

Lampiran IV

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Maulida Cindy Magdalena
Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 11 Agustus 1996
NIM : 084144019
Program Studi / Angkatan : PGSD / 2014

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa

1. Skripsi yang diujikan ini benar benar hasil karya saya sendiri (tidak disadarkan pada data palsu dan / atau hasil plagiasi / jiplakan atau autoplajiasi.
2. Apabila pada kemudian hari terbukti bahwa pernyataan saya tidak benar, saya akan menanggung resiko dan siap diperkarakan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar benarnya

Jember, 13 Februari 2019



Maulida Cindy Magdalena

**ANALISIS KETERCAPAIAN TUGAS PERKEMBANGAN
PADA PENGGUNA GADGET KELAS V SD
DI SD AL – BAITUL AMIEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018**

SKRIPSI

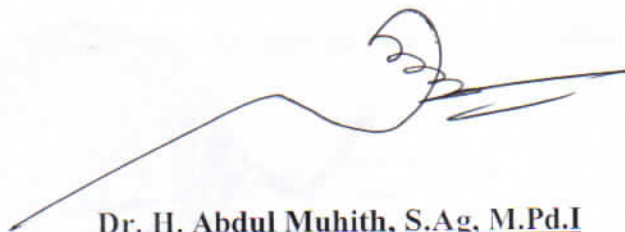
Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Oleh :

Maulida Cindy Magdalena

084144019

Dosen Pembimbing :



Dr. H. Abdul Muhith, S.Ag, M.Pd.I

NIP. 197210161998031003

LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS KETERCAPAIAN TUGAS PERKEMBANGAN
PADA PENGGUNA GADGET KELAS V SD
DI SD AL – BAITUL AMIEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018**

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam
Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtida'iyah

Hari : Selasa

Tanggal : 8 Januari 2019

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Khoiril Faizin, M.Ag

NIP. 19710612 200604 1 001

Dewi Nurul Qomarayah, S.S, M.Pd

NIP. 19790127 200710 2 003

Anggota :

1. Dr. H. Moh Sahlan, M.Ag

()

2. Dr. H. Abdul Muhith, S.Ag, M.Pd.I

()

Menyetujui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. H. Abdullah, S.Ag, M.H.I

NIP. 19760203 200212 1 003

**ANALISIS KETERCAPAIAN TUGAS PERKEMBANGAN
PADA SISWA PENGGUNA GADGET KELAS V SD
DI SD AL – BAITUL AMIEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2017 / 2018**

SKRIPSI

diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah



Oleh:

MAULIDA CINDY MAGDALENA

NIM: 084 144 019

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
SEPTEMBER, 2018**

MOTTO

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ وَخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ الْآيَاتِ الْأُولَى الْأَبَابِ لَا () الَّذِينَ

يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَ قُعُودًا وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هَذَا بَاطِلًا ح

سُبْحَانَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ()

Artinya : Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal (190) "(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): “Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka." (191) (Q.S. Ali Imron : 190 – 191)¹

¹ Al – Qur’an, 3 : 190 – 191

PERSEMBAHAN

Dengan terselesaikannya skripsi ini, tak hentinya saya mengucapkan syukur kepada Allah SWT, Tuhan Semesta Alam yang Maha Baik terhadap hambanya, yang selalu memberi saya petunjuk dalam belajar saya selama ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk Orang tua saya yang telah merawat saya dan dilubuk hatinya selalu menginginkan kebaikan untuk saya.



ABSTRAK

Maulida Cindy Magdalena, 2018. *Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan pada siswa pengguna Gadget di Kelas V SD Al – Baitul Amien Jember Tahun Pelajaran 2017/2018*

Dewasa ini gadget adalah benda yang digunakan oleh hampir setiap orang di semua lapisan masyarakat dan semua rentang usia, tak terkecuali anak – anak. Hampir seluruh anak telah terpapar gadget dan internet. Data menunjukkan ada beberapa kasus yang terjadi pada anak yang menggunakan gadget, diantaranya adalah kasus bulliying dan menyakiti dirinya sendiri keikadijauhkan dari HP. Maka dari itu penting untuk mengetahui tugas perkembangan. pada anak yang menggunakan gadget Berdasarkan hal tersebut

Fokus penelitian ini adalah : 1) Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan bahasa pada anak yang menggunakan gadget ? 2) Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan kognitif pada anak yang menggunakan gadget ? 3) Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan sosial pada anak yang menggunakan gadget ?

Tujuan Penelitian ini adalah : 1) Mendeskripsikan ketercapaian tugas perkembangan bahasa pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember ? 2) Mendeskripsikan ketercapaian tugas perkembangan kognitif pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember ? 3) Mendeskripsikan ketercapaian tugas perkembangan sosial pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu pendekatan penelitian kualitatif. Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan tiga teknik, yaitu, wawancara, obsevasi dan dokumentasi. Setelah mendapatkan data, peneliti akan mengecek keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi, triangulasi yang akan digunakan adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Setelah data dinyatakan valid peneliti akan menganalisis data menggunakan model John Creshwel, yaitu : Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis, membaca keseluruhan data, menganalisis lebih detail dengan mengcoding data, menginterpretasikan data, proses deskripsi, menerapkan proses coding.

Kesimpulan dari skripsi ini adalah bahwa : 1) Pada aspek perkembangan sosial gadget juga cenderung memperkuat kehidupan berkelompok mereka di dunia maya. Mereka cenderung hanya berkomunikasi dan memposting hal – hal yang terkait dengan teman dekat mereka saja, yang mana hal itu membuat mereka semakin jauh dari teman – teman yang lain. 2) Pada aspek perkembangan kognitif anak, kemampuan mereka untuk beralih dari pola pikir kongkrit ke abstrak tetap berjalan dengan baik. 3) Pada aspek perkembangan bahasa anak, Penggunaan gadget membuat kosa kata kasar dan populer anak semakin berkembang, Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak kelas V di SD Al-Baitul Amien yang menggunakan gadget beberapa orang terpapar bahasa kasar, dan sebagian lain senang dengan bahasa – bahasa yang sedang populer saat ini.

KATA PENGANTAR

Dengan menghaturkan puja dan puji syukur kehadirat Allah yang telah mencurahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam senantiasa terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, keluarga dan sahabat-sahabatnya serta para pengikutnya.

Penulisan skripsi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bantuan berbagai pihak, oleh sebab itu ucapan terima kasih yang tak terhingga dihaturkan kepada:

1. Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE, MM. selaku Rektor IAIN Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di lembaga yang dipimpinnya.
2. Dr. H. Abdullah SA, S. Ag. M.HI. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar
3. Khoirul Faizin, M.Ag, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember yang telah banyak memberikan fasilitas untuk belajar
4. Dr. H. Mundir, M.Pd. selaku Kepala Jurusan Pendidikan Islam yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar.
5. Dr. Mustajab, S.Ag, M.Pd.I. selaku Kepala Prodi Pendidikan Agama Islam yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar.
6. Dr. H. Abdul Muhith S.Ag, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dengan sabar dan teliti hingga selesainya skripsi ini.
7. Hizbullah Muhib, SE. Kepala Sekolah Dasar Al – Baitul Amien Jember yang telah berkenan memberikan kesempatan dan fasilitas bagi peneliti selama kegiatan penelitian
8. Bapak dan ibu dosen serta civitas akademika IAIN yang telah membekali pengetahuan kepada penulis
9. Kepala perpustakaan IAIN Jember beserta staf yang telah memberikan fasilitas berupa referensi – referensi yang sangat bermanfaat bagi penulis.

10. Semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari, bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan kedatangannya.

Akhirnya hanya kepada Allah SWT kami berlindung dan kepada Allah SWT jualah kami memohon pertolongan, semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Jember, 11 September 2018

Penyusun



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Istilah	5
BAB II : KAJIAN KEPUSTAKAAN	
A. Penelitian Terdahulu	7
B. Kajian Teori	12
BAB III: METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	32
B. Lokasi Penelitian	32
C. Subjek Penelitian	33
D. Teknik Pengumpulan Data	33
E. Analisis Data	39
F. Keabsahan Data	40
G. Tahap-tahap Penelitian	42
H. Sistematika Pembahasan	44
BAB IV : PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS	
A. Gambaran Objek Penelitian	45
B. Penyajian Data dan Analisis	47

C. Pembahasan Temuan	56
BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	60
B. Saran-saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Matrik Penelitian
2. Instrumen Penelitian
3. Keterangan Selesai Penelitian
4. Surat Izin Penelitian
5. Surat Pernyataan Keaslian
6. Biodata Penulis
7. Curriculum Vitae Penulis

IAIN JEMBER

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Dewasa ini telah kita sadari bersama bahwa penggunaan gadget pada anak sangatlah marak. Pernyataan ini sesuai dengan data survey yang dilakukan oleh KOMINFO yang menunjukkan bahwa pada tahun 2014 setidaknya 30 juta anak – anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet.¹ Menurut Eva Fahriantini orang tua yang memberikan gadget pada anak mereka mempunyai tujuan yaitu mendidik anak mereka sesuai dengan zamannya, seperti diketahui banyak kemudahan yang didapatkan dari gadget, orangtua memberikannya dengan alasan yaitu mempermudah komunikasi serta menjadi sarana informasi dan pengetahuan yang bisa diakses dengan mudah menggunakan internet, kemudian juga mempermudah anak untuk memperoleh informasi tentang pelajaran serta dampak positif pada segi sosial anak antar teman mereka.²

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan oleh peneliti, kebanyakan anak – anak menggunakan gadget yang mereka miliki untuk game, media sosial dan youtube, yang mana kenyataan ini bertentangan dengan tujuan awal orang tua memberikan gadget pada anak. Kemudian

¹ KOMINFO, “Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet”, https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran_pers (04 Februari 2018)

² Eva Fahriantini, “Peran Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda” dalam *Ejournal Ilmu Komunikasi*, Vo. 4. (Samarinda : Universitas Mulawarman Press, 2016), 55.

banyak akibat yang ditimbulkan dari penggunaan gadget yang tidak ideal tersebut. Terbukti dari hadirnya beberapa kasus, diantaranya : seorang anak di Bondowoso yang kecanduan gadget dan membentur – benturkan kepalanya di tembok apabila tidak diberi gadget oleh orang tuaya³, juga kasus *bullying* di SD Gebok Jawa Tengah yang dilakukan oleh geng di sekolah tersebut terhadap salah satu temannya.⁴

Memandang realitas yang tak terbantahkan tersebut, agaknya kita perlu menengok kembali UU yang menjelaskan tentang kewajiban orang tua terhadap anak, dalam UU no 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak pasal 26 ayat 1 menyebutkan bahwa :

Orang tua berkewajiban dan bertanggung jawab untuk:

1. mengasuh, memelihara, mendidik, dan melindungi Anak;
2. menumbuhkembangkan Anak sesuai dengan kemampuan, bakat, dan minatnya;
3. mencegah terjadinya perkawinan pada usia Anak; dan
4. memberikan pendidikan karakter dan penanaman nilai budi pekerti pada Anak.⁵

Sesuai dengan point 4 yang tertera pada undang – undang tersebut, orang tua berkewajiban memberikan pendidikan karakter pada anak dan menanamkan nilai budi pekerti pada anak. Dalam konteks penggunaan gadget orang tua mempunyai kewajiban untuk mengontrol penggunaan gadget pada anak, agar karakter dan budi pekerti anak tetap tumbuh dengan baik. Selain orang tua, guru juga memiliki peran dalam pengontrolan

³Antara News, “Siswa di Bondowoso gangguan jiwa karena kecanduan gawai”, <https://www.antaraneews.com/berita/676847/siswa-di-bondowoso-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-gawai> (04 Februari 2018)

⁴Elshinta, “Siswa SD di Gebog, Kudus jadi korban bullying”, <https://elshinta.com/news/115775/2017/07/31/siswa-sd-di-gebog-kudus-jadi-korban-bullying> (04 Februari 2018)

⁵ UU no 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak pasal 26 ayat 1

penggunaan gadget terhadap anak, karena waktu anak tidak hanya dirumah, sebagian besar waktu anak juga dihabiskan di sekolah, khususnya anak yang bersekolah di full day school. Sesuai dengan UU No 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen, disebutkan bahwa “Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.”⁶

Maka dari itu orang tua dan guru harus mampu bersinergi untuk memperhatikan kondisi anak dengan baik, kedua pihak tersebut bertanggung jawab untuk bersama – sama mengemban tugas menanamkan karakter dan budi pekerti pada anak.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SD Al-Baitul Amien, siswa di SD Al-Baitul Amien rata – rata adalah pengguna gadget hal ini dapat dilihat ketika peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa apakah mereka pernah menggunakan gadget, semua menjawab pernah menggunakan gadget⁷ juga dalam observasi peneliti menemukan anak – anak sering membahas hal – hal populer yang mereka lihat di gadget, ketika peneliti masuk dikelas peneliti mendengar anak – anak yang sedang mengobrol membahas squishy dan slime dan juga ketika peneliti dikelas seorang anak laki – laki bertanya kepada peneliti “ Bu, bu Cindy suka main ML (Mobile Legend) ?”⁸ Hal ini menunjukkan bahwa anak – anak di SD Al Baitul Amien sering

⁶ UU no 14 Tahun 2005

⁷ *Observasi, 15 Maret 2018.*

⁸ *Observasi, 15 Maret 2018*

menggunakan bahasa populer yang mereka lihat dan dengar di gadget . Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan pada Anak Kelas V SD yang Menggunakan Gadget di SD Al-Baitul Amien Jember”

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian diatas, maka fokus penelitian pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan bahasa pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember ?
2. Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan kognitif pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember ?
3. Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan sosial pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan ketercapaian tugas perkembangan bahasa pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember
2. Mendeskripsikan ketercapaian tugas perkembangan kognitif pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember
3. Mendeskripsikan ketercapaian tugas perkembangan sosial pada anak kelas V SD yang menggunakan gadget di SD Al – Baitul Amien Jember

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka manfaat penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu untuk memahami tentang ketercapaian tugas perkembangan pada anak yang menggunakan gadget

2. Manfaat Praktis

Orang tua dan guru mampu menanamkan budi pekerti dan karakter yang baik ditengah era milenial

E. Definisi Istilah

1. Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan

Analisis adalah kajian yang dilakukan oleh peneliti terhadap data yang didapat tselama berada dilapangan, untuk kemudian kajian tersebut melahirkan makna dari data yang telah didapat.

