

Asesmen Kesulitan Belajar Akibat Kecanduan *Gadget* pada Anak Usia Sekolah Dasar berdasarkan Pandangan Perkembangan Kognitif Piaget

Nur Eva,¹ Aliyah Ardhana R², Agustina Nur Rahmah³, Amida Nur Rahmawati^{4*}, dan Renu Lefrando Anelka M⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Psikologi, Universitas Negeri Malang, Malang

*Penulis Koresponden: Amida Nur Rahmawati. Email: amida.nur.1908116@students.um.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mendeteksi secara dini masalah perkembangan anak khususnya di proses perkembangan belajar anak, hal ini adalah upaya dan terobosan baru, untuk perkembangan anak-anak. Dengan asesmen perkembangan belajar anak, kita bisa melihat tahapan perkembangan yang anak lewati mengalami kemajuan atau tidak terutama di proses perkembangan belajar anak, kemudian memahami pemicu dari permasalahan yang menghambat perkembangan dan pertumbuhan anak-anak, hingga kita dapat memberikan stimulasi atau dorongan yang sesuai dengan anak-anak supaya dapat berkembang secara optimal. Metode penelitian ini menggunakan penelitian studi pustaka. Dalam teori piaget anak usia sekolah dasar dikategorikan pada tahap operasional konkret. Model asesmen yang sesuai pada anak Usia Sekolah Dasar adalah menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda essay. Instrumen tersebut disusun berdasarkan analisis kompetensi prasyarat (disusun secara hierarki) pada suatu kompetensi dasar (KD) sehingga dapat mengetahui lebih lanjut pada kompetensi dasar (KD) lainnya yang mendasar kompetensi tersebut.

Kata Kunci : asesmen, anak usia sekolah dasar, kesulitan belajar, teori piaget

1. Pendahuluan

Belajar ialah proses mendasari pertumbuhan hidup individu, manusia belajar melaksanakan perubahan pada kualitas orang sehingga perilakunya dapat tumbuh. Seluruh kegiatan serta salah satu pencapaian manusia merupakan hasil dari manusia belajar. Belajar tidak hanya dari pengalaman. Belajar merupakan proses, bukan hasil, oleh karena itu pembelajaran dilakukan secara aktif dan komprehensif menggunakan berbagai bentuk tindakan untuk memperoleh tujuan. (Soemanto,1998). Belajar sangatlah penting untuk anak karena perkembangan kecerdasan pada saat anak-anak sangat pesat. Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Osbon, White, serta Bloom melaporkan jika anak dalam pertumbuhan kecerdasan umur 0 sampai 4 tahun mencapai 50%, anak umur 8 tahun menggapai 80%, serta 20% sisanya tumbuh sampai menggapai umur 18 tahun. Karena itu, kisaran anak pada usia dini ialah kisaran anak pada usia kritis ataupun periode sensitif di mana mutu perkembangan wajib diatur sebaik- baiknya serta membutuhkan dorongan yang pas baik dari guru atau dari orangtua. Hasil dari prestasi belajar yang menguntungkan dapat diperoleh oleh setiap anak jika anak mampu belajar secara seharusnya. Namun, fakta yang ada di lapangan menunjukkan jika ancaman maupun hambatan dialami oleh anak tertentu, dan membuat anak didik tidak dapat belajar semestinya. Akibatnya, mereka mengalami kesulitan dalam belajar. (Ahmadi & Supriyono, 2004).

