

**PERAN PENGGUNAAN GAWAI PADA PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI**
(*Analisis Systematic Literature Review*)



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh
DWI ASALIA NURITA
NIM. 1617406011

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2021**

**PERAN PENGGUNAAN GAWAI PADA PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA DINI**
(*Analisis Systematic Literature Review*)



SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN
Purwokerto untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Oleh
DWI ASALIA NURITA
NIM. 1617406011

**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI
PURWOKERTO
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Dwi Asalia Nurita
NIM : 1617406011
Jenjang : S-1
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul **“PERAN PENGGUNAAN GAWAI PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI (Analisis *Systematic Literature Review*)”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan sanduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 5 Agustus 2021



nyatakan,

Dwi Asalia Nurita
NIM. 1617406011



**KEMENTERIAN AGAMA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Alamat : Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto 53126

Telp. (0281) 635624, 628250 Fax: (0281) 636553, www.iainpurwokerto.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi Berjudul :

**PERAN PENGGUNAAN GAWAI PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF
ANAK USIA DINI (Analisis *Systematic Literature Review*)**

Yang disusun oleh: Dwi Asalia Nurita NIM: 1617406011, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Program Studi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, telah diujikan pada hari: Kamis, tanggal 22 bulan Juli tahun 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada sidang Dewan Penguji skripsi.

Penguji I/Ketua sidang/Pembimbing,

Penguji II/Sekretaris Sidang,

Dewi Ariyani, M. Pd. I
NIP. 19840809 201503 2 002

Ellen Prima, S. Psi., M. A.
NIP. 19890316 201503 2 003

Penguji Utama,

Toifur, S. Ag., M. Si.
NIP. 19721217 200312 1 001

Mengetahui :

Dekan,



Dr. H. Suwito, M. Ag.
NIP. 19710424 199903 1 002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Purwokerto, 9 Juli 2021

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Dwi Asalia Nurita
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada,
Dekan FTIK IAIN Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Dwi Asalia Nurita
NIM : 1617406011
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Peran Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan
Kognitif Anak Usia Dini (*Analisis Systematic Literature
Review*)

Sudah dapat diajukan kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto untuk di munaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Demikian atas perhatian Bapak saya mengucapkan terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Pembimbing,



Dewi Ariyani, M. Pd. I
NIP. 19840809 201503 2 002

PERAN PENGGUNAAN GAWAI PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI (*Analisis Systematic Literature Review*)

Dwi Asalia Nurita
NIM. 1617406011

ABSTRAK

Kemajuan zaman di bidang teknologi saat ini sedang berkembang dengan pesat, salah satu teknologi tersebut adalah gawai. Seiring dengan perkembangan gawai membuat pengguna gawai kini bukan hanya pada orang dewasa melainkan sudah masuk dalam dunia anak-anak. Tak jarang saat ini banyak anak yang menggunakan gawai dalam segala aktivitasnya. Hal ini berawal dari orang tua yang mengenalkan gawai agar anak tidak mengganggu aktivitas orang tua dan sebagainya. Namun, disadari atau tidak, seiring berjalannya waktu hal tersebut dapat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak salah satunya perkembangan kognitif. Pengaruh yang diberikan dapat berpengaruh positif maupun negatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan gawai pada anak usia dini dan mengetahui pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak.

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan dengan desain SLR (*Systematic Literature Review*) dengan menggunakan metode PRISMA. Artikel dikumpulkan dengan melakukan penelusuran secara komputer melalui *Google Scholar*, *Garuda.ristekbrin*, dan *ScienceDirect*. Dalam melakukan pencarian pada database menggunakan kata kunci: gawai, *gadget*, anak usia dini, dan perkembangan kognitif. Hanya artikel yang memiliki teks penuh (*full text*) yang akan dimasukkan dalam review ini. Dari pengumpulan tersebut diperoleh 7 artikel yang relevan dengan judul penelitian. Setelah itu data dianalisis dengan teknik content analysis (analisis isi) yang meliputi beberapa prosedur yaitu penentuan unit analisis, penentuan sampel dan pencatatan data.

Hasil penelitian menemukan dalam penggunaannya, gawai diketahui memiliki peran bagi perkembangan kognitif anak dilihat dari intensitas penggunaan dan aplikasi yang digunakan. Penggunaan dengan intensitas yang rendah serta penggunaan aplikasi edukatif maka gawai memiliki peran positif berupa dapat mengasah kreativitas anak, dapat mengembangkan pemikiran simbolik anak serta dapat mengembangkan imajinasi anak. Sedangkan penggunaan gawai dengan aplikasi non edukatif serta intensitas yang tinggi maka gawai memiliki peran negatif yaitu dapat menurunkan konsentrasi anak dan dapat menghalangi eksplorasi anak.

Kata kunci: Anak Usia Dini, Penggunaan Gawai, Perkembangan Kognitif

HALAMAN MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah ada kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kupersembahkan kepada Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan taufik-Nya kepada para hambanya dalam menjalani kehidupan, bersungguh-sungguh dalam hari ini berarti menatap kehidupan masa depan yang tidak terbatas menjadi cerah. Kupersembahkan karya nyata pertama ini untuk ayah dan ibu serta kakak-kakak dan adiku yang selalu menanti kapan karya ini selesai. Tidak ada kata-kata indah dan istimewa yang diucapkan karena kalian orang yang teristimewa di dalam hidupku. Ini hanya karya sederhana yang tidak seberapa dibandingkan pengorbanan ayah dan ibu dalam mendidikku sampai saat ini. Serta terimakasih ucapkan untuk Ibu Dewi Ariyani, M. Pd. I. sebuah kualitas tidak akan tertandingi oleh apapun, terimakasih telah membimbing dengan sabar sehingga menghasilkan karya yang luar biasa. Sebuah kebanggaan memperoleh ilmu yang berkualitas dari Ibu.



IAIN PURWOKERTO

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang senantiasa melimpahkan rahmat dan taufik-Nya kepada para hambanya dalam menjalani kehidupan, bersungguh-sungguh dalam hari ini berarti menatap kehidupan masa depan yang tidak terbatas menjadi cerah.

Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan Nabi agung Muhammad SAW, yang telah mendidik, mengajar, dan membimbing kita semua ke jalan yang lurus. Puji syukur kehadirat Allah SWT akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Peran Penggunaan Gawai Pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Analisis *Systematic Literature Review*)”**. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta petunjuk dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terimakasih kepada:

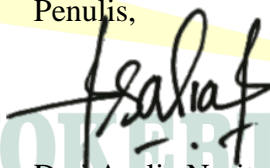
1. Dr. H. Suwito, M. Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
2. Dr. Suparjo, M. A., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
3. Dr. Subur, M. Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
4. Dr. H. Sumiati, M. Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
5. Dr. Heru Kurniawan, S. Pd, M. A., Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
6. Ibu Dewi Ariyani, M. Pd. I., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang dengan ikhlas telah membimbing dan mengarahkan sehingga terselesaikan skripsi ini.

7. Segenap Dosen dan para Staf, Karyawan, Civitas Akademik Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.
8. Kedua Orang Tua yang tak henti-hentinya memberikan semangat dan motivasi serta yang selalu mendoakanku.
9. Kakak-kakakku dan adikku yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabatku Ari Suciati, S. Pd. dan Nurhawa Pertiwi Nurhayati yang senantiasa mendukung, menyemangati penulis dalam keadaan suka maupun duka.
11. Teman-teman seperjuangan PIAUD A 2016, yang telah memberikan pengalaman dan kenangan hidup dalam menjalani studi di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Purwokerto.

Dengan segala kerendahan hati, penulis menyadari akan kekurangan yang dimiliki, sehingga dalam penyusunan skripsi ini pastinya memiliki banyak kekurangan dan kesalahan, baik segi keilmuan maupun kepenulisan. Maka penulis tidak menutup diri untuk menerima kritik serta saran guna perbaikan di masa yang akan datang. Dan mudah-mudahan karya ilmiah ini bermanfaat bagi penulis pribadi serta bagi pembacanya.

Purwokerto, 9 Juli 2021

Penulis,



Dwi Asalia Nurita
NIM. 1617406011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Kajian.....	4
C. Rumusan Masalah.....	4
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
E. Kajian Pustaka	5
F. Metode Penelitian	7
G. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II : LANDASAN TEORI.....	15
A. Konsep Gawai.....	15
1. Pengertian Gawai.....	15
2. Sejarah Gawai.....	16
3. Fungsi Gawai.....	18
4. Jenis-jenis Gawai.....	19
5. Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini.....	21
6. Dampak Positif dan Dampak Negatif Gawai.....	22
B. Konsep Perkembangan Kognitif.....	24
1. Pengertian Perkembangan Kognitif.....	24

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	25
3. Teori Perkembangan Kognitif	26
4. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	32
6. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif Anak Usia Dini	34
7. Perkembangan Kognitif dan Permainan Eksplorasi	35
8. Upaya Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	36
C. Konsep Anak Usia Dini	38
1. Pengertian Anak Usia Dini	38
2. Karakteristik Anak Usia Dini	40
D. Gawai dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.....	42
BAB III : PROFIL ARTIKEL	45
A. Artikel 1 : Pengaruh Gawai terhadap Pencapaian Kognitif Anak ..	45
B. Artikel 2 : Hubungan Pola Bermain Gawai dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir kreatif Anak	46
C. Artikel 3 : Pengaruh Penggunaan Gawai dengan Aplikasi <i>Game</i> Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak.....	46
D. Artikel 4 : Pengaruh Televisi dan Gawai terhadap Prestasi Belajar Anak.....	47
E. Artikel 5 : Pengaruh Gawai terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak.....	48
F. Artikel 6 : Penggunaan Ponsel di Kalangan Anak dan Pengaruhnya Pada Akademis	49
G. Artikel 7 : Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak.....	49
BAB IV : PERAN PENGGUNAAN GAWAI PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI	51
A. Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini.....	51
B. Peran Penggunaan Gawai pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	63
BAB V : PENUTUP	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 4-5 tahun
Tabel 2.2	Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini 5-6 tahun
Tabel 3.1	Gambaran umum penelitian yang berkaitan dengan konsep Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 *Smartphone/Handphone*
Gambar 2.2 *Laptop*
Gambar 2.3 Tablet dan iPad
Gambar 2.4 Kamera Digital
Gambar 3.1 Bagan PRISMA



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 *Effect of Electronic Gadget on Cognition Milestone of Children Below 2 Years of Age*
- Lampiran 2 Hubungan Pola Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Anak Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang
- Lampiran 3 Pengaruh Penggunaan *Gadget* dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo
- Lampiran 4 Pengaruh Televisi dan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Anak
- Lampiran 5 *The Effect of Gadget Usage Towards The Development of Cognitive and Social Among Preschooler*
- Lampiran 6 *The Excess Use of Mobile Phone Among Young Children and Its Effect on Their Academics*
- Lampiran 7 Dampak *Gadget* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini.



IAIN PURWOKERTO

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan zaman di bidang ilmu teknologi pada abad ke 21 ini semakin berkembang pesat. Berbagai macam penemuan dengan tujuan mempermudah ruang gerak dan ruang lingkup manusia diciptakan satu persatu setiap tahunnya. Ini membuktikan bahwa daya pikir masyarakat juga pola perilaku manusia semakin maju dan berkembang dengan pesat. Teknologi muncul dengan berbagai macam jenis dan fitur yang semakin canggih. Seperti halnya kemunculan perkembangan teknologi yang biasa disebut gawai.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa gawai adalah perangkat elektronik dengan fungsi yang praktis.¹ Gawai juga merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi yang selalu menghadirkan teknologi yang baru dan dapat membantu aktivitas manusia menjadi lebih mudah.² Banyak orang mengatakan bahwa gawai sama saja dengan telepon genggam atau yang sekarang biasa disebut dengan telepon pintar. Namun pada dasarnya gawai bukan hanya telepon pintar saja, tetapi berbagai alat praktis seperti komputer, laptop, video game dan alat digital lainnya.

Gawai merupakan salah satu bentuk nyata dari berkembangnya ipteks pada zaman sekarang. Gawai alat berukuran mini yang memiliki banyak kegunaan didalamnya. Hal ini yang membuat pola kehidupan manusia terpengaruh baik segi pola pikir maupun perilaku. Tentunya dengan bantuan gawai dapat mempermudah kegiatan manusia agar tidak memakan waktu yang lama serta

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gawai> (diakses pada tanggal 28 Desember 2020).

² Eka Angraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. (Serayu Publishing, 2019).

mempermudah dalam mengakses berbagai informasi dan hiburan baik secara *online* maupun *offline*.

Dengan adanya perkembangan gawai yang semakin mempermudah kegiatan manusia, sehingga membuat gawai merupakan kebutuhan yang penting saat ini. Hal ini disebabkan karena teknologi sangat dibutuhkan untuk keperluan banyak seperti, orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah, dan kantor. Kemunculan gawai memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan, tidak hanya orang dewasa yang mengenal gadget ini, melainkan juga telah merambah ke dunia pendidikan seperti pendidikan anak usia dini. Namun, penggunaan gawai sering disalahgunakan oleh pihak, seperti orang tua yang secara instan memberikan fasilitas gawai untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini.

Anak usia dini adalah anugerah yang terindah bagi kedua orang tuanya, kehadirannya yang selalu dinanti, yang perlu dididik serta dirawat dengan penuh kasih sayang dari kedua orang tuanya. Individu ini mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang fundamental, hal ini berarti perkembangan yang terjadi saat ini akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan selanjutnya.³ Masa anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau masa emas. Pada masa ini hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka untuk tumbuh dan berkembang secara cepat dan hebat.

Pada anak usia dini, anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplor pengetahuan dan pemikirannya secara langsung di lingkungan sekitar. Anak usia dini biasanya cenderung senang dengan hal baru yang didapatnya melalui aktivitas bermain. Tidak jarang pula anak bermain dan memuaskan rasa penasaran mereka melalui gawai.

Hal ini disebabkan karena gawai dapat ditemui dimanapun, baik pada orang dewasa maupun anak-anak. Bahkan semakin majunya perkembangan iptek harga dari gawai semakin terjangkau. Dahulu, gawai merupakan barang

³ Lestari, Ni Gusti Ayu Made Yeni. 2019. Program Parenting untuk Menumbuhkan Kesadaran Pentingnya Keterlibatan Orang Tua di PAUD. Jurnal *Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 4 No 1. (<http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive>) diakses 8 Juni 2020 pukul 13.15 WIB.

yang elit dan yang membeli hanyalah orang-orang kalangan elit saja. Namun, saat ini orang yang memiliki penghasilan pas-pasan saja mampu untuk membeli gawai. Tak jarang dewasa ini gawai telah menjadikan anak-anak sebagai target pasar mereka, sehingga membuat anak-anak sekarang menjadi konsumen aktif gawai dan membuat anak menjadi kecanduan gawai.

Disadari atau tidak, kebiasaan lingkungan terhadap anak usia dini akan membentuk perkembangan anak. Seperti halnya gawai yang sangat mudah sekali menarik perhatian dan minat anak dan sudah menjadi hal biasa jika anak-anak sudah memakai gawai dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini disebabkan karena sudah banyak orang tua beranggapan bahwa anak akan diam jika bermain gawai dan aktivitas orang tuanya tidak akan terganggu. Namun orang tua tidak menyadari bahwa hal tersebut akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak. Salah satunya adalah perkembangan kognitif anak.

Perkembangan kognitif merupakan kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak akan bertambah. Namun, ketika anak telah dikenalkan dan kecanduan maka hal tersebut akan sangat berpengaruh pada perkembangan kognitifnya baik dari segi negatif maupun segi positif. Maka dari itu, sebagai orang tua untuk perlunya mengawasi anak-anak dalam menggunakan gawai agar perkembangan kognitif anak tidak bersifat negatif.

Di lingkungan sekitar, peneliti menemukan banyak orang tua yang mengenalkan gawai kepada anak usia dininya. Hal ini dilakukan dengan alasan agar anak tidak mengganggu aktivitas orang tuanya dan tak jarang orang tua juga beralasan agar anaknya mau untuk makan. Dengan dikenalkannya anak dengan gawai dapat ditemukan bahwa ketika anak bermain gawai dengan pendampingan orang tua maka akan berpengaruh positif pada perkembangan kognitifnya. Namun sebaliknya, jika saat bermain gawai tidak ada pendampingan orang tua dan tidak dibatasi intensitasnya maka akan berpengaruh negatif pada perkembangan kognitif anak.

Berkaitan dengan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan studi literatur tentang peran penggunaan gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini.

B. Fokus Kajian

Fokus kajian sangat diperlukan dalam suatu penelitian. Fokus kajian bertujuan agar data penelitian tidak meluas. Dengan adanya fokus kajian, maka ada pembatas yang menjadi objek penelitian. Tanpa adanya fokus kajian ini, peneliti akan terjebak oleh banyaknya data yang diperlukan ketika proses penelitian.

Adapun fokus kajian dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan gawai pada anak usia dini yang meliputi aplikasi penggunaan gawai (permainan, pencarian, komunikasi, dan lainnya), dan intensitas penggunaan gawai (tinggi, sedang, rendah).
2. Perkembangan kognitif anak usia dini yaitu menggunakan teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan gawai pada anak usia dini?
2. Bagaimana peran penggunaan gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan melalui penelitian *systematic literature review* ini adalah:

- a. Untuk mengetahui penggunaan gawai pada anak usia dini
- b. Untuk mengetahui peran penggunaan gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

- 1) Memberi tambahan wacana dan ilmu pengetahuan kepada pembaca tentang penggunaan gawai pada anak usia dini
- 2) Memberi tambahan wacana dan ilmu pengetahuan kepada pembaca tentang peran penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini
- 3) Menambah khazanah keilmuan di bidang pendidikan khususnya ilmu pendidikan anak usia dini.

b. Manfaat Praktis

- 1) Sebagai referensi untuk perpustakaan Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
- 2) Menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai studi literatur analisis penggunaan gawai terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

E. Kajian Pustaka

Kajian tentang gawai memang bukanlah hal yang baru dalam dunia penelitian, terutama penelitian skripsi. Penelitian ini mencoba menggali beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya untuk memperkaya dan menambah wawasan terkait dengan judul pada skripsi.

