

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan anak usia dini mencakup kelompok penduduk yang berusia antara 0 hingga 6 tahun. Anak usia dini mengacu pada anak-anak yang berusia antara 0 dan 6 tahun. Menurut Suryadi, 2009 (dalam Dwijantie and Hoerudin 2022) menyatakan bahwa anak usia dini mencakup anak-anak berusia 0 hingga 8 tahun. Anak usia dini juga digambarkan sebagai masa ketika seseorang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat menurut Fitria, 2013 (dalam Dwijantie and Hoerudin 2022). Periode ini merupakan masa yang sangat penting dan disebut sebagai masa keemasan. Masa ketika anak-anak belajar dengan cepat dari lingkungan mereka, baik melalui bermain maupun belajar. Setiap elemen perkembangan anak dapat ditingkatkan melalui berbagai rangsangan. Salah satu rangsangan yang umum bagi anak usia dini adalah bermain, baik secara aktif maupun pasif. Realitas saat ini menunjukkan banyak anak lebih memilih bermain dengan *gadget*. Hal ini sering terlihat di lingkungan bermain anak. Sebagai contoh, adalah hal yang biasa melihat setiap anak sibuk dengan *gadget* mereka saat bermain. Diganti Kondisi tersebut dapat menghambat pertumbuhan.

Di abad ke-21, teknologi berkembang sangat pesat. Penemuan-penemuan baru diciptakan untuk membantu orang bergerak dan melakukan berbagai hal dengan lebih mudah. Hal ini menunjukkan bahwa cara berpikir dan berperilaku orang juga berubah dengan cepat. Penemuan-penemuan baru ini berkaitan dengan penemuan-penemuan lama. Misalnya, telepon pertama kali dikembangkan oleh Antonio Meucci pada tahun 1849 dan kemudian dipatenkan pada tahun 1871. Namun, *Alexander Graham Bell* lah yang dikenal sebagai penemu telepon. Ketika telepon ditemukan, penemuan itu merupakan hal yang

luar biasa. Orang-orang dapat berbicara satu sama lain tanpa harus berada di tempat yang sama. Perkembangan telepon ini menjadi semakin penting saat ini dari telepon rumah hingga telepon umum dan telepon seluler, orang-orang kini menggunakan istilah "*gadget*" untuk menggambarkan perangkat-perangkat ini menurut Al-Ayouby, 2017 (dalam Arief Hidayat 2020). Teknologi berawal dari ide-ide manusia, bertujuan untuk mempermudah tugas, dan ide-ide ini kemudian digunakan dalam kehidupan sehari-hari menurut Marpaung, J., 2018 (dalam Nurfausia Wahyuningsih 2024). Kemajuan teknologi saat ini telah menyebabkan perubahan besar di seluruh dunia.

Teknologi dapat dilihat di banyak bidang, seperti perawatan kesehatan, pendidikan, hiburan, komunikasi, dan mendapatkan informasi dengan cepat menurut Iswanti, D.I., Lestari, S.P., 2020 (dalam Nurfausia Wahyuningsih 2024). Teknologi komunikasi telah memengaruhi cara orang memandang kehidupan sehari-hari mereka, termasuk cara orang tua membesarkan anak-anak mereka menurut Miranti & Putri, 2021. Menurut Hurlock, *Gadget* juga telah menjadi bagian yang umum dan penting dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak fitur dan kegunaannya, semakin bermanfaat *gadget* tersebut, dan semakin banyak orang yang mengandalkannya menurut WIJANARKO & Setiawati, 2016: 1 (dalam Arief Hidayat 2020). Anak-anak sering kali merasa senang ketika mendapatkan *gadget* dari orang tua mereka. *Gadget* dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain tanpa mereka sadari. *Gadget* adalah teknologi baru yang memungkinkan orang memilih untuk menjadi lebih maju dari sebelumnya. *Gadget* penting karena membuat hidup lebih mudah dan berhubungan baik bagi masyarakat. *Gadget* memudahkan dan menghemat biaya komunikasi, serta membantu membentuk perilaku positif seseorang menurut Agoeng, 2010 (dalam Arief Hidayat 2020).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat berhubungan negatif pada perilaku anak-anak sehari-hari. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* seringkali menjadi sangat bergantung, dan hal itu menjadi sesuatu yang mereka lakukan secara teratur dan menjadi

kebiasaan. Jelas bahwa anak-anak zaman sekarang menghabiskan lebih banyak waktu bermain dengan *gadget* daripada belajar atau berinteraksi dengan dunia di sekitar mereka menurut Al-Ayouby, 2017: 3 (dalam Arief Hidayat 2020)

