HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 6-8 TAHUN DI SDN 8 BOLIYOHUTO

Oleh;
Rona Febriyona[1)], Inne Ariane Gobel[2)], Sitti Melda[3)]

[1)] Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Email: ronafebriona@umgo.ac.id
[2)] Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Email: innearianegobel@umgo.ac.id
[3)] Universitas Muhammdiyah Gorontalo, Email: sitimeldawalangadi@gmail.com

ABSTRAK

Latar belakang: Penggunaan gadget pada anak dapat memberikan dampak positif maupun negatif, namun kecanduan gadget rata – rata memberikan dampak negatif terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak khususnya perkembangan kognitif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak di SDN 8 Boliyohuto

Metode: menggunakan pendekatan kuantitatif korelasional dengan jenis penelitian *cross sectional*. Sampel dipilih melalui metode *total sampling.* Jumlah sampel sebanyak 36 responden yang merupakan anak yang berusia 6 - 8 Tahun di SDN 8 Boliyohuto. Pengumpulan data penelitian ini menggunakan lembar kuesioner dan analisa data menggunakan uji *chi square* (x^2)dengan kemaknaan (< 0.05).

Hasil: menunjukkan mayoritas penggunaan gadget pada anak adalah sedang sejumlah 15 orang (41.7%) dengan rata – rata perkembangan kognitif anak adalah cukup sejumlah 18 orang (50%), Nilai statistik didapatkan *Asymp. sig (2 tailed) p value* sebesar 0.023 < 0.05 yang berarti terdapat Hubungan Penggunaan *Gadget* Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 6-8 Tahun di SDN 8 Boliyohuto.dibuktikan dengan *p.value* 0.023 ≤ 0.05.

Kesimpulan: Semakin tinggi penggunaan gadget anak maka semakin rendah kemampuan kognitifnya, sebaliknya jika penggunaan gadget rendah maka perkembangan kognitif dapat optimal sesuai dengan tahapan usianya

Kata kunci : Penggunaan Gadget, Kemampuan Kognitif, Anak Usia Sekolah

THE RELATIONSHIP BETWEEN GADGET USE AND COGNITIVE ABILITIES IN CHILDREN AGED 6–8 YEARS AT SDN 8 BOLIYOHUTO

By;
Rona Febriyona[1)], Inne Ariane Gobel[2)], Sitti Melda[3)]

[1)] *Muhammadiyah University Of Gorontalo, Email*: ronafebriona@umgo.ac.id
[2)] *Muhammadiyah University Of Gorontalo, Email*: innearianegobel@umgo.ac.id
[3)] *Muhammadiyah University Of Gorontalo, Email*: sitimeldawalangadi@gmail.com

ABSTRACT

Background: *Although children's usage of gadgets can have both beneficial and negative effects, gadget addiction typically has a detrimental effect on children's growth and development, particularly their cognitive development. The purpose of this study is to ascertain the connection between children's cognitive abilities and gadget use at SDN 8 Boliyohuto.*

Methods: *The research methodology is cross-sectional and employs a quantitative correlational technique. The complete sampling approach was used to choose the samples. 36 respondents, who were 6–8-year-olds at SDN 8 Boliyohuto, made up the sample size. A questionnaire sheet was utilized to gather data for this study, and chi square (x2) with significance (< 0.05) was employed to analyze the data.*

Results: *The study's findings demonstrated that most kids used gadgets in a modest way, with 15 persons (41.7%) and an average of 18 kids having adequate cognitive development (50%). There is a correlation between the use of a gadget and the cognitive abilities of children aged 6 to 8 at SDN 8 Boliyohuto, as demonstrated by the statistical value of 0.023 ≤ 0.05, or asymptotic sig (2-tailed) p value*

Conclusion: *The higher the gadget usage among children, the lower their cognitive abilities tend to be. Conversely, when gadget usage is low, cognitive development can progress optimally in accordance with their age stage.*

Keywords: *Gadget Use, Cognitive Abilities, and School-Age Children*

PENDAHULUAN

Jumlah kasus kecanduan gadget mengalami peningkatan yang cukup meningkat selama anak belajar dari rumah. Sulit disangkal bahwa kasus kecanduan gadget merupakan salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi. Kecanduan gadget ditandai dengan perilaku anak yang tidak mau lepas dengan gadget yang dimilikinya. Mengalami depresi, hipertantrum dan emosi yang tidak terkendali jika tidak memegang gadget merupakan bagian dari tanda-tanda kecanduan gadget. Anak-anak yang menghabiskan waktu lama dengan gadget cenderung mengalami penurunan dalam kemampuan berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya, keluarga dan mengalami kesulitan dalam mengelola emosi mereka. Sebaliknya, penggunaan gadget yang teratur dan terkontrol dapat mendukung pembelajaran dan keterampilan digital yang bermanfaat.