Tugas perkembangan adalah tugas yang muncul dari aspek yang beragam dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal, maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan – kesulitan dalam menuntaskan tugas – tugas berikutnya. Dalam penelitian ini peneliti akan meneliti 3 aspek tugas perkembangan, yaitu tugas perkembangan kognitif, bahasa dan sosial.

2. Siswa Pengguna Gadget

Gadget adalah suatu inovasi teknologi canggih yang memiliki banyak fitur didalamnya, mulai dari fitur komunikasi hingga hiburan. Saat ini gadget telah digunakan hampir oleh semua orang, termasuk oleh para siswa. Siswa yang menggunakan gadget disebut siswa pengguna gadget. Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan melihat beberapa aspek penggunaan gadget pada siswa, yaitu bagaimana intensitas penggunaan dan aplikasi penggunaan gadget pada siswa.

3. SD Al – Baitul Amien

SD Al – Baitul Amien adalah sebuah SD yang terletak ditengah kota yang menerapkan sistim sekolah full day scholl dengan rata – rata wali murid adalah pekerja yang mempunyai kesibukan padat

Dengan demikian, yang dimaksud dengan judul “Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan pada Anak Kelas 5 MI yang Menggunakan Gadget di SD Al-Baitul Amien Jember” adalah kajian yang dilakukan oleh penetili terhadap data yang didapat tentang ketercapaian tugas perkembangan bahasa, kognitif dan sosial pada siswa yang menggunakan gadget dengan intensitas dan aplikasi penggunaan gadget tertentu. Di SD Al – Baitul Amien

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Terdahulu

Penelitian terdahulu mencantumkan hasil penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, kemudian membuat ringkasannya. Dengan melakukan langkah ini, maka akan dapat dilihat sejauh mana orisinalitas dan posisi penelitian yang hendak dilakukan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini adalah

1. Skripsi. M. Hafidz Al – Ayoubi. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud dan TK. Handayani Bandar Lampung).*

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang meneliti tentang dampak penggunaan gadget terhadap anak usa dini, baik dapaknegatif maupun positif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- a) Terlihat anak usia dini sering menggunakan *gadget* pada saat kegiatan tertentu. Sehingga anak usia dini merasa terlalu senang menggunakan *gadget* yang dapat menimbulkan dampak positif maupun negatif
- b) Bagaimana bentuk penggunaan *gadget* (aplikasi, intensitas, dan durasi pemakaian *gadget*) pada anak usia dini.
- c) Sebagian besar anak usia dini meggunakan *gadget* hanya untuk bermain game dan menonton film animasi yang seharusnya *gadget* dapat dipergunakan untuk media pembelajaran bagi anak usia dini.
- d) Pengawasan oleh orang tua dirasakan kurang, karena sebagian besar orang tua terkesan memberikan dan tidak terlalu khawatir dengan

dampak yang akan ditimbulkan dari penggunaan *gadget* secara terus-menerus. Orang tua harus lebih berhati – hati dalam mengawasi dan memonitoring kegiatan anak dalam menggunakan *gadget* sehari-hari untuk meminimalisir sisi negatif yang ditimbulkan dari penggunaan *gadget* tersebut, dan seharusnya *gadget* digunakan dan dimanfaatkan untuk hal yang positif. Penggunaan gadget sebaiknya tidak diberikan pada anak dibawah usia 6 tahun, karena saat usia tersebut anak lebih baik diarahkan kedalam kegiatan yang memiliki aktivitas dilingkungan agar mudah untuk bersosialisasi.⁹

Jika penelitian tersebut berfokus pada dampak gadget terhadap anak, maka tentu berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini peneliti akan mendeskripsikan ketercapaian tugas perkembangan anak yang menggunakan gadget. Namun hasil penelitian tentang pengontrolan orang tua terhadap penggunaan gadget anak dapat dijadikan pijakan oleh peneliti untuk melihat juga bagaimana pengontrolan gadget yang dilakukan oleh orang tua dari subjek penelitian peneliti.

2. Jurnal. Firdastin Ruthnia Yudiningrum. *Efek Teknologi Komunikasi Elektronik bagi Tumbuh Kembang Anak*. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang membahas tentang dampak teknologi komunikasi elektronik bagi tumbuh kembang anak. Hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁹ M Hafidz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud dan TK. Handayani Bandar Lampung)*, (Bandar Lampung : Universitas Lampung, 2017), 78 – 79.

Telaah psikologis mengenai dampak teknologi dalam perilaku manusia banyak diulas oleh *cyberpsychology*, yang merupakan salah satu bidang dalam ilmu psikologi yang memiliki fokus untuk mempelajari proses mental dan perilaku manusia sebagai efek pemanfaatan teknologi dalam kehidupannya. Sekali lagi dapat digarisbawahi bahwa efek positif dan negatif yang seolah kontradiktif membuktikan bahwa dampak dari penerapan teknologi sangat tergantung dari sang penggunanya. Oleh karena itu, kunci utama untuk menyeimbangkan efek positif dan negatif dari teknologi terhadap tumbuh kembang anak adalah dengan bimbingan yang tepat dan komunikasi yang efektif antara orang tua dan anak. Sebuah skenario *win-win solution* perlu dilakukan, apabila orang tua mengizinkan anak-anak mereka untuk memaksimalkan pengaruh positif teknologi dan menyerap sebanyak mungkin manfaat teknologi, sambil di sisi lain tentu saja tetap meminimalkan dampak negatifnya.

Salah satu hak dasar anak adalah hak untuk dapat tumbuh dan berkembang secara lebih optimal. Mereka pun berhak untuk mendapatkan yang terbaik dari apa yang disuguhkan oleh teknologi, dan orang tua pun wajib untuk membimbing putra-putrinya agar dapat menggunakan teknologi dengan benar serta dapat memanfaatkan pengalaman belajarnya untuk mencapai hasil yang positif. Teknologi ada untuk membantu kehidupan manusia. Jadi semua pihak, sebagai warga masyarakat, kiranya patut untuk senantiasa peduli dan membimbing anak-anak dalam menghadapi berbagai tantangan yang ditawarkan oleh teknologi saat ini. Dukungan ini menjadi sangat penting dalam upaya pembentukan generasi unggul di masa depan

yang sekaligus juga menjadi impian kita bersama. Semoga harapan indah ini kelak suatu ketika nanti akan terwujud.¹⁰

Penelitian diatas memfokuskan bahasan pada bagaimana memaksimalkan dampak positif penggunaan gadget bagi tumbuh kembang anak dan meminimalisir dampak negatif penggunaan gadget. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti berfokus pada ketercapaian tugas perkembangan pada anak yang menggunakan gadget.

No	Nama Peneliti, Judul dan tahun penelitian	Metode	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas Penelitian
1	M. Hafidz Al – Ayoubi. <i>Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud dan TK. Handayani Bandar Lampung).</i>	Kualitatif	Membahas penggunaan gadget pada anak.	Substansi, dan objek kajiannya. Yaitu tentang bagaimana pengaruh gadget terhadap anak usia dini	Substansi kajian yang mendeskripsikan ketercapaian tiga aspek tugas perkembangan anak, yaitu bahasa, sosial dan kognitif pada anak yang menggunakan

¹⁰ Firdastin Ruthnia Yudiningrum. *Efek Teknologi Komunikasi Elektronik bagi Tumbuh Kembang Anak*. (Surakarta : Universitas Sebelas Maret). ____

					gadget.
2	Firdastin Ruthnia Yudiningrum. <i>Efek Teknologi Komunikasi Elektronik bagi Tumbuh Kembang Anak.</i>	Kualitatif	Membahas penggunaan gadget pada anak.	Substansi kajiannya, yaitu bagaimana sikap orang tua untuk meminimalisir dampak negatif gadget pada anak.	
3	Maulida Cindy Magdalena <i>Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan pada Anak Kelas V yang Menggunakan Gadget Di Sd Al – Baitul Amien Jember Tahun</i>	Kualitatif	Membahas tentang penggunaan gadget pada anak	Substansi dan objek kajian	

	<i>Pelajaran</i> 2017/2018				
--	-----------------------------------	--	--	--	--

Dari paparan tabel diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa orisinalitas penelitian ini terletak pada substansinya yang membahas tentang ketercapaian tiga aspek tugas perkembangan anak, yaitu bahasa, sosial dan kognitif pada anak yang menggunakan gadget.

B. Kajian Teori

1. Tugas Perkembangan

Setiap fase hidup manusia memiliki tugas perkembangan masing – masing. Anak yang berada dalam usia sekolah dasar berbeda perkembangannya dengan anak usia sekolah menengah. Untuk itu perlu mengetahui apa makna dari tugas perkembangan.

Robert Havighurst sebagaimana dikutip oleh Syamsu Yusuf mengatakan bahwa” Periode yang beragam dalam kehidupan individu menuntut untuk menuntaskan tugas –tugas perkembangan yang khusus. Tugas – tugas ini berkaitan erat dengan perubahan kematangan, persekolahan, pekerjaan, pengalaman beragama, dan hal lainnya sebagai prasyarat untuk pemenuhan dan kebahagiaan hidupnya¹¹

Menurut Robert Havighurts tugas perkembangan adalah perubahan kematangan dalam berbagai fase dan aspek kehidupan, yang mana ketercapaian perubahan ini sebagai prasyarat untuk pemenuhan kebahagiaan hidup. Sedangkan Havighurts mengatakan bahwa :

¹¹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2007), 65

A developmen task isa task which arises at or about a certain period in the life of individual, succesfull achievment of which leads to his happiness and t succes with later task. While failure leads to unhappiness in the individual, disproval by society, and difficulty with later task.". Tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada periode tertentu dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal, maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan – kesulitan dalam menuntaskan tugas – tugas berikutnya.¹²

Menurut Havighurts tugas perkembangan adalah tugas yang muncul pada setiap fase kehidupan, yang mana ketercapaian tugas pada setiap fase menentukan ketercapaian tugas – tugas pada fase berikutnya.

Dari definisi tersebut, maka dapat diartikan bahwa tugas perkembangan adalah tugas yang muncul dari aspek yang beragam dalam rentang kehidupan individu, yang apabila tugas itu berhasil dituntaskan akan membawa kebahagiaan dan kesuksesan dalam menuntaskan tugas berikutnya, sementara apabila gagal, maka akan menyebabkan ketidakbahagiaan pada diri individu yang bersangkutan, menimbulkan penolakan masyarakat, dan kesulitan – kesulitan dalam menuntaskan tugas – tugas berikutnya.

2. Fase – fase Perkembangan pada Anak

Fase perkembangan merupakan setiap masa – masa perkembangan yang harus dilalui oleh manusia, menurut Elizabeth B Hurlock ada beberapa fase perkembangan pada manusia :

¹² Ibid.,65

a. Periode pra lahir

Sebelum lahir, perkembangan berlangsung sangat cepat, yang terutama terjadi secara fisiologis dan terdiri dari pertumbuhan struktur tubuh.

b. Neonatus (lahir – 14 hari)

Selama waktu ini, bayi harus menyesuaikan diri dengan lingkungan yang seluruhnya baru di luar rahim Ibu. Pertumbuhan untuk sementara terhenti

c. Masa Bayi (2 minggu – 2 tahun)

Pertama – tama bayi sama sekali tidak berdaya. Secara perlahan mereka belajar mengendalikan ototnya sehingga mereka secara berangsur dapat bergantung pada dirinya sendiri. Perubahan ini disertai timbulnya perasaan tidak suka dianggap seperti bayi dan keinginan untuk mandiri.

d. Masa kanak – kanak awal (2 – 6 tahun)

Usia ini adalah usia pra kelompok. Anak akan berusaha mengendalikan lingkungan dan mulai belajar mengendalikan diri secara sosial.

e. Masa kanak – kanak akhir (6 – 13 tahun)

Periode ini adalah periode dimana terjadi kematangan seksual dan masa remaja dimulai. Perkembangan utama adalah sosialisasi. Ini merupakan usia sekolah atau usia “berkelompok”

f. Masa Puber (11 – 16 tahun)

Periode ini merupakan periode yang tumpang tindih, antara akhir anak – anak dan awal masa remaja. Tubuh anak kini mulai berubah menjadi tubuh orang dewasa.¹³

Sedangkan menurut Aristoteles sebagaimana dikutip oleh Syamsu

Yusuf mengemukakan bahwa, terdapat tiga tahap perkembangan :

a. Tahap masa bermain (0 – 7 tahun)

b. Tahap masa sekolah rendah (7 -14 tahun)

c. Tahap masa remaja (14 – 21 tahun)

Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka fase – fase perkembangan pada manusia ada beberapa tahap :

a. Periode yang lahir

¹³ Elizabeth B Hurlock. Perkembangan Anak. 38

b. Periode kanak – kanak, yang terdiri dari :

- 1) Neonatus (lahir – 14 hari)
- 2) Masa Bayi (2 minggu – 2 tahun)
- 3) Masa kanak – kanak awal (2 – 6 tahun)
- 4) Masa kanak – kanak akhir (6 – 13 tahun)

c. Masa Remaja (13 – 21 Tahun)

3. Tugas Perkembangan Bahasa

Salah satu aspek perkembangan pada anak adalah aspek perkembangan bahasa. Disetiap usia dari mulai bayi hingga dewasa, anak mempunyai tugas perkembangan bahasa tertentu.

