mampu mengembangkan dan mengeksplor dirinya.<sup>16</sup> Sehingga tujuan yang telah direncanakan dalam kehidupan akan tercapai melalui pemikiran yang berkembang pada diri seorang remaja.

Sesuai latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti tertarik ingin mengkaji lebih mendalam mengenai permasalahan yang muncul pada masyarakat yang berada di Desa Lupak Timur tentang “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas”. Dalam rangka memberikan informasi pengetahuan terkait dengan Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas guna mencapai perkembangan kognitif yang optimal dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi pada usia remaja.

## **B. Definisi Operasional**

Untuk memfokuskan kajian pada permasalahan yang telah didefinisikan, peneliti perlu mengklarifikasi beberapa aspek terkait dengan judul penelitian, yaitu:

### **1. Dampak**

Dampak menurut KBBI adalah hasil dari interaksi dan efek atau pengaruh yang timbul maupun muncul, bisa berupa positif maupun negatif.

---

<sup>16</sup> Muhammad Khoiruzzadi dan Tiyas Prasetya, “Perkembangan Kognitif Dan Implikasinya Dalam Dunia Pendidikan (Ritinjau Dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky)”, *Jurnal Madaniyah* 11, No. 1 (Januari 2021): 1.



Pengaruh tersebut tentu dapat mengakibatkan dan menyebabkan perubahan dalam kehidupan seseorang.<sup>17</sup> Dengan demikian dampak adalah pengaruh yang timbul dari sesuatu yang diakibatkan oleh beberapa hal yang terjadi terhadap diri maupun kehidupan seseorang yang dapat menyebabkan perubahan di dalam kehidupan seseorang dengan bentuk perubahan yang dapat berupa hal positif maupun negatif. Dampak penggunaan gadget bagi remaja dapat mengakibatkan dampak yang bersifat positif maupun dampak yang bersifat negatif terhadap perkembangan remaja.

## 2. Gadget

Menurut Rosiyanti yang dikutip dalam bukunya Fitri Apriani, dkk., Gadget merupakan sebuah pribahasa yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada perangkat kecil dengan fungsi tertentu.<sup>18</sup> Gadget termasuk kedalam sebuah alat modern yang memiliki fungsi khusus serta dapat dimanfaatkan dalam aktivitas sehari-hari.<sup>19</sup> Dengan demikian Gadget merupakan sebuah alat atau perangkat kecil yang banyak digunakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat karena kemudahannya dibawa kemana-mana dan memiliki fungsi sebagai alat yang memudahkan untuk mencari bahan informasi, berkomunikasi dan tentunya juga banyak memiliki fitur-fitur yang menarik minat orang yang menggunakannya seperti tiktok, *game*, wa, fb, instagram, twitter dan lain sebagainya.

Fitur game yang ada pada gadget terutama *game mobile legends* banyak digunakan oleh para remaja sehingga menimbulkan kecanduan yang dapat berdampak buruk terhadap diri remaja. *Game mobile legends* atau lebih dikenal dengan sebutan ML adalah game MOBA yang dirilis oleh Moonton. *Game*

---

<sup>17</sup> Anik Suryaningsih, "Dampak Media Sosial Terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik," *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan* 17, no. 03 (28 September 2019): 339, <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i3.3752>.

<sup>18</sup> Fitri Apriani, dkk., *pembelajaran pasca pandemic*, (Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi, 2022), 29.

<sup>19</sup> Arief Syaiful Rachman, dkk., "An Analysis of The Use of Gadget on Students' Learning Outcome (Case Study)", *International Journal of Elementary Education* 4, no. 04 (2020): 559.

*mobile legends* merupakan *game online* yang dimainkan di handphone atau computer yang sangat mengandalkan jaringan atau internet untuk memainkannya. Selain itu di dalam *game mobile legends* terdapat beberapa jenis fitur yang sangat beragam, mulai dari *hero* permainan dan mode dalam permainan. Setiap remaja bisa memilih satu *hero* dari puluhan daftar *hero* yang tersedia dalam aplikasi *game mobile legends*.<sup>20</sup> Sehingga dengan tersedianya *hero* secara gratis maupun dengan membelinya menggunakan *diamond* maka remaja akan kecanduan dalam bermain *game* tersebut. Oleh karenanya remaja yang kecanduan *game online* cenderung memiliki keterampilan interaksi maupun pola sosial yang rendah. Selain itu *game online* tidak hanya berdampak terhadap perilaku remaja. Akan tetapi berdampak terhadap emosi dan perkembangan kognitif remaja.<sup>21</sup>