Kajian pustaka yang dimaksud adalah seleksi terhadap masalah-masalah yang akan diangkat menjadi topik penelitian dan juga untuk menjelaskan kedudukan masalah yang lebih luas. Untuk itu, dapat dilihat bahwa tinjauan pustaka merupakan pendekatan kembali terhadap penelitian yang hampir sama untuk membuat konsep-konsep dan teori-teori baru.

Berkaitan judul skripsi yang diteliti mengenai penggunaa gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini (*analisis systematic literature review*), maka dilakukan pencarian sumber data berupa penelitian terdahulu. Berikut beberapa hasil pencarian tentang penelitian atau tulisan berkaitan dengan penelitian ini:

Pertama, Analisis Penggunaan *Gadget* terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini, oleh Putri Hana Pebriana tahun 2017 Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai. Penelitian ini menggunakan metode kajian pustaka, dimana teknik pengumpulan datanya dilakukan dengan cara mengkaji dan menghubungkan penelitian-penelitian terdahulu atau literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitiannya. Penelitian ini menemukan bahwa pengaruh *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini efektif dapat mempengaruhi pergaulan sosial anak terhadap lingkungan terdekatnya. Persamaan dari skripsi adalah sama-sama membahas tentang penggunaan gawai dan menganalisis. Sedangkan perbedaannya adalah pada pembahasan perkembangan anak usia dini.⁴

Kedua, Analisis Penggunaan *Gadget* dan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah dan Taman Kanak-Kanak Yogyakarta, oleh Siti Fadlilah dan Paulinus Deny Krisnanto tahun 2019 Universitas Respati Yogyakarta. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain deskriptif korelasi dengan pendekatan *cross sectional*. Penelitian ini menemukan bahwa ada hubungan signifikan antara umur anak, pendidikan orang tua, dan pekerjaan orang tua dengan penggunaan *gadget* pada anak prasekolah di TK PKK Maguwoharjo, Sleman, Yogyakarta. Persamaan dari skripsi adalah sama-sama menganalisis penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaannya adalah pembahasan perkembangan anak.⁵

Ketiga, *The Effect of Gadget Usage on The Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review*, oleh Diah Setiani tahun 2020 Poltekkes Kemenkes Kaltim, Samarinda, Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *systematic literature review* dimana peneliti

⁴ Pebriana, Putri Hana. Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. Jurnal *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai, (<http://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26>) diakses 9 Juni 2020 pukul 12.05 WIB.

⁵ Siti Fadlilah dkk. Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta. Skripsi Sarjana: Univeristas Respati Yogyakarta (<http://103.114.35.30/index.php/JKM/article/view/3186>) diakses pada 10 Juli 2020 pukul 16.08 WIB.

mengidentifikasi, menganalisis, dan mengevaluasi literatur-literatur yang didapatkan melalui pencarian di beberapa database jurnal nasional. Penelitian ini menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara perkembangan sosial anak usia 3-5 tahun dengan penggunaan *gadget*. Persamaan dari skripsi adalah penggunaan metode dan menganalisis penggunaan *gadget*. Sedangkan perbedaannya adalah terletak pada pembahasan perkembangan anak usia dini.⁶

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.⁷

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (riset kepustakaan). Riset pustaka adalah serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian.⁸

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah SLR (*Systematic Literature Review*). Secara Bahasa Indonesia SLR disebut tinjauan pustaka sistematis adalah metode literatur review yang mengidentifikasi, menilai, dan menginterpretasikan seluruh temuan-temuan pada suatu topik penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian sebelumnya.⁹ Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode

⁶ Setiani, Diah. The Effect of Gadget Usage on The Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review, Jurnal *STRADA: Jurnal Ilmiah* Vol 9 No 2 November 2020 (<https://sjik.org/index.php/sjik/article/view/526>) diakses pada 3 Januari 2021 pukul 15.40 WIB.

⁷ Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) hlm. 6

⁸ Mestika Zed. *Metode Penelitian Kepustakaan*. (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. 2008) hlm. 3.

⁹ Kitchenham, B. dan Charters, S. *Guidelines for performing Systematic Literature Review in Software Engineering*. (EBSE Technical Report. 2007)

PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-analyses*). PRISMA adalah perangkat item minimal untuk melaporkan tinjauan sistematis dan meta-analisis yang dilakukan secara sistematis dengan mengikuti tahapan dan protokol penelitian yang benar.¹⁰

Penelitian ini menekankan pada penelusuran pustaka memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya. Tegasnya riset pustaka membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.¹¹

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai penggunaan gawai pada anak usia dini dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif anak usia dini melalui bahan-bahan koleksi perpustakaan tanpa harus melakukan riset lapangan.

2. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data sekunder. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan empat database ilmiah yang digunakan untuk mendapatkan sumber-sumber relevan yang berhubungan dengan masalah spesifik terkait penggunaan gawai dan perkembangan kognitif anak usia dini, antara lain: *Google Scholar*, *Garuda.ristekdikti*, *ScienceDirect*.

No	Judul	Penulis	Desain	Sampling	Temuan
1.	<i>Effect of Electronic Gadget on Cognitive Milestones of Children</i>	(Sanjay Verma, Nupur Suman, & Piyoosh)	<i>Prospective study</i>	N=100 bayi usia 6 bulan-2 tahun	<i>Gadget</i> memiliki efek yang nyata pada pencapaian perkembangan kognitif dari

¹⁰Muhammad Syukri Nur, dkk. *Tinjauan Pustaka Sistematis: Pengantar Metode Penelitian Sekunder untuk Energi Terbarukan*. (Klaten: Lakeisha, 2020) hlm. 98

¹¹Mestika Zed. *Metode Penelitian Kepustakaan*. (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia. 2008) hlm. 1.

	<i>Below 2 Years of Age.</i>	Verma, 2018)			anak-anak usia di bawah 2 tahun, jika diberikan <i>gadget</i> yang digunakan selama lebih dari 4-5 jam sehari.
2.	<i>The Effect of Gadget Usage Towards The Development of Cognitive and Social Among Preschooler.</i>	(Shima Dyana & Siti Marziah Zakaria, 2018)			Penggunaan <i>gadget</i> yang berkepanjangan dalam aktivitas anak dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan kognitif dan sosial anak.
3.	Pengaruh Televisi dan <i>Gadget</i> terhadap Prestasi Belajar Anak	(Kartika Mariskhana, 2017)	<i>Quantitative study</i>	N=75 anak	<i>Gadget</i> tidak berpengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar anak di TK Al-Muttaqin Ciputat Timur. Dapat dilihat dari hasil penghitungan pada uji T (parsial) dimana nilai T hitung lebih kecil dari T table yaitu $1,737 < 1,993$.
4.	Hubungan Pola Bermain <i>Gadget</i> dengan Kemampuan	(Rifdah Maulina, Miftahul Jannah, & Dewi	<i>Cross Sectional</i>	N=43 anak	Tidak terdapat hubungan pola bermain <i>gadget</i> kemampuan kognitif dan

	an Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang.	Ariani, 2020)			terdapat hubungan Antara pola bermain gadget dengan kemampuan berpikir pada anak prasekolah (5-6 tahun)
5.	Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo	(Riska Ayuningsih, Yuniar Ika Fajarini, & Erlina Hermawati, 2018)	<i>Pre experimental designs</i>	N=38 responden	Ada pengaruh penggunaa gadget dengan aplikasi game edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK 02 Kartasura Sukoharjo, terdapat nilai signifikansi 0,000, nilai $p < 0,05$
6.	<i>The Excess Use of Mobile Phone Among Young Children and Its Effect on Their Academic</i>	(Dr. Aziz-un-Nisa & Dr. Naila Siddiqua, 2015)	<i>Quantitative study</i>	N=70 orang	Penggunaan gadget yang berlebihan dapat memengaruhi akademik anak-anak

7.	Dampak <i>Gadget</i> terhadap Perkembangan Anak Usia Dini	(Elfiadi, 2018)			<i>Gadget</i> dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa, serta fisik motorik.
----	-----------------------------------------------------------	-----------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 3.1 Gambaran umum penelitian yang berkaitan dengan konsep Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

3. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan pencarian di database yang telah ditentukan antara bulan November 2020 sampai dengan bulan April 2021 dengan menggunakan kata kunci: gawai, Perkembangan kognitif, dan anak usia dini. Untuk menggabungkan kata kunci, operator boolean “AND” dan “OR” diterapkan dalam pencarian disetiap database.

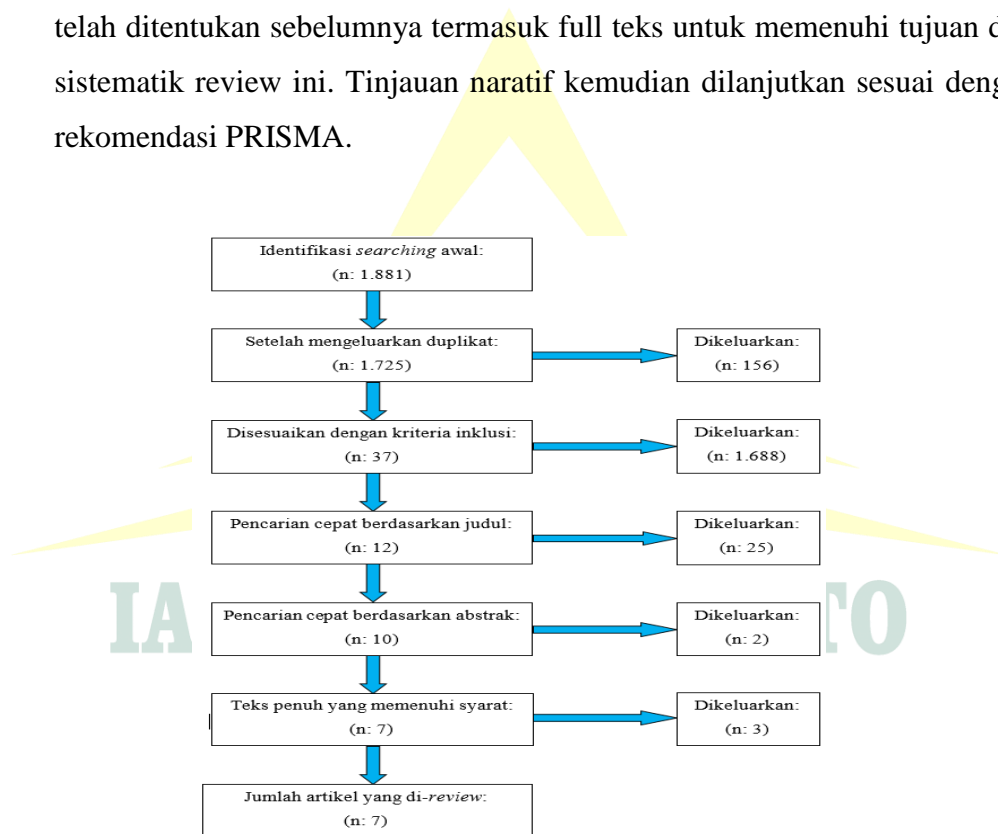
Selain kata kunci, dalam mencari jurnal ilmiah pada setiap database yang telah ditentukan, peneliti memiliki beberapa kriteria pencarian sebagai berikut:

- a. Berbahasa Indonesia dan Berbahasa Inggris
- b. Diterbitkan antara tahun 2015-2020
- c. Tersedia dalam bentuk full teks
- d. Tersedia dalam studi kualitatif dan studi kuantitatif

Setelah penerapan pencarian berdasarkan kriteria yang ditetapkan, kemudian artikel yang diambil dievaluasi untuk studi yang relevan yang memenuhi syarat kriteria inklusi. Kriteria inklusi dalam *systematic literature review* ini adalah:

- a. Membahas penggunaan gawai pada anak usia dini
- b. Membahas penggunaan gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini
- c. Laporan asli (*original*) terkait dengan penggunaan gawai dan perkembangan kognitif anak usia dini.

Dalam menganalisis data, dilakukan pencarian awal melalui empat database yang menghasilkan 1.881 artikel. Dalam melakukan analisis data terhadap 1.881 artikel digunakan aplikasi Mendeley dan pendekatan prisma sampai menemukan artikel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Penyaringan awal peneliti melakukannya terhadap artikel yang memiliki duplikat dan terhadap artikel yang tidak relevan, menghasilkan 1.688 abstrak. Selanjutnya peneliti melakukan *Screening* cepat melalui abstrak, didapatkan 37 artikel yang bisa dilanjutkan untuk dianalisis. Setelah menggunakan pendekatan prisma tersisa 7 artikel yang lengkap sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya termasuk full teks untuk memenuhi tujuan dari sistematik review ini. Tinjauan naratif kemudian dilanjutkan sesuai dengan rekomendasi PRISMA.



Gambar. 3.1 Bagan Prisma

4. Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik *content analysis* (analisis isi). Menurut Krippendorff, *content analysis* (analisis isi) adalah teknik penelitian yang dimanfaatkan untuk menarik kesimpulan yang

replikatif dan sah dari data atas dasar konteksnya.¹² Analisis isi juga dapat dikatakan suatu metode untuk mengumpulkan dan menganalisis muatan dari sebuah teks. Analisis isi berusaha memahami data bukan sebagai kumpulan peristiwa fisik, melainkan gejala simbolik untuk mengungkap makna yang terkandung dalam sebuah teks.

Untuk memecahkan permasalahan dalam rumusan masalah, maka dilakukan langkah-langkah analisis isi sebagai berikut:¹³

a. Penentuan Unit Analisis

Pengadaan data sebuah karya, dilakukan melalui pembacaan secara cermat. Dari semua bacaan harus dipilah-pilah kedalam unit yang kecil agar mudah dianalisis. Data tersebut harus dicari yang benar-benar relevan dengan objek penelitian.

b. Penentuan Sampel

Penentuan sampel dapat melakukan tahap-tahap penentuan sampel dengan mengetahui tahun terbit sebuah karya, tema, genre, dan seterusnya. Tahapan-tahapan penentuan sampel demikian disebut penentuan sampel berstrata.

c. Pencatatan Data

Dalam melakukan pencatatan data, haruslah disertai seleksi data atau reduksi data. Data-data yang tidak relevan dengan konstruk penelitian ditinggalkan. Sedangkan data yang relevan, diberi penekanan, agar memudahkan peneliti menemukan indikator.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematik ini menjelaskan tentang kerangka berpikir yang akan disajikan dalam penelitian ini dari awal hingga akhir. Adapun sistematika dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

¹² Moleong. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017) hlm. 220

¹³ Suwardi Endrawara. *Metodologi Penelitian Sastra*. (Yogyakarta: TIM Redaksi CAPS. 2011) hlm. 163

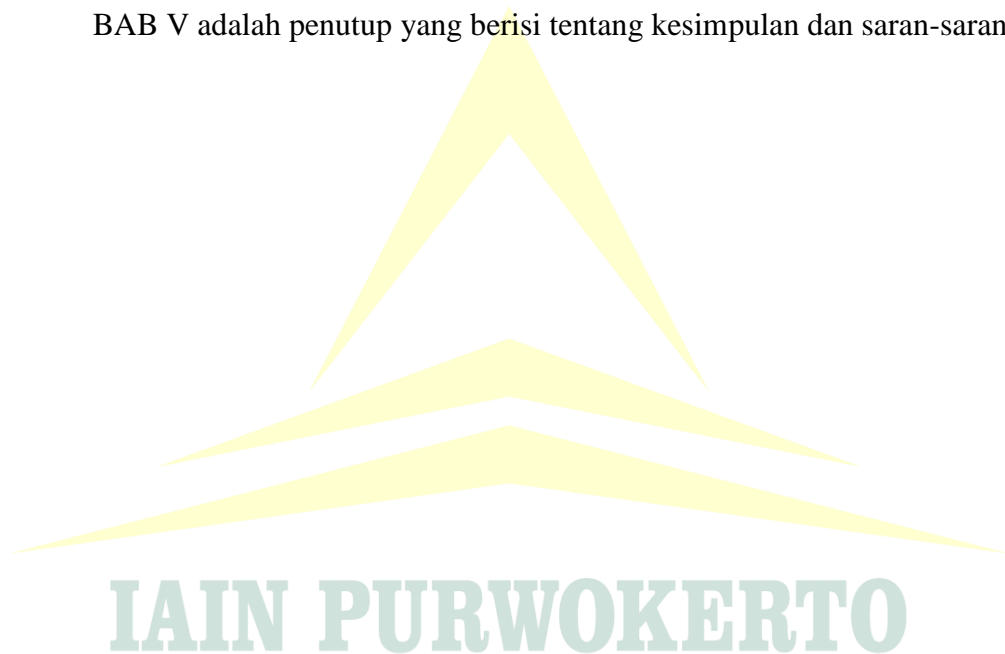
BAB I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, fokus kajian, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

BAB II adalah landasan teori yang berisi pengertian gawai, dan perkembangan kognitif, dan anak usia dini.

BAB III adalah profil dari sebuah buku, teks, film, dan media elektronik, berisi terkait dengan identitas dan struktur dari beberapa artikel yang digunakan

BAB IV adalah pembahasan asli penelitian, mengkaji penggunaan gawai pada anak usia dini dan peran gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini.

BAB V adalah penutup yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Konsep Gawai

1. Pengertian Gawai

Pada abad ke 21 ini perkembangan pada bidang ilmu teknologi begitu pesat, salah satunya adalah perkembangan gawai. Gawai sendiri menurut KBBI adalah perangkat elektronik dengan fungsi yang praktis.¹⁴ Hal ini dapat diartikan bahwa gawai merupakan perangkat dalam bentuk yang sangat praktis, dari mulai berbagai macam telepon pintar, komputer menjadi laptop hingga berbagai macam perangkat digital yang praktis disebut sebagai gawai.¹⁵

Gawai selalu diartikan sebagai perangkat yang praktis karena didesain secara lebih pintar dari penemuan sebelumnya. Pada era globalisasi saat ini, gawai merupakan alat yang sangat berperan bagi kehidupan manusia sehingga dapat membuat hidup manusia menjadi praktis.¹⁶ Gawai juga dapat dijadikan oleh manusia untuk berkomunikasi antar individu baik secara jarak dekat maupun jauh.¹⁷

Dewasa ini, sudah banyak dari masyarakat kalangan tua hingga muda, bahkan anak-anak yang mampu dalam mengoperasikan gawainya dengan baik. Sehingga untuk saat ini gawai banyak sekali ditargetkan untuk anak-anak dan membuat mereka menjadi kecanduan dalam memainkan gawainya.