Syamsu Yusuf menjelaskan bahwa “bahasa merupakan semua cara untuk berkomunikasi, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lambang atau simbol, untuk mengungkapkan sesuatu pengertian dengan menggunakan lisan, tulisan, isyarat, bilangan, lukisan, dan mimik muka.”¹⁴

Menurut Syamsu Yusuf, bahasa adalah cara untuk menyatakan pikiran melalui berbagai simbol. Bentuk pernyataan pikiran melalui lisan biasanya disebut bicara. Sedangkan Elizabeth B Hurlock menyatakan bahwa :

Bicara merupakan keterampilan, seperti halnya semua keterampilan, ia harus dipelajari. Bicara terdiri atas pertama, kemampuan mengeluarkan bunyi tertentu dalam kombinasi yang dikenal sebagai kata, yakni aspek motorik bicara, dan kedua, kemampuan mengaitkan arti dengan kata – kata tersebut, yakni aspek mental dari bicara¹⁵

¹⁴ Ibid., 118

¹⁵ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, terj. Meitasari Tjandrasa. Muslichah Zarkasih (Jakarta : Penerbit Elangga, 1978), 183.

Menurut Elizabeth B Hurlock. Bicara merupakan keterampilan yang harus dilatih, maka dari itu membutuhkan anak membutuhkan contoh yang ideal untuk melatih aspek motorik bicaranya dan juga melatih kemampuan memahami dan mengaitkan arti kata – kata.

Menurut Elizabeth B Hurlock Sepanjang akhir masa kanak – kanak penambahan kosa kata umum terjadi secara tidak teratur. Dari berbagai pelajaran disekolah, bacaan, pembicaraan, dan usahanya melalui radio dan televisi, anak menambah kosa kata yang ia pergunakan dalam pembicaraan dan tulisan. Telah dijelaskan bahwa, rata – rata anak kelas satu mengetahui 20.000-24.000 kosa kata, atau 5 sampai 6 persen kata – kata dalam kamus standart. Pada saat duduk dikelas 6, sebagian besar anak mengetahui sekitar 50.000 kata – kata. Anak yang lebih besar tidak hanya belajar banyak kata baru, tapi juga mempelajari arti baru dari kata –kata lama¹⁶

Menurut Elizabeth B Hurlock penambahan kosa kata yang sangat banyak pada anak pada usia akhir masa kanak – kanak berasal dari pelajaran sekolah, pembicaraan, dan usahanya melalui radio dan televisi. Maka contoh bahasa yang baik sangat diperlukan oleh anak pada usia akhir masa kanak – kanak agar kosa kata dan pemaknaan mereka berjalan dengan baik.

Menurut Elizabeth B Hurlock terdapat kosa kata khusus pada akhir masa kanak – kanak, di antaranya :¹⁷

a. Kosa Kata Etiket

Anak – anak telah terlatih menggunakan kata kata seperti “
minta tolong dan “terimakasih”

¹⁶ Ibid., 185

¹⁷ Elizabeth B Hurlock, Psikologi *Perkembangan*, 53

b. Kosa Kata Warna

Anak belajar nama semua warna yang umum dan warna yang tidak terlampau umum dipelajari segera setelah masuk sekolah dan memperoleh pendidikan formal dalam kesenian

c. Kosa Kata Bilangan

Dalam pelajaran berhitung disekolah anak belajar nama dan arti bilangan

d. Kata Uang

Baik di rumah maupun di sekolah, anak yang lebih besar belajar nama berbagai macam uang logam dan ia mengerti nilai dari berbagai satuan uang kertas

e. Kosa Kata Waktu

Kosa kata waktu dari anak yang lebih besar sama dengan kosa kata waktu dari orang rang dewasa dengan siapa ia berhubungan, walaupun pengertiannya tentang kata – kata waktu terkadang kurang tepat.

f. Kata – kata populer dan kata – kata makian

Anak belajar kata – kata populer dan kata – kata makian. Dengan menggunakan kata – kata tersebut anak merasa “dewasa” dan mereka segera mengetahui bahwa penggunaan kata – kata tersebut mempunyai nilai perhatian yang lebih besar.

Jadi, menurut Elizabeth B Hurlock, pada masa akhir usia kanak-kanak terdapat beberapa kosa kata khusus, di antaranya : kosa kata

etiket, kosa kata warna, kosa kata bilangan, kosa kata uang, kosa kata waktu, kosa kata populer dan makian,

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa sepanjang masa akhir anak – anak kosa kata anak akan meningkat dengan sangat cepat, selain itu mereka juga terus belajar untuk mengaitkan arti satu sama lain dari kosa kata yang mereka dapat. Anak juga mulai menggunakan kata – kata populer, makian, dan rahasia. Latihan dalam keterampilan tersebut tergantung pada model yang sering didapatkan oleh anak. Dalam konteks saat ini contohnya dari orang tua, televisi, sosial media, buku pelajaran, dan lain lain.

4. Tugas Perkembangan Sosial

Salah satu aspek perkembangan pada anak adalah aspek perkembangan sosial. Di setiap usia dari mulai bayi hingga dewasa, anak mempunyai tugas perkembangan sosial tertentu.

Elizabeth B Hurlock menjelaskan bahwa “Akhir masa kanak-kanak sering disebut sebagai “usia berkelompok” karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktifitas teman – teman dan meningkatnya keinginan kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan merasa tidak puas apabila tidak bersama teman – temannya”.¹⁸

Jadi Menurut Elizabeth B Hurlock pada usia akhir masa kanak – kanak anak akan meningkat minatnya terhadap aktifitas teman sebayanya, dan ingin diterima teman temannya sebagai anggota kelompok. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan Santrock yang dikutip oleh Desmita bahwa: Anak usia 7 – 11 tahun meluangkan lebih dari 40 % waktunya

¹⁸ Ibid., 155

untuk berinteraksi dengan teman sebaya. Yang kemudian masa ini disebut masa geng.¹⁹

Dari beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa usia akhir masa kanak – kanak adalah usia dimana anak meningkat ketertarikannya terhadap aktifitas teman sebayanya, mereka senang berinteraksi dengan teman – teman sebayanya agar keinginan mereka untuk diterima sebagai anggota kelompok terpenuhi.

Elizabeth B Hurlock mengemukakan beberapa ciri – ciri geng anak – anak, diantaranya :²⁰

- a. Geng anak – anak merupakan kelompok bermain
- b. Untuk menjadi anggota anak harus diajak
- c. Anggota geng terdiri dari gang yang sama
- d. Pada mulanya geng terdiri dari tiga sampai empat anggota, tetapi jumlah ini meningkat dengan bertambah besarnya anak dan bertambahnya minat pada olah raga
- e. Geng anak laki – laki sering terlibat dalam perilaku sosial buruk dari pada anak perempuan
- f. Kegiatan geng yang populer meliputi permainan dan olah raga, pergi ke bioskop dan berkumpul untuk bicara atau makan bersama
- g. Geng mempunyai pusat pertemuan biasanya yang jauh dari pengawasan orang orang dewasa

¹⁹ Desmita, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2015), 185

²⁰ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*. 265

- h. Sebagian besar kelompok mempunyai tanda keanggotaan, misalnya anggota kelompok memakai pakaian yang sama
- i. Pemimpin geng mewakili ideal kelompok dan hampir dalam segala hal lebih unggul dari pada anggota – anggota yang lain.

Menurut Elizabeth B Hurlock Perilaku berkelompok pada masa kanak – kanak akhir menunjang perkembangan kualitas hidup yang baik. Gang mengajarkan anak – anak untuk bersikap demokratis, untuk menyesuaikan keinginan dan perbuatan mereka dengan keinginan dan perbuatan kelompok. Namun ada pula kehidupan kelompok tertentu yang menunjang kualitas tertentu yang tidak baik. Kadang – kadang kelompok mendorong penggunaan bahasa kasar dan sumpah serapah, pembolosan, sikap memandang rendah terhadap aturan orang – orang yang memiliki kekuasaan, diskriminasi terhadap anggota kelompok minoritas, dan anggota kelompok saingan. Sebagian besar pengaruh buruk kehidupan kelompok sifatnya sementara. Dengan meningkatnya umur anak, banyak diantara pengaruh tersebut dapat dihilangkan²¹

Menurut Elizabeth B Hurlock geng pada anak dapat memberikan pengaruh positif dan negatif, maka dari itu sebelum anak memasuki usia ini orang tua harus memberikan penanaman karakter yang kuat pada anak agar dampak negatif dari geng dapat diminimalisir.

²¹ Elizabeth B Hurlock, *Perkembangan Anak*, 266

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada masa anak pada usia akhir kanak – kanak cenderung meningkat minatnya pada kehidupan berkelompok. Anak pada masa akhir kanak – kanak mempunyai keinginan yang kuat untuk diterima di suatu kelompok. Kehidupan berkelompok mempunyai berbagai pengaruh untuk anak. Baik pengaruh positif maupun negatif.

5. Tugas Perkembangan Kognitif

Salah satu aspek perkembangan pada anak adalah aspek perkembangan kognitif. Disetiap usia dari mulai bayi hingga dewasa, anak mempunyai tugas perkembangan kognitif tertentu. Piaget sebagaimana dikutip oleh Desmita mengatakan bahwa :

Pemikiran anak- anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional konkret. Menurut piaget, operasi adalah hubungan hubungan logis antara konsep – konsep atau skema – skema. Sedangkan operasi kongkrit adalah aktifitas mental yang difokuskan pada objek – objek dan peristiwa peristiwa nyata atau kongkrit dapat diukur²²

Jadi menurut Piaget anak pada usia akhir masa kanak – kanak anak telah memasuki tahap pemikiran operasional kongkrit. Dimana anak telah mampu mengembangkan hubungan logis, skema – skema, dan konsep – konsep dari benda atau peristiwa yang dilihatnya secara nyata. Menurut Gunarsa sebagaimana dikutip oleh Desmita pada masa ini anak telah megembangkan tiga macam proses yang disebut dengan operasi – operasi, yaitu :

²² Desmita, *Psikologi Perkembangan*, 156.

a. Negasi

Pada masa pra operasional anak hanya melihat keadaan permulaan dan akhir dari deretan benda. Tetapi pada masa operasional kongkret anak memahami proses apa yang terjadi antara awal dan akhir dan memahami hubungan – hubungan antara keduanya. Pada deretan benda – benda, melalui kegiatan mentalnya mengembalika atau membatalkan perubahan yang terjadi sehingga bisa menjawab bahwa jumlah benda adalah sama

b. Resiprokasi (hubungan timbal balik)

Ketika anak melihat bagaimana deretan benda – benda itu dirubah, anak mengetahui bahwa deretan benda- benda bertambah panjang, tetapi tidak rapat lagi. Karena anak mengetahui hubungan imbal balik antara panjang dan kurang rapat atau sebaliknya kurang panjang tapi lebih rapat, maka anak tahu pula bahwa jumlah benda yang diletakkan pada deretan tersebut jumlahnya sama.

c. Identitas

Anak pada masa kogkrit opeasional sudah bisa mengenal satu – persatu benda – benda yang ada pada deretan – deretan itu. Anak bisa menghitung, sehingga meskipun benda – benda dipindahkan anak dapat mengetahui bahwa jumlahnya maka tetap sama.²³

Jadi pada masa akhir kanak-kanak mereka telah memasuki masa opeasional kongkrit. Anak - anak sudah mampu menggunakan logika

²³ Ibid., 156.

mereka untuk menghubungkan berbagai aspek dari benda – benda yang dilihat oleh panca indra mereka. Mereka juga telah mampu mengembangkan tiga proses operasi, yaitu : negasi, resprokasi, dan idenitas.