Berdasarkan data dari World Health Organization (WHO) melaporkan bahwa secara global, tercatat 149,2 juta anak-anak yang berusia kurang dari 5 tahun mengalami gangguan perkembangan pada tahun 2020. Prevalensi anak-anak yang mengalami gangguan perkembangan hidup dinegara dengan pendapatan rendah dan menengah sebanyak 95 %. Prevalensi penyimpanan perkembangan pada anak usia dibawah 5 tahun di Indonesia pada tahun 2018 di laporkan WHO sebanyak 7.512,6 per 100.000 populasi (7,51%) (WHO, 2021) (Herawati Yanti, 2022).

Indonesia menurut data UNICEF, (2019) gangguan perkembangan di Indonesia sebesar 11,7% anak diperkirakan mengalami keterlambatan perkembangan (Heryanto et al., 2023).

Di Indonesia sendiri berdasarkan hasil pemaparan Menkominfo jumlah penggunaan smartphone atau gadget mencapai 143,4 juta pada tahun 2018, Menkominfo memperkiraan jumlah ini akan meningkat hingga 345,3 juta pada tahun 2030 bahkan jumlah ini akan melebihi banyaknya total penduduk Indonesia yaitu 271,35 juta jiwa, penyebab utama peningkatan ini yaitu adanya pandemi covid-19 dimana banyak perubahan dan menggunakan sistem online. Sedangkan pada tahun 2021 sebanyak 29% anak usia dini di Indonesia sudah menggunakan gadget dengan rincian bayi berusia kurang dari 1 tahun sebesar 3,5%, anak balita 1-4 tahun sebesar 25,9% dan anak berusia 5-7 tahun sebesar 47,7%, Menkominfo memperkiraan jumlah ini akan meningkat hingga mencapai 50% pada tahun 2032 atau di 10 tahun

kemudian, lagi-lagi pandemi covid-19 menjadi penyebab utama peningkatan penggunaan gadget pada anak serta perkembangan teknologi yang semakin pesat setiap tahunnya. (Menkominfo, 2022) (Hubulo et al., 2023).

Jumlah pengguna smartphone diIndonesia terus bertambah secara signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2015 jumlahnya berada di angka 28,6%, lalu meningkat lagi pada tahun 2018 mencapai angka 56,2% lebih dari setengah populasi dari total penduduk Indonesia. Tahun selanjutnya di 2019, jumlah pengguna smartphone mencapai angka 63,3% dan diprediksi akan mencapai setidaknya 89,2% pada tahun 2025 (Marini et al., 2024). Hal ini diperkuat oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) yang menyatakan bahwa pengguna smartphone mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89 persen dari total penduduk Indonesia pada tahun 2021 (Marini et al., 2024).

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembanganya. Perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembanganya, maka dari itu dampak gadget yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya; Berkembangnya Imajinasi; Perkembangan Bahasa; Mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa dalam penggunaan gadget antara lain: Gangguan kesehatan; Penurunan konsentrasi belajar; Menghalangi eksplorasi anak (Sofiana et al., 2023) (Rahayu et al., 2023).

Gadget merupakan alat komunikasi yang mempermudah manusia dalam segala aktivitasnya. Gadget tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa tetapi pengguna gadget sudah mencakup semua kalangan usia baik dewasa maupun anak-anak. Penggunaan gadget sangat dimanfaatkandalam berbagai bidang pekerjaan, termasuk dalam bidang pendidikan (Rahayu et al., 2023)

METODE

Penelitian ini yaitu dengan jenis penelitian kuantitatif dengan survey analitik dan menggunakan desain penelitian *cross sectional.*. Sampel pada Penelitian ini sebanyak 36 responden. Teknik pengambilan sampel ini menggunakan *Total Sampling*. Instrumen pada Penelitian ini menggunakan kuesioner.

HASIL

1. Karakteristik Responden

Tabel 1. Distribusi Karakteristik responden Anak berdasarkan Usia dapat dilihat pada tabel dibawah ini

No	Karakteristik Anak	Klasifikasi	Frekuensi *(n)*	Presentase (%)
	Usia	6 Tahun	11	30.6
		7 Tahun	17	47.2
		8 Tahun	8	22.2
	Jenis Kelamin	Laki – Laki	9	25.0
		Perempuan	27	75.0
	Total		36	100.0

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa, mayoritas usia anak adalah anak yang berusia 7 tahun sejumlah 17 orang (47.2%) dengan rata – rata berjenis kelamin perempuan sejumlah 27 orang (75%).