Jadi, gawai adalah perangkat dengan bentuk praktis dan dapat memudahkan kehidupan manusia, baik dikalangan tua dan muda hingga kalangan anak-anak.

¹⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/gawai> (diakses pada tanggal 28 Desember 2020).

¹⁵ Azimah Subagijo. *Diet dan Detoks Gadget*. (Jakarta: PT Mizan Publika, 2020).

¹⁶ Eka Anggraini. *Megatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. (Serayu Publishing, 2019).

¹⁷ Sylvie Puspita. *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*. (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2020) hlm. 54.

2. Sejarah Gawai

Sejarah kemunculan gawai tidak dapat dijelaskan secara keseluruhan karena gawai merupakan klasifikasi dari beberapa jenis alat piranti praktis, bukan menyimbolkan suatu benda. Sehingga dalam hal ini sejarah gawai dapat disamakan dengan sejarah kemunculan telepon genggam. Pada awal kemunculannya, telepon genggam lebih dikenal dengan alat komunikasi dengan perantara kabel. Pada saat itu, penggunaan telepon masih terkesan sulit dan kurang efektif, hal ini yang membuat telepon belum bisa dikatakan sebagai gawai.

Hingga akhirnya perangkat telepon pada generasi 1 dan generasi 2 mengalami modifikasi dengan berat yang lebih ringan, dan dengan sinyal radio yang rendah sehingga aman untuk kesehatan manusia sebagai pengguna. Memasuki generasi 3 telepon mengalami perkembangan lagi, disini mulai dikenalkan dengan adanya sistem operasi pada telepon genggam. Hingga pada perkembangan di generasi 4 telepon genggam mengalami modifikasi dengan teknologi sinyal 4G, disini telepon genggam sudah mulai dikenal dengan telepon pintar.¹⁸

Selain penjelasan diatas, berikut sejarah kemunculan beberapa alat yang termasuk pada klasifikasi gawai :¹⁹

a. Telepon Pintar (*Smartphone*)

Telepon pintar pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat, yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Telepon pintar pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirim faks juga permainan. Perlu diketahui bahwa telepon pintar yang diproduksi oleh IBM dilengkapi dengan teknologi layar sentuh walaupun masih menggunakan tongkat *stylus*. Saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan telepon pintar hingga populer digunakan yaitu sebut saja

¹⁸ Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. (Serayu Publishing, 2019).

¹⁹ Derry Iswidharmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. (Google Book, 2014) hlm. 8-13.

perusahaan Nokia, Samsung, Blackberry, Motorola, HTC, dan masih banyak lagi.

b. *Laptop*

Laptop merupakan alat yang termasuk kedalam klasifikasi gawai. Alat ini ditemukan oleh Alan Kay pada tahun 1970. Alan Kay memiliki ide untuk membuat komputer portable agar memudahkan dalam penggunaannya. Hal ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit perangkat lunak dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika. Pada tahun 1981, laptop pertama diluncurkan dengan nama Osborne. Pada bentuknya masih terlihat aneh karena tabungnya yang cembung dan beratnya yang mencapai 12 kilogram serta masih menggunakan sambungan listrik walau sudah dilengkapi dengan baterai cadangan. Namun kini laptop telah berkembang pesat dengan berbagai fitur pelengkap sehingga memudahkan pemakainya.

c. PC Tablet

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut dengan PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi sebagai alat untuk mengenali tulisan tangan. Pada tahun 1945, penemuan Elisa dikembangkan oleh Vennear Bush dengan perangkat bernama memex. Alat ini sebesar meja dan berfungsi untuk merekam tulisan atau gambar.

Mulai pada tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep tersebut dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenalan tulisan. Jadi pada saat itu juga adalah penemuan pena *stylus* pelengkap komputer. Pada era tahun 2000-an, Bill Gates mengembangkan lagi dengan hasil adalah gawai yang disebut PC tablet atau sering disingkat menjadi teblet.

d. Video Game

Video game ditemukan oleh seseorang bernama Steven Russel pada tahun 1962 dengan memproduksi beberapa permainan yang dikenal adalah Star Wars. Sekitar 1970-an muncul permainan yang cukup terkenal dikalangan *gamers* yaitu permainan pong dengan sistem disket. Setelah itu

pada tahun 1980-an muncul permainan yang juga cukup populer dengan basis teknologi IBM PC yaitu permainan Pacman.

Seiring perkembangan teknologi, pada tahun 2000-an permainan mengalami perubahan penampilan, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga dibarengi dengan perkembangan mesin permainan atau sering disebut *playstation*. Tak cukup itu kini permainan dapat dimainkan di gawai lain seperti telepon pintar, tablet, atau laptop. Bahkan adanya permainan online maka permainan akan selalu berkembang.

3. Fungsi Gawai

Fungsi utama dari kehadiran gawai adalah memudahkan segala pekerjaan manusia. Seperti halnya membantu dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan memanfaatkan gawai dengan benar maka dapat mendorong produktivitas dari manusia. Adapun beberapa fungsi gawai, sebagai berikut:²⁰

a. Media Komunikasi

Gawai paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti telepon pintar, laptop, dan lainnya.

b. Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, gawai juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

c. Media Hiburan

Beberapa jenis gawai dibuat khusus untuk tujuan hiburan, seperti *Ipod* untuk mendengarkan musik dan telepon pintar untuk menonton video.

²⁰ Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. (Serayu Publishing, 2019).

d. Gaya Hidup

Gawai sudah menjadi bagian hal penting dalam kehidupan manusia saat ini. Bisa dikatakan bahwa gawai akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

4. Jenis-jenis Gawai

Berdasarkan pengertian gawai yang telah dijelaskan, gawai bukan nama sebuah alat. Namun, gawai merupakan klasifikasi dari beberapa alat piranti praktis. Berikut alat-alat yang termasuk pada klasifikasi gawai:²¹

a. *Handphone/Smartphone*



Gambar 2.1. *Handphone/Smartphone*

Handphone adalah jenis gawai yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. *Handphone* merupakan perangkat yang paling populer di hampir semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun. Fungsi utamanya sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkembangnya zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, permainan, kamera, dan masih banyak lagi. Jenis *handphone* yang populer saat ini adalah *smartphone* dengan menggunakan beberapa operating sistem seperti iOS, Android, dan *Windowsphone*.

²¹ Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. (Serayu Publishing, 2019).

b. *Laptop*



Gambar 2.2. *Laptop*

Laptop adalah jenis gawai yang juga sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. Gawai juga membutuhkan operating sistem agar dapat berjalan seperti Windows, Mac, Linux, dan lainnya. Sama halnya pada *handphone*, perkembangan di laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merk-merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

c. *Tablet dan iPad*



Gambar 2.3. *Tablet dan iPad*

Jenis gawai ini merupakan bentuk yang lebih besar dari *handphone*. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari *handphone*, tablet, dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain *game*, dan kegiatan lainnya.

d. Kamera Digital



Gambar 2.4. Kamera Digital

Kamera digital termasuk pada kategori gawai. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemunculan istilah *Action Cam*.

5. Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini

a. Aplikasi Gawai yang Digunakan Anak Usia Dini

Pada anak usia dini aplikasi gawai yang sering digunakan yaitu untuk bermain permainan dari keseluruhan pemakaian. Tidak hanya itu saja, banyak juga anak usia dini menggunakannya untuk menonton animasi atau serial kartun anak. Biasanya aplikasi yang digunakan untuk menonton animasi atau kartun adalah youtube. Sedikit dari mereka yang digunakan sebagai alat komunikasi dengan orang tuanya.

Jadi, aplikasi yang sering digunakan oleh anak usia dini adalah game dan *youtube*. Untuk penggunaan tersebut untuk perlunya pengawasan dari orang tua agar anak tidak kecanduan gawai. Selain itu orang tua bisa menjadikan youtube dan game sebagai sarana belajar anak. Namun game yang diberikan untuk perlunya game yang mengedukasi anak. Karena dengan adanya gawai dapat menjadikan pembelajaran yang mengasyikan, tidak membuat bosan, dan dapat melatih kreativitasnya.²²

²² Laili Afdila dan Muhammad Sodik. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 2018 (<https://osf.io/65mk4>) diakses pada 29 Maret 2021

b. Intensitas Penggunaan Gawai Anak Usia Dini

Intensitas penggunaan gawai dapat dilihat dari seberapa sering seseorang menggunakan gawai dalam sehari atau dilihat dari setiap minggunya, berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seseorang menggunakan gawai.²³ Berikut durasi/lama pemakaian gawai per hari menurut Sari dalam buku *Save d’Kids*:²⁴

1) Intensitas Tinggi

Penggunaan gawai dengan durasi lebih dari 120 menit/hari. Dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit, dengan intensitas lebih dari 3 kali pemakaian. Pemakaian gawai dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gawai.

2) Intensitas Sedang

Penggunaan gawai dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari, dengan intensitas 2-3 kali/hari

3) Intensitas Rendah

Intensitas rendah merupakan durasi penggunaan gawai yang direkomendasikan. Penggunaan gawai dengan durasi <30 menit/hari, dengan intensitas maksimal 2 kali pemakaian.

6. Dampak Positif dan Dampak Negatif Gawai

Dengan maraknya gawai dikalangan anak-anak, sebagai orang tua untuk perlunya mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari gawai tersebut.

Adapun dampak positif dari gawai antara lain adalah:

- a. Anak dapat mengembangkan imajinasinya, dengan melihat gambar-gambar yang muncul dari gawai, anak dapat melatih daya pikirnya tanpa dibatasi oleh kenyataan

²³ Laili Afdila dan Muhammad Sodik. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 2018 (<https://osf.io/65mk4>) diakses pada 29 Maret 2021

²⁴ Vivian Nanny Lia Dewi, dkk. *Save d’Kids: Modul untuk Orang Tua*. (Yogyakarta: Salam Camp, 2020) hlm. 46

- b. Melatih kecerdasan anak, dengan adanya tulisan, angka dan gambar yang ditampilkan gawai dapat membantu anak untuk belajar.
- c. Anak dapat meningkatkan rasa percaya dirinya ketika bermain gawai
- d. Melalui aplikasi-aplikasi dalam gawai anak dapat mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan memecahkan masalah.²⁵

Selain dampak positif yang diuraikan diatas, dalam menggunakan gawai juga terdapat berdampak yang buruk bagi anak usia dini. Berikut dampak negatif gawai, antara lain:

- a. Anak menjadi pribadi yang tertutup dengan lingkungannya, hal ini dikarenakan anak akan sepenuhnya mengisi waktu dengan bermain gawai tanpa memperdulikan lingkungannya
- b. Terganggunya kesehatan otak anak, otak bagian depan anak yang belum sempurna kemudian diberikan informasi negatif dari gawai maka informasi tersebut akan terekam dalam waktu yang lama dan akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak
- c. Terganggunya kesehatan mata anak, hal ini dikarenakan ketika anak mencari sesuatu pada gawai cenderung untuk mendekatkan gawai tersebut dengan mata, sehingga otot-otot mata akan bekerja lebih keras
- d. Ancaman perundungan siber.²⁶
- e. Anak akan mengalami gangguan tidur, waktu tidur mereka akan berkurang atau berantakan karena waktu mereka dihabiskan untuk bermain gawai.
- f. Pudarnya kreativitas anak. Hal ini bisa terjadi karena ketika anak diminta untuk berpikir, anak lebih memilih mencari jawabannya melalui gawai daripada untuk menyelesaikannya sendiri.
- g. Anak akan terpapar radiasi dari gawai yang digunakan
- h. Konten yang ditampilkan gawai banyak yang tidak pantas untuk anak.²⁷

²⁵ Handrianto, P. *Dampak Smartphone*. 2016. <http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id> (diakses pada tanggal 28 Desember 2020).

²⁶ Derry Iswidharmanjaya. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. (Google Book, 2014) hlm. 16.

²⁷ Vivian Nanny Lia Dewi, dkk. *Save d'Kids: Modul untuk Orang Tua*. (Yogyakarta: Salam Camp, 2020) hlm. 46

- i. *Bullying*, saat ini gawai lazim digunakan untuk menyebarkan rumor, gambar-gambar yang tidak pantas, ataupun secara langsung melecehkan teman baik dengan panggilan langsung atau melalui aplikasi lain.²⁸
- j. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat karena anak-anak jarang untuk mempelajari, mengamati, memperhatikan, membayangkan, menilai, memperkirakan dan memikirkan lingkungan.²⁹

B. Konsep Perkembangan Kognitif

1. Pengertian Perkembangan Kognitif

Setiap individu mengalami perkembangan sehingga dapat menjadi pribadi yang baik. Salah satu aspek perkembangan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah perkembangan kognitif. Kognitif sendiri memungkinkan anak untuk mampu dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.³⁰ Dengan adanya aspek perkembangan kognitif diharapkan dapat membantu anak dalam memperoleh pengetahuannya melalui proses kegiatan belajar.

Menurut Khadijah perkembangan kognitif anak usia dini adalah kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak bertambah. Artinya, dengan kemampuan cara berpikir ini anak dapat mengeksplorasi dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada di sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan tersebut.³¹

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai suatu hal yang berhubungan dengan melibatkan kognisi berdasarkan kepada

²⁸ Andri Priyatna. *Parenting di Dunia Digital*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2012) hlm. 81

²⁹ Bhennita Sukmawati. Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *Jurnal Speed: Journal of Special Education* Volume 3 Nomor 1, Juli 2019. (<https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/204>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.22 WIB

³⁰ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana. 2011) hlm. 47.

³¹ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing. 2016) hlm. 34.

pengetahuan faktual yang empiris.³² Sedangkan menurut Wiyani, perkembangan kognitif anak usia dini dapat diartikan sebagai perubahan psikis yang berpengaruh terhadap kemampuan berpikir anak usia dini. Dengan kemampuan berpikirnya, anak usia dini dapat mengeksplorasi lingkungan sekitarnya sehingga mereka dapat memperoleh berbagai pengetahuan, dan pengetahuan tersebut dapat digunakan sebagai bekal bagi anak usia dini dalam melangsungkan hidupnya.³³

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif adalah kemampuan berfikir anak dalam menghubungkan, menilai suatu kejadian sehingga anak dapat memperoleh pengetahuan untuk bekal kelangsungan hidupnya.

2. Karakteristik Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan anak usia dini merupakan bagian dari perkembangan manusia secara keseluruhan. Perkembangan anak usia dini diperoleh melalui kematangan belajar. Salah satu perkembangan tersebut adalah perkembangan kognitif. Perkembangan kognitif anak usia dini memiliki beberapa karakteristik pada setiap tahap perkembangan. Berikut karakteristik tersebut, antara lain:

- a. Karakteristik tahap sensoris motoris
 - 1) Aktivitas pegalaman didasarkan terutama pada pengalaman indera
 - 2) Individu mulai belajar menangani obyek-obyek konkrit melalui skema-skema sensori-motorisnya
 - 3) Segala tindakan masih bersifat naruliah
 - 4) Individu baru mampu melihat dan meresap pengalaman, namun belum bisa untuk mengkategorikan

³² Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kognitif> (diakses pada tanggal 29 Desember 2020).

³³ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidikan PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media. 2014) hlm. 62.

b. Karakteristik tahap pra operasional

- 1) Individu telah mampu mengemukakan alasan-alasan dalam menyatakan ide-ide
- 2) Mampu mengkombinasikan dan mentransformasikan berbagai informasi
- 3) Anak sudah mulai mengetahui sebab akibat peristiwa yang konkret, walau secara logika belum tepat
- 4) Cara berpikir bersifat egosentris yang ditandai dengan tingkah laku

c. Karakteristik tahap operasional konkret

Segala sesuatu dipahami sebagaimana yang tampak saja atau sebagaimana kenyataan yang dialami. Jadi, cara berpikir individu belum menangkap yang abstrak meskipun cara berpikirnya sudah tampak sistematis dan logis.³⁴

3. Teori Perkembangan Kognitif

a. Teori Jean Piaget

Jean Piaget meneliti dan menulis tentang perkembangan kognitif dari tahun 1927 sampai 1980. Dalam hasil penelitiannya, Piaget mengatakan bahwa perbedaan cara berpikir anak dengan orang dewasa bukan hanya karena kalah pengetahuan, melainkan berbeda secara kualitatif. Selain itu, Piaget juga melakukan penelitian yang menghasilkan fakta bahwa tahap-tahap perkembangan individu serta perubahan umur sangatlah mempengaruhi kemampuan belajar individu tersebut.³⁵

Teori perkembangan kognitif dari Piaget ini adalah teori komprehensif tentang sifat dan perkembangan kecerdasan manusia. Jean Piaget meyakini seorang anak memainkan peranan penting dan aktif dalam perkembangan kecerdasan dengan aktif. Anak pada hakikatnya tidak hanya menerima secara pasif hal-hal yang diketahui tetapi dia melakukan

³⁴ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing. 2016) hlm. 36-39.

³⁵ Herdina Indrijati. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebagai Bunga Rampai*. (Jakarta: Kencana. 2016) hlm. 49.

penjelajahan untuk mendapatkan informasi tersebut.³⁶ Piaget memandang perkembangan kognitif sangat tergantung pada perkembangan biologis manusia, sehingga Piaget menyatakan bahwa tahapan berfikir manusia sejalan dengan tahapan umur seseorang.³⁷

Piaget mencatat bahwa anak-anak membangun sendiri secara aktif dunia kognitif mereka. Informasi tidak sekedar dituangkan ke dalam pikiran anak lewat lingkungan, melainkan anak menyesuaikan dengan pemikiran mereka untuk meliputi gagasan-gagasan baru. Teori perkembangan kognitif Piaget merupakan salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dan menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian sekitar.