Kesulitan dalam pembelajaran bukan hanya disebabkan karena faktor kecerdasan dibawah standart (kelainan mental), tetapi bisa juga dikarenakan oleh faktor selain kecerdasan. Ketidakmampuan belajar mungkin termasuk kesulitan anak untuk memperoleh, menyimpan atau menggunakan keterampilan atau informasi tertentu karena kurangnya perhatian, ingatan atau penilaian, yang mempengaruhi kinerja akademis. Salah satu faktor anak mengalami kesulitan belajar adalah dengan terciptanya teknologi *gadget*, yang membantu anak dalam mengikuti perkembangan zaman. Tetapi, anak masih belum mengetahui pro dan kontra dalam menggunakan gadget. Penggunaan gadget akan mengurangi minat anak dalam belajar, hiburan dan bersosialisasi dengan anak disekitarnya. Indonesia telah ditetapkan sebagai negara terbesar kelima di dunia untuk pengguna gadget. Data tahun 2014 membuktikan hal tersebut, terdapat sekitar 47 juta pengguna aktif gadget di seluruh Indonesia, dari 79,5% di antaranya berasal dari kalangan anak dan remaja. (Wulandari, 2016). Berdasarkan penelitian dari Kominfo dan UNICEF tentang aktivitas penggunaan Internet anak dan remaja Indonesia, diperoleh kesimpulan: 1) 98% anak dan remaja memahami penggunaan gadget, dan 79,5% diantaranya adalah pengguna gadget dan pengguna internet; 2) Meningkatnya akses dan penggunaan gadget oleh anak-anak dan remaja disebabkan oleh peningkatan pengguna ponsel pintar yang dahulunya menggunakan komputer pribadi di rental internet, laboratorium yang ada di sekolah, dan laptop yang ada di rumah; 3) Anak dan remaja adalah sumber utama penggunaan gadget dan akses Internet berfungsi untuk memperoleh informasi, dapat berhubungan dengan teman lama dan teman baru serta menghibur; 4) Orang tua dan guru harus lebih sadar bahwa aktivitas penggunaan gadget dan internet sebagai sarana untuk mendukung pendidikan dan pembelajaran anak (Broto, 2014). Psikolog Rumah Sakit Jiwa HB Saanin (RSJ) Sipadong, Sumatera Barat, Kuswardani Susari mengatakan dalam acara Simposium Nasional Ikatan Keluarga Jurnalis Indonesia yang diadakan "Masa kecil anak-anak adalah masa keemasan di mana anak-anak belajar tentang yang apa tidak diketahuinya. Oleh sebab itu beliau mengatakan bahwa, ketika anak-anak kecanduan gadget saat masih kecil, perkembangannya akan terhambat. Beliau mengatakan, ciri khas anak-anak yang pernah mengalami adiksi gadget adalah penggunaan gadget berlangsung lama. Jika anak bermain dengan gadget, mereka akan ketagihan, mudah tersinggung, sedih dan tertekan. Penulisan artikel ini dapat digunakan untuk mendeteksi secara dini masalah perkembangan anak khususnya di proses perkembangan belajar anak, hal ini adalah upaya dan terobosan baru, untuk perkembangan anak-anak. Dengan asesmen perkembangan belajar anak, kita bisa melihat tahapan perkembangan yang anak lewati mengalami kemajuan atau tidak terutama di proses perkembangan belajar anak, kemudian memahami pemicu dari permasalahan yang menghambat perkembangan dan pertumbuhan anak-anak, hingga kita dapat memberikan stimulasi atau dorongan yang sesuai dengan anak-anak supaya dapat berkembang secara optimal.

2. Kajian Literatur

Usia sekolah dasar adalah tahapan perkembangan awal anak dalam memasuki pendidikan formal. Pendidikan anak pertama akan dimulai ketika anak mulai menginjak usia 6 atau 7 tahun dan akan berakhir pada usia 12 tahun (Nur Aini, 2018,36-46). Sehingga pada saat anak mulai memasuki pendidikan dasar maka anak juga akan memasuki lingkungan baru dan bertemu dengan orang-orang baru serta menjalin hubungan yang lebih kompleks dari sebelumnya.