2. Analisis Univariat

Tabel 2. Penggunaan gadget pada Anak usia 6-8 Tahundi SDN 8 Boliyohuto Kabupaten Gorontalo

No	Penggunaan Gadget	Frekuensi *(n)*	Presentase (%)
1.	Rendah	12	33.3
2.	Sedang	15	41.7
3	Tinggi	9	25.0
	Total	**36**	**100%**

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 2, diatas menunjukkan bahwa mayoritas penggunaan gadget pada anak adalah sedang sejumlah 15 orang (41.7%), dan yang paling rendah adalah penggunaan gadget tinggi sejumlah 9 orang (25.0%).

Tabel 3. Perkembangan Kognitif Anak Usia 6 – 8 Tahundi SDN 8 Boliyohuto

No	Perkembangan Kognitif	Frekuensi *(n)*	Presentase (%)
1.	Baik	12	33.3
2	Cukup	18	50.0
3.	Kurang	6	16.7
	Total	**36**	**100%**

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 3, diatas menunjukkan bahwa, mayoritas perkembangan kognitif anak adalah cukup sejumlah 18 orang (50%), dan yang paling rendah adalah perkembangan kognitif kurang sejumlah 6 orang (16.7%).

3. Analisis Bivariat

Tabel 4. Hubungan penggunaan gadget dengan kemampuan kognitif anak usia 6-8 tahun pada siswa di SDN 8 Boliyohuto

Penggunaan Gagdet	Kemampuan Kognitif						Total		*Chi Square* (X^2)
	Baik		Cukup		Kurang				
	N	%	*n*	%	*N*	%	*N*	%	*p.value*
Rendah	7	19.4	3	8.3	2	5.6	12	33.3	
Sedang	3	8.3	11	30.6	1	2.8	15	41.7	0.023
Tinggi	2	5.6	3	8.3	4	11.1	9	25.0	
Total	12	33.3	17	47.2	7	19.4	36	100.0	

Sumber: Data Primer, 2025

Berdasarkan tabel 4, diatas mayoritas anak menggunakan gadget sedang dengan kemampuan kognitif cukup sejumlah 11 orang (30.6%), dan yang paling rendah adalah penggunaan gadget sedang dengan kemampuan kognitif kurang sejumlah 1 orang (2.8%).

Pada kelompok penggunaan gadget rendah mayoritas anak memiliki kemampuan kognitif baik sejumlah 7 orang (19.4%), dan yang paling rendah adalah anak dengan penggunaan gadget rendah namun kemampuan kognitif kurang sejumlah 2 orang (5.6%).

Pada kelompok yang paling rendah adalah anak dengan penggunaan gadget tinggi dan memiliki kemampuan kognitif kurang sejumlah 4 orang (11.1%), dan terdapat anak dengan penggunaan gadget tinggi namun kemampuan kognitif baik sejumlah 2 orang (5.6%).

Hasil analisa statisk menggunakan uji non parametrik *chi square*, didapatkan nilai *p-value* adalah 0.023 (≤ 0.05)

PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

a. Usia Anak

Berdasarkan hasil penelitian, menunjukkan bahwa, mayoritas usia anak adalah anak yang berusia 7 tahun sejumlah 17 orang (47.2%), hal ini dikaitkan dengan orangtua menganggap bahwa usia ideal untuk memasukkan anak ke lingkungan SD adalah pada anak usia mulai dari 6 sampai 7 tahun, orangtua menganggap bahwa usia 5 tahun anak masih terlalu rewel, tidak kooperatif, sulit diarahkan dan kurang bisa beradaptasi dengan baik dengan orang–orang maupun lingkungan disekitarnya.

Sejalan dengan teori Zahro (2015) yang menyatakan bahwa fase egosentrisme dimulai sejak anak berlangsung pada usia 4–5 tahun, egosentrisme pada anak adalah ketidakmampuan anak melihat suatu keadaan dari sudut pandang orang lain. Anak egosentris berasumsi bahwa orang lain melihat, mendengar, dan merasakan hal yang sama seperti mereka. Di dunia mereka, yang terpenting adalah "saya"selain itu CDC (2019) juga menambahkan bahwa kematangan rata – rata anak setelah fase *golden age* adalah di usia 5 tahun, pada fase ini berorientasi pada hubungan dengan teman sebaya, menemukan hal – hal baru yang menarik perhatiannya dan sebagian besar mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Prasodjo, 2022).

Penelitian terkait membuktikan bahwa menunjukkan bahwa egosentrisme anak pada perkembangan kognitif usia 4-5 tahun mencapai 76,33 % dengan kategori sangat tinggi (Novitasari, 2020).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berasumsi bahwa rata – rata anak TK berusia 5 tahun karena pada usia tersebut dianggap orang tua anak akan bersikap lebih kooperatif serta dapat beradaptasi dengan lingkungannya dibandingkan umur lainnya.

b. Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas berjenis

kelamin perempuan sejumlah 27 orang (75%). Hal ini dikaitkan dengan perkembangan kognitif anak dimana pada anak perempuan lebih mudah bergaul, berbaur dengan teman sebaya dibandingkan anak laki – laki yang cenderung bersifat tertutup sehingga persepsi, perhatian, bahasa, pemecahan masalah serta pengambilan keputusan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak laki – laki.