Piaget memandang bahwa anak memainkan peran aktif dalam menyusun pengetahuan mengenai realitas, dan Piaget percaya pemikiran anak-anak berkembang menurut tahap-tahap yang terus bertambah kompleks. Menurut Piaget, setiap individu akan melewati serangkaian perubahan-perubahan kualitatif yang bersifat stabil, selalu tetap, tidak melompat maupun mundur.³⁸

Piaget mengemukakan bahwa pertumbuhan kecerdasan dipengaruhi oleh lingkungan fisik dan sosial, kematangan dan ekuilibrasi. Jika skema yang sudah dimiliki anak mampu menjelaskan hal-hal yang dirasakan anak dari lingkungannya, kondisi ini dinamakan keadaan ekuilibrium (*equilibrium*). Namun, ketika anak menghadapi situasi baru yang tidak bisa dijelaskan dengan pola-pola yang ada, anak mengalami sensasi disequilibrium (*disequilibrium*), yaitu kondisi tidak menyenangkan. Dalam hal ini, anak dilahirkan dengan kecenderungan untuk beradaptasi dan berinteraksi.³⁹ Dengan interaksi ini maka anak akan memperoleh:

48 ³⁶ Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2017) hlm.

³⁷ *Ibid*, hlm. 49

³⁸ Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2017) hlm. 128-130.

³⁹ Herdina Indrijati. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebagai Bunga Rampai*. (Jakarta: Kencana. 2016) hlm. 49.

- 1) Skema, pola tingkah laku yang dapat diulang. Skema berkembang secara kronologis, sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya. Seorang individu dapat mengikat, memahami, dan memberikan respons terhadap stimulus karena bekerjanya skemata.⁴⁰
- 2) Asimilasi, dalam kognitif meliputi objek eksternal menjadi struktur pengetahuan internal. Asimilasi juga bisa dikatakan sebagai proses mencocokkan praktik kepada teori.⁴¹
- 3) Akomodasi, bentuk penyesuaian lain yang melibatkan perubahan atau penggantian skema akibat adanya informasi baru yang tidak sesuai dengan skema yang sudah ada.
- 4) Ekuilibrium, berupa keadaan seimbang antara struktur kognisi dan pengalamannya di lingkungan. Jadi kognisi anak berkembang bukan karenamenerima pengetahuan dari luar secara pasif tetapi anak tersebut secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya.⁴²

Menurut Piaget, pemikiran anak berkembang sesuai dengan tahapan-tahapan yang terus bertambah kompleks. Berikut tahapan perkembangan kognitif anak usia dini menurut teori Jean Piaget, antara lain:

1) Tahap sensorimotor

Tahap yang berlangsung pada usia sejak lahir hingga sekitar usia 2 tahun. Pada tahap ini bayi memperlihatkan tak lebih dari pola reflektif untuk beradaptasi dengan dunia, menjelang akhir tahap ini, bayi menunjukkan pola sensorimotor yang kompleks.⁴³

2) Tahap pra operasional

Tahap ini berlangsung pada usia 2 sampai 7 tahun. Pada tahap ini anak mulai merepresentasikan dunia dengan kata-kata dan gambar-gambar. Kata-kata dan gambar-gambar tersebut menunjukkan adanya

⁴⁰ Herdina Indrijati. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebagai Bunga Rampai*. (Jakarta: Kencana. 2016) hlm. 49.

⁴¹ Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2017) hlm. 130.

⁴² Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing. 2016) hlm. 64.

⁴³ *Ibid*, hlm. 66.

peningkatan pemikiran simbolis dan melampaui hubungan informasi sensor dan tindak fisik.

3) Tahap operasional konkret

Tahapan ini berlangsung pada usia sekitar 7 sampai 11 tahun. Pada tahap ini anak dapat berpikir logis mengenai berbagai peristiwa yang nyata dan dapat mengklarifikasikan berbagai bentuk yang berbeda.⁴⁴

4) Tahap operasional formal

Tahap ini mulai dialami anak usia 11 tahun atau saat pubertas sampai usia dewasa. Pada tahap ini, mulai diperolehnya kemampuan untuk berpikir secara abstrak, menalar secara logis, dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Pada tahap ini juga seseorang dapat memahami seperti hal-hal tentang cinta, bukti logis dan nilai. Mereka melihat segala sesuatu tidak hanya dalam bentuk hitam putih, namun terdapat “gradasi abu-abu” diantaranya.⁴⁵

b. Teori Lev Vygotsky

Lev Vygotsky merupakan seorang psikologi perkembangan Rusia, mengenal poin penting tentang pemikiran anak ini lebih dari setengah abad yang lalu. Teorinya mendapat perhatian yang semakin besar ketika memasuki abad ke 20. Karya dari Vygotsky mulai dipublikasikan di dunia Barat pada tahun 1960 dan sejak saat itu tulisan tersebut menjadi sangat berpengaruh. Vygotsky merupakan pengagum Piaget, namun Vygotsky tidak sependapat dengan Piaget yang berpendapat bahwa anak menjelajahi dunianya sendirian dan membentuk gambar-gambar realitas batinnya sendiri.⁴⁶

⁴⁴ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidikan PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media, 2014) hlm. 76.

⁴⁵ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing, 2016) hlm. 76.

⁴⁶ Herdina Indrijati. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebagai Bunga Rampai*. (Jakarta: Kecana, 2016) hlm 55

Teori Vygotsky difokuskan pada bagaimana perkembangan anak dapat dibantu melalui interaksi sosial. Baginya, kognitif anak-anak tumbuh tidak hanya melalui tindakan terhadap objek, melainkan juga oleh interaksi dengan orang dewasa dan teman sebayanya.⁴⁷ Vygotsky percaya bahwa anak akan jauh berkembang jika berinteraksi dengan orang lain.⁴⁸ Dengan begitu perkembangan kognitif manusia sebagai sesuatu yang tidak dapat terpisahkan dari kegiatan-kegiatan sosial dan budaya.⁴⁹

Vygotsky menekankan bagaimana proses-proses perkembangan mental seperti ingatan, perhatian, dan penalaran yang melibatkan pembelajaran yang menggunakan temuan-temuan masyarakat seperti bahasa, sistem matematika, dan alat-alat ingatan. Vygotsky lebih menekankan fungsi bahasa dalam perkembangan kognitif.⁵⁰ Bagi Vygotsky, bahasa dan pemikiran dapat berkembang sendiri, namun selanjutnya anak akan mendalami bahasa dan belajar menggunakannya sebagai alat untuk membantu memecahkan masalah.⁵¹

Dalam teorinya, Vygotsky mengagas perkembangan kognitif anak usia dini dengan beberapa konsep, antara lain:

1) Konsep *Zone Proximal Development* (ZPD)

ZPD merupakan istilah untuk menjelaskan suatu daerah dalam kemampuan berpikir yang dapat dimaksimalkan kemampuannya melalui bantuan orang-orang dewasa atau temannya yang lebih mampu.⁵² Vygotsky bermaksud menitikberatkan ZPD pada interaksi sosial yang akan dapat memudahkan perkembangan anak. Hal ini karena Vygotsky beranggapan bahwa ketika mengerjakan tugas di sekolah

⁴⁷ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing, 2016) hlm. 56

⁴⁸ Herdina Indrijati. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 56

⁴⁹ Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 143-144

⁵⁰ *Ibid*, hlm. 143-144

⁵¹ Herdina Indrijati. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 56

⁵² Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 144

sendiri, perkembangan mereka akan berjalan lambat. Dengan ini dapat diartikan bahwa perkembangan anak akan maksimal ketika anak bekerja dengan teman yang lebih terampil dalam memecahkan masalah yang lebih kompleks.⁵³

2) Konsep *Scaffolding*

Istilah ini digunakan untuk menjelaskan pemberian bantuan yang besar kepada seorang anak selama tahap-tahap awal pembelajaran, dan kemudian mengurangi bantuan tersebut serta memberikan kesempatan anak untuk mengerjakan tugasnya sendiri dan mengambil alih tanggung jawab tugas tersebut.⁵⁴

c. Teori Jerome Bruner

Dalam bukunya yaitu *Toward Theory of Instruction*, Bruner mengungkapkan bahwa anak belajar dari konkret ke abstrak melalui tiga tahap, antara lain:

- 1) *Enactive*, tahap dimana anak berinteraksi dengan objek berupa benda-benda, orang dan kejadian. Dari interaksi tersebut anak akan belajar nama dan merekam ciri benda dan kejadian
- 2) *Isonic*, tahap dimana anak mulai belajar mengembangkan simbol dengan benda
- 3) *Symbolic*, tahap ini anak mulai mampu menghubungkan keterkaitan antara berbagai benda, orang, atau objek dalam suatu urutan kejadian. Selain itu anak juga mulai mengembangkan arti atau makna dari suatu kejadian.⁵⁵

⁵³ Herdina Indrijati. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 58

⁵⁴ Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 147

⁵⁵ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing, 2016) hlm. 56

4. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

a. Indikator Perkembangan Kognitif Usia 4-5 Tahun⁵⁶

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal benda berdasarkan fungsi 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik 3. Mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Megamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 6. Mengenal polakegiatan dan menyadari pentingnya waktu
B. Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (missal AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna
C. Berpikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh

⁵⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomo 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tabel 2.1. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 4-5 tahun

b. Indikator Perkembangan Kognitif Usia 5-6 Tahun⁵⁷

Lingkup Perkembangan	Indikator
A. Belajar dan Pemecahan Masalah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelediki 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan dan pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah
B. Berpikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya

⁵⁷ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomo 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

	5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran
C. Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan.

Tabel 2.2. Indikator Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Usia 5-6 tahun

6. Faktor yang Mempengaruhi Kognitif Anak Usia Dini

Banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif, berikut penjelasan faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif, antara lain:⁵⁸

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori ini dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, yang berpendapat bahwa manusia lahir sudah membawa potensi-potensi tertentu tanpa dipengaruhi oleh lingkungannya. Para ahli psikologi Lehrin, Lindzey, dan Spuhier juga berpendapat bahwa taraf intelegensi dari faktor hereditas mencapai 75-80%.

⁵⁸ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana. 2011) hlm. 59-60.

b. Faktor Lingkungan

Teori ini dipelopori oleh John Locke yang berpendapat bahwa perkembangan manusia sangatlah ditentukan oleh lingkungannya. Taraf intelegensi sangatlah ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperoleh dari lingkungan sekitar.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ fisik dan psikis dapat dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsi masing-masing. Kematangan berhubungan erat dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala keadaan luar seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Sehingga manusia berbuat intelegen karena untuk mempertahankan hidup atau bentuk untuk menyesuaikan diri.

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat dan bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Artinya, seseorang yang memiliki minat dan bakat tertentu akan semakin mudah untuk mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Kebebasan adalah keleluasaan manusia untuk berfikir menyebar, dimana anak bebas untuk memilih metode apa yang akan digunakan dalam memecahkan masalah, dan juga bebas memilih masalah sesuai kebutuhannya.

7. Perkembangan Kognitif dan Permainan Eksplorasi

Dalam perkembangan kognitif anak usia dini, Piaget berpendapat bahwa anak-anak membentuk sendiri pengetahuan mereka melalui permainan eksplorasi.⁵⁹ Anak-anak melakukan permainan eksplorasi melalui bermain dengan benda, orang, dan ide. Permainan eksplorasi sendiri berlangsung

⁵⁹ Novi Mulyani. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media. 2018) hlm. 52

dalam pola yang bisa diprediksi dan diamati saat anak tumbuh dan berkembang. Anak melalui tiga tahapan saat bermain eksplorasi antara lain:

a. Tahap Manipulasi

Ketika anak pertama kali mengeksplorasi objek baru atau alat, mereka mungkin membalikannya atau menggunakannya dengan cara yang tidak biasa dan dengan kebiasaan memanipulasi alat, maka anak akan menemukan bagaimana alat atau benda tersebut dapat berfungsi.

b. Tahap Menguasai

Katika anak sudah terbiasa dengan alat, selanjutnya anak masuk ada tahap menguasai. Untuk menguasai penggunaan alat atau kegiatan tertentu, anak harus mencobanya lagi dan lagi. Dalam hal ini, sebenarnya anak-anak sedang menyusun otak mereka untuk mengingat, dengan kata lain mengembangkan ingatan.

c. Tahap Makna

Setelah menguasai penggunaan alat atau kegiatan, anak memiliki makna tersendiri dalam kegiatan tersebut. Bagi Beaty, tidak semua anak mencapai tahap makna ini. Namun, jika tahap makna ini didorong berkembang secara alami melalui permainan eksplorasi maka anak akan mencapai tahap ini. Orang tua untuk perlunya membiarkan anak mengeksplorasi mainannya agar proses perkembangan anak berjalan dengan maksimal.⁶⁰

8. Upaya Optimalisasi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Semua orang tua pasti menginginkan perkembangan kognitif anak berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan yang telah dilakukan. Namun untuk mencapainya perlu melakukan upaya yang harus dilakukan berulang. Adapun upaya-upaya untuk mengoptimisasikannya adalah :⁶¹

⁶⁰ Novi Mulyani. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media. 2018) hlm. 54-55

⁶¹ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidikan PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media. 2014) hlm. 90-95.

a. Melaksanakan Kegiatan Bermain Simbolik

Dalam kegiatan bermain simbolik akan dikembangkan kemampuan anak untuk berpikir abstrak dan kemungkinan untuk berpura-pura, serta mempelajari kata-kata atau ungkapan baru yang bersumber dari peran yang dimainkan anak dalam situasi serba baru. Berbagai contoh kegiatan bermain simbolik seperti bermain masak-masakan, bermain dokter-dokteran, bermain dengan timbangan, dll.

b. Menempatkan Anak sebagai Pembelajar

Menempatkan anak sebagai pembelajar berarti menjadikan anak sebagai pusat kegiatan belajar. Sebagai pembelajar, anak merupakan individu yang aktif melakukan berbagai hal, mulai dari mendengar, melihat, dan melakukan suatu perbuatan.

c. Mendorong Anak untuk Belajar secara Aktif dan Spontan

Setelah memosisikan anak sebagai pembelajar, maka langkah selanjutnya adalah mendorong anak untuk belajar aktif dan spontan. Untuk hal tersebut pendidik PAUD harus mengarahkan kegiatan belajar pada *practice learning*. Metode yang digunakan adalah demonstrasi, simulasi dan eksperimen.

d. Mendidik Anak sesuai dengan DAP

Dalam memberikan stimulasi kepada anak harus sesuai dengan perkembangannya atau biasa disebut *Developmentally Appropriated Practice* (DAP). Berikut lima pemberian stimulus perkembangan anak:

- 1) Bidang matematika, anak usia dini diajarkan konsep berhitung melalui benda-benda yang konkret.
- 2) Bidang menulis, anak dibiarkan bereksplorasi untuk mencoba menulisi huruf-huruf atau kata-kata yang ingin mereka buat
- 3) Bidang membaca, anak diajarkan untuk mengenal huruf lewat tulisan-tulisan yang ada pada benda disekitarnya.
- 4) Bidang menggambar, anak dibiarkan bebas untuk berimajinasi dan bereksplorasi saat ingin menggambar atau mewarnai

5) Bidang sains, anak diajarkan tentang sungai, laut, gunung dan lainnya dengan menggunakan gambar serta obyek.

e. Mengapresiasi Hasil Belajar Anak

Setiap anak memiliki kemampuan kognitif yang berbeda-beda dan hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar. Anak yang memiliki perkembangan kognitif yang baik, maka perlu untuk diapresiasi agar anak dapat mempertahankannya. Begitu juga dengan anak yang perkembangan kognitifnya rendah juga perlu diapresiasi agar anak merasa dihargai dan anak akan termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

C. Konsep Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak adalah generasi penerus bangsa sehingga kehadirannya dinantikan, pertumbuhan dan perkembangannya diperhatikan, dan pencapaian cita-citanya begitu diharapkan agar bisa menjadi insan yang berguna dalam lingkungan sekitarnya. Anak Usia Dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak. Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Pada usia ini biasa disebut usia keemasan (*golden age*).⁶²

Anak juga merupakan harta yang paling berharga bagi setiap orang tua. Kehadirannya selalu dinantikan, keberadaannya pun menjadi pelipur lara kedua orang tua ketika mengalami kesusahan. Begitu berharganya anak bagi orang tua, maka untuk perlunya orang tua merawat dan mendidik anak mereka. Berikut hal yang menjadikan orang tua harus merawat dan mendidik anaknya:⁶³

a. Anak merupakan generasi penerus keturunan orang tua

⁶² Khadijah dan Nurul Amelia. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. (Jakarta: Kencana. 2020) hlm. 108-109.

⁶³ Novan Ardy Wiyani. *Konsep Dasar PAUD*. (Yogyakarta: Gava Media. 2016) hlm. 95-

Tujuan dilakukannya pernikahan salah satunya adalah untuk mempertahankan ataupun melestarikan keturunan. Tujuan tersebut akan tercapai jika hadir seorang anak.

b. Anak adalah kebanggaan dan belaian kasih sayang orang tua

Diakui atau tidak setiap orang tua ketika bertemu teman atau saudara yang sudah memiliki anak pasti akan saling menanyakan bagaimana perkembangan dari anaknya. Tak jarang mereka menjawab dengan jawaban yang berlebihan dan tidak sesuai dengan kenyataan. Hal ini bukti bahwa orang tua sangat membanggakan anaknya.

c. Doa anak yang sholeh-sholehah merupakan investasi orang tua ketika wafat

Doa anak yang sholeh dan sholehah adalah salah satu amalan orang tua yang tidak putus ketika orang tua wafat. Maka dari itu agar orang tua memiliki anak sholeh-sholehah untuk perlunya merawat dan mendidik anak-anaknya sebaik mungkin.

Di Indonesia, batasan umur anak usia dini adalah 0-6 tahun, sehingga pada usia 7 tahun anak telah dikatakan siap melaksanakan studi pada jenjang pendidikan dasar.⁶⁴ Seperti halnya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, anak usia dini adalah individu penduduk yang berusia antara 0-6 tahun.⁶⁵ Namun di banyak negara yang dikemukakan oleh NAEYC (*National Association Education for Young Children*) bahwa anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Dengan hal ini, anak yang telah masuk sekolah dasar diajarkan dan dididik dengan menggunakan konsep pendidikan AUD.⁶⁶

Menurut Iftitah, anak usia dini merupakan seseorang yang baru memasuki fase pertumbuhan dan perkembangan yang unik dan membutuhkan faktor-faktor lain dalam menempuh perkembangannya agar berkembang

⁶⁴ Nur Hamzah. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. (Pontianak: IAIN Pontianak Press. 2015) hlm. 1.

⁶⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Anak%20Usia%20Dini> (diakses pada tanggal 2 Januari 2021).