Asesmen merupakan proses untuk mengetahui kemampuan individu mengenai suatu kompetensi berdasarkan bukti-bukti yang ada, ada banyak yang termasuk dalam kelompok asesmen, diantaranya ialah penilaian, observasi, dan lainnya. Linn dan Grounlund (dalam Uno dan Satria, 2012) mengungkapkan bahwa asesmen adalah suatu istilah yang meliputi prosedur yang digunakan. Kesulitan belajar (*learning disabilities*) merupakan gangguan dalam satu atau lebih proses psikologis dasar yang meliputi pemahaman dan penggunaan bahasa. Gangguan ini terlihat kedalam bentuk kesulitan dalam mendengarkan, berpikir berbicara, membaca, menulis, mengeja, dan berhitung. Kesulitan belajar lebih spesifiknya yaitu suatu kondisi kronis dengan ditandai adanya masalah neurologis disertai gangguan perkembangan, integrasi dan masalah dalam kemampuan verbal dan non verbal.

Teori perkembangan Kognitif Jean Piaget mengungkapkan penjelasan struktur kognitif mengenai proses mengembangkan anak dengan konsep dunia di lingkungan sekitar. (Loward S. Friedman and Miriam, W. Schustack. 2006: 59). Teori piaget disebut *genetic epistimologi* (epistimologi genetik) disebabkan teori ini berusaha melacak perkembangan kemampuan intelektual, genetik mengacu pada pertumbuhan *developmental* bukan warisan biologis. (B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, 2010:325). Menurut piaget anak dilahirkan dengan beberapa skemata sensorimotor memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Pengalaman awal anak ditentukan melalui skemata sensorimotor, bisa dikatakan hanya dengan kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata kemudian dapat direspon oleh anak. Karena hal tersebut kejadian ini akan menentukan batasan pengalaman anak dengan melalui pengalaman skemata awal yang dimodifikasi. Setiap anak memiliki pengalaman yang mengandung elemen unik yang harus diakomodasi oleh struktur kognitif. Dengan interaksi lingkungan, struktur kognitif akan berubah, dan bisa saja perkembangan pengalaman terus menerus. Namun piaget berpendapat bahwa proses ini lambat disebabkan karena skemata baru selalu berkembang daripada skemata yang sudah ada sebelumnya. Dengan adanya hal ini pertumbuhan intelektual yang dimulai dengan respon refleksi akan terhadap lingkungan akan terus berkembang sampai ke titik anak tersebut mampu memikirkan kejadian potensial yang bisa secara mental mengeksplorasi kemungkinan akibat nya.

Interiorisasi mendapatkan perkembangan operasi yang membebaskan anak dari kebutuhan untuk berhadapan dengan lingkungan dikarenakan pada hal ini anak bisa melakukan manipulasi simbolis. Perkembangan operasi memberikan anak cara yang kompleks untuk menangani lingkungan., oleh karena itu anak dapat melakukan tindakan intelektual yang kompleks. Sebab struktur kognitif anak lebih diartikulasikan, hal ini pula lingkungan fisik anak, bisa dikatakan struktur kognitif anak mengkonstruksi lingkungan fisik. (B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson, 2010:325).

3. Metode

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian studi pustaka. Studi pustaka adalah kata lain dari kajian pustaka, tinjauan pustaka kajian teoritis, landasan teori, dan telaah pustaka. Penelitian yang dilakukan dengan meninjau kembali karya tertulis yang sudah dipublikasi. Penelitian ini menggunakan data sekunder, sumber data berupa hasil-hasil penelitian yang sudah ada melalui artikel jurnal, buku, dan rujukan yang relevan dengan topik penelitian sehingga peneliti tidak perlu melakukan penelitian yang turun ke lapangan. Studi pustaka ini dimulai menggunakan sistematis untuk mengidentifikasi jurnal online tentang studi terkait asesmen kesulitan belajar. kemudian data yang diperoleh

dikomplikasi, dianalisis, dan disimpulkan. Mengumpulkan data yang memiliki topik 1) Asesmen kesulitan belajar pada anak 2) Penyebab terjadinya kesulitan belajar 3) perkembangan kognitif menurut Jean Piaget. Selanjutnya dilakukan analisis dalam pembahasan dan dilakukan kesimpulan pada pembahasan mengenai topik yang dibahas.