6. Tugas Perkembangan dalam Perspektif Islam

Islam adalah agama yang memberikan tuntunan dalam segala aspek kehidupan manusia, tak terkecuali tentang perkembangan anak. Hal ini sebagaimana diterangkan didalam Al-Qur'an

وَيَوْمَ نُبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ قُلْ
وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ (٨٩)

Artinya : Pada hari Kami bangkitkan pada setiap umat, pemberi bukti atas mereka dari diri mereka, dan Kami datangkan kamu pemberi bukti atas orang-orang itu. Dan Kami telah menurunkan Kitab (Al Qur'an) yang menerangkan atas tiap sesuatu serta petunjuk dan rahmat dan kegembiraan bagi Muslimin. (Q.S. An-Nahl ayat 89)²⁴

Jadi Alqur'an telah menerangkan setiap sesuatu yang ada dalam kehidupan kita, termasuk tentang tugas perkembangan anak. Salah satu ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan tugas perkembangan anak adalah Q.S. Luqman ayat 12 :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ (١٣)

Artinya : Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, ketika dia memberi pelajaran kepadanya, "Wahai anakku! Janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar"²⁵

²⁴ Alqur'an, 16 : 89

²⁵ Al-Qur'an, 31 : 13.

Ayat ini mengisyaratkan bahwa usia anak –anak sudah bisa beralih pemahamannya dari konsepsi abstrak kepada konsepsi kongkrit. Hal ini senada dengan hadits Rasulullah SAW yang diriwayatkan oleh Abu Daud :

حدثنا مؤمل بن هشام يعني اليشكري حدثنا اسماعيل عن سؤر ابي همزح قال ابو دود : قال رسول الله صلى الله عليه و سلم : مُرُوا أَوْلَادَكُمْ بِالصَّلَاةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِينَ ، وَاضْرِبُوهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرِ ، وَفَرِّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ

"It was reported from Isma'il, from Sawwar Abu Hamzah Abu Dawud said .the Messenger of Allah said: "Command your children to pray when they reach the age of seven, and discipline them for it when they reach the age of ten, and (at that age) separate between them in their beds."

Artinya : "Diriwayatkan dari Ismail, dari Abu Hamzah, Abu Daud berkata : Rasulullah SAW bersabda : perintahkan anak-anak kalian untuk melakukan shalat saat usia mereka tujuh tahun, dan pukullah mereka saat usia sepuluh tahun. Dan pisahkan tempat tidur mereka."²⁶

Hadist diatas mengisyaratkan beberapa hal tentang perkembangan anak, yaitu :

- a. Pada umur 7 – 10 tahun anak telah mengenal norma baik dan buruk
- b. Anak telah berubah kemampuan kognitifnya dari konsepsi abstrak kepada konsepsi kongkrit
- c. Anak harus mulai diajarkan menjaga pandangan dari lawan jenis.

Pengenalan norma baik dan buruk terhadap anak menjadi sangat penting pada usia tersebut. Anak harus mendapatkan contoh yang baik, agar perkembangan kognitif, perkembangan sosial, dan perkembangan bahasa anak berjalan dengan baik.

²⁶ Abu Daud, *Sunan Abu Daud*, Vol 1. Terj : Yaser Qadhi, (2008, Riyadh : جميع حقوق الطبع محفوظة), 299.

7. Pengertian Gadget

Gadget pada saat ini sudah menjadi barang yang hampir dimiliki oleh semua orang. Bahkan kini banyak orang tua yang telah memberikan gadget pada anaknya.

Menurut Ma'ruf, sebagaimana dikutip oleh M. Hafidz Al-Ayoubi Gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Gadget selalu diartikan lebih tidak biasa atau didisain secara lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya. Gadget merupakan salah satu teknologi yang sangat berperan pada era globalisasi ini. Sekarang gadget bukanlah benda yang asing lagi, hampir semua orang memilikinya. Tidak hanya masyarakat perkotaan, gadget juga dimiliki oleh masyarakat pedesaan.²⁷

Pada saat ini memang hampir semua kalangan baik dipedesaan maupun perkotaan, dari segala profesi dan lapisan pendidikan bisa mengoperasikan gadget. Saat ini gadget seakan-akan menjadi seperti kebutuhan primer bagi masyarakat. Gadget menawarkan kemudahan dalam berkomunikasi, sehingga pada saat ini kita dapat mengakses informasi dari manapun yang kita inginkan. Awal mula diciptakan gadget memang diperuntukkan untuk mempermudah komunikasi, namun seiring berkembangnya fitur-fitur canggih pada gadget, saat ini gadget juga banyak digunakan sebagai hiburan.

8. Dampak Positif dan Negatif Gadget

Penggunaan gadget pada anak tentu memiliki dampak positif dan negatif.

²⁷ M Hafidz Al-Ayouby, *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud dan TK. Handayani Bandar Lampung)*, 13

Menurut Handrianto sebagaimana dikutip oleh M Hafidz Al-Ayoubi gadget memiliki dampak positif dan negatif, dampak tersebut antara lain :

a. Dampak positif penggunaan gadget

- 1) Berkembangnya imajinasi, (melihat gambar kemudian menggambarinya sesuai imajinasinya yang melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan).
- 2) Melatih kecerdasan, (dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar).
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri. (saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan).
- 4) Mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan muncul kesadaran kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa).

b. Dampak negatif penggunaan gadget adalah

- 1) Penurunan konsentrasi saat belajar

Pada saat belajar anak menjadi tidak fokus dan hanya teringat dengan gadget, misalnya anak teringat dengan permainan gadget seolah-olah dia seperti tokoh dalam game tersebut

2) Malas menulis dan membaca

Hal ini diakibatkan dari penggunaan gadget misalnya pada saat anak membuka video di aplikasi *Youtube* anak cenderung melihat gambarnya saja tanpa harus menulis apa yang mereka cari

3) Penurunan dalam kemampuan bersosialisasi

Misalnya anak kurang bermain dengan teman dilingkungan sekitarnya, tidak memperdulikan keadaan disekelilingnya

4) Kecanduan

Anak akan sulit dan akan ketergantungan dengan gadget karena sudah menjadi suatu hal yang menjadi kebutuhan untuknya

5) Dapat menimbulkan gangguan kesehatan

Jelas dapat menimbulkan gangguan kesehatan karena paparan radiasi yang ada pada gadget, dan juga dapat merusak kesehatan mata anak

6) Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat

Kognitif atau pemikiran proses psikologis yang berkaitan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai dan memikirkan lingkungannya akan terhambat,

7) Menghambat kemampuan berbahasa

Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya

8) Dapat mempengaruhi perilaku anak usia dini

Seperti contoh anak bermain game yang memiliki unsur kekerasan yang akan mempengaruhi pola perilaku dan karakter yang dapat menimbulkan tindak kekerasan terhadap teman).²⁸

Dengan demikian, menurut Handrianto gadget memiliki beberapa dampak negatif dan positif bagi anak. Dampak positif yang ditimbulkan diantaranya : berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Sedangkan dampak negatif yang dapat timbul, diantaranya : penurunan konsentrasi saat belajar, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, kecanduan, dapat menimbulkan gangguan kesehatan, perkembangan kognitif anak usia dini terhambat, menghambat kemampuan berbahasa, mempengaruhi perilaku.

9. Intensitas Penggunaan Gadget

Intensitas penggunaan gadget dapat dilihat dari seberapa sering anak menggunakan gadget. Terlalu sering menggunakan gadget tanpa kontrol yang baik dari orang tua tentu bukan tidak mungkin

²⁸ Ibid., 20 - 21

memberikan dampak negatif kepada anak. Sari dan Mitsalia sebagaimana dikutip oleh M Hafidz Al-Ayoubi mengatakan bahwa :

Pemakaian gadget dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian gadget dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gadget. Selanjutnya, penggunaan gadget dengan intensitas sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan gadget yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.²⁹

Berdasarkan uraian tersebut pemakaian gadget pada anak memang harus memiliki batasan – batasan tertentu untuk menghindari dampak negatif gadget pada anak. Untuk itu diperlukan pengontrolan yang konsisten dari orang tua untuk menghindari hal tersebut.

10. Aplikasi Penggunaan Gadget

Aplikasi pemakaian gadget dapat dilihat dari apa yang sering diakses oleh anak pada gadget. Berdasarkan data yang didapat oleh peneliti di SD Al – Baitul Amien, anak – anak yang mempunyai gadget lebih sering membuka game dan media sosial dibandingkan mengakses pelajaran atau berkomunikasi dengan orang tua.

11. Jenis – jenis Analisis Penelitian Kualitatif

a. Teknik – teknik Analisis

1) Teknik Analisis Isi (Content Analysis)

²⁹ M Hafidz Al-Ayoubi. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. 18

Teknik analisis isi merupakan teknik dimana peneliti akan menganalisis isi dari komunikasi yang dilakukan selama penelitian. Noer Muhadjir sebagaimana dikutip oleh Burhan Bungin mengatakan bahwa “content analysis mencakup upaya – upaya klasifikasi lambang yang dipakai dalam komunikasi menggunakan kriteria dalam klasifikasi, dan menggunakan teknik analisis tertentu dalam membuat prediksi”³⁰.

Jadi konten analisis merupakan aktifitas upaya peneliti dalam menemukan lambang – lambang dalam komunikasi, untuk kemudian diklasifikasikan dan di analisis maknanya.

2) Teknik Analisis Domain

Teknik analisis domain merupakan teknik analisis yang akan melihat objek kajian secara utuh tanpa pengklasifikasian unsur – unsur yang ada didala objek penelitian tersebut.

Menurut Burhan Bungin:

“teknik analisis doman digunakan untuk menganalisis gambaran objek penelitian secara umum atau ditingkat permukaan, namun relatif utuh tentang objek penelitian tersebut. Artinya, analisis hasil penelitian ini hanya ditargetkan untuk memperoleh gambaran seutuhnya dari objek yang diteliti, tanpa harus diperinci secara detail unsur – unsur yang ada dalam keutuhan objek penelitian tersebut”³¹.

³⁰ Burhan Bungin, *Analisis Data Penelitian Kualitatif*, (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada, 2003), 84

³¹ Ibid., 85

Jadi, teknik analisis domain adalah teknik yang terlihat secara utuh objek penelitian tanpa pengklasifikasian unsur – unsur yang ada didala objek penelitian tersebut.

3) Teknik Analisis Taksonomik

Berbeda dengan analisis domain, teknik analisis taksonomik melihat objek penelitian secara terfokus pada domain tertentu. Menurut Burhan Bungin “ teknik analisis taksonomik terfokus pada domain- domain tertentu, kemudian memilih domain tersebut menjadisub – sub domain³²”. Jadi teknik analisis taksonomik adalah analisis yang melihat objek penelitian secara terfokus pada domain tertentu.

4) Teknik Analisis Komparatif Konstan

Tenik analisis komparati konstan adalah teknik yang dilakukan dengan cara secara konstan mengamati kejadian yang bisa diterapkan pada dua kategori. Menurut Burhan Bungin “teknik komparatif konstan yaitu tahap membandingkan kejadian yang dapat diterapkan pada dua kategori, tahap memadukan kategori serta ciri – cirinya, tahap membatasi lingkup teori dan tahap menulis teori”³³. Jadi, tenik analisis komparatif konstan adalah teknik yang dilakukan dengan cara secara konstan mengamati kejadian yang bisa diterapkan pada dua kategori.

³² Ibid., 90

³³ Ibid., 101

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti menggunakan kualitatif sebagai pendekatan, karena peneliti akan mendeskripsikan data yang didapat dengan kata – kata. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah fenomenologi, dikarenakan peneliti melakukan pengamatan tentang penggunaan gadget pada anak yang merupakan fenomena pada masa ini. Peneliti berupaya untuk menjelaskan dan menggambarkan sejauh mana gadget membentuk pengalaman mereka dan berperan dalam berbagai aspek tugas perkembangan pada anak kelas 5 SD di SD Al-Baitul Amien.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Al-Baitul Amien Jember yang beralamat di Jalan R.A. Kartini, Desa Kepatihan, Kecamatan Patrang, Kabupaten Jember, Provinsi Jawa Timur. Peneliti tertarik melakukan penelitian di SD Al – Baitul Amien Jember dikarenakan siswa di SD Al-Baitul Amien rata – rata adalah pengguna gadget dengan intensitas kesibukan orang tua yang padat. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan pada Anak Kelas V SD yang Menggunakan Gadget di SD Al-Baitul Amien Jember”

C. Subjek Penelitian

Peneliti menggali informasi dari beberapa subjek penelitian. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan informasi primer dan sekunder dari beberapa informan. Informasi primer diambil dari orang yang terlibat secara langsung dengan masalah yang dikaji, diantaranya :

1. Siswa kelas 5 di SD Al-Baitul Amien Jember
2. Orang tua siswa kelas 5 di SD Al-Baitul Amien Jember
3. Guru wali kelas 5 di SD Al-Baitul Amien Jember

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan data, tentu peneliti perlu menggunakan teknik untuk mendapatkan data. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi adalah proses pengamatan oleh peneliti terhadap objek yang sedang diteliti. Menurut John W Creswell

“observasi kualitatif merupakan observasi yang didalamnya peneliti turun langsung ke lapangan untuk mengamati perilaku dan aktifitas individu di lokasi penelitian. Dalam pengamatan ini peneliti merekam / mencatat baik dengan cara terstruktur atau semi terstruktur aktifitas – aktifitas dalam lokasi penelitian. Para peneliti kualitatif juga dapat terlibat dalam peran yang beragam, mulai dari sebagai non partisipan hingga partisipan utuh.”³⁴

Dengan demikian observasi adalah pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap subjek penelitian di lokasi penelitian. Dalam pelaksanaan

³⁴ John W Creswell, *Research Design*, terj. Ahmad Fawaid, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010).
267

observasi, peneliti bisa menggunakan catatan secara terstruktur ataupun semi terstruktur. Juga peneliti dapat bertindak langsung sebagai partisipan atau non partisipan dalam penelitian.