⁶⁶ Nur Hamzah. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. (Pontianak: IAIN Pontianak Press. 2015) hlm. 1-2.

dengan optimal. Perkembangan anak bersifat kompleks yang terlihat melalui karakteristik perkembangan kognitif, motorik, emosional, dan sebagainya.⁶⁷ Menurut Akbar, mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang diidentifikasi usia 0-6 tahun dan memiliki masa perkembangan yang special karena memiliki kebutuhan psikologis, pendidikan dan fisik yang khas.⁶⁸

Sedangkan, menurut Hamzah, para ahli mengelompokkan kembali anak usia dini menjadi beberapa bagian klasifikasi, antara lain:⁶⁹

- a. Kelompok bayi pada usia 0-12 bulan
- b. Kelompok bermain pada usia 1-3 tahun
- c. Kelompok pra-sekolah pada usia 4-5 tahun
- d. Kelompok usia sekolah pada usia 6-8 tahun

Jadi, anak usia dini adalah harta berharga bagi orang tua dengan rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang pesat dan pada usia ini biasa disebut masa usia emas (*golden age*).

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki ciri kekhasan dibandingkan dengan anak usia remaja atau dewasa. Anak usia dini mempunyai berbagai karakteristik yang berbeda dengan usia dan remaja dengan berbagai kemampuan yang alami dimilikinya yang memerlukan stimulasi yang tepat dari lingkungan.⁷⁰ Berikut karakteristik yang dimiliki anak usia dini antara lain:

- a. Bersifat egosentris

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Anak belum mampu untuk menyelami perasaan dan pikiran orang lain karena masih terpengaruh oleh akal yang sederhana.

⁶⁷ Selfi Lailiyatul Iftitah. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Pamekasan: Duta Media Publishing. 2019) hlm. 20.

⁶⁸ Eliyyil Akbar. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana. 2020) hlm. 2.

⁶⁹ Nur Hamzah. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. (Pontianak: IAIN Pontianak Press. 2015) hlm. 2.

⁷⁰ Selfi Lailiyatul Iftitah. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Pamekasan: Duta Media Publishing. 2019) hlm. 24.

b. Bersifat unik

Masing-masing anak berbeda satu sama lain. Anak memiliki bawaan, minat, kapabilitas, dan latar belakang kehidupan masing-masing. Anak memiliki keunikan tersendiri, seperti gaya belajar, minat, dan latar belakang keluarga.

c. Mengekspresikan perilakunya secara relatif spontan

Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli/tidak ditutup-tutupi tanpa memperdulikan dimana ia berada dan dengan siapa.

d. Bersifat aktif dan energik

Anak suka melakukan berbagai aktivitas. Baginya aktivitas dan gerak merupakan suatu yang menyenangkan. Apalagi ketika mereka dihadapkan pada suatu kejadian baru dan menantang, mereka akan terus bergerak tanpa bosan. Hal bergerak dalam aktivitasnya merupakan kebutuhan belajar dan perkembangannya.

e. Memiliki rasa ingin tahu

Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap dunia sekitarnya. Anak akan banyak memperhatikan, membicarakan, serta mempertanyakan berbagai hal yang sempat dilihat dan didengarnya.

f. Eksplorasi dan jiwa petualang

Terdorong dari rasa ingin tahu yang tinggi, anak sangat suka menjelajah, mencoba, dan mempelajari hal baru yang dihadapinya.

g. Kaya dengan fantasi

Anak senang dengan hal-hal yang bersifat imajinatif. Mereka dapat bercerita melebihi pengalaman-pengalaman aktualnya. Bahkan sering kali menanyakan hal-hal yang gaib sekalipun.

h. Memiliki daya perhatian yang pendek

Anak berkecenderungan memiliki perhatian yang pendek, mereka masih sulit untuk duduk dan memperhatikan sesuatu untuk jangka waktu

yang lama. Biasanya anak dapat duduk dan memperhatikan sesuatu secara nyaman memiliki waktu wajar hanya 10 menit saja.⁷¹

i. Anak suka meniru

Meniru dapat dilakukan terhadap orang tua, lingkungan sekitar, atau media lain seperti televisi, *games*, *playstation*, serta teman sebaya dan saudara-saudaranya yang lebih dewasa. Dengan hal tersebut, maka lingkungan sekitar perlu memberikan teladan yang baik agar peniruan yang dilakukan tidak bersifat menyimpang.

j. Dunia adalah dunia bermain

Karena dunia adalah dunia bermain maka sangat wajar apabila aktivitas anak disibukkan dengan beranekaragam permainan beserta alat permainannya. Bermain bagi anak merupakan proses belajar yang menyenangkan.⁷²

k. Belum mampu menggambarkan sesuatu yang abstrak, seperti Tuhan, Malaikat, Jin

l. Belum mampu mendeskripsikan berbagai konsep yang abstrak, seperti keadilan, kejujuran, kedisiplinan, kemandirian, kepercayaan, dan lainnya.⁷³

D. Gawai dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Kognitif merupakan salah satu perkembangan yang dipengaruhi adanya faktor hereditas atau keturunan. Artinya, kognitif sudah berada dalam diri manusia sejak manusia tersebut dilahirkan tanpa dipengaruhi oleh lingkungannya.⁷⁴ Perkembangan kognitif sendiri merupakan kemampuan cara berpikir anak dalam memahami lingkungan sekitar sehingga pengetahuan anak

⁷¹ Lilis Madyawati. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm. 13-15.

⁷² Selfi Lailiyatul Iftitah. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2019) hlm. 24-25.

⁷³ Novan Ardy Wiyani. *Konsep Dasar PAUD*. (Yogyakarta: Gava Media, 2016) hlm. 99

⁷⁴ Ahmad Susanto. *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. (Jakarta: Kencana, 2011) hlm. 59-60

bertambah.⁷⁵ Dengan adanya aspek perkembangan kognitif diharapkan dapat membantu anak dalam memperoleh pengetahuannya melalui proses kegiatan belajar dan dapat menjadi bekal bagi anak usia dini dalam melangsungkan hidupnya.⁷⁶ Dalam perkembangan kognitif anak usia dini, biasanya anak membentuk sendiri pengetahuan mereka melalui permainan eksplorasi. Selain itu, pendidikan anak usia dini juga merupakan sarana yang tepat untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini dimana masa keemasan (golden age) yang akan menentukan bagi perkembangan anak ketika dewasa. Bentuk optimalisasi perkembangan kognitif dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan bermain simbolik, menjadikan anak sebagai pembelajar, mendorong anak untuk belajar secara aktif dan spontan, hingga selalu mengapresiasi hasil belajar anak.⁷⁷

Dalam melakukan optimalisasi perkembangan kognitif anak usia dini juga dapat dilakukan melalui perangkat teknologi praktis yang biasa disebut dengan gawai. Dimana gawai dapat memberikan hiburan dan informasi bagi penggunanya, Fitur-fitur yang disediakan gawai dapat menarik perhatian anak dan dapat digunakan sebagai sarana atau media belajar anak.

Gawai sendiri merupakan perangkat elektronik dengan bentuk dan fungsi yang praktis, dari berbagai macam telepon pintar, komputer menjadi laptop hingga berbagai macam perangkat digital lainnya.⁷⁸ Gawai juga dapat membantu hidup manusia menjadi lebih praktis. Dengan adanya karakteristik anak yang suka meniru merupakan awal dimana anak mulai tertarik dengan gawai. Berawal dari orang tua yang menggunakan gawai di depan anak-anak membuat anak meniru hal tersebut dan tumbuh rasa ingin tahu anak terhadap gawai. Dengan aplikasi pada gawai, anak dapat belajar sambil bermain sehingga dalam proses belajar anak tidak merasa bosan. Aplikasi yang biasa digunakan anak biasanya

⁷⁵ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing, 2016) hlm. 34

⁷⁶ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidikan PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media, 2014) hlm. 62

⁷⁷ *Ibid*, hlm. 90-95

⁷⁸ Azimah Subagijo. *Diet dan Detoks Gadget*. (Jakarta: PT Mizan Publika, 2020)

berupa aplikasi pemutar video maupun aplikasi permainan. Ada beberapa sisi positif dan sisi negatif dari gawai pada perkembangan kognitif anak. Berikut sisi positif gawai pada perkembangan kognitif anak:⁷⁹

1. Anak dapat mengembangkan imajinasinya, dengan cara melihat gambar-gambar yang muncul dari gawai, anak dapat melatih daya pikir tanpa dibatasi oleh kenyataan
2. Melatih kecerdasan anak, dengan adanya tulisan, angka dan gambar dapat membantu anak dalam belajar
3. Anak dapat mengembangkan kemampuan membaca, matematika dan memecahkan masalah.

Selain beberapa sisi positif yang telah disebutkan, terdapat pula sisi negatif dari gawai pada perkembangan kognitif anak. Berikut sisi negatif dari gawai antara lain:⁸⁰

1. Terganggunya kesehatan otak anak. otak anak bagian depan yang belum sempurna kemudian jika diberi hal negatif dari gawai maka hal tersebut akan terekam dalam waktu yang lama dan akan berpengaruh pada perkembangan kognitif
2. Pudarnya kreativitas anak. Ketika diminta untuk berpikir, anak akan lebih memilih menggunakan gawai untuk menyelesaikan masalah dibanding untuk beripikir sendiri
3. Perkembangan kognitif anak akan terhambat karena kurangnya eksplorasi anak pada lingkungan sekitarnya

⁷⁹ Handrianto, P. *Dampak Smartphone*. 2016. <http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id>. (diakses pada tanggal 28 Desember 2020)

⁸⁰ Vivian Nanny Lia Dewi, dkk. *Save d'Kids: Modul untuk Orang tua*. (Yogyakarta: Salam Camp, 2020) hlm. 46

BAB III

PROFIL ARTIKEL

A. Artikel 1 : Pengaruh Gawai terhadap Pencapaian Kognitif Anak

1. Judul Artikel : *Effect of Electronic Gadget on Cognitive Milestone of Children Below 2 Years of Age*
2. Nama Penulis : Sanjay Verma, Nupur Suman, dan Piyoosh Verma
3. Nama Jurnal : *Intrenational Archives of Integrated Medicine* Volume 5
Issue 6
4. Tahun Terbit : Juni 2018
5. Halaman : 52-54
6. Isi Artikel :
 - a. Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui pengaruh *gadget* atas perkembangan kognitif anak di era *modern*
 - b. Lokasi Penelitian : Rama Medical College, Ghaziabad
 - c. Metode Penelitian : *Prospective Study*
 - d. Sampling : 100 anak usia 6 bulan-2 tahun
 - e. Hasil :

Sebanyak 100 anak usia 6 bulan-2 tahun diamati dengan membagi 2 grup. Dimana grup 1 dengan jumlah 25 anak menjadi kontrol dalam penelitian. Sementara grup 2 dengan jumlah 75 anak menjadi obyek yang diamati. Setelah dilakukan penelitian selama satu tahun ditemukan 18 anak dari kelompok 2 mengalami keterlambatan pencapaian perkembangan kognitif. Selanjutnya dilakukan interval 2 bulan dimana *gadget* mulai ditarik dari anak. Dengan hal tersebut kemudian anak menunjukkan perbaikan pada tahap pencapaian perkembangan kognitif.

Sehingga *gadget* memiliki efek yang nyata pada pencapaian perkembangan kognitif dari anak-anak usia di bawah 2 tahun, jika diberikan *gadget* yang digunakan selama lebih dari 4-5 jam sehari.

B. Artikel 2 : Hubungan Pola Bermain Gawai dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir kreatif Anak

1. Judul Artikel : Hubungan Pola Bermain *Gadget* dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Anak Usia Prasekolah (5-6 Tahun) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang
2. Nama Penulis : Rifdah Maulina, Miftahul Jannah, dan Dewi Ariani
3. Nama Jurnal : *Journal of Issue in Midwifery*, Volume 4, Nomor 1
4. Tahun Terbit : April-Juli 2020
5. Halaman : 29-40
6. Isi Artikel :
 - a. Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan kognitif dan berpikir kreatif pada anak usia prasekolah (5-6 tahun)
 - b. Lokasi Penelitian : TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang
 - c. Metode Penelitian : Kuantitatif dengan desain *cross sectional*
 - d. Sampling : 43 anak usia 5-6 tahun
 - e. Hasil Penelitian :
Tidak terdapat hubungan pola bermain *gadget* kemampuan kognitif dan terdapat hubungan Antara pola bermain *gadget* dengan kemampuan berpikir pada anak prasekolah (5-6 tahun)

C. Artikel 3 : Pengaruh Penggunaan Gawai dengan Aplikasi *Game* Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Anak

1. Judul Artikel : Pengaruh Penggunaan *Gadget* dengan Aplikasi *Game* Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo
2. Nama Penulis : Riska Ayuningsih, Yuniar Ika Fajriani, dan Erlina Hermawati
3. Nama Jurnal : Jurnal Ilmu Kesehatan Stikes Duta Gama Klaten, Volume 10, Nomor 2

4. Tahun Terbit : 2018
5. Halaman : 20-30
6. Isi Artikel :
 - a. Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun
 - b. Lokasi Penelitian : TK Darussalam 02 Kartasura, Sukoharjo
 - c. Metode Penelitian : *Pre experimental designs*
 - d. Sampling : 42 anak usia 5-6 tahun
 - e. Hasil Penelitian :

Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK 02 Kartasura dengan nilai signifikan 0,000, nilai $p < 0,05$. *Gadget* dengan aplikasi *game* edukatif dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

D. Artikel 4 : Pengaruh Televisi dan Gawai terhadap Prestasi Belajar Anak

1. Judul Artikel : Pengaruh Televisi dan *Gadget* terhadap Prestasi Belajar Anak
2. Nama Penulis : Kartika Mariskhana
3. Nama Jurnal : Jurnal Prespektif, Volume XV, Nomor 2
4. Tahun Terbit : September 2017
5. Halaman : 129-135
6. Isi Artikel :
 - a. Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh televisi dan *gadget* terhadap prestasi belajar siswa
 - b. Lokasi Penelitian : TK Al-Muttaqin Ciputat Timur
 - c. Metode Penelitian : Kualitatif
 - d. Sampling : 75 anak

e. Hasil Penelitian :

Televisi berpengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar anak di TK Al-Muttaqin Ciputat Timur dengan hasil perhitungan pada uji T (parsial) yaitu $2,712 > 1,993$.

Gadget tidak berpengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar anak di TK Al-Muttaqin Ciputat Timur. Dapat dilihat dari hasil penghitungan pada uji T (parsial) dimana nilai T hitung lebih kecil dari T table yaitu $1,737 < 1,993$.

Televisi dan *gadget* berpengaruh secara simultan terhadap prestasi belajar anak di TK Al-Muttaqin Ciputat Timur dengan hasil perhitungan F (simultan) yaitu $10,865 > 2,73$.

E. Artikel 5 : Pengaruh Gawai terhadap Perkembangan Kognitif dan Sosial Anak

1. Judul Artikel : *The Effect of Gadget Usage Towards The Development of Cognitive and Social Among Preschooler*
2. Nama Penulis : Shima Dyana Binti Mohd Fazree dan Siti Marziah Zakaria
3. Nama Jurnal : PERSADA (Persidangan Kebangsaan Sarjana Muda Sains Sosial dan Kemanusiaan)
4. Tahun Terbit : 2018
5. Halaman : 1-8
6. Isi Artikel :
 - a. Tujuan Penelitian : Untuk mengulas tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial dan kognitif anak-anak
 - b. Lokasi Penelitian : -
 - c. Metode Penelitian : -
 - d. Sampling : -

e. Hasil Penelitian :

Penggunaan *gadget* yang berkepanjangan dalam aktivitas anak dapat memberikan dampak negatif pada perkembangan kognitif dan sosial anak.

F. Artikel 6 : Penggunaan Ponsel di Kalangan Anak dan Pengaruhnya Pada Akademis

1. Judul Artikel : *The Excess Use of Mobile Phone Among Young Children and Its Effect on Their Academics*
2. Nama Penulis : Dr. Aziz Un Nisa dan Dr. Naila Siddiqua
3. Nama Jurnal : Journal of Mass Communication, Volume 12
4. Tahun Terbit : Mei 2015
5. Halaman : 75-100
6. Isi Artikel :
 - a. Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui pengaruh frekuensi penggunaan *gadget* pada kinerja akademi
 - b. Lokasi Penelitian : -
 - c. Metode Penelitian : Kuantitatif
 - d. Sampling : 70 anak
 - e. Hasil Penelitian :
 Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi akademik anak-anak.

G. Artikel 7 : Dampak Gawai terhadap Perkembangan Anak

1. Judul Artikel : Dampak *Gadget* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini
2. Nama Penulis : Elfiadi
3. Nama Jurnal : Jurnal ITQAN, Volume 9, Nomor 2
4. Tahun Terbit : Juli-Desember 2018
5. Halaman : 97-110
6. Isi Artikel :
 - a. Tujuan Penelitian : -

- b. Lokasi Penelitian : -
- c. Metode Penelitian : -
- d. Sampling : -
- e. Hasil Penelitian :

Gadget dapat mempengaruhi aspek-aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, nilai agama dan moral, bahasa, serta fisik motorik.



BAB IV

PERAN PENGGUNAAN GAWAI PADA PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

A. Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini

Tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung semakin pesat seperti halnya teknologi yang sedang berkembang dengan pesat saat ini yaitu gawai. Gawai bukan merupakan nama alat, melainkan klasifikasi dari beberapa alat piranti praktis diantaranya: *Handphone/Smartphone*, Laptop, Tablet dan iPad, Televisi, serta Kamera Digital. Gawai memiliki keunikan dimana gawai selalu memunculkan teknologi baru yang dinilai memudahkan dan membuat pengguna merasa senang dan tertarik untuk memiliki dan menggunakan gawai. Penggunaanya telah menjangkau ke berbagai lapisan kehidupan masyarakat dari segala bidang, usia, dan tingkat pendidikan.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh *United Nations Children's Fund* (UNICEF) dan Kementerian Komunikasi dan Informasi (Kominfo) pada tahun 2014, pengguna gawai dan internet di Indonesia sudah cukup tinggi yang dibuktikan dengan 84% dari penduduk Indonesia sudah memiliki gawai dengan jenis *smartphone*.⁸¹ Dengan jumlah yang sudah cukup tinggi menurut Techinasia kemungkinan hal ini akan mengalami kenaikan lagi pada setiap tahunnya, termasuk pada tahun 2018 yang dimungkinkan bisa mencapai 100 juta pengguna aktif.⁸² Dari jumlah yang semakin meningkat, di Indonesia sendiri gawai sudah merambah ke berbagai kalangan usia, baik orang lanjut usia, dewasa, remaja, bahkan hingga anak-anak. Seperti yang dikemukakan Widiawati dan Sugiman

⁸¹ Mira Rahmawati. Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen* Volume 13 Nomor 1, Januari 2020. (<https://journal.ipb.ac.id/index.php/jikk/article/view/26867>) diakses 1 April 2021 Pukul 17.39 WIB.