4. Hasil dan Pembahasan

Pada kehidupan di zaman yang serba ada ini tentu manusia akan semakin dimudahkan dalam beraktivitas pada segala aspek kehidupan. Seluruh kegiatan dapat terasa ringan dengan berbagai macam perkembangan teknologi yang ada. Hal ini sangat dirasakan oleh pelajar khususnya. Dimana pembelajaran masa kini juga turut berkembang dengan adanya teknologi yang canggih. Segala informasi dapat diakses dengan mudah, cepat dan tanpa batas. Sehingga akan memudahkan siswa dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan penggunaan *gadget* yang semakin masif oleh berbagai kalangan usia, baik usia muda hingga tua. Beberapa orang beranggapan jika penggunaan *gadget* merupakan suatu perangkat pendidikan yang dirancang untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelajaran. Maka dari itu, anak juga akan turut berpartisipasi dalam penggunaan *gadget* dalam kesehariannya terlebih dalam kegiatan pembelajaran. Sayangnya dengan intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan akan membuat anak menjadi kecanduan. Anak akan ketergantungan pada penggunaan *gadget*, sehingga anak tidak mampu dalam mengontrol keinginan menggunakan *gadget* dan akan merasa kehilangan apabila tidak menggunakannya. Produktivitas anak akan terganggu dan menurun akibat intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan ini. Ketidakmampuan dalam mengontrol diri saat menggunakan *gadget* juga dapat menyebabkan kesulitan belajar. Wong, 2004 dalam (Marliana, 2019) menjelaskan jika konsep kesulitan belajar merupakan gangguan dalam belajar dan kognisi yang menghasilkan gangguan pada akademik dan hasil belajar. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar pada siswa usia sekolah dasar, baik faktor internal hingga eksternal. Salah satu penyebab kesulitan belajar yang dialami siswa dapat disebabkan karena ketidakmampuan dalam mengontrol diri saat penggunaan *gadget*.

Seperti yang diketahui jika anak akan terus berkembang dan tumbuh. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri, sehingga anak akan terus tumbuh dan mengalami pematangan fisik hingga kognitif. Kematangan fisik dapat diamati pada perubahan sistem jaringan otot, saraf serta fungsi organ yang semakin kuat hingga fungsi-fungsi organ yang semakin berkembang dan kompleks. Sedangkan pematangan kognitif ditunjukkan dengan kemampuan anak dalam pemikiran, penalaran hingga kreativitas. Pematangan ini tentunya terjadi pada anak yang menginjak pada usia sekolah dasar yakni 6-12 tahun. Jean Piaget yang menjelaskan perkembangan kognitif anak menjadi beberapa tahapan dengan ciri keunikan pada masing-masing tahapan. Perkembangan kognitif tersebut terbagi menjadi empat yakni ; (1) Tahap Sensorimotor , (2) Tahap Praoperasional, (3) Tahap Operasional Konkret, dan (4) Tahap Operasional Formal (Ormord, 2009).

Piaget mendefinisikan tiap tahapan berdasarkan pencapaian-pencapaian anak selama menjalani tahap perkembangan tersebut. Tahap Sensorimotor merupakan tahapan yang dimulai sejak kelahiran hingga usia kurang lebih 2 tahun, tahap ini anak mendapatkan skema berdasarkan pada perilaku dan persepsi. Anak akan berfokus pada kejadian yang terjadi di sini dan saat ini, kemudian anak mendapatkan informasi dari indera yang dimiliki. Tahap Pra Operasional merupakan tahapan ketika anak menginjak usia 2 hingga 6 atau 7 tahun dan anak mulai mampu untuk merepresentasikan objek

yang berada di luar jangkauan si anak. Akan tetapi mereka masih belum mampu dalam melakukan penalaran logis, namun mereka sudah mampu ketika diajak untuk membayangkan dan berimajinasi. Tahap Operasional Konkret merupakan tahapan ketika anak berusia 6 atau 7 tahun hingga 11 atau 12 tahun. Pada tahapan ini anak sudah mampu untuk bernalar dan membayangkan objek-objek konkret saja. Tahapan Operasional Formal merupakan tahapan saat anak berusia 11 atau 12 tahun hingga ia dewasa, dimana anak sudah mampu melakukan pemikiran dan penalaran secara logis baik objek-objek secara konkret hingga abstrak.