Gadget telah menjadi produk yang populer, hampir seperti bagian penting dalam kehidupan sehari-hari. Semakin banyak fitur dan fungsi yang dimilikinya, semakin bermanfaat, dan semakin banyak orang yang bergantung padanya menurut WIJANARKO dan Setiawati, 2016: 1 (dalam Arief Hidayat 2020). Anak-anak seringkali merasa senang ketika menerima *gadget* dari orang tua mereka. Salah satunya *gadget* dapat memengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain. Saat ini, *gadget* bukan lagi barang mewah. Orang tua sering memberikan *gadget* kepada anak-anak agar mereka dapat bermain dan melakukan berbagai hal sendiri, tanpa perlu selalu bersama mereka menurut Pebriana, 2017: 2–3 (dalam Arief Hidayat 2020).

Hubungan buruknya *gadget* terhadap tumbuh kembang anak jauh lebih serius. Misalnya, radiasi dari *gadget* dapat merusak otak dan sistem saraf anak digunakan secara berlebihan. *Gadget* dapat membuat mereka kurang aktif dan kurang mampu bermain atau berbicara dengan orang lain. Anak-anak mungkin menjadi lebih egois, hanya berfokus pada kenyamanan mereka sendiri, dan kurang peduli dengan teman atau orang lain, menurut Chusna, 2017: 318 (dalam Arief Hidayat 2020). Zaman sekarang banyak orang tua tidak terlalu khawatir tentang anak-anak mereka yang menggunakan *gadget*, karena ketika anak-anak menggunakan *gadget*. Anak seringkali menjadi lebih bahagia dan lebih kecil kemungkinannya untuk mengeluh.

Begitu banyaknya situs web yang tersedia daring, semakin penting bagi orang tua untuk mengawasi apa yang dilakukan anak-anak mereka. Orang tua tidak menetapkan batasan, anak-anak mungkin mulai terlalu bergantung pada *gadget*. Menurut Indriyani dan Sofia, 2018 (dalam Arief Hidayat 2020). Hal ini dapat menjadi masalah. Penting juga untuk diingat bahwa masa kanak-kanak awal, yaitu sejak lahir hingga

usia enam tahun, merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan anak. Pada masa inilah fondasi bagi pertumbuhan mental, emosional, moral, dan otak diletakkan. Pendidikan anak usia dini memainkan peran besar dalam membentuk pribadi yang utuh dan bertanggung jawab.

Masa terbaik untuk mempelajari berbagai keterampilan, membangun kebiasaan yang akan memengaruhi kehidupan di masa depan, dan memperoleh pemahaman dasar tentang diri sendiri dan dunia di sekitar menurut Asep Nurjaman, Supriyadi, 2016:1(dalam Arief Hidayat 2020). Pendidikan anak usia dini membantu anak mengembangkan seluruh potensinya sebaik mungkin, sehingga mereka dapat membentuk perilaku dan kemampuan dasar yang sesuai dengan usianya. Hal ini mempersiapkan mereka untuk pembelajaran di masa depan. Pendidikan anak usia dini juga membantu anak belajar beradaptasi, bergaul, mengembangkan kemampuan, dan bermain, yang semuanya merupakan fungsi penting menurut Asep Nurjaman, Supriyadi, 2016: 5.(dalam Arief Hidayat 2020)

Dunia berubah dengan cepat, dan kehidupan pun berkembang pesat di berbagai bidang. Hal ini terutama berlaku saat ini, di era yang disebut "*era modern atau kontemporer*". Perubahan ini telah memengaruhi masyarakat dalam banyak hal. Teknologi telah menjadi bagian besar dari kehidupan, dan orang-orang semakin bergantung padanya. Sejak internet mulai digunakan, mendapatkan berbagai informasi menjadi lebih mudah dari sebelumnya. Orang-orang menggunakan perangkat seperti ponsel pintar, komputer, laptop, tablet, dan e-reader yang terhubung ke internet.