Penelitian ini menggunakan observasi semi terstruktur dalam pelaksanaannya dan bertindak sebagai non partisipan. Peneliti sebagai orang yang tidak terlibat secara langsung dengan keseluruhan aktifitas subjek penelitian akan tetap menggunakan panduan untuk melakukan observasi, namun juga dapat mencatat hal – hal penting lain yang ditemukan dilapangan selama observasi. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti mendapatkan data tentang :

a. Geng anak

Dari hasil observasi peneliti pada media sosial anak, anak – anak cenderung memposting kebersamaan mereka bersama teman mereka di media sosial, contoh, di profil mereka mereka menyebutkan nama – nama teman – teman dekat mereka, dan sering memposting kebersamaan bersama teman – teman dekat mereka.

b. Penggunaan bahasa pada anak

Dari hasil Observasi peneliti di media sosial anak, peneliti menemukan beberapa kata – kata kasar yang digunakan oleh anak, semisal anjay dan bego. Dan beberapa anak sering menggunakan kata – kata populer yang sedang hits dan sering digunakan di media sosial, semisal kata – kata tantang slime dan suishy.

c. Kemampuan kognitif anak.

Berikut adalah hasil test terkait dengan perkembangan kognitif anak.

Peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa bernama Afdhalia. Peneliti mengacak urutan kertas origami dan menanyakan, apakah jumlahnya sama, Afdhalia menjawab “iya Bu, jumlahnya sama”. Kemudian pernyataan kedua, peneliti menyediakan dua deret kertas origami dengan jumlah yang sama, namun deret yang kedua, origami diregangkan, lalu peneliti menanyakan kepada anak “jumlah origaminya sama atau tidak nak ? kenapa origami yang bawah lebih panjang? ” kemudian Afdhalia menjawab “Jumlahnya sama Bu, yang bawah lebih panjang karena jaraknya lebih panjang”. Pertanyaan ketiga peneliti mengacak huruf “ baljear aladalh kawejbian speaajng hudip” lalu meminta Afdhalia menyusunnya menjadi kalimat yang benar, dan Afdhalia bisa menyusun kalimat tersebut menjadi kalimat yang benar, yaitu “belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”³⁵

Jawaban tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh Dafa Ariel Bimasakti. Untuk pertanyaan pertama Ariel Menjawab “ sama Bu, kertasnya hanya dibolak balik”. Untuk pertanyaan kedua, Ariel menjawab “jumlahnya sama, tapi yang kedua lebih renggang Bu”. Untuk pertanyaan yang ketiga dia menjawab “Belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”.

³⁵ Afdhalia, *Wawancara*, 28 Maret 2018

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang atau lebih untuk bertukar informasi dan ide tentang topik melalui tanya jawab. Menurut John W Creswell “dalam wawancara kualitatif peneliti memerlukan pertanyaan – pertanyaan yang secara umum tidak terstruktur (*unstructured*) dan bersifat terbuka (*opened*) yang dirancang untuk memunculkan pandangan dan opini dari partisipan”³⁶. Jadi menurut John W Creswell pertanyaan dalam wawancara kualitatif harus dirancang untuk mampu memunculkan pandangan dan opini dari partisipan.

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini akan menggunakan daftar garis besar pertanyaan yang akan ditanyakan oleh peneliti, namun pertanyaan tersebut tetap dapat dikembangkan saat melaksanakan wawancara dengan tujuan untuk memunculkan pandangan dan opini dari partisipan. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti mendapatkan data tentang :

- a. Aplikasi penggunaan gadget pada anak
 - 1) Wawancara kepada orang tua

Orang tua dari Jasmine menyatakan “ anak saya kalau membuka gadget selalu saya temani, biasanya dia membuka youtube yang dia senangi”³⁷

³⁶ Ibid., 267

³⁷ Orang tua Jasmine, *wawancara*, 28 Maret 2018

2) Wawancara Kepada siswa

Ananda Afdhalia mengemukakan bahwa “ Saya kalau pegang HP biasanya lihat youtube Bu, atau instagram, terus game”³⁸. Selanjutnya ananda Raffi mengemukakan bahwa “ saya sering buka youtube sama IG Bu”.

b. Geng anak

1) Wawancara Kepada Anak

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap siswa tentang siapa saja teman – teman dekat mereka, berikut datanya :

Anak cenderung menyebutkan nama teman yang sama pada satu geng. Seperti contoh. Ketika peneliti mewawancarai ananda Afdhalia (Afdha) “ teman dekat saya banyak Bu, Aqeela, Naya, Echa, Sashi, Jasmine, Labibah, Riza, Vania.”

Kemudian peneliti mewawancarai anak dengan nama Inaya (Naya) menyebutkan bahwa teman dekatnya adalah : Aqeela, Echa, Afdha, Labibah, Jasmine, Sashi, Vania, Riza, Risma, Naurah, Adinda. Sedangkan anak dengan nama Naurah menyebutkan bahwa nama teman dekatnya adalah : Naya, Aqeela, Echa, Risma, Syasya, Riza.

Peneliti juga mewawancarai ananda Wafi, berikut apa yang disampaikan “ saya dekatnya sama, Dzaky, Sultan, Arif, Joya, Rayyan, Fajar, Rafi, Gading, Ardi, Rifa, itu Bu”

³⁸ Afdhalia, *Wawancara*, 28 Maret 2018

Lalu peneliti mewawancarai ananda Sultan “ teman dekat saya 4 Bu, Wafi, Dzaky, Arif, Joya”

Setelah itu, peneliti mewawancarai ananda Wintang Arif Sujiwo : “ yang dekat ada saya, Rayyan, Dzaky, Fajar Bu

2) Wawancara Kepada Guru

“ya itu mbak, di WA itu mereka membuat group dengan gengnya, lalu bertengkar, jadi ya akhirnya saya bubarkan group itu, kalau di VA yang sangat kentara gengnya itu beberapa anak, jagis, haidar, hasbi, iwan, bumi, joy, reza, itu satu geng”³⁹

c. Penggunaan bahasa anak

1) Wawancara Kepada Orang Tua

“ Kalau Sasy karena sering lihat squishy dan slime di youtube, dirumah yang dibahas juga squishy dan slime, dirumah juga sering main squishy dan slime”⁴⁰

2) Wawancara Kepada Guru

“ ya memang anak – anak itu suka meniru, jadi mereka itu kadang meniru bahasa – bahasa yang kurang baik yang mereka dengar atau lihat, baik dari orang tuanya maupun di gadget, makanya terkadang kata – kata anak – anak menjadi tidak sopan”⁴¹

³⁹ Mashitoh, *Wawancara*, 28 Maret 2018

⁴⁰ Orang Tua Sasy, *Wawancara*, 28 Maret 2018

⁴¹ Mashitoh, *wawancara*, Jember, 20 Maret 2018

3. Studi Dokumen

Dokumen adalah sesuatu yang berbentuk cetak yang dapat dijadikan bukti oleh peneliti. Menurut John W Creswell “dokumen kualitatif bisa berupa dokumen publik (seperti koran, makalah, laporan kantor) ataupun dokumen privat (seperti buku harian, surat e-mail)”⁴². Jadi menurut John W Creswell dokumen kualitatif dapat berupa dokumen publik maupun dokumen privat yang berhubungan dengan topik yang kita teliti.

Peneliti mencari dokumen dari guru baik dokumen publik maupun privat yang sesuai dengan data yang dibutuhkan peneliti. Adapun data yang ingin diperoleh dari teknik ini adalah sebagai berikut :

- a. Catatan hasil belajar anak oleh guru
- b. Catatan hasil belajar anak dari kelas 1

E. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian untuk mengolah berbagai data yang telah didapat. Dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah model John W Creswell. Menurut John W Creswell, analisis data terdiri dari tiga tahapan, yaitu ⁴³ :

1. Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis

Pada tahap ini peneliti memilah – milah dan menyusun data tersebut berdasarkan sumber informasi

⁴²Ibid., 270

⁴³ Ibid., 276-284

2. Membaca keseluruhan data

Pada tahap ini peneliti membentuk *general sense* atau gambaran umum data yang telah didapat

3. Menganalisis lebih detail dengan mengcoding data

Pada tahap ini peneliti mengelompokkan data berdasarkan kategori - kategorinya.

4. Menerapkan proses coding

Pada tahap ini peneliti menggunakan kode untuk mendeskripsikan *setting*, orang – orang, kategori - kategori, dan tema – tema yang akan dinalisis.

5. Proses deskripsi

Pada proses ini peneliti meyajikan kembali kategori – kategori yang ada dalam bentuk marasi untuk menyampaikan hasil analisis.

6. Menginterpretasikan data

Data yang telah dideskripsikan kemudian dimaknai. Makna yang disajikan oleh peneliti harus berdasarkan data dan analisis, bukan dari ramalan pribadi.

F. Keabsahan Data

Peneliti, dalam melakukan sebuah penelitian tentu perlu memastikan keshahihan data yang didapatnya. Beberapa teknik dapat digunakan untuk mengecek keshahihan data yang telah didapat. Dalam penelitian ini untuk mengecek keshahihan data yang telah didapat, peneliti akan menggunakan teknik triangulasi. Miles dan Huberman mengemukakan suatu pendapat

tentang triangulasi, Miles dan Huberman mengatakan bahwa “triangulasi merupakan satu situasi pikiran. Bila anda secara sadar berangkat untuk memeriksa dan mengumpulkan kembali temuan temuan, dengan menggunakan sumber – sumber ganda dan cara – cara perolehan data⁴⁴”

Jadi menurut Miles dan Huberman triangulasi adalah ketika peneliti secara sadar mengecek dan mengumpulkan kembali data yang ia peroleh dari beberapa sumber dan beberapa cara memperoleh data.

Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan triangulasi terhadap beberapa data. Diantaranya :

1. Intensitas dan aplikasi penggunaan gadget (triangulasi sumber). Peneliti akan melakukan wawancara kepada siswa dan orang tua siswa
2. Geng anak (triangulasi teknik). Peneliti akan mendapatkan data melalui 2 teknik, yaitu wawancara dan observasi
3. Penggunaan bahasa pada anak (triangulasi teknik). Peneliti akan mendapatkan data melalui 2 teknik, yaitu wawancara dan observasi
4. Kemampuan kognitif anak. (triangulasi teknik) Peneliti akan mendapatkan data melalui 2 teknik, yaitu wawancara dan dokumentasi

IAIN JEMBER

⁴⁴ Matthew B Miles. A Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi, (Jakarta : Universitas Indonesia Press, 2007), 437

G. Tahapan – tahapan Penelitian

Menurut Lexy J Moleong yang dikutip oleh Mundir mengemukakan bahwa tahapan penelitian terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pra lapangan, tahap pengerjaan lapangan, dan tahap analisis data⁴⁵. Adapun tahapan – tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pra Lapangan

a. Menyusun Rancangan Penelitian

Pada tahapan ini peneliti membuat rancangan penelitian terlebih dahulu, mulai dari pengajuan judul, penyusunan matriks yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing yaitu Dr. H Abd Muhith, S.Ag, M.Pd.I dan dilanjutkan dengan menyusun proposal penelitian hingga diseminarkan.

b. Memilih Lapangan Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti harus terlebih dulu memilih lapangan penelitian. Lapangan penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah SD Al – Baitul Amien Jember.

c. Mengurus Perizinan

Sebelum melakukan penelitian, peneliti perlu meminta izin kepada lembaga yang bersangkutan untuk melakukan penelitiandi lembaga tersebut. Dalam hal ini peneliti menyerahkan surat perizinan kepada pihak lembaga SD Al – Baitul Amien Jember.

⁴⁵ Mundir. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. (2013, Jember : STAIN Press). 61 - 67

d. Menjajaki dan Menilai Lapangan

Peneliti sebelum melakukan perlu menjajaki kondisi lapangan penelitian kemudian apakah subjek yang ada dilapangan adalah subjek yang benar – benar dibutuhkan oleh peneliti.

e. Memilih dan Memanfaatkan Informan

Pada tahap ini penelii memilih informan yang tepat untuk memberikan informasi tentang masalah yang dikaji. Informan yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas V, orang tua siswa, dan wali kelas.

f. Menyiapkan Perlengkapan Penelitian

Peneliti menyiapkan instrumen penelitian yang dibutuhkan, dimulai dengan lembar observasi, lembar test dan panduan yang akan digunakan untuk mendapatkan data.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap ini peneliti memulai penelitian dengan dipandu oleh persiapan yang telah dibuat sebelumnya.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini data yang telah didapat dianalisis, kemudian ditarik kesimpulan dan dipertanggung jawabkan oleh peneliti.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bab pendahuluan hingga bab penutup. Adapun sistematika pembahasan mengenai penyusunan skripsi ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut :

1. BAB I (Pendahuluan)

Terdiri dari latar belakang masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan definisi istilah

2. BAB II (Kajian Pustaka)

Pada bab ini berisi tentang ringkasan penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang hendak dilakukan serta memuat kajian teori yang akan dijadikan pisau analisis untuk menganalisis data yang didapat.

