



HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN PERKEMBANGAN KOGNITIF PADA ANAK DI UPT SDN 006 LANGGINI

Nadhirah Arfah¹, Yenny Safitri², Erlinawati³

^{1,2}Program Studi S1 Keperawatan , Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

³Program Studi S1 Kebidanan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

nadhiraharfah1@gmail.com¹, yennysafitri37@yahoo.co.id², erlinawati@universitaspahlawan.ac.id³

Abstrak

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pada tahun 2024, sekitar 24% anak sekolah dasar di Provinsi Riau mengalami gangguan dalam perkembangan kognitif mereka. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif pada anak sekolah dasar di UPT SDN 006 Langgini. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Sampel terdiri dari 129 siswa kelas IV, V, dan VI di UPT SDN 006 Langgini, yang dipilih menggunakan teknik stratified random sampling dan simple random sampling. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Analisa data dalam penelitian ini menggunakan analisa univariat dan bivariat dengan uji chi square. Hasil univariat didapatkan sebanyak 71 siswa (55,0%) buruk menggunakan gadget, sebanyak 73 siswa (56,6%) mengalami perkembangan kognitif kurang baik. Hasil bivariat didapatkan ada hubungan signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan kognitif pada anak di UPT SDN 006 Langgini dengan p- value 0,000. Diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak sekolah dan bisa menambah pemahaman dan pengetahuan siswa tentang penggunaan gadget dan perkembangan kognitif pada anak sekolah dasar.

Kata Kunci: Perkembangan Kognitif, Penggunaan Gadget

Abstract

Based on data from the Central Statistics Agency (BPS) and the Ministry of Education and Culture, in 2024, around 24% of elementary school children in Riau Province will experience disorders in their cognitive development. The purpose of this study was to determine the relationship between gadget use and cognitive development in elementary school children at UPT SDN 006 Langgini. The research method used was quantitative with a cross-sectional approach. The sample consisted of 129 students in grades IV, V, and VI at UPT SDN 006 Langgini, who were selected using stratified random sampling and simple random sampling techniques. The measuring instrument used was a questionnaire. Data analysis in this study used univariate and bivariate analysis with the chi square test. The univariate results showed that 71 students (55.0%) were poor at using gadgets, and 73 students (56.6%) experienced poor cognitive development. The bivariate results showed that there was a significant relationship between gadget use and cognitive development in children at UPT SDN 006 Langgini with a p-value of 0.000. It is hoped that it will be useful for schools and can increase students' understanding and knowledge about the use of gadgets and cognitive development in elementary school children.

Keywords: Cognitive Development, Gadget Use

@Jurnal Ners Prodi Sarjana Keperawatan & Profesi Ners FIK UP 2025

Corresponding author :

Address : Dusun Merbau, Salo Timur

Email : nadhiraharfah1@gmail.com

Phone : 087874928595

PENDAHULUAN

Era modern berkembang sangat pesat dan kompleks, dengan banyaknya perubahan yang terjadi di sejumlah domain yang saling terkait, seperti pendidikan, teknologi, dan masyarakat. Karena saat ini kita hidup di era 4.0, yang sering dikenal sebagai era digital atau teknologi, ada banyak perubahan signifikan yang terjadi di ranah teknologi. Kemajuan teknologi yang luar biasa di era modern telah secara langsung atau tidak langsung mengubah gaya hidup manusia yang manual menjadi gaya hidup yang sepenuhnya digital. Bahkan dapat dikatakan bahwa kebutuhan akan teknologi mirip dengan semacam hipnosis tingkat lanjut yang mengubah perilaku dan pola komunikasi manusia (Istiyanto, 2020).

Dampak negatif penggunaan gadget pada anak sekolah dasar yaitu: gangguan konsentrasi, penurunan interaksi sosial, gangguan kualitas tidur, penurunan perkembangan kognitif, dan kecanduan gadget. Efeknya anak dapat mengalami permasalahan disekolahnya seperti: malas membaca, malas menulis, dan lebih sulit untuk mengingat pelajaran (Istiyanto, 2020). Dampak negatif tersebut sangatlah menuntut perhatian dan pengawasan ekstra dari orang tua (Tatminingsih, 2020).