Orang-orang mulai mengubah cara mereka mendapatkan informasi yang mereka butuhkan dan berusaha mengikuti perkembangan zaman. Mereka menginginkan hal-hal yang bermanfaat tanpa harus mengeluarkan banyak tenaga atau sumber daya. Kemudahan dan efisiensi gadget modern, terutama dengan aplikasi seperti media sosial, yang membantu orang tetap terhubung dan berbagi informasi, telah

menjadikan perangkat *gadget* ini bagian penting dari kehidupan sehari-hari. *Gadget* bisa sangat membantu, terutama jika digunakan dengan cara yang tepat. Orang tua sebaiknya membiarkan anak-anak mereka menggunakan *gadget*, tetapi penting untuk diketahui bahwa dapat memiliki berkaitan hal baik dan buruk. Menggunakan *gadget* untuk komunikasi juga memiliki sisi negative.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini sangatlah penting. Antara usia 5 dan 6 tahun, anak-anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis, memahami situasi, dan memecahkan masalah sederhana menurut Usman dkk., 2024; Yaswinda dkk., 2020 (dalam Cahaya et al. 2024). Kemampuan berpikir ini penting karena membantu membangun kemampuan untuk mempelajari hal-hal yang lebih rumit di kemudian hari menurut Intisari dkk., 2024; Mumtaziah & Abdul Majid, 2023 (dalam Cahaya et al. 2024) Salah satu bagian penting dari perkembangan ini adalah berpikir kritis. Tingkat berpikir yang lebih tinggi yang membantu anak-anak bersiap menghadapi tantangan yang akan mereka hadapi di abad ke-21 menurut Fitriani & Vinayastri, 2022 (dalam Cahaya et al. 2024)

Menurut Lev Vygotsky (dalam Titin Mariatul Qiptiyah 2024), seorang pendidik terkenal, perkembangan dilihat dari sudut pandang sosial. Pemikiran dan pembelajaran anak-anak tumbuh bukan hanya dengan bermain dengan benda-benda, tetapi juga dengan berinteraksi dengan orang dewasa dan anak-anak. Bantuan dan dukungan dari guru dapat membantu anak-anak belajar lebih baik dan memperoleh lebih banyak pengetahuan. Pada saat yang sama, anak-anak juga dapat belajar dari teman-teman yang tahu cara melakukan sesuatu. Mereka mungkin mengamati apa yang dilakukan orang lain atau mendengarkan penjelasan mereka. Membangun pemahaman anak dengan belajar dari orang dewasa seperti guru, bukan hanya dengan melakukan sesuatu sendiri.

Perkembangan kognitif pada anak terjadi bukan hanya karena proses biologis dasar, tetapi juga karena mereka belajar dengan mengambil peran orang dewasa dan berinteraksi dengan lingkungan

mereka. Hal ini membantu mereka memahami berbagai hal dan membangun pengetahuan mereka sendiri. Gagasan ini sesuai dengan apa yang dikatakan Vygotsky tentang perkembangan kognitif, yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi melalui dua cara, cara pertumbuhan biologis alami dengan hubungan sosial serta budaya. Anak-anak dengan gangguan kognitif mungkin mengalami kesulitan fokus atau berkonsentrasi pada pelajaran atau selama proses belajar. Aspek kognitif muncul ketika seorang anak mengalami kesulitan memperhatikan atau berkonsentrasi pada pekerjaan sekolah atau selama belajar. Menurut Harsela dan Qalbi, 2020 (dalam Mimin 2022) juga menemukan bahwa anak-anak sering bergantung pada *gadget*, yang dapat mempersulit mereka untuk berkonsentrasi saat belajar.

Menurut Piaget individu mengembangkan pemikiran mereka melalui dua gagasan utama: organisasi dan adaptasi. Gagasan-gagasan ini dipecah menjadi empat langkah: skema, asimilasi, restrukturisasi, dan keseimbangan. Gagasan organisasi mengacu pada bagaimana pikiran terstruktur untuk memahami dunia. Menurut Piaget, proses ini terjadi pada berbagai tingkatan. Tingkat dasar pemikiran disebut skema. Skema seperti konsep atau cara berpikir yang membantu seseorang mengatur dan memahami informasi baru. Piaget percaya bahwa skema membantu anak-anak memahami pengalaman mereka saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Skema menunjukkan tindakan mental dan fisik yang digunakan seseorang untuk mempelajari sesuatu. Misalnya, bayi yang baru lahir menggunakan tindakan seperti melihat, mengisap, dan menyentuh sebagai skema untuk mulai memahami dunia di sekitarnya.

Piaget memandang anak-anak sebagai ilmuwan yang menjelajahi dan menguji berbagai hal untuk mempelajari dunia di sekitar mereka menurut Khadijah, 2016 (dalam Khusnul Khotimah 2023). Pengetahuan tentang perkembangan kognitif melalui teori Piaget membantu guru memahami bagaimana kemampuan berpikir anak-anak berkembang berdasarkan perkembangan otak mereka dan bagaimana mereka berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Pemahaman ini membantu guru mengidentifikasi tantangan belajar yang mungkin

dihadapi siswa di kelas menurut Merinda, 2020 (dalam Khusnul Khotimah 2023)