⁸² Vivi Syofia Sapardi. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Jurnal Menara Ilmu* Volume XII Jilid II Nomor 80, Februari 2018. (<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.25 WIB

bahwa pengguna gawai pada usia dibawah 25 tahun mencapai 50% pengguna, untuk usia lanjut mencapai 25% pengguna, pada remaja 25%, anak-anak 17%, dan anak usia dini mencapai 9%.⁸³ Namun, hal ini berbeda dengan apa yang ditemukan oleh Wijanarko. Beliau mendapati bahwa di Indonesia pada tahun 2012 terdapat 27% anak usia dini sudah menggunakan gawai, hal ini mengalami kenaikan pada tahun 2014 dimana sebanyak 73% anak usia dini menggunakan gawai.⁸⁴ Tidak hanya di Indonesia saja gawai merambak ke dunia anak usia dini, di Malaysia berdasarkan data dari Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) mendapati bahwa sebanyak 3,9% anak usia dini sudah memiliki telepon pintar sendiri.⁸⁵ Hal ini dapat disebabkan karena anak usia dini pada usia tertentu sudah dapat mengungkapkan keinginannya, sehingga pada survey yang dilakukan di Amerika mendapati bahwa gawai baik berupa *smartphone* maupun tablet merupakan hadiah yang diidam-idamkan oleh anak-anak saat natal maupun perayaan lainnya.⁸⁶

Sebagaimana yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, bahwa penelitian ini menggunakan *Systematic Literature Review* (SLR) dengan mengambil data dari enam artikel yang telah lolos kriteria. Dalam penelitian ini berfokus pada peran penggunaan gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini, dimana perkembangan kognitif anak disini mengacu pada indikator perkembangan kognitif anak dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan

⁸³ Yenny Aulia, dkk. Durasi dan Frekuensi Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Permata Hati Klapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019. *Jurnal Kebidanan* Volume 6, Nomor 4, Oktober 2020. (<http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/kebidanan/article/view/2911>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.11 WIB.

⁸⁴ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Journal of Issues in Midwifery* Volume 4 Nomor 1, April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

⁸⁵ Shima Dyana, dkk. The Effect of Gadget Usage Toward The Development of Cognitive And Social Among Preschoole. *Jurnal Wacana Sarjana* Volume 2, Nomor 4, 2018. (<http://spaj.ukm.my/jws/index.php/jws/article/view/195>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.10 WIB

⁸⁶ Retasari Dewi, dkk. Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). *Jurnal Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2017. (https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/3136) diakses 1 April 2021 Pukul 17.20 WIB

Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Berdasarkan ketujuh artikel yang digunakan memberikan informasi mengenai penggunaan gawai pada anak yang meliputi intensitas, jenis aplikasi, dan ada tidaknya pendampingan orang tua dalam bermain gawai, serta bagaimana peran gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini. Berikut penggunaan gawai pada anak usia dini yaitu meliputi:

1. Usia Anak

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa perkembangan gawai yang begitu pesat membuat gawai merambah bukan hanya pada orang dewasa, melainkan sudah merambah ke dunia anak usia dini. Dengan banyaknya jumlah pengguna gawai dikalangan anak usia dini, dalam penelitian ini menemukan beberapa survei yang terdapat dalam artikel menyatakan bahwa mayoritas anak usia dini saat ini sudah dapat bermain gawai. Hal ini membuat terdapat beberapa artikel yang peneliti temukan meneliti terkait gawai pada anak usia dini. Berikut kelompok usia yang peneliti temukan dari beberapa artikel dimana anak sudah menggunakan gawai:

a. Usia 0-2 tahun

Penelitian yang dilakukan oleh Sanjay Verma dkk, di India mengambil sampel untuk diuji dalam penelitiannya yaitu anak usia dini dibawah 2 tahun dengan jumlah 100 responden. Dimana 25 dari responden dijadikan sebagai kontrol (anak tidak diberikan gawai), dan 75 responden sebagai bahan observasi (anak diberikan gawai) dengan aturan yang telah ditentukan.⁸⁷

b. Usia 4-6 tahun

Penelitian yang dilakukan oleh Riska dkk, dimana pada penelitiannya mengambil sampel anak usia dini dengan umur 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo dengan jumlah sampel sebanyak

⁸⁷ Sanjay Verma, dkk. Effect of Electronic Gadgets on Cognitive Milestones of Children Below 2 Years of Age. *Jurnal Index Copernicus International, IAIM*, 2018; 5(6). (<https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=150395>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.30 WIB

38 responden. Mayoritas anak yang diteliti berusia 6 tahun dengan jumlah 25 responden dan sisanya anak dengan usia 5 tahun.⁸⁸

Penelitian yang dilakukan oleh Rifdah dkk, dalam penelitiannya mengambil sampel anak usia dini di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang sebanyak 43 responden dengan usia 5-6 tahun. Dimana jumlah anak usia 6 tahun lebih banyak yaitu 29 responden dan usia 5 tahun sebanyak 14 responden.⁸⁹

Dari tujuh artikel yang dipilih, empat diantaranya hanya menjelaskan dimana pengambilan sampel tersebut. Empat artikel mengambil sampel dari Taman Kanak-Kanak sesuai dengan daerah penelitian masing-masing. Dari hal tersebut dapat disimpulkan keempat artikel mengambil sampel anak usia 4-6 tahun.

Dengan beberapa artikel yang telah dijelaskan, usia yang digunakan dari ketujuh artikel tersebut menggunakan responden dengan rentang usia 0-6 tahun. Dimana pada usia tersebut sesuai dengan pengertian anak usia dini yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dimana anak usia dini adalah anak yang berusia baru lahir sampai usia 6 tahun (0-6 tahun).⁹⁰ Pada usia tersebut, sesuai dengan teori Piaget menyatakan pada usia 0-6 tahun perkembangan kognitif anak telah mencapai pada tahap sensorimotor dan praoperasional. Pada masa tersebut anak mengalami banyak perubahan seperti: usia 0-2 tahun anak mulai belajar menangani objek-objek konkrit, sudah bisa meresap pengalamannya, usia 2-7 tahun anak sudah mampu mengemukakan ide-ide, mampu mengkombinasikan dan

⁸⁸ Riska Ayuningsih, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. *Jurnal Ilmu Kesehatan* Vol 10, No 2, 2018 STIKES Duta Gama Klaten. (<https://www.e-journal.stikesdutaagama.ac.id/index.php/e-journal/article/view/428>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.15 WIB

⁸⁹ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Jurnal Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

⁹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Anak%20Usia%20Dini>) (diakses pada tanggal 2 Januari 2021).

mentransformasi informasi, sudah mulai mengetahui sebab dan akibat peristiwa, serta cara berfikirnya bersifat egosentris.⁹¹

2. Tujuan Orang Tua Memberikan Gawai

Dengan banyaknya jumlah pengguna gawai dikalangan anak usia dini, hal ini tidak lepas dari pengasuhan dan didikan orang tuanya. Banyak orang tua yang sudah memulai mengenalkan bahkan memfasilitasi gawai kepada anaknya sejak dini. Dari tindakan orang tua mengenalkan dan memfasilitasi gawai terdapat beberapa alasan mengapa orang tua mengambil tindakan tersebut. Seperti yang terjadi di Malaysia, disana sudah banyak orang tua yang memberikan gawai kepada anaknya dengan alasan untuk mendidik anak serta menenangkan anak ketika anak sudah mulai mengganggu kegiatan orang tuanya.⁹² Tidak berbeda jauh dengan Malaysia, di Indonesia sendiri orang tua juga memiliki alasan ketika mereka mulai mengenalkan dan memfasilitasi gawai kepada anak-anaknya, antara lain:

- a. Untuk mengalihkan perhatian anak ketika orang tua sibuk dengan pekerjaan kantor bagi ibu berkarir dan pekerjaan rumah tangga, hal ini dilakukan agar anak tidak mengganggu kegiatan orang tuanya⁹³
- b. Menenangkan anak ketika anak mulai rewel atau menangis ketika ditinggal pergi oleh orang tuanya
- c. Untuk mendidik anak, hal ini dilakukan karena orang tua beranggapan bahwa dengan tampilan gawai yang sangat menarik bisa membantu anak dalam belajar sambil bermain dari aplikasi gawai⁹⁴

⁹¹ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing. 2016) hlm. 36-39.

⁹² Shima Dyana, dkk. The Effect of Gadget Usage Toward The Development of Cognitive And Social Among Preschoole. *Jurnal Wacana Sarjana* Volume 2, Nomor 4, 2018. (<http://spaj.ukm.my/jws/index.php/jws/article/view/195>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.10 WIB

⁹³ Retasari Dewi, dkk. Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). *Jurnal Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2017. (https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/3136) diakses 1 April 2021 Pukul 17.20 WIB

⁹⁴ Vivi Syofia Sapardi. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Jurnal Menara Ilmu* Volume XII Jilid II Nomor 80,

- d. Agar anak tidak bermain diluar rumah ⁹⁵
- e. Memudahkan orang tua dalam berkomunikasi jarak jauh dengan anaknya
- f. Untuk hiburan anak-anak agar tidak mudah bosan.⁹⁶

Namun dengan berbagai alasan tersebut tidak semua orang tua benar-benar memberikan gawai seutuhnya kepada anak. Ada orang tua yang hanya mengenalkan gawai dengan memberikan gawainya kepada anak, dan ada juga anak yang benar-benar difasilitasi gawai oleh orang tua atau lebih tepatnya gawai milik pribadi anak. Seperti hasil survei yang dilakukan di *The Asian Parent Insight* bersama Samsung *Kidstime* kepada 2500 orang tua di Asia Tenggara (Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina) didapatkan bahwa 98% anak sudah mulai menggunakan gawai yang dikenalkan dan difasilitasi orang tuanya. Dari jumlah tersebut terdapat 67% anak menggunakan ponsel milik orang tuanya, 18% menggunakan ponsel milik keluarga, serta 14% anak sudah menggunakan ponsel miliknya sendiri. Jadi dari 2500 anak di Asia Tenggara, terdapat 343 anak yang sudah memiliki ponsel pribadi.⁹⁷

Di Indonesia sendiri, dalam penelitian yang dilakukan terhadap 6 responden, terdapat 3 anak yang memiliki gawai pribadi dan 3 anak yang menggunakan gawai milik orang tuanya. Dalam penelitiannya juga mengatakan bahwa penggunaan gawai pribadi maupun gawai milik orang tua

Februari 2018. (<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.25 WIB

⁹⁵ Yenny Aulya, dkk. Durasi dan Frekuensi Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam Permata Hati Kelapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019. *Jurnal Kebidanan* Volume 6, Nomor 4, Oktober 2020. (<http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/kebidanan/article/view/2911>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.11 WIB

⁹⁶ Nizar Rabbi Radliya, dkk. Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2017. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7148>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.06 WIB

⁹⁷ Retasari Dewi, dkk. Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). *Jurnal Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2017. (https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/3136) diakses 1 April 2021 Pukul 17.20 WIB

tidak dapat menentukan mahir tidaknya anak tersebut dalam menggunakan gawai. Karena dari 6 responden terdapat 4 anak yang sangat mahir dalam menggunakan gawai baik responden yang memiliki gawai pribadi maupun gawai orang tuanya.⁹⁸

3. Perangkat Gawai yang Digunakan

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa gawai bukanlah nama sebuah alat. Namun, gawai merupakan klasifikasi dari beberapa alat piranti praktis yang meliputi *smartphone/handphone*, laptop, tablet atau iPad.⁹⁹

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Rifdah, perangkat gawai yang digunakan dalam penelitiannya lebih spesifik pada komputer, laptop, *smartphone* dan tablet.¹⁰⁰ Sedangkan penelitian yang lain menggunakan istilah gawai secara umum dan tidak menyebutkan secara spesifik perangkat gawai tertentu.

4. Aplikasi yang Digunakan pada Gawai

Kemahiran seorang anak dalam menggunakan gawai tidak lepas dari orang tua yang mengenalkannya kepada anak sejak usia dini. Terkadang orang tua mengenalkan gawai terhadap anak tanpa disadari, seperti ketika orang tua sedang bermain gawai didepan anak, maka sesuai dengan karakteristik anak usia dini yaitu suka meniru, anak akan dengan mudah meniru kegiatan orang tuanya tersebut. Walaupun pada anak usia dini belum benar-benar bisa membaca apa yang diperintahkan oleh gawai, namun anak menjadi mahir karena melihat bagaimana orang tua mereka bermain gawai.

⁹⁸ Retasari Dewi, dkk. Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). Jurnal *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, Nomor 2, Desember 2017. (https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/3136) diakses 1 April 2021 Pukul 17.20 WIB hlm. 6

⁹⁹ Eka Anggraini. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. (Serayu Publishing, 2019).

¹⁰⁰ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. Jurnal *Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

Selain secara tidak langsung, orang tua juga dapat secara langsung memperkenalkan pada video-video edukatif sebagai sarana belajar anak. Selain itu sebagian besar anak menggunakan gawai sebagai sarana hiburan. Dengan tujuan tersebut anak-anak banyak menggunakan aplikasi seperti aplikasi menonton video (*youtube*) dan aplikasi permainan baik permainan yang bersifat edukatif maupun permainan yang sekedar hiburan.

a. Aplikasi Video

Video merupakan media audio visual yang beredar di masyarakat luas termasuk belakangan ini banyak diminati oleh anak usia dini saat bermain gawai, mulai dari jenis video hiburan, pengetahuan, informasi, musik, dan cerita-cerita animasi maupun dongeng.¹⁰¹ Terdapat beberapa aplikasi video yang sering digunakan seperti aplikasi *youtube*, *youtube kids*, *vidio.com* dan sebagainya.

Seperti penelitian Riska, dkk dalam penelitiannya mendapati bahwa 8 responden menggunakan gawai untuk membuka aplikasi video berupa *youtube*.¹⁰² Hal sama dilakukan oleh Rifdah, dkk, pada penelitiannya yang menemukan bahwa beberapa anak menggunakan gawai untuk membuka aplikasi menonton video.¹⁰³ Penelitian yang dilakukan oleh Mira dan Melly menemukan bahwa proporsi terbesar anak dalam menggunakan gawai yaitu sebagai media hiburan (menonton video) sebanyak 46,7%.¹⁰⁴

¹⁰¹ Akhmad Busyaeri, dkk. Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon. *Jurnal Al Ibtida*, Volume 3, Nomor 1, Juni 2016. (<https://syekhnurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/584>) diakses 17 Juni 2021 Pukul 23.18 WIB

¹⁰² Riska Ayuningsih, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. *Jurnal Ilmu Kesehatan* Vol 10, No 2, 2018 STIKES Duta Gama Klaten. (<https://www.e-journal.stikesdutaagama.ac.id/index.php/e-journal/article/view/428>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.15 WIB

¹⁰³ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Jurnal Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

¹⁰⁴ Mira Rahmawati. Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga dan Konsumen* Volume 13 Nomor 1, Januari 2020. (<https://journal.ipb.ac.id/index.php/jikk/article/view/26867>) diakses 1 April 2021 Pukul 17.39 WIB.

b. Aplikasi Permainan

Permainan merupakan salah satu jenis kegiatan bermain, dimana pemain berusaha meraih tujuan dari permainan tersebut dengan melakukan aksi yang sesuai dengan aturan pada permainan.¹⁰⁵ Permainan sendiri dapat dikatakan ada yang permainan bersifat edukatif maupun non edukatif. Permainan yang bersifat edukatif di dalamnya dirancang untuk merangsang daya pikir anak, meningkatkan konsentrasi dan pemecahan masalah.¹⁰⁶ Seperti permainan *puzzle*, permainan mengenal huruf, mengenal warna, serta mengenal angka.¹⁰⁷ Sedangkan non edukatif ketika permainan tersebut hanya sekedar hiburan dan terkadang permainan tersebut mengandung kekerasan.¹⁰⁸

Seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Riska, dkk, menemukan bahwa mayoritas responden menggunakan gawainya untuk bermain *game* yaitu sebanyak 20 responden.¹⁰⁹ Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifdah, dkk, dalam penelitiannya juga menemukan bahwa mayoritas anak menggunakan gawainya untuk membuka aplikasi *game* (permainan) terutama permainan edukatif.¹¹⁰

Jadi, mayoritas anak memainkan gawai untuk membuka aplikasi menonton video dan aplikasi permainan baik secara online maupun offline.

¹⁰⁵ Rosa Delima, dkk. Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design. *Jurnal Informatika* Vol. 12, No 1, April 2016. (<https://ti.ukdw.ac.id/ojs/index.php/informatika/article/view/452>) diakses 17 Juni 2021 Pukul 23.51 WIB

¹⁰⁶ Handriyantini. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*. 2009

¹⁰⁷ Riska Ayuningsih, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. *Jurnal Ilmu Kesehatan* Vol 10, No 2, 2018 STIKES Duta Gama Klaten. (<https://www.e-journal.stikesdutaagama.ac.id/index.php/e-journal/article/view/428>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.15 WIB hlm. 22

¹⁰⁸ *Ibid.* hlm. 27

¹⁰⁹ *Ibid.* hlm. 25

¹¹⁰ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. Dalam *Jurnal Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

Kebanyakan orang tua menyuguhkan gawai dengan membukakan aplikasi video dan *game* yang mengandung sisi edukatif, sehingga anak dapat bermain sambil belajar. Dari *game* yang edukatif anak dapat belajar seperti belajar membaca, menulis, berhitung, mengenal warna, mengenal hewan, dan sebagainya.¹¹¹ Belajar dengan bermain *game* sangat menarik bagi anak karena *game* edukatif dilengkapi dengan huruf berwarna warni dan musik yang menarik.¹¹² Sehingga anak dapat menjadikan belajar sebagai kegiatan yang mengasyikan, tidak membuat bosan, dan dapat melatih kreativitasnya. Banyak orang tua beranggapan bahwa konten-konten yang disajikan orang tua melalui gawainya sudah sesuai dengan usianya.