3. BAB III (Metode Penelitian)

Bab ini membahas metode yang akan digunakan dalam penelitian diantaranya meliputi pendekatan dan jenis penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap tahap penelitian.

4. BAB IV (Penyajian dan Analisis data)

Pada bab ini data yang telah didapat akan disajikan dan dibahas

5. BAB V (Penutup)

Bab ini berisi kesimpulan hasil penelitian dan saran – saran berdasarkan hasil penelitian.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS

A. Gambaran Objek Penelitian

1. Nama Sekolah : SD Al-Baitul Amien (*Full Day School*) Jember
2. Status Sekolah : Swasta
3. Alamat Sekolah : Jl. Sultan Agung No.02
4. Telp./ Fax : (0331) 486821/ (0331) 483552
5. Kelurahan : Jember Lor
6. Kecamatan : Patrang
7. Kabupaten/ Kota : Jember
8. Provinsi : Jawa Timur
9. Kode Pos : 68118
10. Berdiri : 1997
11. Surat Kepemilikan : Hak Guna Bangunan
12. Luas Tanah : 3.005 m²
13. Status Bangunan : Milik Sendiri
14. Jarak Sekolah ke pusat Kecamatan : 5 km
15. Jarak Sekolah ke pusat Kabupaten : 0 km
16. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah :

- a. Visi Sekolah

“Terwujudnya Lulusan Yang Berakhlaq Mulia Dan Berprestasi
Akademik Optimal”

b. Misi Sekolah

- Melaksanakan pembelajaran aktif, kreatif, inovatif, efektif dan menyenangkan;
- Menjadi sekolah islam yang baik, berlandaskan *ASWAJA*;
- Membantu orang tua mewujudkan anak yang sholih atau sholihah dan berprestasi akademik optimal;
- Mengembangkan da'wah melalui pendidikan.

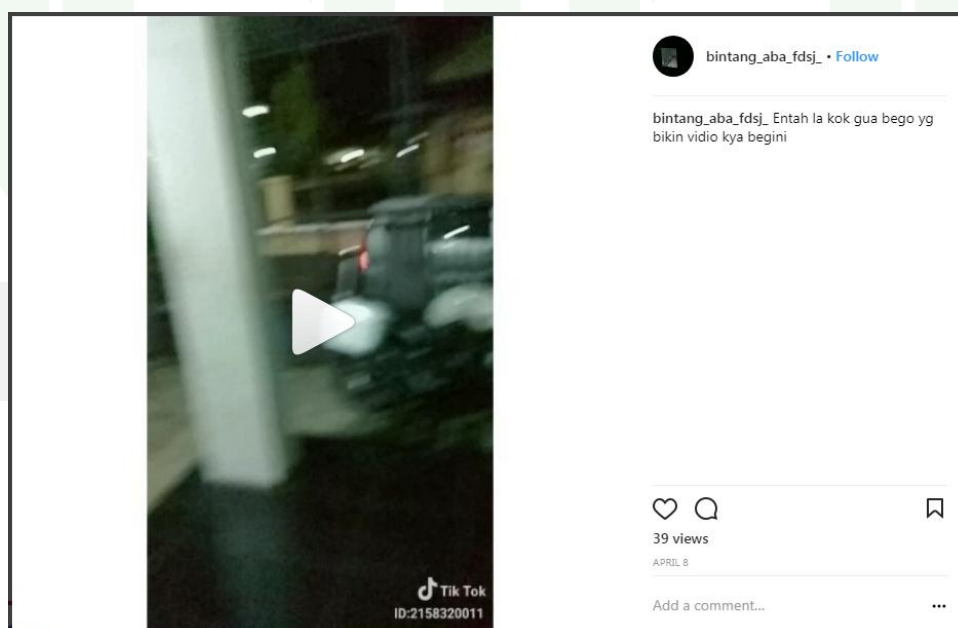
c. Keunggulan

- 1) Lembaga pertama di Jember yang menerapkan system *full day school* dengan pola *integrated curriculum & activity* sehingga pengaruh negative lingkungan dapat diminimalkan;
- 2) Memakai pola kelas kecil (30 siswa) dengan dua orang guru per kelas;
- 3) Lokasi sangat strategis dengan lingkungan belajar islami, bersih dan sehat;
- 4) SDM yang diseleksi ketat dan pelatihan serta pembinaan yang terprogram;
- 5) Sangat cocok untuk keluarga sibuk dan atau menginginkan anak yang mendapatkan ilmu agama & umum, jasmani & ruhani, teori & praktek serta dunia & akhirat;
- 6) Sarana dan prasarana yang memadai.

B. Penyajian dan Analisis Data

1. Tugas Perkembangan Bahasa Anak

Hasil observasi peneliti di media sosial peneliti menemukan beberapa postingan kata – kata kasar semisal “anjay” dan “bego” pada media sosial anak. Berikut postingan yang dimaksud oleh peneliti :⁴⁶



⁴⁶ Observasi, 30 Maret 2018

Namun selain hal diatas, berdasarkan observasi peneliti, anak – anak yang menggunakan media sosial lebih cenderung menggunakan kata – kata populer, mereka sangat familiar dengan hal – hal yang sedang populer seperti squishy, game online yang sedang hits, dll. Berikut contoh postingan yang menunjukkan bahwa anak – anak suka menggunakan kata kata populer.



Masih tentang penggunaan bahasa anak, peneliti melakukan wawancara kepada orang tua, berikut hasil wawancaranya “Kalau Sasy karena sering lihat squishy dan slime di youtube, dirumah yang dibahas juga squishy dan slime, dirumah juga sering main squishy dan slime”⁴⁷

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan leh orang tua ananda Fillah : “ bicaranya sering mengikuti apa yang dia lihat di youtube dan tiktok”

⁴⁷ Orang Tua Sasy, Wawancara, 28 Maret 2018

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas V SD Al – Baitul Amien. Hasil wawancara dipaparkan sebagai berikut “ya memang anak – anak itu suka meniru, jadi mereka itu kadang meniru bahasa – bahasa yang kurang baik yang mereka dengar atau lihat, baik dari orang tuanya maupun di gadget, makanya terkadang kata – kata anak – anak menjadi tidak sopan”⁴⁸

Kemudian peneliti melakukan wawancara kepada orang tua siswa. Salah satu yang peneliti wawancarai adalah orang tua Afdhalia orang tua Afdhalia, berikut apa yang beliau sampaikan “gadget sangat berpengaruh besar bagi anak, kerana kalau sudah memegang gadget selalu membuka konten – konten yang tidak jelas, dan bermain game tiada henti yang mengakibatkan anak akan malas dan sulit berkomunikasi dengan orang tua, dan dampak lainnya”⁴⁹.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak kelas V di SD Al-Baitul Amien yang menggunakan gadget beberapa orang terpapar bahasa kasar, dan sebagian lain senang dengan bahasa – bahasa yang sedang populer saat ini.

2. Tugas Perkembangan Kognitif

Kemampuan kognitif anak pada usia kelas 5 MI telah beralih dari pola pikir kongkrit kepada pola pikir abstrak. Dalam test yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menyajikan 3 pertanyaan, peranyaan pertama bertujuan untuk mengecek resiprokasi anak, pertanyaan kedua untuk

⁴⁸ Mashitoh, *wawancara*, Jember, 20 Maret 2018

⁴⁹ Orang tua siswa, *wawancara*, Jember, 28 Maret 2018

mengecek negasi siswa, dan pertanyaan ketiga untuk mengecek identitas siswa.

Berikut adalah hasil test terkait dengan perkembangan kognitif anak. Peneliti mengajukan pertanyaan kepada siswa bernama Afdhalia. Peneliti mengacak urutan kertas origami dan menanyakan, apakah jumlahnya sama, Afdhalia menjawab “iya Bu, jumlahnya sama”. Kemudian pernyataan kedua, peneliti menyediakan dua deret kertas origami dengan jumlah yang sama, namun deret yang kedua, origami direnggangkan, lalu peneliti menanyakan kepada anak “jumlah origaminya sama atau tidak nak? kenapa origami yang bawah lebih panjang?” kemudian Afdhalia menjawab “Jumlahnya sama Bu, yang bawah lebih panjang karena jaraknya lebih panjang”. Pertanyaan ketiga peneliti mengacak huruf “balajar aladalah kawajiban speaajng hudip” lalu meminta Afdhalia menyusunnya menjadi kalimat yang benar, dan Afdhalia bisa menyusun kalimat tersebut menjadi kalimat yang benar, yaitu “belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”⁵⁰

Jawaban tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh Dafa Ariel Bimasakti. Untuk pertanyaan pertama Ariel menjawab “ sama Bu, kertasnya hanya dibolak balik”. Untuk pertanyaan kedua, Ariel menjawab “jumlahnya sama, tapi yang kedua lebih renggang Bu”. Untuk pertanyaan yang ketiga dia menjawab “Belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”⁵¹.

⁵⁰ Afdhalia, *Wawancara*, 28 Maret 2018

⁵¹ Ariel, *Wawancara*, 28 Maret 2018

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh Ananda Naya untuk pertanyaan pertama Naya menjawab “sama saja Bu” untuk pertanyaan kedua “ sama Bu, tapi yang kedua lebih renggang karena mempunyai jarak yang jauh Bu” untuk pertanyaan ketiga menjawab “ belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”⁵²

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan ananda Adit untuk pertanyaan pertama Ananda Adit menjawab “ sama Bu, Cuma di bolak balik saja” untuk pertanyaan kedua “ sama, panjang karena yang kedua lebih panjang jaraknya” untuk pertanyaan ketiga ia menjawab “ belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”⁵³

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh ananda Bumi. Untuk pertanyaan pertama ia menjawab “ saya hitung sama Bu” untuk pertanyaan kedua ia menjawab “ lebih panjang karena jarak yang atas berbeda dengan yang bawah” untuk pertanyaan ketiga menjawab “ belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”⁵⁴

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh ananda Jasmine untuk pertanyaan pertama ia menjawab “ sama saja Bu” untuk pertanyaan kedua ia menjawab “ sama, lebih panjang karena jarak yang dibawah lebih jauh dan jarak yang diatas lebih dekat”⁵⁵

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh ananda Joy. Untuk pertanyaan pertama ia menjawab “ sama Bu”. Untuk pertanyaan

⁵² Naya, *Wawancara*, 28 Maret 2018

⁵³ Adit, *Wawancara*, 28 Maret 2018

⁵⁴ Bumi, *Wawancara*, 28 Maret 2018

⁵⁵ Jasmine, *Wawancara*, 28 Maret 2018

kedua ia menjawab “ sama Bu, lebih panjang karena yang kedua ada jaraknya”. Untuk pertanyaan ketiga ia menjawab “ belajar adalah kewajiban sepanjang hidup”⁵⁶

Peneliti juga melakukan wawancara kepada wali kelas V terkait perkembangan kognitif anak. berikut hasil wawancaranya

“ketika belajar mengajar, mungkin kendalanya anak menjadi kurang fokus, tapi memang justru bisa meningkatkan kreativitas mereka. Kalau nilai anak – anak ndak ada masalah mbak, bagus – bagus semua, nalar mereka dalam memahami maksud soal juga bagus”.⁵⁷

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara kepada orang tua anak terkait perkembangan kognitif anak “ Raisya apabila sudah pegang gadget pribadi, maka lupa waktu belajar”⁵⁸.

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua ananda Fillah: “ Kalau anak sudah pegang gedget, maka akan mengganggu konsentrasi belajar”⁵⁹.

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua ananda Jasmine : “untuk gadget, negativenya anak jadi lupa waktu makan, belajar, sholat”

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua sulthon : “ Kalau sudah kecanduan gadget, Anak jadi tidak disiplin mengatur waktu belajarnya”

⁵⁶ Joy, *Wawancara*, 28 Maret 2018

⁵⁷ Mashitoh, *wawancara*, Jember, 20 Maret 2018

⁵⁸ Orang tua Raisya, *Wawancara*, Jember, 28 Maret 2018

⁵⁹ Orang Tua Fillah, *Wawancara*, Jember, 28 Maret 2018

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua ananda Zahra Kuswardhani : “ketika anak memegang gadget, lama kelamaan sering malas belajar”

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua ananda Chelsea “ gadget segi positifnya memberi pengetahuan yang luas, negatifnya, jadi lupa waktu”

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua ananda Shafa : “ gadget mengurangi waktu belajar anak”

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua ananda Daffa : “kalau sudah main game (gadget) sholat, makan belajar sering lupa waktu, sehingga harus diingatkan”

Hal tersebut denganapa yang disampaikan oleh orang tua ananda Fillah : “gadget mengganggu konsentrasi belajar anak”

Hal tersebut senada dengan apa yang disampaikan oleh orang tua ananda Raisya : “Apabila anak sudah pegang gadget, maka anak akan lupa waktu untuk belajar”.