Sejalan dengan teori Santrock (2012) yang menyatakan bahwa anak perempuan bersifat terbuka sehingga mudah untuk akrab bersama teman sebaya selama disekolah, dibandingkan anak laki – laki yang biasa memilih teman yang disesuaikan dengan hobi yang dimilikinya, ketika tidak memiliki suatu kesamaan maka mereka enggan berteman dengan anak laki – laki lainnya (Budhiana, 2021).

Penelitian sejalan menunjukkan bahwa anak perempuan memiliki perkembangan personal kognitif 3.5x lipat lebih cepat dibanding pada anak laki – laki yang secara keseluruhan juga dipengaruhi oleh faktor kepribadian masing – masing anak (Melinda & Izzati, 2021).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berasumsi bahwa pada anak perempuan lebih sering melakukan sosialisasi yang meningkat kemampuan kognitifnya dibandingkan dengan anak laki – laki.

2. Analisis Univariat

a. Penggunaan gadget pada anak usia 6-8 tahun di SDN 8 Boliyohuto Kabupaten Gorontalo

Berdasarkan hasil penelitian, pada penggunaan gadget yang rendah terdapat sebanyak 12 siswa (33.3%), yang berarti mereka menjawa 76% - 100% pernyataan pada kuesioner penggunaan gadget. dimana dilihat dari lembar Kuesioner penggunaan gadget cenderung memberikan jawaban yang menunjukkan pemakaian gadget secara teratur setiap harinya, dengan rata –rata siswa menggunakan gadget kadang-kadang lebih dari 2 jam untuk mengakses video belajar dan tidak pernah lebih dari 5 kali dalam sehari untuk bermain game atau belajar, frekuensi menggunakan gadget lebih dari 10 kali dalam seminggu. Selanjutnya minat pada penggunaan gadget rendah, mereka menggunakan gadget untuk belajar di youtube dan tidak pernah menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, serta pada motivasi penggunaan gadget mereka selalu menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah dan tidak menggunakan gadget untuk mendapatkan lebih banyak teman, serta mereka menggunakan gadget karena melihat teman sebaya menggunakan gadget juga.

Pada kelompok penggunaan gadget tinggi terdapat sejumlah 9 orang (25.0%), yang berarti mereka menjawab 56% - 75% pernyataan pada kuesioner penggunaan gadget dimana dilihat dari lembar kuesioner penggunaan gadget cenderung memberikan jawaban yang menunjukkan pemakaian gadget secara berlebihan setiap harinya seperti anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari dengan frekuensi 5 kali dalam sehari, bahkan anak membawa hp disekolah dan digunakan saat pembelajaran berlangsung, menggunakan gadget lebih dari 2 jam untuk bermain game, serta frekuensi menggunakan gadget lebih dari 10 kali dalam seminggu. Selanjutnya minat pada penggunaan gadget tinggi, mereka menggunakan gadget untuk tidak belajar di youtube tetapi bermain game dan tidak pernah menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, serta pada motivasi penggunaan gadget mereka tidak pernah menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah dan tidak pernah menggunakan gadget untuk mendapatkan lebih banyak teman, serta mereka menggunakan gadget karena melihat teman sebaya menggunakan gadget juga

Pada kelompok penggunaan gadget sedang terdapat sejumlah 15 orang (41.7%), yang berarti mereka menjawab <56% pernyataan pada kuesioner penggunaan gadget dimana dilihat dari lembar kuesioner penggunaan gadget cenderung memberikan jawaban yang menunjukkan pemakaian gadget secara berkecukupan, menggunakan gadget lebih dari 2 jam hanya pada hari liburnya, selain untuk belajar gadget digunakan untuk bermain game, kadang – kadang mengakses video lainnya terkait pembelajaran. Selanjutnya minat pada penggunaan gadget sedang, mereka menggunakan gadget untuk belajar di youtube dan menonton kartun di youtube dan kadang-kadang menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, serta pada motivasi penggunaan gadget mereka kadang-kadang menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah dan pernah menggunakan gadget untuk mendapatkan lebih banyak teman, serta mereka menggunakan gadget karena melihat teman sebaya menggunakan gadget juga.

Sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa bentuk penggunaan yang dapat menimbulkan dampak negatif misalnya kecanduan gadget cepat dirasakan karena penggunaan yang terus - menerus. Pembatasan perlu dilakukan untuk menghindari permasalahan yang timbul dari pemakaian gadget pada anak usia dini yang berupa kecanduan yang sulit disembuhkan.Dampak negatif penggunaan gadget terhadap tumbuh kembang anak.