Berdasarkan teori perkembangan kognitif oleh Piaget maka anak usia sekolah dasar dapat dikategorikan pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan suatu hal ke sistem proses mental yang lebih kompleks, hal ini disebut dengan tahap operasi (*operations*). Dengan memiliki kemampuan untuk mengorganisasikan maka anak akan terbantu dalam berpikir secara logis. Namun kemampuan mereka hanya sebatas pada objek-objek yang bersifat konkret dan nyata secara fisik. Perkembangan kognitif anak dalam penalaran akan berkembang pada tahap ini, dimana anak mulai mampu untuk menarik suatu kesimpulan secara logis yang didasarkan pada dua atau lebih informasi, kemampuan ini disebut dengan “Penalaran Deduktif” (Ormord, 2009). Kemampuan lain yang dicapai anak pada tahap ini adalah konservasi, yakni kemampuan siswa dalam meyakini jika komposisi suatu objek tetaplah sama jika tidak ditambah atau dikurangkan. Meskipun tata letak objek tersebut diubah ataupun dipindah tata letaknya (Ormord, 2009).

Berbagai perkembangan kognitif pada tahap ini seharusnya dapat dicapai anak dengan sempurna sehingga dapat mendukung prestasi belajar anak di sekolah. Namun, anak dengan kesulitan belajar akibat kecanduan *gadget* akan menghadapi kesulitan dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan oleh guru. Anak akan cenderung memiliki performansi yang rendah dan menghasilkan gaya belajar yang maladaptif membuat siswa memiliki motivasi rendah dalam belajar, karena keinginan untuk bermain *gadget* yang lebih tinggi daripada belajar dan mengerjakan tugas. Sehingga hal ini akan sangat berdampak pada prestasi belajar anak di sekolah. Anak tidak akan mampu untuk mengembangkan kemampuan kognitif yang seharusnya dicapai pada tahap operasional konkret ini. Seperti kemampuan dalam penalaran jika kupu-kupu cantik merupakan bentuk transformasi dari ulat yang jelek dan menjijikan. Hal itu disebabkan rendahnya monitoring diri dan kurangnya koreksi diri anak pada saat penggunaan *gadget* (Marliana, 2019).

Dengan begitu hal yang perlu dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar pada anak adalah melakukan asesmen. Marlina mendefinisikan asesmen sebagai proses mendapatkan informasi yang relevan berdasarkan kebutuhan anak dengan tujuan untuk mendapatkan keputusan pada pendidikannya (Marliana, 2019). Dalam hal ini, asesmen bertujuan untuk membantu siswa pada perkembangan kognitif anak secara maksimal. (Wulan, Dkk, 2012,) Karena ketika anak memiliki kesulitan belajar akibat kecanduan game, maka perkembangan kognitif mereka akan terhambat dan menyebabkan kemampuan kognitif anak menjadi menurun. Penelitian yang telah dilakukan oleh Ana Ratna Wulan, dkk menunjukkan jika model asesmen yang sesuai pada anak Usia Sekolah Dasar adalah dengan menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda essay. Instrumen tersebut disusun berdasarkan analisis kompetensi prasyarat (disusun secara hierarki) pada suatu kompetensi dasar (KD) sehingga dapat mengetahui lebih lanjut pada kompetensi dasar (KD) lainnya yang mendasar kompetensi tersebut. Sehingga guru dapat dengan mudah melihat kesulitan siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran. Kemudian peneliti pada studi tersebut juga memberikan simpulan jika

perangkat asesmen yang digunakan akan lebih baik jika didahului dengan soal-soal essay. Hal ini ditujukan agar siswa tidak melewatkan beberapa soal. Selain itu dapat menunjukkan pemahaman dan penguasaan siswa pada setiap soal, dan juga menunjukkan kategori penguasaan anak pada suatu materi tertentu baik penguasaan tinggi maupun penguasaan materi yang rendah (Wulan, Dkk, 2012).