Namun nampaknya ada hal positif yang juga bisa didapat, seperti yang dikatakan oleh orang tua dari ananda Nadia: “ dampak positifnya, anak jadi lebih kreatif dan juga lebih mudah mengakses ilmu pengetahuan ”⁶⁰

⁶⁰ Orang tua Nadia, *Wawancara*, Jember, 28 Maret 2018

Dikuatkan juga dengan dokumen nilai siswa kelas 5 di SD Al – Baitul Amien yang menunjukkan bahwa nilai siswa bagus dan tidak mengalami masalah.⁶¹

Dari uraian dari diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan pola pikir siswa dari pola pikir abstrak ke kongkrit tidak mengalami masalah. Bahkan gadget membuat anak lebih kreatif dan lebih mudah mendapatkan akses ilmu pengetahuan, namun demikian jika tidak dikontrol gadget juga dapat membuat anak malas dan lupa waktu untuk belajar”

3. Tugas Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial anak pada usia kelas V SD telah beralih kecenderungannya dari aktifitas keluarga menjadi aktifitas bersama teman, mereka mempunyai keinginan yang sangat kuat untuk diterima oleh teman mereka. Usia ini juga disebut usia berkelompok, karena pada umumnya, mereka mulai membentuk geng – geng dengan teman sebaya mereka. Hal ini berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada media sosial anak yang menunjukkan bahwa anak lebih sering mempost kebersamaan bersama “geng mereka”.⁶² Berikut postingan anak yang dimaksud oleh peneliti :



⁶¹ Dokumentasi, *TU SD Al-Baitul Amien*,

⁶² Observasi, Jember, 15 – 17 Mei 2018



Selanjutnya peneliti melakukan wawancara terhadap siswa tentang siapa saja teman – teman dekat mereka, berikut datanya :

Anak cenderung menyebutkan nama teman yang sama pada satu geng. Seperti contoh. Ketika peneliti mewawancarai ananda Afdhalia (Afdha) “ teman dekat saya banyak Bu, Aqeela, Naya, Echa, Sashi, Jasmine, Labibah, Riza, Vania.”

Kemudian peneliti mewawancarai anak dengan nama Inaya (Naya) menyebutkan bahwa teman dekatnya adalah : Aqeela, Echa, Afdha, Labibah, Jasmine, Sashi, Vania, Riza, Risma, Naurah, Adinda. Sedangkan anak dengan nama Naurah menyebutkan bahwa nama teman dekatnya adalah : Naya, Aqeela, Echa, Risma, Syasya, Riza.

Peneliti juga mewawancarai ananda Wafi, berikut apa yang disampaikan “ saya dekatnya sama, Dzaky, Sultan, Arif, Joya, Rayyan, Fajar, Rafi, Gading, Ardi, Rifa, itu Bu”

Lalu peneliti mewawancarai ananda Sultan “ teman dekat saya 4 Bu, Wafi, Dzaky, Arif, Joya”

Setelah itu, peneliti mewawancarai ananda Wintang Arif Sujiwo :
 “ yang dekat ada saya, Rayyan, Dzaky, Fajar Bu

Hal tersebut menunjukkan bahwa anak – anak cenderung menyebutkan nama – nama teman yang sama dalam satu kelompok

Selanjutnya peneliti melakukan wawancara kepada wali kelas V tentang geng anak, dia menyatakan: “ya itu mbak, di WA itu mereka membuat group dengan gengnya, lalu bertengkar, jadi ya akhirnya saya bubarkan group itu”⁶³ lalu peneliti juga melakukan wawancara kepada orang tua dari ananda Wintang Arif Sujiwo, berikut hasil wawancaranya : “ ya yang di WA teman – teman dekatnya di group, kadang tanya PR, kadang hanya sekedar panggil – panggil”⁶⁴

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa anak yang menggunakan gadget lebih cenderung lebih berkomunikasi menggunakan gadget dengan “geng” mereka.

C. Pembahasan Temuan

Pembahasan Temuan merupakan gagasan peneliti, keerkaitan antar kategori dan dimensi – dimensi, posisi temuan dengan temuan sebelumnya, serta penjelasan dari temuan yang diungkap di lapangan.

Dari beberapa data yang telah disajikan dan kemudian dilakukan analisis, maka hasil tersebut perlu untuk diadakan pembahasan terhadap hasil temuan dalam bentuk interpretasi dan diskusi dengan teori – teori yang ada dan relevan dengan topik penelitian ini. Adapun perincian temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

⁶³ Mashitoh, *Wawancara*, Jember, 20 Maret 2018

⁶⁴ Orang tua Wintang, *wawancara*, Jember, 28 Maret 2018

1. Tugas Perkembangan Bahasa

Beberapa hal yang menjadi temuan terkait perkembangan bahasa anak adalah sebagai berikut :

- a. Beberapa anak yang menggunakan gadget terpapar bahasa kasa yang mereka lihat dan dengar melalui gadget
- b. Beberapa anak senang menggunakan bahasa – bahasa yang sedang populer digunakan di media sosial

Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Elizabeth B Hurlock. Menurut Elizabeth B Hurlock

“terdapat kosa kata khusus yang berkembang pada masa akhir kanak – kanak, diantaranya : kosa kata etiket, kosa kata warna, kosa kata bilangan, kosa kata uang, kosa kata waktu, serta kosa kata populer dan makian”⁶⁵. Pada masa ini bahasa anak mulai berkembang menjadi kata – kata populer dan kasar, yang dengan menggunakan kata – kata tersebut anak merasa lebih “dewasa” dan juga mendapatkan perhatian.

Dari kajian teori dan hasil temuan dilapangan, dapat diketahui bahwa terdapat relevansi antara teori dengan kenyataan di lapangan. Beberapa anak – anak terpapar bahasa kasar dan makian, sebagian lainnya juga terpapar kata – kata populer yang sering muncul pada gadget mereka.

2. Tugas Perkembangan Kognitif

Beberapa hal yang menjadi temuan terkait perkembangan kognitif anak adalah sebagai berikut :

⁶⁵ Elizabeth B Hurlock, *Psikologi Perkembangan*, 53

- a. Resiprokasi anak berjalan dengan baik, artinya anak – anak sudah mengetahui bahwa meskipun benda – benda – benda dipindah, jumlahnya tetap sama.
- b. Negasi anak berjalan dengan baik, artinya anak – anak sudah bisa memahami permulaan dan akhiran huruf walau tengahnya kacau, mereka sudah bisa menyusun huruf – huruf yang kacau menjadi kata – kata yang benar
- c. Identitas anak berjalan dengan baik, artinya anak – anak sudah mengetahui bahwa walaupun deretan benda – benda bertambah panjang, jumlahnya tetap sama, benda – benda tersebut bertambah panjang karena jaraknya diregangkan.
- d. Beberapa anak menjadi malas dan lupa waktu untuk belajar karena gadget dan kurang fokus dalam menerima pelajaran.

Menurut Piaget sebagaimana dikutip oleh Desmita, mengemukakan bahwa

“Pemikiran anak – anak usia sekolah dasar disebut pemikiran operasional. Operasi adalah hubungan logis antara konsep – konsep atau skema – skema. Sedangkan operasi kongkrit adalah aktifitas mental yang difokuskan pada objek – objek dan peristiwa – peristiwa nyata atau kongkrit yang dapat diukur”

Dari kajian teori dan hasil temuan dilapangan, dapat diketahui bahwa terdapat relevansi antara teori dengan kenyataan di lapangan, sehingga dapat dikatakan bahwa anak yang menggunakan gadget tugas perkembangan kognitifnya tetap berkembang baik, pola pikir mereka berubah dari kongkrit ke abstrak dengan baik. Negasi, identitas, dan

resiprokasi mereka tidak terganggu, namun menjadi lupa waktu belajar dan kurang bisa fokus dalam menerima pelajaran.

3. Tugas Perkembangan Sosial

Beberapa hal yang menjadi temuan terkait perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut :

- a. Anak – anak cenderung dekat dengan teman – teman tertentu
- b. Anak – anak cenderung berkomunikasi di media sosial hanya dengan teman – teman dekat mereka
- c. Di media sosial, anak – anak cenderung berkomunikasi dengan teman – teman dekat mereka

Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Elizabeth B. Hurlock.

Elizabeth B Hurlock menjelaskan bahwa :

“Akhir masa kanak-kanak sering disebut sebagai “usia berkelompok” karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktifitas teman – teman dan meningkatnya keinginan kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan merasa tidak puas apabila tidak bersama teman – temannya”.⁶⁶

Dari kajian teori dan hasil temuan dilapangan, dapat diketahui bahwa terdapat relevansi antara teori dengan kenyataan di lapangan, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan gadget cenderung membuat anak merasa diterima oleh teman – temannya. Anak – anak cenderung menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman – teman mereka, dan di media sosial mereka cenderung memposting kebersamaan bersama teman – teman mereka.

⁶⁶ Ibid., 155

BAB V

PENUTUP

Dari data yang diperoleh dan berhasil dihimpun serta dianalisa secara terperinci akhirnya sampailah pada langkah paling akhir dalam penulisan skripsi ini, yaitu memberikan kesimpulan terhadap semua masalah yang telah dibahas dalam penelitian ini.

Adapun kesimpulan yang dihasilkan adalah sebagai berikut :

A. Kesimpulan

1. Tugas Perkembangan Bahasa Anak

Pada aspek perkembangan bahasa anak, Penggunaan gadget membuat kosa kata kasar dan populer anak semakin berkembang, Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa anak kelas V di SD Al-Baitul Amien yang menggunakan gadget beberapa orang terpapar bahasa kasar, dan sebagian lain senang dengan bahasa – bahasa yang sedang populer saat ini.

2. Tugas Perkembangan Kognitif Anak

Pada aspek perkembangan kognitif anak, kemampuan mereka untuk beralih dari pola pikir kongkrit ke abstrak tetap berjalan dengan baik.

3. Tugas Perkembangan Sosial Anak

Pada aspek perkembangan sosial gadget juga cenderung memperkuat kehidupan berkelompok mereka di dunia maya. Mereka cenderung hanya berkomunikasi dan memposting hal – hal yang terkait dengan teman dekat

mereka saja, yang mana hal itu membuat mereka semakin jauh dari teman – teman yang lain.

B. Saran

Bertitik tolak dari keseluruhan pembahasan di atas dan berpijak pada hal-hal yang telah dianalisis di Sekolah Dasar Al – Baitul Amien Jember, maka dapat dikemukakan saran-saran :

1. SD AL –Baitul Amien

Hendaklah sering melakukan parenting education kepada wali murid agar wali murid mengetahui dampak gadget pada anak, sehingga wali murid dapat ikut membantu mengontrol penggunaan gadget pada anak

2. Orang Tua

Hendaklah sebisa mungkin belajar tentang perkembangan anak, dan juga sebisa mungkin mengontrol penggunaan gadget pada anak dan juga memperhatikan dengan detail perkembangan anak.

3. Guru

Hendaklah selalu berkomunikasi dengan orang tua tentang gejala – gejala yang timbul pada perkembangan anak, sehingga ketika ada masalah dengan perkembangan anak akan secepat mungkin diatasi baik di rumah maupun di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Qur'an

Al-Ayouby, M Hafidz. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud dan TK. Handayani Bandar Lampung)*. Bandar Lampung : Universitas Lampung)

Antara News, "Siswa di Bondowoso gangguan jiwa karena kecanduan gawai", <https://www.antaraneews.com/berita/676847/siswa-di-bondowoso-gangguan-jiwa-karena-kecanduan-gawai> (04 Februari 2018)

Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Bungin, Burhan, 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada

Daud, Abu, 2008, *Sunan Abu Daud*, Vol 1. Terj : Yaser Qadhi, Riyadh : جميع حقوق (الطبع محفوظة)

Desmita. 2015. *Psikologi Perkembangan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

Elshinta, "Siswa SD di Gebog, Kudus jadi korban bullying", <https://elshinta.com/news/115775/2017/07/31/siswa-sd-di-gebog-kudus-jadi-korban-bullying> (04 Februari 2018)

Fahriantini, Eva. 2016. *Peran Orang Tua dalam Pengawasan Anak pada Penggunaan Blackberry Messenger di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*.