Kemampuan berpikir kritis pada anak usia dini penting karena membantu anak bertanya, menemukan informasi, membentuk opini, dan berpikir logis berdasarkan bukti menurut Kriswidyantari dkk., 2016 (dalam Cahaya et al. 2024). Cara anak belajar di sekolah, seperti metode pengajaran dan sumber daya yang digunakan, sangat memengaruhi perkembangan keterampilan berpikir kritis ini menurut Risnanosanti dkk., 2019 (dalam Cahaya et al. 2024). Belajar melalui bermain, yang memungkinkan anak bereksplorasi, terlibat langsung, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan sendiri secara kreatif, telah terbukti membantu meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka menurut Debora & Pramono, 2021 (dalam Cahaya et al. 2024). Berpikir kritis membantu anak berbagi ide, bertanya, dan mendengarkan orang lain. Ketika mereka mendengar informasi baru, mereka belajar untuk mempertimbangkan kebenarannya sebelum menerimanya. Anak yang berpikir kritis juga harus bersikap hormat ketika memberikan pendapat atau bertanya kepada orang lain. Berpikir kritis membantu orang membuat pilihan yang adil dan menghindari perasaan atau emosi yang mengendalikan keputusan mereka menurut Gresinta dkk., 2023 (dalam Cahaya et al. 2024).

Menurut Robert H. Ennis, 2011 (dalam Triwulandari, 2022), berpikir kritis mencakup pendekatan logis dan bijaksana yang bertujuan untuk memutuskan apa yang harus diterima sebagai benar dan tindakan apa yang harus diambil. Hal ini bukan hanya sekadar menghafal fakta, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memeriksa, berbagi, dan membenarkan masalah secara logis. Selama masa kanak-kanak awal, berbagai aktivitas dapat membantu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dengan memotivasi anak-anak untuk bertanya secara aktif, mengamati, berbagi pandangan mereka, dan mengatasi tantangan sehari-hari.

Ennis (2011) menunjukkan bahwa keterampilan berpikir kritis terdiri dari beberapa indikator, seperti memberikan penjelasan yang tidak jelas dengan bertanya, mengembangkan keterampilan dasar, menarik kesimpulan, memberikan penjelasan tambahan, dan menyusun metode dan taktik untuk pemecahan masalah. Anak usia 5 hingga 6 tahun, indikator-indikator ini dapat disesuaikan dengan tingkat perkembangan mereka, termasuk kemampuan mereka untuk bertanya, menyelesaikan masalah, dan mengartikulasikan pendapat beserta argumen sederhana. Ketiga indikator ini menunjukkan kemampuan anak untuk mencari informasi, memahami kesulitan, mengkomunikasikan pemikiran, dan membenarkan pandangan mereka.

Menurut Slavin, 2013 (dalam Amaliah Andi Rezeky 2024) berpikir kritis adalah kemampuan untuk membuat pilihan cerdas tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercaya. Menurut Susanto 2016 (dalam Andi Rezeky Amaliah 2024) juga mengatakan bahwa memiliki kemampuan berpikir kritis membantu anak-anak lebih memperhatikan masalah sehari-hari dan memungkinkan mereka untuk menyelesaikannya dengan mudah. Kemampuan berpikir kritis ini penting bagi anak-anak karena membantu mereka memahami informasi yang mereka dapatkan dan tumbuh menjadi pribadi dengan ide-ide yang baik. Kemampuan ini dapat diajarkan secara alami melalui aktivitas yang sesuai dengan perkembangan anak.

Watson-Glaser adalah salah satu tokoh kunci dalam mengembangkan teori tentang berpikir kritis. *Watson-Glaser Critical Thinking Appraisal (WGCTA)* adalah tes yang dibuat di Amerika Serikat pada tahun 1980 oleh Goodwin Watson dan Edward Glaser menurut Danaryanti dan Lestari, 2017 (dalam Fatmarani 2022). WGCTA adalah alat yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa baik seseorang berpikir kritis. Tes ini didasarkan pada kerangka kerja yang dikembangkan oleh Pearson Assessment. WGCTA umumnya digunakan dalam penelitian pendidikan. Salah satu manfaat model ini merupakan salah satu yang pertama menilai kemampuan berpikir kritis dan memiliki poin pengukuran yang lebih relevan dan detail dibandingkan dengan tes

lain Grimard Wilson & Wagner, 1981. Indikator spesifik yang digunakan untuk mengukur berpikir kritis dikembangkan oleh Watson dan Glaser pada tahun 2012.