5. Kesimpulan

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa hal yang perlu dilakukan untuk mengatasi kesulitan belajar pada anak adalah melakukan asesmen. Model asesmen yang sesuai untuk anak pada usia Sekolah Dasar adalah dengan menggunakan instrumen tes berupa soal pilihan ganda essay. Instrumen tersebut disusun berdasarkan analisis kompetensi prasyarat (disusun secara hierarki) pada suatu kompetensi dasar (KD) sehingga dapat mengetahui lebih lanjut pada kompetensi dasar (KD) lainnya yang mendasar kompetensi tersebut. Selain itu dapat menunjukkan pemahaman dan penguasaan anak pada setiap soal, dan juga menunjukkan kategori penguasaan anak pada suatu materi tertentu baik penguasaan materi yang tinggi maupun penguasaan materi yang rendah.

Setiap individu akan mengalami perkembangan kognitif sesuai usia sehingga akan mengalami penambahan tingkat perkembangan kognitif. Sehingga apabila anak mengalami kesulitan belajar akibat kecanduan gadget maka hal yang perlu dilakukan adalah melakukan identifikasi pada anak dengan menggunakan cara asesmen, tentunya hal ini yang berkontribusi tidak hanya pihak sekolah saja namun juga memerlukan peran orang tua.

Rujukan

- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 2004. Psikologi Belajar (edisi revisi). Jakarta: Rineka Cipta
- Amri, M. I., Bahtiar, R. S., & Pratiwi, D. E. (2020). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14-23.
- B.R. Hergenhahn & Matthew H. Olson. (2010). *Theories of Learning (Teori Belajar)*, alih bahasa: Tri Wibowo B.S., Cet. III, Jakarta: Prenada Media Group.
- Deo, S. P. (2020). The Power of Gadget dalam Pendidikan di Masa Pandemi Corona. *Creative on Quarantine*, 1-7.
- Howard S. F., M. W. Schustack . (2006). *Kepribadian : Teori Klasik dan Riset Modern, Ed. III, Jilid 1*. Jakarta : Erlangga
- Husein, M. b. (2020). Kesulitan Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Kasus di Sekolah Dasar Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta. *Cahaya Pendidikan*, 56-67.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif : Teori Jean Piaget. *Jurnal Intelektualita*. 27-30.
- Khiyarusoleh, U. (2016) Konsep Dasar Perkembangan Kognitif pada Anak menurut Jean Piaget. *Jurnal Dialektika Jurusan PGSD*. 4-9
- Marlina, Marlina. (2019). *Asesmen Kesulitan Belajar*. In: Asesmen Kesulitan Belajar. Kencana, Jakarta, pp. 1-175.
- Nduru, M. P. (n.d.). Identifikasi dan Asesmen Kesulitan Belajar Anak. *Prosiding Seminar Nasional PGSD UPY* (pp. 23-28). Flores: Universitas Flores.
- Nur Aini, D. F. (2018, April). Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD. *Self Esteem Pada Anak Usia Sekolah Dasar Untuk Pencegahan Kasus Bullying*, 6, 36-46.
- Ormord, J. E. (2009). *Psikologi Pendidikan Membantu Siswa Tumbuh dan Berkembang* (6th ed.). Erlangga.
- Soemanto, Wasty. (1998). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Uno, Hamzah., B., & Koni, Satria. (2012). *Asesment Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.



Wulan,Dkk, A. R. (2012). Model Asesmen Untuk Diagnosis Kesulitan Belajar Siswa SD dan SMP. *VALUE, Jurnal Evaluasi dan Asesmen Pendidikan*, 1. Wulandari, P. Y. (2016). Anak Asuhan Gadget. Diambil 2 Agustus 2018, dari <https://www.liputan6.com/health/read /2460330/anak-asuhan-gadget>