Gadget bisa dimanfaatkan baik pada orang dewasa maupun anak-anak, dan anak-anak adalah pengguna yang perlu dijadikan perhatian besar. Hal ini dikarenakan, menurut (Harsela & Qalbi, 2020) penggunaan gadget tidak hanya memberikan dampak negatif namun juga memberikan dampak positif bagi anak terutama bagi perkembangan kognitif anak, yaitu akses informasi serta pembelajaran, pengembangan teknologi dan literasi digital, keterampilan sosial, dan pengembangan keterampilan kognitif.

Menurut (Humaida & Suyadi (2021) perkembangan kognitif mengacu pada pertumbuhan proses berpikir dan bagaimana aktivitas ini berfungsi. Perkembangan ini memungkinkan anak-anak mengingat informasi, membayangkan solusi untuk masalah, membuat strategi kreatif, dan membentuk percakapan yang bermakna. Pada anak-anak usia Sekolah Dasar (SD), biasanya antara 6 dan 12 tahun, perkembangan kognitif mengalami kemajuan yang signifikan. Ini termasuk peningkatan pemikiran abstrak, perluasan kosakata, dan peningkatan kemampuan memecahkan masalah. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif pada anak sekolah dasar menurut teori Jean Piaget yaitu, lingkungan sosial, stimulasi pendidikan, pengaruh teknologi (gadget), dukungan orang tua dan dukungan keluarga, gizi dan kesehatan, kualitas tidur (Mauryn, 2024).

Saat anak-anak tumbuh, mereka mengalami perkembangan kognitif yang signifikan, yang menjadi dasar bagi keterampilan intelektual mereka di masa depan (Bujuri, 2020). Pada tahap ini, mereka mulai tertarik pada pengalaman baru di luar apa yang mereka dapatkan dari bermain dengan teman sebaya. Sering kali, mereka menggunakan aplikasi gadget untuk mengeksplorasi dan memuaskan rasa ingin tahu mereka. Selain itu, ketersediaan aplikasi permainan daring membuat banyak anak lebih suka menghabiskan waktu

bermain gadget mereka (Rahayu et al., 2023).

Banyaknya permasalahan perkembangan pada anak terutama pada perkembangan kognitif yang dapat disebabkan oleh penggunaan gadget beberapa aspeknya seperti durasi penggunaan gadget, jenis konten yang dilihat, usia anak saat mulai menggunakan gadget, ini merupakan hal yang sangat mempengaruhi perkembangan kognitif anak (Hidayati, 2021). Apabila perkembangan kognitif anak terganggu, maka akan mempengaruhi kemampuan belajar, berpikir, dan cara menyelesaikan masalah. Kondisi ini cukup memprihatinkan, karena masa kanak-kanak sering kali ditandai dengan ketidakstabilan dan rasa ingin tahu yang kuat, yang dapat menyebabkan meningkatnya perilaku konsumtif pada anak. (Rizky Asrul Ananda et al., 2022).

Hal di atas akan berdampak besar pada perkembangan kognitif anak terutama pada anak SD seperti daya ingat yang kurang, anak suka membantah perkataan guru dan orang tua, dan anak akan lebih malas belajar. Perkembangan kognitif pada anak sekolah dasar merupakan proses luas yang melibatkan berbagai keterampilan berpikir, seperti penalaran, mengingat, dan menghafal. Perkembangan ini tidak hanya memengaruhi pertumbuhan mental dan emosional mereka, tetapi juga kemampuan berbahasa mereka. Oleh karena itu, perkembangan kognitif dapat dianggap sebagai faktor penting dalam mendorong aspek nonfisik dari keseluruhan perkembangan anak (Bujuri, 2020).

Berdasarkan data dari Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) pada tahun 2024, melaporkan bahwa perkembangan anak, termasuk keterlambatan kognitif, memengaruhi sejumlah besar anak di seluruh dunia. Sekitar 12 dari setiap 1.000 anak mengalami beberapa bentuk keterlambatan perkembangan kognitif. Keterlambatan ini dapat berasal dari berbagai faktor seperti genetika, kondisi lingkungan, dan masalah kesehatan selama kehamilan atau kelahiran. Data menunjukkan bahwa anak-anak dengan tantangan perkembangan, termasuk keterlambatan kognitif, sering kali kurang terlayani dalam hal akses dan dukungan layanan kesehatan. Dampak keseluruhan dari keterlambatan ini dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk belajar, beradaptasi, dan berfungsi dalam lingkungan sosial, yang menggaris bawahi pentingnya deteksi dan intervensi dini.