Anak-anak yang menggunakan *gadget* kurang dari 30 menit per hari mungkin mendapatkan manfaat. Mereka mungkin lebih mudah mempelajari hal-hal baru, mempelajari lebih banyak kosa kata, dan mendapatkan kegembiraan baru dari hal-hal seperti lagu dan film yang dibuat untuk anak-anak. Tetapi jika anak-anak menggunakan *gadget* lebih dari 3 jam sehari, hal itu dapat berbahaya, terutama bagi kemampuan berpikir mereka. *Gadget* menyulitkan mereka untuk memperhatikan, tetap fokus, atau berupaya dalam belajar dan menulis. Hal itu juga dapat menyebabkan nilai yang lebih rendah menurut Harsela & Qalbi, 2020 (dalam Rahayu 2023).

Peneliti menunjukkan bahwa anak usia dini menghabiskan waktu yang signifikan dengan *gadget*, yang mengurangi minat mereka dalam interaksi sosial. Menurut Putri dkk., 2021 (dalam Sholikhah 2023) Pedoman dari *American Academy of Pediatrics* dan *WHO* merekomendasikan bahwa anak-anak di bawah 18 bulan sebaiknya tidak menggunakan layar sama sekali, kecuali untuk panggilan video. Anak usia 18 hingga 24 bulan, penggunaan layar harus dibatasi untuk konten pendidikan, tidak lebih dari satu jam sehari. Anak usia 3 hingga 5 tahun juga disarankan untuk tidak lebih dari satu jam penggunaan layar. Jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak bermain *gadget* dapat bergantung seberapa sering anak menggunakannya. Semakin sering anak menggunakan *gadget*, semakin lama anak menggunakannya. Penggunaan yang sering ini dapat membuat anak-anak kurang tertarik untuk bersosialisasi dan lebih terampil dalam menggunakan *gadget* atau mencari video di *YouTube*. Anak tidak menonton sesuatu yang mereka pilih dan tidak ada pendampingan dari orang tua, mereka mungkin akhirnya menonton video dengan konten yang tidak pantas seperti kejahatan, pornografi, atau hal-hal yang dapat menyebabkan kecanduan.

Lasmanawati dan Azzahri (2022) mengatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat merusak perkembangan kognitif, keterampilan seni anak-anak, seperti bernyanyi, menari, dan mendengarkan musik. karena anak-anak dapat menjadi kecanduan, menjadi malas, mendengarkan musik dewasa yang tidak pantas, atau melihat konten dewasa. Selain itu, lagu-lagu anak yang memiliki pesan positif semakin jarang didengarkan. Kecanduan *gadget* pada anak usia dini adalah hal yang umum dan terus menjadi masalah besar. Hubungan buruknya terhadap pertumbuhan anak lebih serius dari pada hubungan baiknya. *Gadget* dapat bermanfaat atau berbahaya, tergantung bagaimana penggunaannya. Ketika anak-anak menggunakannya dengan bijak dan terkontrol, *gadget* dapat membantu perkembangan mereka. Namun, jika mereka menggunakan *gadget* terlalu banyak dan tanpa aturan, hal itu dapat merusak perkembangan mereka.

Pentingnya bagi orang tua untuk mengawasi dan membimbing seberapa banyak dan bagaimana anak-anak mereka menggunakan *gadget* setiap hari. Menurut Pangastuti 2017 (dalam Mimin 2022) mengatakan bahwa orang tua perlu berhati-hati dan mengawasi penggunaan *gadget* anak-anak mereka. Seringkali, orang tua tidak memiliki cukup waktu karena mereka sangat sibuk dengan pekerjaan. Karena itu, anak-anak dibiarkan menggunakan *gadget* sendiri, seringkali menggunakannya untuk tetap tenang dan diam saat orang tua mereka bekerja.

Penelitian oleh Harsela & Qalbi, 2020 (dalam Mimin 2022) menemukan bahwa banyak orang tua memberikan *gadget* kepada anak-anak mereka yang masih kecil untuk mencegah mereka mengganggu pekerjaan mereka. Hal ini biasanya disebabkan oleh orang tua yang terlalu sibuk dan mengalah pada anak-anak mereka dengan membiarkan mereka menggunakan *gadget* menurut Hafidz et al, 2018 (dalam Mimin 2022). Selain itu, penting untuk memastikan anak-anak tidak ingin bermain di luar terlalu lama atau pergi terlalu jauh dari rumah. Pada saat pembelajaran guru menyampaikan bahwa kemampuan anak-anak untuk fokus dan mengikuti arahan tampaknya berhubungan oleh penggunaan *gadget* yang berlebihan Pengguna *gadget* yang sering cenderung lebih

mudah teralihkan perhatiannya, kurang responsif terhadap pertanyaan guru, dan membutuhkan lebih banyak bimbingan dan kurangnya konsentrasi pada saat pembelajaran. Selain itu, anak cenderung mudah menyerah, kurang teliti, dan kurang mampu mempertahankan keputusan mereka ketika diberikan kegiatan yang membutuhkan pembelajaran kemampuan berpikir logis dan kritis, seperti menyusun teka-teki, mengidentifikasi perbedaan pada gambar, atau menjawab pertanyaan sederhana.

