# ABSTRACT

FIDYA SEPTIANI ALI. Literature Review of the Relationship between Playing Gadgets and the Level of Growth of Children aged 4-6 Years. Supervised by ANDI AKIFA SUDIRMAN as mentor I and DEWI MODJO as mentor II.

This research aims to determine in playing gadgets with the growth level of children aged 4-6 years. This research uses literature methods obtained from 3 databes, namely Google Scholar, Indonesia One Search, and the National Library using inclusion and exclusion criteria, data collection using keywords, gadgets, level of growth, children aged 4-6 years. The results indicated a relationship between playing gadgets and the level of growth of children aged 4-6 years. Gadgets can have an impact on children's growth because in gadgets there are very interesting features such as games, music, videos, cameras, and others. With these features, children will feel more comfortable in front of gadgets, and this is not good for children's growth such as; cognitive, language, motor and social development. Therefore expected to parents will be more supervising and limit the use of gadgets in children.



***Keywords: Gadgets, Level of Growth, Children aged 4-6 years***



PUSAT BAHASA GORONTALO



# ABSTRAK

FIDYA SEPTIANI ALI. *Literature Riview* Hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Dibimbing oleh ANDI AKIFA SUDIRMAN sebagai pembimbing I dan DEWI MODJO sebagai pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Bermain *Gadget* Dengan Tingkat Perkembagan Anak Usia 4-6 Tahun. Penelitian ini menggunakan metode *literature* diperoleh dari 3 databes yaitu *Google Scholar*, Indonesia *One Search,* dan Perpustakaan Nasional dengan menggunakan kriterian inklusi dan eksklusi, pengumpulan data menggunakan kata kunci, *gadget*, tingkat perkembangan, anak usia 4-6 tahun. Hasil penelitian ini terdapat hubungan bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. *Gadget* dapat memberikan dampak terhadap perkembangan anak karena didalam *gadget* terdapat fitur-fitur yang sangat menarik seperti game, music, video, kamera, dan lain-lain. Dengan fitur tersebut anak akan semakin betah berlama-lama didepan *gadget,* dan hal tersebut tidak baik untuk perkembangan anak seperti; perkembangan kognitif, bahasa, motorik, dan sosialnya. Maka diharapkan orang tua lebih megawasi dan membatasi penggunaan *gadget* pada anak.



**Kata Kunci: *Gadget*, Tingkat perkembangan, Anak usia 4-6 tahun**