Berdasarkan studi Rahayu dkk. (2021), gadget dapat menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak juga perkembangan kognitif atau intelektual. Hal ini terjadi karena anak menghabiskan waktu lebih banyak di depan layar gadget dibandingkan berinteraksi dengan orang lain yang dapat melancarkan pembelajaran berbicara dan berbahasa. Akibatnya, anak jarang berinteraksi dengan orang lain dan mengakibatkan kurangnya kemampuan bicara dan bahasa anak. Pemakaian gadget dengan itensitas yang tergolong tinggi pada anak usia dini adalah lebih dari 45 menit dalam sekali pemakaian perharinya dan lebih dari 2 kali pemakaian per harinya. Pemakaian gadget yang baik pada anak usia dini tidak lebih dari 30 menit dan hanya 1 sampai 2 kali pemakian per harinya (Akay et al., 2023).

b. Perkembangan Kognitif Anak Usia 6 – 8 Tahun di SDN 8 Boliyohuto

Berdasarkan hasil penelitian saya, pada kemampuan kognitif yang baik sebanyak 12 siswa (33.3%), yang dilihat dari lembar observasi kemampuan kognitifnya dimana mereka memenuhi 76% - 100% perkembangan kogntif dengan rata – rata siswa fokus saat pembelajaran berlangsung,tidak kesulitan dalam memahami materi pelajaran, tidak mudah lupa saat mendengar penjelasan guru, tidak kesulitan mengingat materi pelajaran meski sudah membaca berkali-kali, tidak sulit memusatkan perhatian pada pelajaran yang sedang berlangsung, kadang-kadang sulit melakukan perintah guru jika perintahnya berurutan, tidak lambat dalam mengikuti pembelajaran sehingga tidak membutuhkan bimbingan dalam belajar, tidak kesulitan dalam mengingat materi yang disampaikan guru setelah pelajaran berakhir, selalu aktif dalam memberikan pertanyaan jika tidak paham/mengerti pelajaran yang di dapat, serta mampu menangkap dengan cepat pelajaran yang disampaikan guru.

Berdasarkan kelompok perkembangan kognitif anak adalah cukup sejumlah 18 orang (50%), yang dilihat dari lembar observasi kemampuan kognitifnya dimana mereka memenuhi 56% - 75% perkembangan kogntif, dengan rata – rata siswa hanya mampu memusatkan perhatian pada setiap pelajaran yang berlangsung, namun mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, kemudian siswa mudah lupa ketika mendengar penjelasan guru, tetapi dapat dengan mudah mengingatnya ketika membaca materi pelajaran ketika diulang – ulang, kesulitan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru secara lisan, kesulitan melakukan perintah guru jika perintahnya berurutan.

Pada kelompok yang paling rendah adalah perkembangan kognitif kurang sejumlah 6 orang (16.7%), yang dilihat dari lembar observasi kemampuan kognitifnya dimana mereka memenuhi <56% perkembangan kogntif dengan rata – rata siswa dengan rata siswa sering kesulitan dalam memahami materi pelajaran, kesulitan dalam mengingat pelajaran meski sudah membaca berkali-kali, kesulitan untuk memusatkan perhatian pada pelajaran yang sedang berlangsung, selalu mudah lupa kalau mendengar penjelasan guru, selalu kesulitan memahami petunjuk yang disampaikan oleh guru secara lisan, kesulitan melakukan perintah guru jika perintahnya berurutan, kesulitan ketika materi yang disampaikan oleh guru tidak menggunakan contoh konkrit walaupun guru selalu menggunakan kosa kata yang berbentuk konkrit, selalu lambat dalam mengikuti pembelajaran sehingga siswa membutuhkan bimbingan dalam belajar, selalu kesulitan mengingat materi yang disampaikan oleh guru setelah pelajaran terakhir, kurang aktif dalam memberikan pertanyaan/ hanya diam saja jika ada yang tidak mereka pahami/mengerti tentang pelajaran yang mereka dapat.

Sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif yang baik dapat membantu anak memahami pembelajaran karena dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan berpikir.Kognitif adalah segala kegiatan seseorang yang berkaitan dengan proses belajar mengajar dalam memahami sebuah peristiwa dan kemudian menjadi paham karenanya.Disinilah praktek kecerdasan kognitif bekerja dalam memproses sebuah pengetahuan. Perkembangan kognitif dapat dimaknai sebagai tingkat kemampuan seorang individu dalam berpikir yang meliputi proses pemecahan masalah, mengingat, serta mengambil keputusan.Perkembangan kognitif yang kurang sampai cukup dapat menyebabkan anak kesulitan memahami materi karena mengalami gangguan dalam proses belajar. Gangguan kognitif dapat berdampak pada berbagai aspek kehidupan anak, termasuk pencapaian akademis. Manifestasi dari hambatan perkembangan kognitif pada anak diantaranya kesulitan memahami instruksi, kesulitan berpikir logis, serta kesulitan memproses informasi dan memori (Citra et al., 2023).