Selain itu, pengamatan menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis anak-anak belum mencapai potensi penuhnya. Mereka kurang mampu menyuarakan pendapat, jarang bertanya, dan kurang berpartisipasi dalam kelompok diskusi. Anak-anak yang menggunakan teknologi lebih sering daripada teman sebayanya lebih cenderung menunjukkan perilaku ini. Di sisi lain, anak-anak yang jarang menggunakan teknologi tampak lebih banyak bicara, lebih saksama saat belajar, dan lebih mampu menyelesaikan tugas dengan metode yang mereka kenal. Selain itu, interaksi sosial anak-anak tampaknya juga *gadget* memberi dampak. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menyatakan bahwa 98% anak-anak mengetahui tentang internet dan 79,5% benar-benar menggunakannya, seperti yang dilaporkan oleh Kompas pada tahun 2016 (dalam Putri Miranti 2021). Banyak anak sudah menggunakan internet di *gadget* mereka, dan ini dapat memiliki dampak baik dan buruk. Ketika anak-anak menggunakan *gadget* untuk bermain game atau menonton video edukatif, dan diawasi oleh orang tua mereka, mereka dapat memperoleh manfaat positif. Namun, jika anak-anak tidak mendapatkan cukup perhatian dari orang tua mereka, mereka mungkin secara tidak sengaja menemukan konten yang buruk atau berbahaya.

Anak-anak sering melihat gambar-gambar semacam ini karena mereka secara alami penasaran, dan ini dapat membuat mereka ingin melihat lebih banyak konten semacam itu. Cara mengurangi hubungan negatif penggunaan *gadget* pada anak-anak, ada yang harus dapat dilakukan orang tua. Pertama, mereka harus membatasi berapa banyak

waktu yang dihabiskan anak-anak mereka untuk menggunakan *gadget*. Kedua, mereka dapat menetapkan jadwal atau menentukan waktu yang tepat untuk menggunakan *gadget*. Ketiga, mereka harus memberi contoh dengan berhati-hati tentang bagaimana mereka sendiri menggunakan *gadget* ketika bersama anak-anak mereka. Keempat, mereka dapat menciptakan area di rumah di mana *gadget* tidak diperbolehkan. Terakhir, mereka harus mengajari anak-anak mereka tentang risiko penggunaan *gadget* yang berlebihan atau penggunaan yang tidak tepat.

Semakin banyak anak kecil yang menggunakan *gadget* akhir-akhir ini dan hal itu menjadi bagian normal dari kehidupan sehari-hari mereka. Banyak anak berusia 5 hingga 6 tahun sering menghabiskan waktu mereka menggunakan *gadget*, seperti menonton video atau bermain game, yang dapat menyebabkan berkurangnya waktu untuk berinteraksi dengan orang lain dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran berlangsung. Kondisi ini dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak terutama kemampuan berpikir kritis mereka, termasuk bertanya, memecahkan masalah, dan mengungkapkan pendapat. Pentingnya untuk melakukan lebih banyak penelitian tentang bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi kemampuan anak usia 5 hingga 6 tahun untuk berpikir kritis. Hal ini akan mempermudah untuk melihat hubungan *gadget* dengan membantu orang tua dan guru untuk mempertimbangkan bagaimana mengawasi seberapa banyak durasi anak menggunakan *gadget* dalam sehari.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh (Muftie, 2022) di RA Ummul Quro, meskipun anak-anak banyak menggunakan *gadget*, kemampuan berpikir mereka tidak berkembang sesuai harapan. Dari 14 anak yang diteliti, 7 tidak mencapai potensi kognitif penuh, terutama dalam berpikir logis dan penggunaan simbol. Rata-rata waktu penggunaan *gadget* adalah 60 menit, tetapi hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan otak anak-anak sangat rendah (0,049). Hanya 0,24% perkembangan kemampuan berpikir anak yang dipengaruhi penggunaan *gadget*, sedangkan 99,76% berasal dari faktor lain seperti pengawasan orang tua dan interaksi sosial. Penelitian

ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan tidak membantu, bahkan dapat memperlambat perkembangan kemampuan berpikir anak. Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai hubungan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak.