### 3. Perkembangan Kognitif

Perkembangan dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *development*.<sup>22</sup> Perkembangan merupakan proses perubahan yang terjadi secara fungsional pada diri individu.<sup>23</sup> Adapun kognitif berasal dari istilah *cognition* dan mempunyai kesamaan kata dengan *knowing* yaitu mengetahui. Secara umum kognitif merujuk pada proses memperoleh, mengatur dan menggunakan pengetahuan.<sup>24</sup> Perkembangan kognitif merupakan proses seseorang dalam

---

<sup>20</sup> Tin Rustini, Delis Fitriya Nur Hidayah dan Galuh Sekar Putri Prameswari, "Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 4B Sekolah Dasar Negeri Dahniar", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3, No. 2 (2022): 183.

<sup>21</sup> Trivena Usuh, Andi Buanasari dan Ferdinand Wowiling, "Studi Kualitatif Eksplorasi Dampak Game Online: Mobile Legends Terhadap Perilaku & Emosi Remaja Di Kabupaten Minahasa", *Jurnal Keperawatan* 12, no. 1 (Februari 2022): 19.

<sup>22</sup> Lailatul Fitriyah, "Socializing the Importance of Early Childhood Stimulation," *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 02 (29 Juni 2021): 475, <https://doi.org/10.31004/cdj.v2i2.1964>.

<sup>23</sup> Nur Azizah dan Yuli Kurniawati, "Tingkat Keterampilan Berbicara Ditinjau Dari Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun", *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies* 2, no. 02 (2013): 51.

<sup>24</sup> Irjus Indrawan, dkk., *Perkembangan Anak Usia Dini*, (Pasuruan: Qiara Media, 2022), 42.

berpikir yang terjadi secara bertahap untuk mengenali, mengetahui, memahami, mengaitkan, mengevaluasi, serta merenungkan peristiwa dan situasi tertentu secara berkala seiring dengan berkembangnya fisik dan psikis.<sup>25</sup>

Dengan demikian, perkembangan kognitif merupakan proses transformasi dan perubahan kemampuan seseorang dalam berpikir dengan mengandalkan fungsi otak dalam menghadapi, memecahkan dan menyelesaikan berbagai persoalan ataupun permasalahan yang terjadi dalam kehidupan.

#### 4. Remaja

Menurut Papalia, dkk yang dikutip dalam jurnal Ranny, dkk., Masa remaja adalah masa terjadinya perubahan pada diri seorang anak menuju kedewasaan yang terjadi sekitar umur 12 atau 13 sampai umur 20-an. Pada saat masa usia remaja terjadi perbedaan antara mayoritas remaja yang berkembang menuju kedewasaan dan minoritas yang akan berhadapan dengan tantangan besar.<sup>26</sup> Piaget mengungkapkan bahwa masa remaja adalah usia di mana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia di mana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Hal ini menuntut kemampuan remaja untuk menyesuaikan diri dengan individu-individu lain dan kondisi lingkungan di sekitarnya. Kemampuan menyesuaikan diri tersebut akan memberikan dampak positif bagi remaja, sebab seorang remaja yang mampu menyesuaikan diri akan dapat menghadapi suatu masalah melalui cara yang tepat dan tentunya dengan cara yang dapat menguntungkan diri sendiri dan tidak merugikan orang lain.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Ahmad Izzuddin, "Upaya Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Sains", *Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 03 (Oktober 2021): 546.

<sup>26</sup> Ranny, dkk., "Konsep Diri Remaja dan Peranan Konseling", *Jurnal Penelitian Guru Indonesia* 2, no. 02 (2017): 42.

<sup>27</sup> Dwi Sari Usop, "Hubungan Antara Kematangan Emosi Dengan Penyesuaian Diri Pada Remaja," *Anterior Jurnal* 13, no. 01 (01 Desember 2013): 52, <https://doi.org/10.33084/anterior.v13i1.291>.