3. Analisis Bivariat

a. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 6-8 Tahun Di SDN 8 Boliyohuto.

Hasil analisa statisk menggunakan uji non parametrik *chi square*, didapatkan nilai *p-value* adalah 0.023 (≤ 0.05). Berdasarkan nilai tersebut karena nilai p < 0.05 menunjukkan adanya Hubungan

Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 6-8 Tahun Di SDN 8 Boliyohuto. Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif bagi perkembangan kognitif anak.

Pada tabulasi silang menunjukkan mayoritas anak menggunakan gadget sedang dengan kemampuan kognitif cukup sejumlah 11 orang (30.6%), hal ini terkait dengan anak menggunakan gadget lebih dari 2 jam dalam sehari, namun anak menggunakannya untuk mengakses video – video pembelajaran sehingga saat proses pembelajaran berlangsung, anak lebih mudah mengerti dan mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena sebelumnya sudah menontonnya di *youtube.*

Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh (Fitriyani et al., 2023), terdapat 4 indikator Perkembangan Kognitif dimana anak mampu untuk fokus dan mengatur keaktifannya terhadap objek yang berpusat kepada mereka, anak mampu menangkap dan memahami bahasa yang diterima sehingga mengha-silkan respons, selanjutnya anak mampu berfikir atau memproses kata atau menafsirkan informasi, dan yang terakhir anak mampu berbicara dengan lancar dan tidak gagap atau malu-malu.

Sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa gadget memberikan akses mudah dan cepat ke sumber daya pembelajaran. Gadget dapat mempermudah pembelajaran dengan berbagai cara, seperti membantu siswa mengakses informasi, berkomunikasi, dan mengerjakan tugas. Pada umumnya, gadget dimanfaatkan dalam pembelajaran untuk memudahkan interaksi antara siswa dan guru, menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Secara khusus, manfaat menggunakan gadget dalam hal ini akan menyajikan materi lebih dapat diterima oleh siswa dan dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berasumsi bahwa anak dengan penggunaan gadget sedang dengan kemampuan kognitif cukup menggunakan gadget masih dengan intensitas berlebihan > 2 jam sehari namun anak bukan menggunakan untuk bermain game atau hiburan tetapi melihat video pembelajaran dengan gambar – gambar yang menarik di youtube.

Pada kelompok penggunaan gadget rendah mayoritas anak memiliki kemampuan kognitif baik sejumlah 7 orang (19.4%), hal ini terkait dengan anak dibatasi kurang dari 30 menit dengan frekuensi 1 – 2 kali pemakaian gadget sehari oleh orangtua, selain itu anak juga menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah dan hal – hal yang terkait dengan pembelajaran dirumah sehingga

saat disekolah anak tidak menemui kesulitan dalam memahami materi, dapat belajar secara mandiri, memiliki minat belajar yang baik dan mengingat dengan baik materi yang disampaikan oleh guru setelah pembelajaran. Selanjutnya minat pada penggunaan gadget, mereka kadang-kadang menggunakan gadget untuk belajar di youtube dan tidak pernah menggunakan gadget untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, serta pada motivasi penggunaan gadget mereka selalu menggunakan gadget untuk menyelesaikan tugas sekolah dan tidak pernah menggunakan gadget untuk mendapatkan lebih banyak teman, serta mereka menggunakan gadget karena melihat teman sebaya menggunakan gadget juga.

Perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembanganya. Perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembanganya, maka dari itu dampak gadget yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya; Berkembangnya Imajinasi; Perkembangan Bahasa; Mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa dalam penggunaan gadget antara lain: Gangguan kesehatan; Penurunan konsentrasi belajar, menghalangi eksplorasi anak (Sofiana et al., 2023) (Rahayu et al., 2023).

Gadget merupakan alat komunikasi yang mempermudah manusia dalam segala aktivitasnya. Gadget tidak hanya dimiliki oleh orang dewasa tetapi pengguna gadget sudah mencakup semua kalangan usia baik dewasa maupun anak-anak. Penggunaan gadget sangat dimanfaatkandalam berbagai bidang pekerjaan, termasuk dalam bidang pendidikan (Rahayu et al., 2023).

Bagi anak yang menggunakan gadget dengan durasi waktu kurang dari 30 menit perhari dapat merasakan dampak positif dari penggunaan gadget antara lain anak lebih mudah mendapatkan pengetahuan baru, lebih mudah mencerna dan memperkaya kosa kata baru, serta mendapatkan stimulasi-stimulasi baru yang didapat melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak. Namun jika anak menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 3 jam perhari maka hal itu dapat membawa hal negatif bagi anak terutama untuk kognitifnya sepertipenurunan konsentrasi, kehilangan fokus, malas belajar dan menulis, serta mengalami penurunan prestasi belajar (Rahayu et al., 2023).