Perkembangan kognitif anak di Indonesia menunjukkan bahwa masalah serius masih ada dalam hal ini. Berdasarkan laporan UNICEF dan analisis terkait, sekitar 30% anak di Indonesia mengalami gangguan perkembangan kognitif. Hal ini mencakup berbagai aspek, termasuk perkembangan bahasa dan komunikasi, perkembangan kemampuan bernalar, perkembangan kemampuan mengingat, perkembangan kemampuan menghafal, dan kreativitas (Marinda, 2024).

Berdasarkan survei Program For International Student Assessment (PISA) 2023, Indonesia berada pada tingkat rendah dalam kemampuan berpikir kritis, yang berpotensi berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif siswa, terlebih lagi dampak lingkungan seperti kemiskinan dan kurangnya akses pendidikan yang

berkualitas berkontribusi terhadap tantangan ini

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, pada tahun 2024, sekitar 24% anak sekolah dasar di Provinsi Riau mengalami gangguan dalam perkembangan kognitif mereka. Hal ini mencakup berbagai faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak, termasuk kondisi lingkungan, akses pendidikan, dan penggunaan gadget. Statistik pendidikan menunjukkan bahwa meskipun angka partisipasi pendidikan dasar mendekati 100%, ada kesenjangan signifikan dalam pencapaian perkembangan kognitif antara anak di wilayah perkotaan dan pedesaan. Anak-anak di daerah terpencil atau kurang berkembang sering kali lebih rentan terhadap masalah perkembangan kognitif akibat kurangnya akses terhadap sumber belajar dan fasilitas pendidikan yang memadai.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 26 Agustus 2024, peneliti telah melakukan survei awal ke tiga Sekolah Dasar (SD) yang berada di Bangkinang Kota UPT SDN 006 Langgini, UPT SDN 002 Langgini, UPT SDN 005 Langgini dengan membagikan 10 kuesioner pada orangtua masing-masing kelas IV,V,VI untuk melihat permasalahan mengenai penggunaan gadget dan membagikan 10 kuesioner pada masing-masing siswa kelas IV,V,VI.

Didapatkan hasil dari survei awal di UPT SDN 006 Langgini sebanyak 30 siswa terdapat 26 siswa perkembangan kognitifnya buruk meliputi: daya ingatnya kurang, cara berpikir kurang, cara menghafal kurang, cara berbahasa kurang dan pemusatan didalam belajar kurang, disebabkan oleh penggunaan gadget lebih dari 1 jam setelah pulang sekolah meliputi: menonton video di tiktok/youtube, dan bermain game online.

Didapatkan hasil dari survei awal di UPT SDN 005 Langgini sebanyak 30 siswa terdapat 15 siswa perkembangan kognitifnya buruk meliputi: daya ingatnya kurang, cara berpikir kurang, cara menghafal kurang, cara berbahasa kurang dan pemusatan didalam belajar kurang, disebabkan oleh penggunaan gadget lebih dari 2 jam setelah pulang sekolah meliputi: menonton video di tiktok/youtube, dan bermain game online.

Didapatkan hasil dari survei awal di UPT SDN 002 Langgini sebanyak 30 siswa terdapat 10 siswa perkembangan kognitifnya buruk meliputi: daya ingatnya kurang, cara berpikir kurang, cara menghafal kurang, cara berbahasa kurang dan pemusatan didalam belajar kurang, disebabkan oleh penggunaan gadget lebih dari 2 jam setelah pulang sekolah meliputi: menonton video di tiktok/youtube, dan bermain game online.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Kognitif pada Anak di UPT SDN 006 Langgini".

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian dilaksanakan tanggal 16-19 Oktober 2024 dengan jumlah populasi 227 responden. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 129 responden kelas

IV, V, dan VI. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik yaitu *Stratified random sampling* dan *Random sampling*. Data yang digunakan dengan alat pengumpulan data berupa kuesioner penggunaan *gadget* dan perkembangan kognitif. Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data univariat dan bivariat dengan uji *chi-square*. Bahwa uji *chi-square* untuk menganalisis hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 16019 Oktober 2024 di UPT SDN 006 Langgini dengan jumlah responden sebanyak 129 responden kelas IV-VI.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden terdiri dari usia anak,kelas, jenis kelamin anak, pekerjaan orang tua, dan pendidikan terakhir orang tua di UPT SDN 0006 Langgini. Hasil analisa karakteristik responden dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Karakteristik Responden di UPT SDN 006 Langgini