5. Intensitas Durasi Menggunakan Gawai

Penggunaan gawai pada anak usia dini tidak hanya sampai pada aplikasi yang digunakan, melainkan terdapat seberapa lama anak menggunakan gawai atau biasa disebut dengan intensitas penggunaan. Intensitas penggunaan gawai dapat dilihat dari seberapa sering seseorang menggunakan gawai dalam sehari atau dilihat dari setiap minggunya.¹¹³ Sudah banyak anak usia dini yang telah menggunakan gawai dengan intensitas penggunaan yang cukup tinggi. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengawasan orang tua terhadap anak yang sedang menggunakan gawai. Rata-rata anak usia dini dalam menggunakan gawai berkisar pada durasi satu jam bahkan bisa melebihi.

¹¹¹ Nizar Rabbi Radliya, dkk. Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2017. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7148>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.06 WIB

¹¹² Yulsyofriend, dkk. Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/4414>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.22 WIB

¹¹³ Laili Afdila dan Muhammad Sodik. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 2018 (<https://osf.io/65mk4>) diakses pada 29 Maret 2021

Berikut beberapa kategori intensitas yang ditemukan peneliti:

a. Intensitas Rendah

Intensitas rendah merupakan durasi penggunaan gawai yang direkomendasikan. Penggunaan gawai dengan durasi <30 menit/hari, dengan intensitas maksimal 2 kali pemakaian.¹¹⁴ Dapat dikatakan masuk pada kategori intensitas rendah ketika penggunaan gawai hanya dilakukan pada saat waktu senggang yaitu saat pulang sekolah dan selesai belajar.¹¹⁵

Seperti halnya penelitian yang dilakukan oleh Rifdah, dkk menyebutkan bahwa durasi penggunaan gawai di TK Aisyiyah BA 33 Cita Insani Malang yaitu seminggu sekali (1 hari), dalam sehari tersebut anak memainkannya hanya sekali dengan kurun waktu kurang dari 60 menit.¹¹⁶

Selain itu juga terdapat penelitian yang dilakukan oleh Sujianti dimana dalam penelitiannya terhadap 53 responden, terdapat 44 responden yang memainkan gawainya dengan durasi 1 kali sehari selama kurang dari 60 menit, sisanya dengan durasi 1 kali sehari selama lebih dari 60 menit.¹¹⁷

b. Intensitas Tinggi

Intensitas tinggi merupakan penggunaan gawai dengan durasi lebih dari 120 menit/hari. Dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit, dengan intensitas lebih dari 3 kali pemakaian. Pemakaian gawai dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gawai.

Seperti hasil dari artikel yang peneliti teliti terdapat penelitian yang dilakukan oleh Sanjay Verma, dkk, menguji penggunaan gawai pada anak

¹¹⁴Vivian Nanny Lia Dewi, dkk. *Save d'Kids: Modul untuk Orang Tua*. (Yogyakarta: Salam Camp, 2020) hlm. 46

¹¹⁵ Laili Afdila dan Muhammad Sodik. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. 2018 (<https://osf.io/65mk4>) diakses pada 29 Maret 2021

¹¹⁶ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. *Jurnal Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

¹¹⁷ Sujianti. Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap. *Jurnal Kebidanan* Volume 8 Nomor 1, Oktober 2018. (<http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.20 WIB

dengan durasi 4-5 jam dalam sehari.¹¹⁸ Hal ini yang dapat menyebabkan anak menjadi ketergantungan pada gawai.

Dari beberapa penelitian yang mengatakan bahwa waktu penggunaan kurang dari 60 menit tersebut merupakan kategori rendah. Namun, menurut Asosiasi Dokter Anak Amerika Serikat dan Kanada sebaiknya anak usia 0-2 tahun tidak sama sekali terpapar oleh gawai. Sementara anak 3-5 tahun dibatas 1 jam per hari dan 2 jam per hari untuk anak 6-18 tahun.¹¹⁹ Selain itu untuk perlunya pengawasan orang tua saat anak bermain dengan gawainya agar anak tidak mengalami kecanduan gawai. Seperti yang terjadi di RA Baiturrahman, yang memiliki kategori penggunaan gawai yang rendah karena mayoritas anak dan orang tua sudah mampu menggunakan gawai sesuai dengan aturan penggunaan seperti intensitas, aplikasi yang digunakan dan kepemilikan gawai.¹²⁰

6. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan cara berpikir anak usia dini dalam memahami lingkungan sekitarnya sehingga anak dapat mengeksplorasikan dirinya sendiri, orang lain, hewan, dan tumbuhan, serta berbagai benda yang ada disekitarnya untuk memperoleh pengetahuannya.¹²¹

Seperti pada artikel yang peneliti temukan mengambil responden anak usia 5-6 tahun dengan perkembangan kognitif baik dimana anak sudah bisa membaca, mendengar, berbahasa Indonesia dan merupakan anak yang

¹¹⁸ Sanjay Verma, dkk. Effect of Electronic Gadgets on Cognitive Milestones of Children Below 2 Years of Age. *Jurnal Index Copernicus International, IAIM*, 2018; 5(6). (<https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=150395>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.30 WIB

¹¹⁹ Nizar Rabbi Radliya, dkk. Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2017. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7148>) diakses 1 April 2021 Pukul 18.06 WIB

¹²⁰ *Ibid.* hlm. 7

¹²¹ Khadijah. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. (Medan: Perdana Publishing. 2016) hlm. 32

sehat.¹²² Seperti penelitian yang dilakukan oleh Riska, dkk, dalam penelitiannya mengambil 38 responden dimana 28 responden memiliki perkembangan kognitif yang baik, 9 responden dengan perkembangannya yang cukup dan 1 responden memiliki perkembangan kognitif yang kurang.¹²³ Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rifdah, dkk, dimana mengambil 43 responden yang terbagi hanya tingkat baik dan sedang, karena dalam penelitian ini perkembangan kognitif anak tidak ada yang kurang.¹²⁴

Perkembangan kognitif yang baik pada beberapa artikel diatas dapat berarti bahwa perkembangan kognitif anak tersebut sudah sesuai dengan indikator yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD pada lingkup usia anak 4-6 tahun. Disisi lain terdapat responden yang kategori perkembangan kognitifnya cukup dan kurang baik, hal ini disebabkan karena anak tersebut mengalami keterlambatan perkembangan sehingga perkembangan kognitifnya kurang sesuai dengan indikator pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Namun anak yang mengalami hal tersebut dapat mencapai perkembangan kognitif kategori baik ketika orang tua maupun guru dapat mengoptimalkan perkembangan kognitif anak melalui berbagai kegiatan.

B. Peran Penggunaan Gawai pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya ditemukan bahwa, rentang usia dan perangkat gawai yang digunakan

¹²² Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. Jurnal *Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

¹²³ Riska Ayuningsih, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. Jurnal *Ilmu Kesehatan* Vol 10, No 2, 2018 STIKES Duta Gama Klaten. (<https://www.e-journal.stikesdutaagama.ac.id/index.php/e-journal/article/view/428>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.15 WIB

¹²⁴ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. Jurnal *Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

tidak memberikan peran yang berbeda pada perkembangan kognitif anak. Akan tetapi, gawai dapat memberikan peran yang berbeda tergantung pada intensitas dan aplikasi yang digunakan. Peran yang bersifat positif terjadi apabila intensitas penggunaan gawainya rendah dan aplikasi yang digunakan merupakan aplikasi yang mengandung sisi edukatif. Sedangkan peran yang bersifat negatif ketika, intensitas penggunaannya tinggi serta aplikasi yang digunakan tidak ada sisi edukatifnya. Aplikasi gawai yang sangat berperan pada perkembangan kognitif anak adalah aplikasi permainan. Hal ini disebabkan karena permainan dapat meningkatkan daya pikir anak melalui peran aktifnya dalam mencapai tujuan permainan tersebut sesuai dengan aturan mainnya.

Mayoritas anak pada usia 5-6 tahun bermain gawai dengan tujuan untuk mengakses permainan dan menonton video baik secara *online* maupun *offline*. Namun, kemajuan teknologi yang membawa banyak kemudahan dapat membuat generasi mendatang tidak tahan dengan kesulitan serta anak tidak tahan akan keterlambatan hingga lemah dalam hal kesabaran dan konsentrasi. Selain itu dari beberapa artikel penelitian yang peneliti temukan, mengatakan bahwa penggunaan gawai anak usia dini dapat berpengaruh positif maupun negatif dan ada yang mengatakan belum berpengaruh.

Riska mengatakan penggunaan gawai pada anak usia dini berpengaruh positif pada perkembangan kognitifnya. Hal ini dikarenakan aplikasi yang menjadi ukuran merupakan aplikasi permainan yang bersifat edukatif yang dapat menstimulasi pembelajaran, merangsang pengetahuan, dan merangsang daya pikir anak. Dengan permainan edukatif pada gawai, anak juga menjadi semangat dalam belajar dan dapat mengasah kreativitasnya, karena aplikasi yang disajikan memiliki fitur-fitur terbaru hingga dilengkapi dengan huruf berwarna warni dan musik yang menarik. Sehingga pada penelitiannya menemukan hasil pada skor kategori baik mengalami peningkatan, sedangkan pada kategori cukup dan kurang mengalami penurunan.¹²⁵

¹²⁵ Riska Ayuningsih, dkk. Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. *Jurnal Ilmu Kesehatan* Vol 10, No 2, 2018 STIKES Duta Gama Klaten. (<https://www.e->

Sejalan dengan Riska, penelitian yang dilakukan oleh Rifdah dkk, juga mengatakan tidak adanya hubungan antara bermain gawai dengan perkembangan kognitif anak, hal ini juga berarti tidak adanya pengaruh gawai pada perkembangan kognitif. Namun, pada penelitian yang dilakukan oleh Rifdah tidak terdapat anak usia dini dengan kategori rendah perkembangan kognitifnya. Rifdah mengambil responden anak usia dini yang sudah memiliki perkembangan kognitif yang baik seperti anak sudah mampu untuk membaca, menulis, maupun membilang angka 1-10 atau sesuai dengan indikator perkembangan kognitif yang tertera pada Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Hal ini dikarenakan setiap harinya anak-anak TK Aisyiyah BA 33 Cita Insani Malang selalu diberikan materi untuk menulis, membaca, menghitung, serta mengenal warna bentuk amupun ukuran. Selain itu tidak adanya pengaruh gawai karena dalam menggunakan gawai anak-anak di TK tersebut sudah sesuai dengan aturan bermain gawai.¹²⁶

Sama halnya dengan kedua penelitian diatas, Elfiadi juga menemukan bahwa penggunaan gawai dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak. Dimana gawai dapat mengasah kemampuan berpikir dan imajinasi anak, meningkatkan semangat belajar, meningkatkan daya pikir sampai membantu dalam meningkatkan kemampuan otak anak. Hal ini dapat terjadi ketika aplikasi-aplikasi yang ditampilkan yaitu aplikasi yang bersifat edukatif dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik.

Dari ketiga penelitian yang peneliti temukan tersebut menyatakan bahwa penggunaan gawai dapat memberikan peran yang baik terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini disebabkan karena responden dari beberapa penelitian tersebut dalam menggunakan gawainya sudah sesuai dengan aturan penggunaan gawai, baik dalam penggunaan aplikasi yang mengandung hal

journal.stikesdutaagama.ac.id/index.php/e-journal/article/view/428) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.15 WIB

¹²⁶ Rifdah Maulia, dkk. Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemammpuann Kognitif dan BerpikirKreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang. Jurnal *Journal of Issues in Midwifery* Vol 4 No 1 April-Juli 2020 Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.25 WIB

positif atau bersifat edukatif maupun intensitas durasi penggunaan gawai dengan kategori rendah sesuai dengan yang disarankan oleh Sari dalam buku *Save d'Kids*. Berikut beberapa peran yang bersifat positif dari penggunaan gawai pada perkembangan kognitif anak, antara lain:

1. Mengasah Kreativitas Anak

Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli atau adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang. Dalam kreativitas memiliki unsur-unsur yaitu pengetahuan, imajinasi dan evaluasi,¹²⁷ sehingga dapat dikatakan bahwa kreativitas masih berhubungan dengan perkembangan kognitif anak. Pada penelitian ini untuk membangun kreativitas anak dapat dilakukan melalui penggunaan gawai yang sesuai dengan aturan. Dengan gawai anak dapat memperoleh segala informasi yang dibutuhkan terutama dalam hal belajar sambil bermain atau sebaliknya. Sehingga perkembangan kognitif anak sesuai dengan STPPA yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 lingkup Belajar dan Pemecahan Masalah dimana usia 4-6 tahun anak sudah mampu mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah dan telah mampu menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah.

2. Mengembangkan Pemikiran Simbolik Anak

Berpikir simbolik merupakan kemampuan mengingat tentang simbol-simbol atau membayangkan secara mental suatu objek yang tidak ada dengan menggunakan simbol, kata, angka, atau gambar.¹²⁸ Untuk meningkatkan pemikiran simbolik anak biasanya dapat dilakukan melalui bermain, seperti pada penelitian ini pemikiran simbolik dapat ditingkatkan melalui gawai, terutama pada aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi yang mengandung sisi edukatif. Hal ini disebabkan karena fitur-fitur yang ditampilkan pada aplikasi semakin menarik perhatian seperti tampilan gambar yang berwarna warni dan

¹²⁷ Sunaryo. *Psikologi untuk Keperawatan*. (Jakarta: Buku Kedokteran EGC. 2002) hlm.188

¹²⁸ Diane Mutiah. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2010) hlm. 325

dilengkapi musik. Salah satu contoh aplikasi yang dapat meningkatkan berpikir simbolik yaitu game edukasi anak lengkap, ABC belajar membaca, belajar huruf dan angka. Dari beberapa aplikasi tersebut maka pemikiran simbolik anak sesuai dengan STPPA yang tercantum dalam Permendikbud Nomor 137 tahun 2014 pada berpikir simbolik anak usia 5-6 tahun adalah menyebutkan lambang bilangan 1-10, menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocok bilangan dengan lambang bilangan, mengenal berbagai macam lambing huruf vokal dan konsonan, serta merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan. Selain itu, perkembangan kognitif anak telah sesuai dengan tahapan-tahapan perkembangan kognitif menurut Piaget yaitu telah mencapai pada tahap pra operasional.

3. Mengembangkan Imajinasi Anak

Imajinasi merupakan daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.¹²⁹ Maka dengan imajinasinya seseorang termasuk anak dapat menciptakan sesuatu berdasar kenyataan dan pengalamannya. Imajinasi anak dapat diasah melalui bercerita, diajak untuk berkreasi, bermain peran dan selalu menghargai hasil kerja anak. Selain itu, imajinasi juga dapat diasah melalui penggunaan gawai yang baik, yaitu menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat menampilkan dongeng atau cerita-cerita anak, permainan kreatif dan yang dapat menantang anak. Dengan begitu maka otak anak akan dapat berimajinasi berdasarkan pengalamannya saat menonton konten dalam gawai dan dapat menghasilkan kreativitas yang baru.

Dalam penelitian yang berbeda, Kartika menemukan bahwa gawai dapat memberikan peran secara positif maupun negatif terhadap prestasi belajar anak ketika digunakan bersamaan dengan televisi. Hal ini dapat dimungkinkan karena gawai dan televisi sama-sama memberikan informasi-informasi untuk belajar anak dalam menemukan pengetahuannya melalui konten yang disediakan

¹²⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/imajinasi>. (diakses pada tanggal 12 Juni 2021)

keduanya. Selain itu, ketika gawai dan televisi digunakan bersama, maka anak akan semakin besar atau semakin sering menerima konten yang ditampilkan sehingga hal tersebut dapat memberikan pengaruh terhadap prestasi belajar dibandingkan ketika gawai digunakan sendiri. Maka dengan adanya pengaruh terhadap prestasi belajar, hal tersebut juga berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini disebabkan karena prestasi belajar memiliki keterkaitan dengan perkembangan kognitif, dimana prestasi belajar merupakan suatu perwujudan dari hasil proses berpikir anak dalam menyelesaikan masalah melalui tes tertentu.

Secara positif, gawai dan televisi dapat membantu dalam proses berpikir dan belajar anak melalui aplikasi yang bersifat edukatif dan keduanya selalu menampilkan fitur-fitur yang menarik sehingga anak dalam proses belajar tidak cepat merasa bosan dan lebih bersemangat. Dengan begitu prestasi belajar anak dapat mengalami peningkatan. Namun, disisi lain terdapat pengaruh negatif dari gawai dan televisi terhadap prestasi belajar anak. Hal ini disebabkan ketika dalam tayangan yang ditampilkan mengandung kekerasan atau pornografi atau hal yang dapat merugikan anak. Selain itu juga disebabkan karena dalam penggunaannya terlalu berlebihan atau tidak sesuai dengan durasi yang baik dalam menggunakan gawai. Maka dengan hal tersebut walau terdapat pengaruh positif, namun penggunaan gawai harus tetap diperhatikan, apabila anak menggunakan gawai untuk perlunya orang tua mengawasi agar dalam penggunaan tidak berlebihan dan dapat membuat kecanduan. Penggunaan gawai harus dilakukan secara bijak agar dapat memberikan dampak yang positif terhadap perkembangan anak.¹³⁰

Berbeda dengan beberapa penelitian yang telah dijelaskan, dalam penelitian lain yang ditemukan peneliti mengatakan adanya pengaruh yang negatif dari penggunaan gawai terhadap perkembangan kognitif anak. Seperti

¹³⁰ Kartika Mariskhana. Pengaruh Televisi dan Gadget terhadap Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Perspektif* Vol XV, No 2, September 2017. (<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/perspektif/article/view/2060>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.18 WIB

yang penelitian yang dilakukan oleh Shima di Malaysia,¹³¹ menemukan bahwa anak usia dini yang dibiarkan menonton tayangan televisi atau gawai jenis lain akan mengalami efek negatif pada perkembangan bahasa, skil membaca, dan ingatan memori jangka pendek. Hal ini disebabkan karena tidak adanya pengawasan dari orang tua ketika anak telah menonton televisi dan bermain gawai, disisi lain juga karena konten yang digunakan anak dalam bermain mengandung unsur-unsur kekerasan, serta pornografi sehingga hal tersebut tersimpan dalam memori anak. Efek negatif lain dari penggunaan gawai yang tidak sesuai juga dapat menurunkan tingkat konsentrasi anak sehingga dapat mengurangi perhatian anak ketika belajar di kelas. Hal ini dibuktikan dengan adanya studi di Malaysia yang menemukan bahwa sebelum populernya gawai tingkat konsentrasi anak mencapai 13 menit, namun ketika telah mengenal gawai tingkat konsentrasi turun menjadi 4 detik.