Penggunaan gadget secara continue akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak

yang cenderung terus-menerus menggunakan gadget akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain gadget dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini mengkhawatirkan, sebab pada masa anak-anak mereka masih tidak stabil, memiliki rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan berpengaruh pada meningkatnya sifat konsumtif pada anak-anak untuk itu. penggunaan gadget pada anak-anak perlu mendapatkan perhatian khusus bagi orang tua.

Beberapa kasus mengenai dampak negatif dari smartphone ini sering sekali menimpa anak-anak. Mulai dari kecanduan internet, game, dan juga konten-konten yang berisi pornografi. Pada umumnya mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan smartphone dalam kegiatan mereka sehari-hari baik itu di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati sajian game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah. Bahkan anak-anak lebih asik dengan gadget daripada mendengarkan perintah orang tua. Selain itu seringkali ada yang marah jika diperintah oleh orang tua.Itulah salah satu bentuk kecanduan anak-anak terhadap gadget yang dimiliki. Lebih mementingkan benda mati dari pada dunia nyatanya. Kadang anak disuruh makan, diminta untuk mandi, tidur dan lainnya tidak mau. Anak-anak mementingkan bermain gadget dari pada melakukan rutinitas yang mesti dilakukan setiap hari. Lebih parahnya lagi jika sudah asik dengan gadget yang ada di tangan, anak-anak sering tidak menengok kanan kiri atau memperdulikan siapa orang yang ada di sekitarnya. Bahkan untuk menyapa orang yang lebih tua saja enggan.Itu akibat penggunaan gadget yang berlebihan.

Sebenarnya gadget tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasanyang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan gadget. Selain itu, juga dapat menurunkan daya aktif anak dan kemampuan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Anak menjadi lebih dividual dengan zona

nyamannya bersama gadget sehingga kurang memiliki sikap peduli terhadap teman bahkan orang lain. Oleh karena itu, penting pemahaman tentang pengaruh gadget terutama bagi orangtua. Supaya anak dapat dibatasi penggunaannya dan daya kembang anak dapat berkembang dengan baik dan menjadi anak yang aktif, cerdas, dan interaktif terhadap orang lain.

KESIMPULAN

1. Mayoritas penggunaan gadget pada anak adalah sedang sejumlah 15 orang (41.7%)
2. Mayoritas perkembangan kognitif anak adalah cukup sejumlah 18 orang (50%),
3. Terdapat Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 6-8 Tahun di SDN 8 Boliyohuto.dibuktikan dengan *p.value* $0.023 \leq 0.05$

DAFTAR PUSTASKA

Akay, T., Kabo, D., Rafra, G., Fakultas, D., Universitas, K., Indonesia, S., Universitas, D., Negeri, P., Jurusan, M., Sipil, T., Fakultas, M., Universitas, K., & Indonesia, S. (2023). *HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK USIA DINI*. *3*(November).

Alwie, rahayu deny danar dan alvi furwanti, Prasetio, A. B., Andespa, R., Lhokseumawe, P. N., & Pengantar, K. (2020). Tugas Akhir Tugas Akhir. *Jurnal Ekonomi Volume 18, Nomor 1 Maret201*, *2*(1), 41–49.

Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, *8*(1), 31–39. Https://Doi.Org/10.23960/Jpa.V8n1.24067

Budhiana, J. (2021). Hubungan Pola Asuh Orang Tua Dengan Perkembangan Sosial Anak Penyandang Disabilitas Di SLBN Surade Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Kesehatan*, *10*(2), 44–52. https://doi.org/10.37048/kesehatan.v11i1.421

Budiman, L. A., & Wahyuningsih, A. S. (2023). Indonesian Journal of Public Health and Nutrition Faktor yang Berhubungan dengan Perilaku Tidak Aman Pada Pekerja di PT X. *Ijphn*, *3*(3), 357–366. http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/IJPHN

Citra, B. F., Laelia, N., & Moh, T. (2023). Analisis Masalah Perkembangan Kognitif Murid Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, *07*(1), 53–60.

Fatimah, E. R. (2021). Konsep Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Komparatif Jean Piaget dan Al-Ghozali). *Jurnal Alayya*, *1*(1), 1–31.

Fitriyani, F., Oktaviani, A. M., & Supena, A. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif dan Perilaku Sosial pada Anak ADHD (Attention-Deficit Hyperactivity Disorder). *Jurnal Basicedu*, *7*(1), 250–259. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4331

Gobel, I. A., Febriyona, R., & Sudirman,

A. N. A. (2022). *Pengaruh Promosi Kesehatan Menggunakan Media. Alat Ular Tangga Terhadap Dampak Negatif Gadget*.

Gultom, N. Y. (2018). *Minat Menulis di Media Online pada Mahasiswa Jurnalistik Angkatan 2014 UIN Suska Riau*. h.8-23.