| NO | Karakteristik Responden | Frekuensi | Percentase (%) |
|----|--|-----------|----------------|
| 1. | Usia anak (Tahun) | | |
| a. | 9-10 | 53 | 41.1 |
| b. | 11-12 | 76 | 58.9 |
| | Jumlah | 129 | 100 |
| 2. | Kelas | | |
| a. | IV | 42 | 32.6 |
| b. | V | 43 | 33.3 |
| c. | VI | 44 | 34.1 |
| | Jumlah | 129 | 100 |
| 3. | Jenis kelamin anak | | |
| a. | Laki-laki | 69 | 53.5 |
| b. | Pereempuan | 60 | 46.5 |
| | Jumlah | 129 | 100 |
| 4. | Pekerjaan Orang Tua | | |
| a. | Tidak bekerja | 67 | 51.9 |
| b. | Bekerja | 62 | 48.1 |
| | Jumlah | 129 | 100 |
| 5. | Pendidikan orang tua | | |
| a. | Pendidikan rendah (SD,SMP) | 57 | 44.2 |
| b. | Pendidikan menengah(SMA) | 44 | 34.1 |
| c. | Pendidikan perguruan tinggi (DII, DIII, D IV, S1 dan S2) | 28 | 21.7 |
| | Jumlah | 129 | 100 |

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa lebih dari separoh usia responden berada pada rentang 11-12 tahun sebanyak 76 orang (58,9%), sebagian besar responden berada pada kelas VI sebanyak 44 orang (34,1%), sebagian besar responden ber jenis kelamin laki-laki sebanyak 69 orang (53,5%), orang tua yang tidak bekerja sebanyak 67 orang (51,9%), dan sebagian besar pendidikan orang tua berada pada jenjang pendidikan rendah yaitu SD dan SMP sebanyak 57 orang (44,2%).

Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisis yang bertujuan untuk menggambarkan distribusi frekuensi kelas IV-V di UPT SDN 006 Langgini, dimana variabel univariat terdiri dari penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Kognitif

| No | Analisa Univariat | Frekuensi (n) | Percentase (%) |
|----|---------------------------------|---------------|----------------|
| 1. | Penggunaan <i>Gadget</i> | | |

| | | |
|---------------------------------|------------|-------------|
| Buruk | 77 | 59,7 |
| Baik | 52 | 40,3 |
| Total | 129 | 100 |
| 2. Perkembangan Kognitif | | |
| Kurang Baik | 74 | 57,4 |
| Baik | 55 | 42,6 |
| Total | 129 | 100 |

Berdasarkan tabel 1 dari 129 responden, responden penggunaan gadget buruk sebanyak 77 responden (59,7%), dan perkembangan kognitif kurang baik sebanyak 74 responden (57,4%).

Analisis Bivariat

Analisis bivariat digunakan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif pada anak di UPT SDN 006 Langgini dengan menggunakan uji statistik *Chi-Square* (χ^2), dengan derajat kepercayaan $\alpha < 0,05$.

Tabel 3. Hubungan Dukungan Sosial Teman Sebaya dengan Kesejahteraan Subjektif

| Penggunaan Gadget | Perkembangan Kognitif | | | Total | | | P value | |
|-------------------|-----------------------|-------------|-----------|-------------|-----------|------------|---------|--|
| | Kurang Baik | | Baik | | | | | |
| | N | % | N | % | | | | |
| Buruk | 34 | 44,2 | 43 | 55,8 | 77 | 100 | | |
| Baik | 40 | 29,8 | 12 | 23,1 | 52 | 100 | 0,000 | |
| Total | 40 | 53,3 | 35 | 46,7 | 75 | 100 | | |

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa dari 77 responden yang penggunaan gadget nya buruk terdapat 43 responden (55,8%) yang perkembangan kognitifnya baik. Sebanyak 52 responden yang penggunaan gadget nya baik terdapat 40 responden (29,8%) yang perkembangan kognitifnya kurang baik. Dilihat dari uji statistik menggunakan uji *chi-square* diketahui nilai p-value (0,000) $< \alpha$ (0,05), artinya ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif pada anak di UPT SDN 006 Langgini tahun 2024.

Pembahasan

Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak di UPT SDN 006 Langgini

Berdasarkan uji statistic dengan chi-square, maka Berdasarkan uji statistik dengan chi-square dapat dilihat di tabel 4.2 bahwa nilai P-value (0,000) $< \alpha$ (0,05), artinya ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif pada anak di UPT SDN 006 Langgini.