Fase remaja merupakan tahapan perkembangan seorang individu yang sangat penting dan berpengaruh besar terhadap kehidupan, diawali dengan matangnya organ-organ fisik sehingga mampu bereproduksi.<sup>28</sup> Selain itu di usia remaja inilah remaja dituntut untuk bersikap mandiri dan belajar menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada dirinya tanpa bantuan dari orang lain. Sehingga remaja menjadi mampu memanasifestasikan kemampuan berpikir mereka secara kritis saat menghadapi dan menyelesaikan permasalahan yang terjadi dalam kehidupannya. Selain itu pada saat masa remaja banyak terjadi berbagai perubahan yang terjadi pada diri seorang anak di antaranya perubahan hormon, emosi, perubahan bentuk fisik dan mental yang terjadi secara bertahap. Menurut Hurlock, masa remaja memiliki beberapa ciri khas, yaitu:<sup>29</sup>

- a. Masa remaja dianggap sebagai fase yang sangat berharga.
- b. Masa remaja dianggap sebagai masa perubahan/transisi.
- c. Masa remaja dianggap sebagai fase transformasi.
- d. Masa remaja dianggap sebagai waktu yang sulit.
- e. Masa remaja dianggap sebagai periode menemukan jati diri.
- f. Masa remaja dianggap sebagai masa idealis.
- g. Masa remaja merupakan batas awal menuju kedewasaan.

### **C. Rumusan Masalah**

Sesuai latar belakang yang sudah dipaparkan oleh peneliti, dirumuskan permasalahan di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk penggunaan gadget yang digunakan oleh remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas?

---

<sup>28</sup> Rahmatullah Akbar, dkk., "Perkembangan Peserta Didik Pada Masa Remaja Akhir," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 08 (Agustus 2023): 6357.

<sup>29</sup> Ahmad Saiful Mujab, dkk., "Perkembangan Modul Bahasa Arab Berbasis Teori Psikologi Perkembangan Remaja Elizabeth B. Hurlock Kelas X MA", *Journal of Arabic Learning and Teaching* 7, no. 01 (2018): 4.

2. Bagaimana perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas?
3. Apakah terdapat dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai rumusan masalah yang sudah disebutkan peneliti, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bentuk penggunaan gadget yang digunakan oleh remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas.
2. Untuk mengetahui perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas.
3. Untuk mengetahui ada atau tidaknya dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas.

#### **E. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi yang diharapkan dari penelitian ini mencakup dua hal utama, yaitu:

1. Manfaat Teoris (Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan gagasan baru dan memperluas pemahaman tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja, serta memberikan wawasan yang berguna bagi penulis dan pembaca)
2. Manfaat Khusus
  - a. Bagi remaja (Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan informasi yang bermanfaat serta berguna bagi seorang remaja mengenai dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif).

- b. Bagi orangtua maupun keluarga (Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna tentang bagaimana penggunaan gadget memengaruhi perkembangan kognitif remaja baik, termasuk aspek positif dan negatifnya).
- c. Bagi peneliti di masa akan datang (Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi perbandingan dan bacaan yang relevan mengenai dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja).

## F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Peneliti memberikan tiga daftar temuan yang relevan yang berkaitan dengan studi yang akan datang di bagian ini. Beberapa contoh tinjauan literatur meliputi:

1. Febia Kontesa, skripsi tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini”.<sup>30</sup> Penelitian terhadap 28 anak yang berusia dini menunjukkan ada pengaruh dari penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial emosional mereka. Ini disimpulkan berdasarkan uji korelasi product moment, dengan nilai  $r_{xy}$  sebesar 0,381 sedangkan koefisien “r” product moment dari 28 ialah 0,374. Dari hasil perhitungan ( $0,381 > 0,374$ ) hipotesis kerja ( $H_a$ ) diterima, sementara hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak.

Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian Febia Kontesa adalah keduanya ingin mengidentifikasi dampak atau pengaruh dari penggunaan gadget. Sedangkan berbedaannya terletak pada subjek yang diteliti, di mana penelitian ini memfokuskan terhadap perkembangan kognitif remaja, sementara penelitian Febia Kontesa lebih berfokus Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini.

---

<sup>30</sup> Febia Kontesa, Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Skripsi*. (Bengkulu: Fakultas Tarbiyah dan Tadris, UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, 2022).

2. Shinta Meliasari, skripsi tahun 2021 yang berjudul “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Peserta Didik Kelas V Di SDN 03 Penunangan Baru Tulang Bawang Barat”.<sup>31</sup> Dari hasil penelitian diperoleh dampak yang positif serta dampak yang negatif dari penggunaan gadget. Dampak positifnya meliputi peningkatan wawasan pengetahuan dan informasi, kemudahan dalam berkomunikasi dan pengembangan kreativitas anak. Adapun dampak negatifnya yaitu penurunan konsentrasi belajar dan minat belajar pada anak, gangguan tidur, gangguan kesehatan, obesitas serta anak suka menyendiri atau menjadi pribadi yang introvert.

Persamaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini ialah untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget. Sedangkan berbedaannya terletak pada fokus penelitiannya. Penelitian ini berfokus terhadap dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja sedangkan Shinta Meliasari meneliti Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku peserta didik.

3. Ni Komang Suri Rahayu, Jurnal tahun 2024 yang berjudul “Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah”.<sup>32</sup> Hasil penelitian menjelaskan terdapat dampak yang positif dan negatif terhadap perkembangan kognitif anak usia sekolah. Dampak positifnya meliputi perkembangan bahasa anak, peningkatan imajinasi serta pengembangan kreativitas anak. Kemudian, dampak negatifnya meliputi gangguan kesehatan dan penurunan konsentrasi belajar.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini (Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Remaja di desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas) yakni sama-sama ingin mengetahui dampak dari penggunaan gadget terhadap

---

<sup>31</sup> Shinta Meliasari. Analisis Dampak penggunaan gadget terhadap perilaku peserta didik kelas V di SDN 03 Penunangan baru tulang bawang barat. *Skripsi*. (Lampung: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Raden Intan Lampung, 2021).

<sup>32</sup> Ni Komang Suri Rahayu, dkk., Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah, *Jurnal* (Bali: Pascasarjana Pendidikan dasar, Universitas Pendidikan ganesha, singaraja, bali, 2024).

perkembangan kognitif. Sedangkan berbedaannya adalah penelitian ini fokus pada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif pada usia remaja dengan menggunakan metode kuantitatif, sedangkan penelitian Ni Komang Suri Rahayu meneliti Dampak Penggunaan Gadget bagi Anak Usia Sekolah menggunakan studi literatur.

### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis adalah pernyataan sementara terhadap permasalahan yang ada pada penelitian dan menganggap bahwa pernyataan terhadap sesuatu itu benar dan tepat. Pada penelitian ini, terdapat dua hipotesis yang diusulkan oleh peneliti, yaitu:  $H_a$  = ada dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas.

$H_o$  = tidak ada dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas.

### **H. Asumsi Penelitian**

Asumsi adalah dugaan yang diterima sebagai pondasi pemikiran karena dianggap tepat atau benar. Asumsi merupakan sesuatu yang dipertimbangkan oleh individu dan belum diketahui kebenarannya. Asumsi berfungsi sebagai perkiraan atau dugaan terhadap objek yang diamati untuk memperoleh pemahaman.<sup>33</sup>

Pada penelitian ini diasumsikan bahwa penggunaan gadget bagi remaja memiliki keterkaitan terhadap perkembangan kognitif, maka diasumsikan bahwa ada dampak dari penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja di Desa Lupak Timur Kecamatan Kapuas Kuala Kabupaten Kapuas. Sehingga berdasarkan asumsi tersebut, maka diajukan suatu hipotesis penelitian.

---

<sup>33</sup> Ahmad Irfan, "Asumsi-Asumsi Dasar Ilmu Pengetahuan Sebagai Basis Penelitian Pendidikan Islam", *Jurnal Forum Ilmiah* 15, no. 02 (2018): 291.



## **I. Sistematika Penelitian**

Skripsi ini tersusun atas 5 bab yang secara sistematis dapat diuraikan sebagai berikut:

1. BAB I: Pendahuluan, secara lengkap mencakup latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, asumsi penelitian serta sistematika penulisan.
2. BAB II: Kajian teori dan kerangka berpikir, pada bab ini memuat kajian teoritik mengenai dampak, bentuk penggunaan gadget yang digunakan oleh remaja, dampak positif serta dampak negatif dari penggunaan gadget, macam-macam kecanduan gadget serta faktor penyebab kecanduan gadget. Adapun perkembangan kognitif, yaitu berupa pengertian, teori perkembangan kognitif, tahap perkembangan kognitif, serta faktor penunjang maupun yang mempengaruhi perkembangan kognitif. Selain itu, bab ini juga memuat tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif remaja serta kerangka pemikiran.
3. BAB III: Metode penelitian, menggambarkan jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, variabel penelitian, populasi, sampel dan teknik pengambilan sampel, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data serta teknik validitas dan keabsahan data.
4. BAB IV: Hasil Penelitian, bab ini berisi deskripsi lokasi penelitian yang meliputi sejarah berdirinya desa Lupak Timur, visi, misi dan tujuan desa Lupak Timur, serta sarana dan prasarana yang tersedia di desa Lupak Timur. Selain itu juga berisi tentang deskripsi hasil data penelitian dampak penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif remaja.
5. BAB V: Penutup, bab ini berisi simpulan dan saran.