Herawati Yanti, H. U. D. &. (2022). Evaluasi Program Deteksi Dini Tumbuh Kembang Pada Balita Di Puskesmas Kota Gunungsitoli Tahun 2022. *Tjyybjb.Ac.Cn*, *27*(2), 58–66. http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537

Heryanto, M. L., Saprudin, A., Yanti, S. D., & Moonti, M. A. (2023). Lama Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Pada Anak Prasekolah. *Journal of Midwifery Care*, *3*(02), 136–144. https://doi.org/10.34305/jmc.v3i02.740

Hubulo, F., Febriyona, R., & Modjo, D. (2023). Pengaruh Bahaya Gadget Terhadap Interaksi Sosial Pada Siswa Di SDN 12 Bongomeme. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Gizi*, *1*(2), 1–9.

Ismail, I. (2019). Perkembangan Kognitif Pada Masa Pertengahan Dan Akhir Anak-Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, *4*(1), 15–22. https://doi.org/10.47435/jpdk.v4i1.90

Marini, L., Hendriani, W., & Wulandari, P. Y. (2024). Gambaran Problematic Smartphone Use Pada Remaja. *Psikobuletin:Buletin Ilmiah Psikologi*, *5*(1), 43. https://doi.org/10.24014/pib.v5i1.26477

Melinda, A. E., & Izzati, I. (2021). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teman Sebaya. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, *9*(1), 127. https://doi.org/10.23887/paud.v9i1.34533

Mujayanah, T., & Fadilah, I. (2019). Analisis Karakter Tanggung Jawab Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di SMPN 21 Kota Jambi. *Jpk*, *5*(2), 133–136. https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk

Ndraha, G., Daeli, D. O., & Telaumbanua, M. K. (2022). Strategi Mendidik Anak di Era Digital. *HINENI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, *2*(1), 48–60. https://doi.org/10.36588/hjim.v2i1.160

Nurfauziah, A. (2021). *SKRIPSI Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana Kesehatan Masyarakat Jurusan Kesehatan Masyarakat Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan UIN Alauddin Makassar Oleh : NURFAUZIAH AULYAH JURUSANKESEHATAN MASYARAKAT*.

Nurrahmah, N., Sukamti, N., & Fajariyah, N. (2024). Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Pada Remaja di Pasar Minggu Jakarta Selatan. *MAHESA : Malahayati Health Student Journal*, *4*(2), 623–636. https://doi.org/10.33024/mahesa.v4i2.13690

Prasodjo, D. A. (2022). *Perkembangan Sosial Anak Usia Pra Sekolah (4 – 6 Tahun) Di Rabakti Islam Telang Program Studi Keperawatan Perkembangan Sosial Anak Usia Pra*.

Putra, F. M. (2024). *Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Anak Smp Harapan 3 Deli Serdang*.

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. https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i1.822

Ramadhan Almadani, & , Dede Indra Setiabudi. (2022). Pengembangan Kognitif Pada Siswa Sekolah Dasar Dengan Literatur Harian. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, *1*(1), 34–42. https://doi.org/10.56444/soshumdik.v1i1.72

Ramadhina, A. (2024). *Karakteristik Perkembangan Kognitif Pada Anak*. *1*(4), 177–184.

Rangkuti, M. A. (2022). Hubungan Penggunaan Gawai Dengan Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-6 Tahun Di Ra-Al Khairat Kotanopan. *Jurnal Kesehatan Ilmiah Indonesia (Indonesian Health Scientific Journal)*, *7*(2), 108–114. https://doi.org/10.51933/health.v7i2.883

Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, *8*(2), 89–100.

Shofia, S. zahra rizqia, Faiza, F. luthfillah, & Tiara, T. alyani purnama. (2022). Pengaruh Parenting Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pena Paud*, *3*(2), 70–81. https://doi.org/10.33369/penapaud.v3i2.25588

Sinta Zakiyah, Nurul Hidayah Hasibuan, Aufa Yasifa, Suhaila Putri Siregar, & Olivia Wahyu Ningsih. (2024). Perkembangan Anak pada Masa Sekolah Dasar. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, *3*(1), 71–79. https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2338

Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. oktavianti. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, *3*(2), 53–59. https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414

Sumiyati, S., & Ulwiyah, A. (2023). Penerapan Kurikulum 2013 Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini Di RA Tarbiyatul Islam Ngagel. *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *8*(1), 55–72. https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/assibyan/article/view/7934

Utami, A. (2021). Analisa Univariat dan Analisa Bivariat. *NBER Working Papers*, *2*, 89. http://www.nber.org/papers/w16019