Penelitian terdahulu oleh Ningsih (2023) menunjukkan bahwa penggunaan gadget telah menjadi bagian dari keseharian siswa, baik sebagai sarana hiburan maupun media belajar. Namun, frekuensi penggunaan yang berlebihan tanpa pengawasan yang baik cenderung mengubah pola pikir siswa. Ketergantungan ini membuat siswa terbiasa mencari jawaban secara instan dibanding memecahkan masalah secara mandiri. Akibatnya, siswa kurang terlatih dalam mengolah informasi, berdiskusi, dan berpikir cermat, sehingga kemampuan berpikir kritis mereka tidak berkembang secara optimal.

Penelitian yang terdahulu ketiga yang dilakukan oleh (Azizah & Candra, 2025) Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan perangkat *gadget* yang berlebihan dapat merusak cara anak-anak berpikir logis, kritis, dan kreatif. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu di perangkat *gadget* seringkali kurang melakukan eksplorasi atau berinteraksi dengan orang lain, yang penting untuk perkembangan otak mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua dan guru untuk mengawasi seberapa banyak anak-anak menggunakan perangkat *gadget* ini untuk memastikan hal itu tidak menghambat perkembangan kemampuan berpikir mereka.

Menurut penelitian sebelumnya, sebagian sebagian besar studi masih berfokus pada dampak gadget terhadap perkembangan kognitif secara umum. Oleh karena itu, penelitian di TK Aisyiyah 21 Benjeng, Gresik ini mengeksplorasi area yang lebih spesifik, yaitu menganalisis hubungan penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun (meliputi indikator mengamati, bertanya, memecahkan masalah, dan berpendapat) di lingkungan sekolah berbasis keagamaan tersebut. Penelitian ini dilakukan karena semakin banyak anak usia dini yang berusia 5 hingga 6 tahun, yang lebih sering menggunakan *gadget*, dan hal itu telah menjadi bagian rutin dari keseharian mereka, baik di rumah maupun saat bersama teman-teman. Hasil pengamatan terhadap

anak-anak di TK Aisyiyah 21 Benjeng Gresik, peneliti melihat bahwa sebagian besar data penelitian, subjek yang diteliti dalam penelitian ini berjumlah 16 siswa. Setiap subjek terdiri dari siswa dari kelompok B yang berada dalam fase perkembangan pra-operasional, yaitu periode di mana kemampuan berpikir simbolis mereka baru mulai muncul, namun mereka masih membutuhkan dorongan dan arahan yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Berdasarkan pengamatan awal yang dilakukan oleh peneliti, terdapat perbedaan dalam kemampuan berpikir kritis anak di berbagai ukuran. Menurut temuan awal peneliti, kemampuan berpikir kritis anak-anak menunjukkan variasi dengan perbedaan karakter.

Berdasarkan observasi awal terhadap 16 anak kelompok B, ditemukan adanya variasi kemampuan berpikir kritis. Sebanyak 2 anak menunjukkan keberanian dalam mengemukakan ide selama diskusi kelompok atau kegiatan bermain. Sebanyak 2 anak mampu menghargai pendapat teman sebaya. Dalam aspek pencarian informasi, 5 anak mampu memperoleh jawaban melalui pengamatan lingkungan sekitar atau bertanya kepada guru. Sebanyak 3 anak menunjukkan kemampuan memecahkan masalah melalui penyelesaian tugas atau permainan berbasis strategi. Selain itu, 3 anak menunjukkan kemampuan mengambil keputusan secara kreatif, sedangkan 1 anak terlihat aktif mengajukan pertanyaan terkait materi pembelajaran.

Bidang mengambil keputusan sendiri secara kreatif terdapat 3 anak. Selain itu terdapat anak yang selalu aktif dikelas dengan bertanya tentang materi yang dijelaskan oleh guru terdapat 1 siswa. Informasi tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar anak belum menunjukkan kemampuan berpikir kritis terbaik mereka, terutama terkait inisiatif untuk mengajukan pertanyaan dan berbagi pandangan. Hal ini menciptakan landasan penting untuk penelitian yang menyelidiki bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi kemampuan berpikir kritis anak usia 5 hingga 6 tahun.

Pada Permasalahan utama di TK Aisyiyah 21 Benjeng adalah minimnya pendampingan pola asuh orang tua yang bekerja, sehingga gadget sering diberikan agar anak tidak menangis. Meski pihak sekolah telah memberi pemahaman, orang tua cenderung mengabaikannya. Ketergantungan gadget ini mengganggu perkembangan kognitif anak saat pembelajaran, khususnya kemampuan berpikir kritis yang belum berkembang optimal. Mengingat usia 5–6 tahun merupakan masa krusial bagi perkembangan otak dan pola pikir logis, dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan berpikir kritis anak perlu dicermati lebih lanjut.