Menurut asumsi peneliti, responden yang mempunyai perkembangan kognitif yang kurang baik namun penggunaan *gadget* yang baik, kurangnya aktivitas belajar, daya ingat dalam belajar dan rendahnya konsentrasi saat belajar. Faktor-faktor tersebut berdampak pada perkembangan kognitif yang kurang baik meskipun penggunaan gadget nya baik, namun anak masih mengalami kesulitan dalam menyimpan dan mengingat informasi dengan efektif. Penggunaan

gadget yang tidak diimbangi dengan stimulasi kognitif lainnya, seperti membaca buku, berdiskusi, atau latihan berpikir kritis, dapat menyebabkan keterbatasan dalam perkembangan daya ingat dan kemampuan berpikir analitis.

Selain itu, pendidikan orang tua yang rendah juga berperan dalam perkembangan kognitif anak. Orang tua dengan tingkat pendidikan yang lebih rendah mungkin memiliki keterbatasan dalam memberikan bimbingan belajar yang baik bagi anak, baik dalam membantu mengerjakan tugas sekolah, memberikan dorongan untuk membaca, maupun menciptakan lingkungan belajar yang kondusif di rumah.

Kondisi pekerjaan orang tua yang banyak tidak bekerja juga dapat berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Orang tua yang tidak bekerja mungkin menghadapi keterbatasan ekonomi yang dapat berdampak pada kurangnya fasilitas belajar yang mendukung anak, seperti akses ke buku, perangkat pembelajaran interaktif, atau bimbingan tambahan di luar sekolah. Selain itu, tekanan ekonomi dalam keluarga juga dapat mengurangi perhatian dan interaksi positif antara orang tua dan anak, yang sebenarnya sangat penting dalam mendukung perkembangan kognitif. Penggunaan *gadget* oleh anak-anak usia sekolah dasar dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan kognitif mereka, terutama jika digunakan lebih dari dua jam sehari tanpa batasan waktu dari orang tua atau jika anak mengakses konten yang tidak sesuai dan berpotensi merugikan

Menurut teori Ekologi Bronfenbrenner (2023) yang dikemukakan oleh Urie Bronfenbrenner, penggunaan gadget oleh anak usia sekolah dasar dipengaruhi oleh berbagai sistem lingkungan yang melingkapinya. Faktor-faktor tersebut mencakup keluarga sebagai bagian dari microsystem hingga konteks sosial yang lebih luas, seperti pekerjaan dan tingkat pendidikan orang tua dalam exosystem. Bronfenbrenner tahun 2023 menekankan bahwa lingkungan serta karakteristik orang tua berperan penting dalam menentukan akses anak terhadap gadget dan pola penggunaannya.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Norfadillah (2021) yang meneliti keterkaitan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan kognitif anak usia sekolah di SD Al-Azhar 21 Pontianak. Penelitian tersebut berdasarkan uji *chi-square* di peroleh p-value $0,415 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan kognitif.

Marinda (2020) menjelaskan bahwa perkembangan kognitif melibatkan kemampuan berpikir serta bagaimana proses berpikir itu berlangsung. Dalam kehidupan sehari-hari, anak mungkin menghadapi berbagai masalah yang memerlukan pemecahan, seperti menghitung atau menghafal perkalian, yang didukung oleh perkembangan struktur dan fungsi otak. Perkembangan kognitif pada anak usia sekolah dasar tentu berbeda dengan remaja maupun orang dewasa. Pada usia 9 hingga 12 tahun, periode ini dianggap penting dalam perkembangan kognitif,