Hurlock , Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Terj : Meitasari Tjandrasa, Muslichah Zarkasih. Jakarta : Penerbit Elangga

_____. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Ed : 5. Terj : Istiwidayanti, Soedjarwo. Jakarta : Penerbit Erlangga

John W Creswell, *Research Design*, terj. Ahmad Fawaid, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010). 26

KOMINFO, "Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet", https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2-2014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunkan+Internet+/0/siaran_pers (04 Februari 2018)

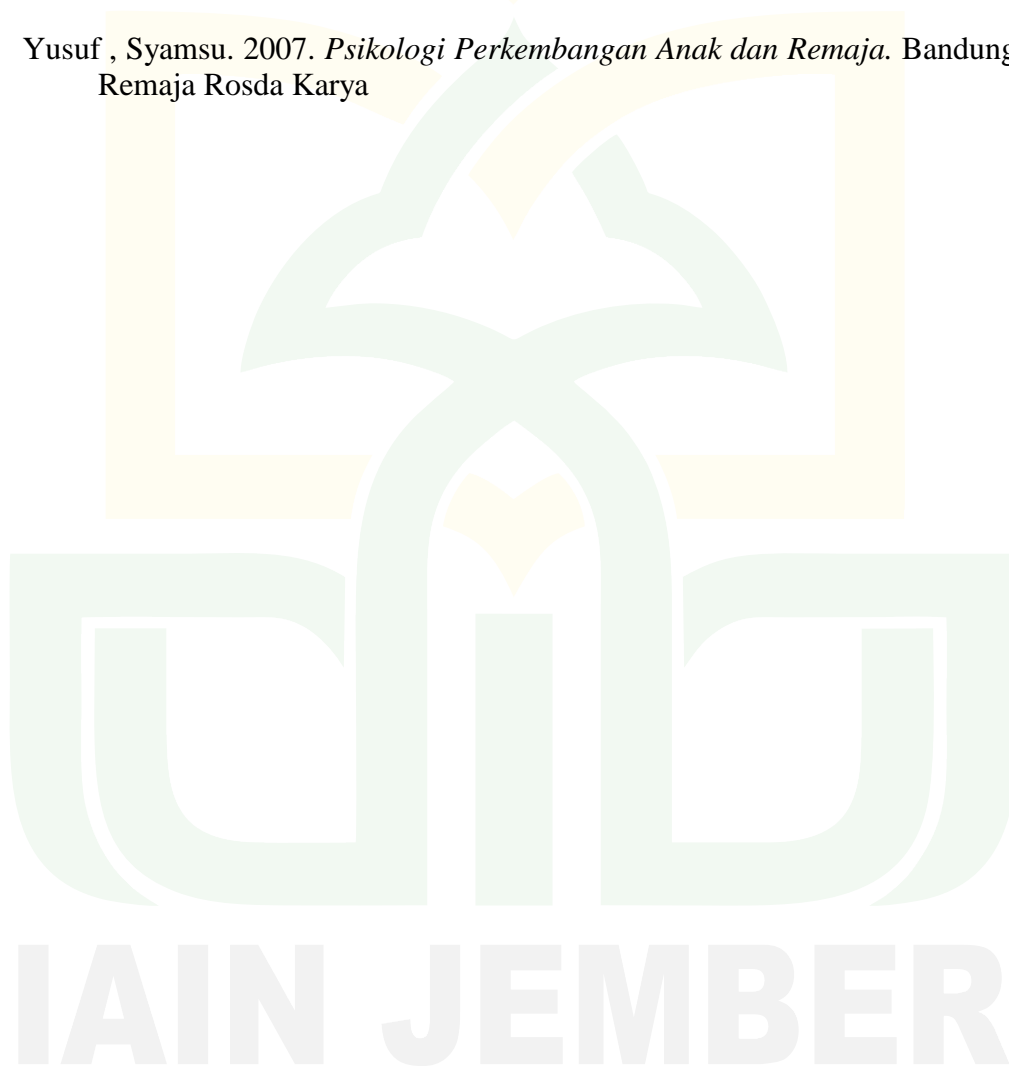
Matthew B Miles. A Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep Rohendi Rohidi, (Jakarta : Universitas Indonesia Press, 2007), 437

Mundir. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jember : STAIN Press

UU no 35 tahun 2014 tentang perlindungan anak pasal 26 ayat 1

UU no 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen

Yusuf , Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya



Lampiran I

MATRIK PENELITIAN

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jenis Penelitian	Sumber Data	Fokus Penelitian
Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan Pada Anak Kelas 5 Mi yang Menggunakan Gadget di SD Al-Baitul Amien Jember	A. Gadget	1. Bentuk Penggunaan gadget	a) Intensitas penggunaan gadget b) Aplikasi penggunaan gadget	A. Metode Penelitian <i>Kualitatif</i> B. Jenis Penelitian <i>Field Research</i> C. Teknik Pengumpulan Data 1. Wawancara 2. Observasi 3. Dokumentasi D. Analisis Data 1. Reduksi Data 2. Pengelompokan Data 3. Penyajian Data	A. Primer 1. Informan a) Siswa kelas V b) Orang tua siswa c) Wali Kelas V 2. Observasi a) Aplikasi Penggunaan Gadget b) Komunikasi anak dengan teman c) Kosa kata dan gaya bahasa anak	1. Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan kognitif pada anak yang menggunakan gadget ? 2. Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan sosial pada anak
	B. Tugas	1. Tugas	a) Kemampuan			

	Perkembangan	perkembangan kognitif 2. Tugas perkembangan sosial 3. Tugas perkembangan bahasa	negasi, resiprositas, dan identitas a) Komunikasi anak dengan teman sebaya a) Kosakata yang sering digunakan oleh anak	4. Penarikan Kesimpulan E. Teknik Keabsahan Data <i>Triangulasi teknik, triangulasi sumber</i>	3. Dokumentasi a) Catatan proses belajar anak oleh guru B. Sekunder 1. Informan a) Guru kelas lain 2. Observasi a) Kegiatan – kegiatan lain yang dilakukan siswa 3. Dokumentasi a) Data hasil belajar siswa dari kelas 1	yang menggunakan gadget ? 3. Bagaimana ketercapaian tugas perkembangan bahasa pada anak yang menggunakan gadget ?
--	--------------	---	--	--	--	--

Lampiran II

Instrumen Penelitian

A. Instrumen Wawancara

Untuk Guru

1. Apakah kendala yang ibu temukan dalam mengajar anak – anak ?
2. Apakah anak – anak hidup dengan “kelompok – kelompok“ ?
3. Apa pendapat Ibu tentang perkembangan kognitif rata – rata anak didik ibu ?
4. Apakah menurut Ibu anak – anak sudah memiliki sopan santun yang cukup baik ?
5. Apakah menurut ibu anak – anak menggunakan bahasa yang baik ketika berkomunikasi dengan guru dan teman ?

Untuk siswa

1. Apakah ananda sering menggunakan internet ?
2. Berapa jam dalam sehari ananda menggunakan internet ?
3. Sejak kelas berapa mengenal internet ?
4. Sejak kapan ananda mulai aktif menggunakan internet ?
5. Siapa yang mengenalkan internet pada ananda ?
6. Pada awal ananda mengenal internet, apa yang ananda akses atau buka ?
7. Apakah orangtua ananda memberi batasan dalam penggunaan internet ?
8. Pernahkah ananda menerima tugas untuk mencari materi pelajaran di internet ?
9. Apa yang ananda rasakan ketika diberi tugas mencari materi di internet ?
10. Jika ananda menggunakan internet, apa yang sering ananda buka, tugas, media sosial, atau situs –situs yang lain ?
11. Siapa teman yang paling dekat dengan ananda (boleh sebut lebih dari satu) ?

Untuk Orang Tua

1. Berapa jam dalam sehari Bapak / Ibu bertemu dengan ananda ?
2. Siapakah teman – teman terdekat ananda ?

3. Jika di prosentasi dari 0 – 100, berapakah skor kesopanan bahasa yang digunakan ananda menurut Bapak / Ibu ?
4. Apa aktifitas yang sering dilakukan ananda didalam rumah ?
5. Berapa jam dalam sehari ananda menggunakan gadget dirumah ?
6. Apa yang sering dibuka oleh ananda ketika menggunakan gadget ?
7. Apakah bapak dan ibu menerapkan kontrol yang ketat pada penggunaan gadget anak ?
8. Bagaimana cara Bapak/Ibu mengontrol penggunaan gadget pada anak ?
9. Jika anak Bapak/Ibu menggunakan media sosial, apakah Bapak dan Ibu mengetahui siapa yang sering dihubungi, apa yang dibahas, dan seluruh update status anak ?
10. Menurut Bapak / Ibu, apa pengaruh penggunaan gadget pada ananda ?
11. Apakah Bapak / Ibu pernah menemui pernyataan yang kurang baik berupa status, komentar, pesan dimedia sosial yang dilontarkan oleh putra/ putri Bapak / Ibu ? jika Iya, silahkan kirim screen capture pernyataan tersebut dan kirimkan ke WA 085257822754



B. Instrumen Observasi

NO	Aspek yang di Observasi	Hasil Observasi
1		
2		
3		
4		

Lampiran III

Surat Keterangan Selesai Penelitian



YAYASAN MASJID JAMI' AL BAITUL AMIEN JEMBER
SD AL - BAITUL AMIEN (FULL DAY SCHOOL)
JEMBER
NSS. : 102052418002

SURAT KETERANGAN

No : 074-B/SD.ABA.FDS/JBR/SK/V/2018

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **HIZBULLAH MUHIB, SE**
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Al Baitul Amien (Full Day School) Jember
Alamat : Jl. Sultan Agung No. 2 Jember

Menerangkan bahwa :

Nama : **MAULIDA CINDY MAGDALENA**
NIM : 084144019
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah

Benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Al Baitul Amien (Full Day School) Jember dengan judul :

Analisis Ketercapaian Tugas Perkembangan Pada Anak Yang Menggunakan Gadget.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 30 Mei 2018

Kepala Sekolah,

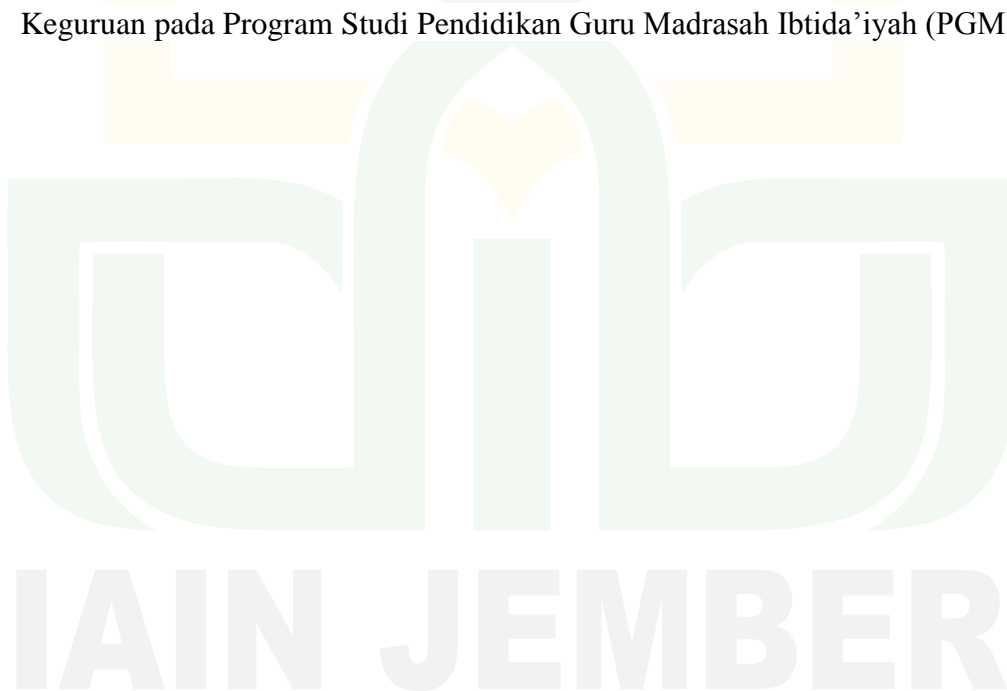


HIZBULLAH MUHIB, SE

Lampiran V

Biodata Penulis

Maulida Cindy Magdalena, dilahirkan di Kabupaten Jember tepatnya di Mandiku Desa Sidodadi Kecamatan Tempurejo pada hari Senin tanggal 11 agustus 1996. Anak pertama dari dua bersaudara, putri pasangan dari Mujiono Prasetyo dan Etik Juliani. Peneliti menyelesaikan pendidikan di Sekolah Dasar di SD Sidodadi 06 di Kecamatan Tempurejo Kabupaten Jember pada tahun 2002 dan selesai pada tahun 2008 . Pada tahun itu juga peneliti melanjutkan Pendidikan di SMP Muhammadiyah 09 Watukebo Kecamatan Ambulu dan tamat pada tahun 2011 kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Jember pada tahun 2011 dan seslesai pada tahun 2014. . Pada tahun 2014 peneliti melanjutkan pendidikan di perguruan tinggi negeri, tepatnya di Institut Agama Islam Negeri Jember (IAIN Jember) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah (PGMI).



Lampiran VII

CURICULUM VITAE

1. Nama : Maulida Cindy Magdalena
2. Tempat/tanggal lahir : Jember, 11 Agustus 1996
3. Alamat : Dusun Mandiku, Desa Sidodadi, Tempurejo,
Jember
4. Jenis kelamin : Wanita
5. Status : Belum Menikah
6. Agama : Islam
7. Tinggi : 140 cm
8. Berat : 35 kg
9. Riwayat Pendidikan :
 - A. SDN Sidodadi 06
 - B. SMP Muhammadiyah 09 Watukebo
 - C. MAN 1 Jember
 - D. IAIN Jember (Tarbiyah / PGMI)
10. Riwayat Organisasi :
 - A. PKPT IPPNU IAIN JEMBER
 - B. PC IPPNU JEMBER

Jember, 15 September 2018

Maulida Cindy Magdalena