Berdasarkan observasi di TK Aisyiyah 21 Benjeng, Gresik, sekolah rutin menerapkan kegiatan keagamaan, seperti pembiasaan sholat Dhuha dan hafalan doa. Guru juga aktif memotivasi siswa serta membangun komunikasi harian dengan orang tua. Meskipun sekolah berfokus pada pendidikan agama, ditemukan fenomena sebagian besar anak usia 5–6 tahun terbiasa bermain gadget di rumah yang difasilitasi orang tua agar tidak menangis. Akibatnya, perilaku anak di kelas terdampak: mereka menjadi kurang fokus, kurang berkomunikasi dengan guru dan teman, tidak aktif, serta malas belajar.

Berdasarkan temuan dari observasi awal yang dilakukan di Tk Aisyiyah 21 di Benjeng, Gresik, telah diamati bahwa penggunaan *gadget* di kalangan anak usia 5 hingga 6 tahun dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis mereka. Observasi ini didukung oleh berbagai perilaku yang ditunjukkan oleh siswa selama pembelajaran, seperti kesulitan berkonsentrasi, berkurangnya partisipasi dalam mengajukan pertanyaan, terbatasnya ekspresi pandangan mereka, dan kinerja yang kurang optimal dalam menyelesaikan masalah permasalahan. Selain itu, anak tampaknya lebih suka berinteraksi dengan *gadget* daripada berpartisipasi dalam interaksi sosial dan kegiatan belajar di kelas.

Hasil dari observasi awal ini menunjukkan potensi hubungan negatif penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berpikir kritis anak usia dini. Berdasarkan hasil observasi tersebut, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mendapatkan wawasan yang lebih dalam tentang

bagaimana penggunaan *gadget* memengaruhi kemampuan berpikir kritis anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 21 di Benjeng, Gresik. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan penelitian yang berjudul "Analisis Penggunaan *Gadget* Dan Kemampuan Berpikir Kritis Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak-kanak Asyiyah 21, Benjeng, Gresik."

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan diatas tentang penggunaan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun yang berhubungan terhadap kemampuan berpikir kritis anak terutama dalam ranah-ranah kurangnya keaktifan, memecahkan permasalahan, kurangnya fokus pembelajaran, kurangnya mengemukakan pendapat. Hasil ini mendukung penelitian yang lebih menyeluruh tentang bagaimana penggunaan *gadget* yang menjadi hubungan kemampuan berpikir anak usia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 21 Benjeng Gresik. Maka peneliti ini tertarik untuk mengambil judul tentang **“ANALISIS PENGGUNAAN GADGET DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AISYIYAH 21 BENJENG GRESIK”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pola penggunaan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah 21 Benjeng, Gresik?
2. Bagaimana kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun yang menggunakan *gadget* di TK Aisyiyah 21 Benjeng, Gresik?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari peneliti ini adalah:

1. Mendeskripsikan pola penggunaan *gadget* pada anak usia 5–6 tahun di TK Aisyiyah 21 Benjeng, Gresik
2. Mendeskripsikan kemampuan berpikir kritis anak usia 5–6 tahun yang menggunakan *gadget* di TK Aisyiyah 21 Benjeng, Gresik

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan pengetahuan secara teori dalam pengetahuan yang lebih tentang penggunaan *gadget* yang bisa berhubungan sisi positif dan negative terhadap perkembangan kemampuan berfikir kritis anak usia dini

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian di TK Aisyiyah 21 Benjeng Gresik, Secara praktis dapat bermanfaat untuk:

a) Bagi Orang tua

Dapat membantu orang tua dalam mengontrol jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak mereka menggunakan *gadget*, membantu mereka memilih video yang sesuai dengan perkembangan anak-anak mereka, dan mendidik mereka tentang pengawasan dan bimbingan saat anak-anak menggunakan *gadget*.

b) Bagi guru

Memberikan edukasi kepada pendidik tentang hubungan penggunaan *gadget* oleh anak-anak pada saat konsentrasi, argumen, dan pemecahan masalah. Membantu mengenali perilaku akibat *gadget* untuk tindakan pencegahan *gadget* yang berhubungan negative pada anak

c) Bagi Siswa

membantu anak-anak dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih sehat, terutama dalam hal membantu mereka membentuk kebiasaan menggunakan *gadget* secara bertanggung jawab dan memberi mereka lebih banyak kesempatan untuk melatih berfikir kritis seperti bertanya, mengamati, dan memecahkan masalah.