karena otak, khususnya bagian hippocampus dan neokorteks, menjadi semakin mampu menyimpan serta mengelola informasi, termasuk fakta-fakta matematika seperti perkalian. Kemampuan ini juga dipengaruhi oleh konsentrasi, komunikasi, dan kreativitas anak yang semakin berkembang. Sesuai dengan teori Jean Piaget (2022), pada usia ini anak berada dalam tahap operasi konkret, yang memungkinkan mereka berpikir lebih logis dan terstruktur.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa sebagian besar perkembangan kognitif yang kurang baik sebanyak 77 (59,7%) dan sebagian besar penggunaan *gadget* yang buruk sebanyak 74 (57,4%). Ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif pada anak di UPT SDN 006 Langgini dengan nilai p value 0.000.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti memberikan saran yaitu Responden agar menambah ilmu kepada reseponden dan responden mengetahui dampak penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif. Diharapkan Institusi Pendidikan menambah studi kepustakaan dan menjadi masukan yang berarti serta bermanfaat bagi mahasiswa ilmu keperawatan dalam memahami perkembangan kognitif. Diharapakan peneliti selanjutnya dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai faktor lain yang mengenai dampak penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif pada anak SD. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menggunakan metode yang lebih mendalam, seperti wawancara untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108.
- Bujuri, D. A. (2020). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2020.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2020.9(1).37-50)
- Chusna, P. A. (2020). Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. media Komunikasi Sosial Keagamaan. *Jurnal Dinamika Penelitian :Media Komunikasi Sosial Keagamaan.*, Volume 17,(Chusna, Puji Asamaul.), hal. 315-330.
- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1–22.
- Hadi, R., & Sumardi, L. (2023). Penggunaan Gadget oleh Anak Usia Dini. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1062–1066.
- Haerunisa, N. I., Zzahrani, W. P., Sari, A. S., & Windarti, Z. A. (2023). Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak SD Negeri Maguwoharjo 1. *GIAT : Teknologi Untuk Masyarakat*, 2(1), 69–77.
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di SD Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal Pena Paud*, 1(1), 27–39.
- Hidayati, N. (2021). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap anak sekolah Agama Islam Negeri (Iain) Bengkulu*.
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87.
- Istiyanto, S. B. (2020). Telepon Genggam Dan Perubahan Sosial Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 1(1), 58.
- Khaulani, F., S. N., & Irdamurni, I. (2022). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51.
- Latifah, U. (2020). Aspek Perkembangan pada Anak Sekolah Dasar: Masalah dan Perkembangannya. *Academica : Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185–196. <https://doi.org/10.22515/academica.v1i2.1052>
- Magdalena, I., Insyirah, A., Putri, N. A., & Rahma, S. B. (2021). Pengaruh Penggunaan Gadget Pada Rendahnya Pola Pikir Pada Anak Usia Sekolah (6-12 Tahun) Di Sdn Gempol Sari Kabupaten Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 166–177. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantar>
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Marpaung, J. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Maulia, R., Jannah, M., & Ariani, D. (2020). Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Anak Usia Sekolah (7-12 TAHUN) di SD-Aisyiyah 33 Cita Insani Malang. *Journal of Issues in Midwifery*, 4(1), 29–40.
- Mauryn, F. A. (2024). Dampak teknologi digital terhadap konsentrasi belajar dan perkembangan kognitif adak sd dalam perspektif psikologi perkembangan. *Cendekia Pendidikan*, 4(8), 48–58.
- Pakpahan, andrew fernando. (2021). *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan kita menulis.
- Rahayu, N. K. S., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(1), 344–349.
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88.

- Salma, R., Septi, W. A. D., & Hayati, R. (2020). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini Teo (1)*.
- Agustin (2019). Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Emosional pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24–31.
- Subarkah, M. A. (2020). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr : Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125–139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Sutarto, S. (2020). Cognitive Theory and Its Implications in Learning. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1.
- Tanjung, aldia yulam. (2021). *Gambaran Perilaku Ibu Dalam Menyiapkan Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Tatap Muka Di Masa Pandemi Covid-19*.
- Norfadillah. (2021). Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Kognitif Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Keperawatan* 18(1), 42–52. <https://doi.org/10.33830/jp.v18i1.281.2020>
- Agustin (2021). *Hubungan Penggunaan gadget dengan emosional anak usia sekolah dasar* Bandung 21
- Watak, C. L., Tuwongihide, Y., & Suparlan, M. S. R. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Wijaya Putra (Psikowipa)*, 1(2), 43–49.
- Widodo, A., & Sutisna, D. (2021). Fenomena Gadget Addicted Pada Anak Usia Sekolah Dasar Selama Studi From Home. *Jurnal Didika : Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–45. <https://doi.org/10.29408/didika.v7i1.3090>
- Wulandari, H., Adhani, I., Hasibuan, P. C., Andini, N., Fadli, M. K., Wahyuni, S., Tuan, P. S., & Serdang, K. D. (2024). Aspek Perkembangan Peserta Didik Selama Masa Sekolah Dasar (6–12 Tahun). *Jurnal Yudistira : Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 160–167.
- Zakiah, Z., & Khairi, F. (2020). Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Sdn Gugus 01 Kecamatan Selaparang. *El Midad*, 11(1), 85–100. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i1.1906>