Selaras dengan penelitian Shima di Malaysia, di India penelitian yang dilakukan oleh Sanjay dkk terhadap 100 responden dimana 25 responden sebagai tolak ukur penelitian dan 75 responden yang diberi gawai dengan pengawasan orang tua sebanyak 52 responden dan sisanya benar-benar tidak diberikan pengawasan. Hasil yang ditemukan pada anak yang tidak mendapat pengawasan adalah penggunaan gawai memberikan pengaruh negatif pada perkembangan kognitif anak yang dibuktikan dengan terjadinya penundaan perkembangan kognitif anak yang tidak sesuai indikator perkembangan dan anak mengalami kecanduan pada gawai.¹³² Selain itu penggunaan gawai secara berlebihan menurut Aziz dapat menyebabkan terhalangnya eksplorasi anak.¹³³

¹³¹ Sanjay Verma, dkk. Effect of Electronic Gadgets on Cognitive Milestones of Children Below 2 Years of Age. *Jurnal Index Copernicus International, IAİM*, 2018; 5(6). (<https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=150395>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.30 WIB

¹³² Sanjay Verma, dkk. Effect of Electronic Gadgets on Cognitive Milestones of Children Below 2 Years of Age. *Jurnal Index Copernicus International, IAİM*, 2018; 5(6). (<https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=150395>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.30 WIB

¹³³ Aziz Un Nisa, dkk. The Excess Use of Mobile Phone Among Young Children and Its Effect on Their Academics. *Journal of Mass Communication* Vol 12, Mei 2015. (<http://jmcd-uok.com/index.php/jmcd>) diakses 19 Desember 2020 pukul 17.37 WIB

Dari ketiga penelitian yang telah peneliti jelaskan, penelitian tersebut menemukan bahwa gawai memberikan peran secara negatif pada perkembangan kognitif anak usia dini. Hal ini terjadi karena terdapat beberapa faktor diantaranya penggunaan aplikasi yang mengandung unsur-unsur kekerasan serta pornografi, tidak adanya pengawasan dari orang tua, dan intensitas durasi penggunaan gawai yang terlalu lama. Berikut beberapa peran yang bersifat negatif dari penggunaan gawai pada perkembangan kognitif anak:

1. Menurunkan Konsentrasi Anak

Konsentrasi pada KBBI biasa disebut dengan pemusatan perhatian pada suatu hal tertentu.¹³⁴ Namun konsentrasi anak dapat terganggu mana kala ada faktor penyebab baik secara internal maupun eksternal. Faktor internal biasanya disebabkan karena rendahnya minat anak, serta rendahnya tingkat gizi anak. Sedangkan faktor eksternal disebabkan karena sesuatu hal yang dapat menarik perhatian.¹³⁵ Dalam penelitian ini konsentrasi anak menjadi salah satu hal yang berkaitan dengan perkembangan kognitif yang mendapat pengaruh negatif dari penggunaan gawai. Hal ini disebabkan karena belakangan ini gawai merupakan sesuatu yang dapat menarik perhatian anak usia dini. Seperti yang terjadi belakangan ini banyak ditemukan anak menghabiskan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan gawai, sampai saat melakukan proses belajar pun anak hanya memikirkan gawainya. Sehingga dengan hal tersebut membuat anak mengalami penurunan konsentrasi belajar. Selain itu, konsentrasi menurun disebabkan karena kemajuan teknologi gawai yang mempercepat segalanya sehingga anak lemah dalam hal konsentrasi. Jadi dengan menurunnya konsentrasi belajar anak maka perkembangan kognitifnya tidak optimal.

¹³⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konsentrasi>. (diakses pada tanggal 12 Juni 2021).

¹³⁵ Novan Ardy Wiyani. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidik PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media, 2014) hlm. 88

2. Menghalangi Eksplorasi anak

Eksplorasi merupakan salah satu indikator perkembangan kognitif yang harus dicapai anak pada usia 5-6 tahun. Dimana hal tersebut tercantum dalam STPPA Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 dengan lingkup belajar dan pemecahan masalah yaitu anak mampu menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki. Eksploratif sendiri merupakan kegiatan penjelajahan atau interaksi anak pada lingkungan sekitar untuk mendapatkan pengetahuan dan memperoleh pengalaman baru.¹³⁶ Sesuai dengan pendapat yang dikatakan oleh Piaget, bahwa eksplorasi merupakan salah satu faktor untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak, selain dari keatangan biologis dan temuan spontan.¹³⁷ Piaget juga mengatakan bahwa anak dalam menerima informasi tidak hanya secara pasif, tetapi anak perlu melakukan penjelajahan atau eksplorasi untuk mendapat informasi.¹³⁸ Namun dengan adanya gawai dalam kehidupan anak membuat anak lebih memilih untuk berdiam diri dirumah dan memainkan gawainya daripada bermain dilingkungan sekitarnya untuk memperoleh atau mendapat pengetahuan yang baru. Jadi dengan terhalangnya eksplorasi anak oleh gawai, membuat perkembangan kognitif anak terhambat.

Dari beberapa penelitian yang telah dijelaskan, peran gawai pada perkembangan kognitif anak usia dini tergantung pada peran orang tua, apakah orang tua melakukan pengawasan berupa pembatasan aplikasi yang boleh dibuka dan pembatasan waktu penggunaan. Gawai dapat berperan secara positif apabila orang tua mengenalkan gawai dengan memberikan aplikasi edukatif maupun konten-konten yang mengandung sisi pendidikan, agar anak dapat belajar dan dapat mengasah kreativitasnya. Selain itu orang tua perlu membatasi waktu anak dalam menggunakan gawai dengan durasi kategori rendah seperti yang disarankan oleh Sari dalam buku *Save d’Kids* yaitu dengan durasi

¹³⁶ Rachmawati dan Kurniati. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2017) hlm. 55

¹³⁷ Novi Mulyani. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. (Yogyakarta: Gava Media, 2018) hlm. 48

¹³⁸ Masganti Sit. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. (Jakarta: Kencana, 2017) hlm.

penggunaan kurang dari 30 menit per hari.¹³⁹ Begitu juga sebaliknya jika orang tua benar-benar membebaskan anak dalam menggunakan gawai baik membebaskan aplikasi yang digunakan maupun membebaskan waktu dengan durasi lama, maka gawai akan memiliki peran yang negatif pada perkembangan kognitif anak.

Dengan adanya peran secara positif maupun negatif dari penggunaan gawai untuk sebaiknya menurut Shima, orang tua tetap memberikan lingkungan yang lebih aktif, membiarkan anak menjelajahi alam dan lingkungan sekitar,¹⁴⁰ meningkatkan waktu dengan aktivitas fisik dan interaksi dengan teman sebaya serta keluarga¹⁴¹ agar perkembangan anak dapat dirangsang secara langsung dan berkembang dengan baik. Seperti yang dikatakan oleh Jovita dalam penelitian Milana dimana otak anak usia 5 tahun masih dalam taraf perkembangan. Perkembangan otak anak akan lebih optimal apabila dirangsang secara langsung tanpa melalui gawai.¹⁴²



IAIN PURWOKERTO

¹³⁹ Vivian Nanny Lia Dewi, dkk. *Save d'Kids: Modul untuk Orang Tua*. (Yogyakarta: Salam Camp, 2020) hlm. 46

¹⁴⁰ Shima Dyana, dkk. The Effect of Gadget Usage Toward The Development of Cognitive And Social Among Preschoole. *Jurnal Wacana Sarjana* Volume 2, Nomor 4, 2018. (<http://spaj.ukm.my/jws/index.php/jws/article/view/195>) diakses 19 Desember 2020 Pukul 17.10 WIB

¹⁴¹ Aziz Un Nisa, dkk. The Excess Use of Mobile Phone Among Young Children and Its Effect on Their Academics. *Journal of Mass Communication* Vol 12, Mei 2015. (<http://jmcd-uok.com/index.php/jmcd>) pada 19 Desember 2020 pukul 17.37 WIB

¹⁴² Milana Abdillah Subarkah. Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Rausyan Fikr* Volume 15 Nomor 1, Maret 2019. Diakses di (<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/view/1374>) diakses 24 Maret 2021 Pukul 19.29 WIB

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis terhadap tujuh artikel, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini meliputi usia anak dengan rentang 0-2 tahun dan 4-6 tahun. Tujuan orang tua memberikan gawai mayoritas untuk mengalihkan perhatian anak saat orang tua sibuk serta untuk menenangkan anak ketika rewel. Perangkat gawai yang biasa digunakan meliputi *smartphone/handphone, laptop*, serta tablet atau iPad dengan aplikasi berupa aplikasi pemutar video dan aplikasi permainan. Intensitas penggunaan gawai, meliputi dua kategori yaitu intensitas tinggi dan intensitas rendah.

Gawai tidak memiliki peran yang berbeda pada perkembangan kognitif anak berdasarkan rentang usia maupun perangkat yang digunakan. Akan tetapi, gawai memiliki peran yang berbeda tergantung pada intensitas dan aplikasi yang digunakan. Penggunaan gawai memiliki peran secara positif maupun secara negatif. Peran yang bersifat positif terjadi apabila intensitas penggunaan rendah dan aplikasi yang digunakan bersifat edukatif. Gawai memiliki peran yang baik yaitu dapat mengasah kreativitas anak, dapat mengembangkan pemikiran simbolik anak serta dapat mengembangkan imajinasi anak. Sementara itu, peran negatif yang dimiliki gawai muncul ketika intensitas penggunaannya tinggi dan aplikasi yang digunakan bersifat non edukatif. Peran tersebut adalah gawai dapat menurunkan konsentrasi anak dan dapat menghalangi eksplorasi anak

B. Saran

Sebagai akhir penelitian skripsi yang dilakukan, maka saran dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Kepada pembaca, untuk dapat menganalisis lebih dalam mengenai penggunaan gawai pada anak usia dini dan pengaruhnya terhadap perkembangan kognitif.

2. Kepada peneliti selanjutnya, yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai analisis penggunaan gawai terhadap perkembangan kognitif anak usia dini untuk dapat lebih variatif dalam metode dan jenis analisis datanya. Sehingga dapat menjadi wawasan dan pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Afdila, Laili dan Sodik, Muhammad. 2018. *Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*. (<https://osf.io/65mk4> diakses 29 Maret 2021)
- Aisyah, Siti. 2011. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Akbar, Eliyyil. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Alwi, Hasan Alwi. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Anggraini, Eka. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak*. Serayu Publishing
- Aulia, Yenny., dkk. 2020. “Durasi dan Frekuensi Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK Islam Permata Hati Klapa Dua Kabupaten Tangerang Tahun 2019”, *Jurnal Kebidanan*, Volume 6, Nomor 4. (<http://ejournalmalahayati.ac.id/index.php/kebidanan/article/view/2911>, diakses 1 April 2021)
- Ayuningsih, Riska., dkk. 2018. “Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo”, *Jurnal Ilmu Kesehatan Vol 10, No 2, STIKES Duta Gama Klaten*. (<https://www.e-journal.stikesdutaagama.ac.id/index.php/e-journal/article/view/428>, diakses 19 Desember 2020)
- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana.
- Busyaeri, Akhmad., dkk. 2016. “Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon”, *Jurnal Al Ibtida*, Volume 3, Nomor 1. (<https://syekh Nurjati.ac.id/jurnal/index.php/ibtida/article/view/584>, diakses 17 Juni 2021)
- Delima, Rosa., dkk. 2016. “Pengembangan Aplikasi Permainan Edukasi untuk Anak Prasekolah Menggunakan Pendekatan Child Centered Design”, *Jurnal Informatika* Vol. 12, No 1. (<https://ti.ukdw.ac.id/ojs/index.php/informatika/article/view/452>, diakses 17 Juni 2021)

- Dewi, Vivian Nanny Lia., dkk. 2020. *Save d’Kids: Modul untuk Orang Tua*. Yogyakarta: Salam Camp
- Dewi, Retasari., dkk. 2017. “Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya)”, *Jurnal Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 1, Nomor 2. (https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/golden_age/article/view/3136, diakses 1 April 2021)
- Dyana, Shima., dkk. 2018. “The Effect of Gadget Usage Toward The Development of Cognitive And Social Among Preschoole”, *Jurnal Wacana Sarjana* Volume 2, Nomor 4. (<http://spaj.ukm.my/jws/index.php/jws/article/view/195>, diakses 19 Desember 2020)
- Elfiadi. Juli 2018. “Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini”, *Jurnal ITQAN*, Vol 9 No 2. (<http://ejournal.iainlhoksumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download>, diakses 8 Juni 2020)
- Endrawara, Suwardi. 2011. *Metodologi Penelitian Sastra*. Yogyakarta: TIM Redaksi CAPS
- Fadlilah, Siti., dkk. “Analisis Penggunaan Gadget dan Interaksi Sosial Anak Usia Prasekolah di Taman Kanak-Kanak Yogyakarta”, *Skripsi Sarjana Univeristas Respati Yogyakarta*. (<http://103.114.35.30/index.php/JKM/article/view/3186> diakses pada 10 Juli 2020)
- Hamzah, Nur. 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN Pontianak Press.
- Handriyantini. 2009. *Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar*.
- Handrianto, P. 2016. *Dampak Smartphone*. (<http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id> diakses 28 Desember 2020)
- Iftitah, Selfi Lailiyatul. 2019. *Evaluasi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Pamekasan: Duta Media Publishing.
- Indrijati, Herdina. 2016. *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini: Sebagai Bunga Rampai*. Jakarta: Kencana.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Penyebab Anak Kecanduan Gadget*. Google Book

- Khadijah, dan Amelia, Nurul. 2020. *Perkembangan Fisik Motorik Anak Usia Dini Teori dan Praktik*. Jakarta: Kencana.
- Khadijah. 2016. *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing
- Kitchenham, B. dan Charters, S. 2007. *Guidelines for performing Systematic Literature Review in Software Engineering*. EBSE Technical Report.
- Lestari, Ni Gusti Ayu Made Yeni. 2019. "Program Parenting untuk Menumbuhkan Kesadaran Pentingnya Keterlibatan Orang Tua di PAUD", *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol 4, No 1. (<http://www.ejournal.ihdn.ac.id/index.php/PW/issue/archive> diakses 8 Juni 2020)
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mariskhana, Kartika. 2017. "Pengaruh Televisi dan Gadget terhadap Prestasi Belajar Anak", *Jurnal Perspektif*, Vol XV, No 2. (<https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/perspektif/article/view/2060>. Pada 19 Desember 2020)
- Maulia, Rifdah., dkk. 2020. "Hubungan Pola Bermain Gadget dengan Kemampuan Kognitif dan Berpikir Kreatif pada Usia Prasekolah (5-6 tahun) di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 33 Cita Insani Malang", *Journal of Issues in Midwifery*, Volume 4 Nomor 1. Universitas Brawijaya. (<https://joim.ub.ac.id/index.php/joim/article/view/247>. Pada 19 Desember 2020)
- Moleong. 2017. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya,
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mutjah, Diane. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nisa, Aziz Un., dkk. 2015. "The Excess Use of Mobile Phone Among Young Children and Its Effect on Their Academics", *Journal of Mass Communication* Vol 12. (<http://jmcd-uok.com/index.php/jmcd>. Pada 19 Desember 2020)
- Nur, Muhammad Syukri, dkk. 2020. *Tinjauan Pustaka Sistematis: Pengantar Metode Penelitian Sekunder untuk Energi Terbarukan*. Klaten: Lakeisha

- Nuryati. 2015. *Development Child's Groos Motor Skills Trought Cheerful Calisthenic Pengembangan Kemampuan Motorik Kasar Anak Melalui Kegiatan Senam Ceria*.
- Pebriana, Putri Hana. "Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini", Jurnal *Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, (<http://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/26> diakses pada 9 Juni 2020)
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomo 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Priyatna, Andri. 2012. *Parenting di Dunia Digital*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Puspita, Sylvie. 2020. *Monograf: Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini*. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Rachmawati dan Kurniati. 2017. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Radliya, Nizar Rabbi., dkk. 2017. "Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini", Jurnal *PAUD Agapedia*, Volume 1, Nomor 1, Juni 2017. (<https://ejournal.upi.edu/index.php/agapedia/article/view/7148>, diakses 1 April 2021)
- Rahmawati, Mira. 2020. "Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah". Jurnal *Ilmu Keluarga dan Konsumen* Volume 13 Nomor 1. (<https://journal.ipb.ac.id/index.php/jikk/article/view/26867>, diakses 1 April 2021 Pukul 17.39 WIB.
- Sapardi, Vivi Syofia. 2018. "Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia", Jurnal *Menara Ilmu* Volume XII Jilid II Nomor 80. (<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>, diakses 1 April 2021)
- Setiani, Diah. "The Effect of Gadget Usage on The Social Development of Children Aged 3-5 Years: Literature Review", Jurnal *STRADA: Jurnal Ilmiah* Vol 9 No 2. (<https://sjik.org/index.php/sjik/article/view/526> diakses pada 3 Januari 2021)
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

- Subagijo, Azimah. 2020. *Diet dan Detoks Gadget*. Jakarta: PT Mizan Publika
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak", *Jurnal Rausyan Fikr*, Volume 15 Nomor 1. (<http://jurnal.umt.ac.id/index.php/RausyanFikr/article/view/1374>, diakses 24 Maret 2021)
- Sujianti. 2018. "Hubungan Lama dan Frekuensi Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah di TK Islam Al Irsyad 01 Cilacap", *Jurnal Kebidanan* Volume 8 Nomor 1. (<http://ejournal.poltekkes-smg.ac.id/ojs/index.php/jurkeb/article/view/3735>, diakses 1 April 2021)
- Sukmawati, Bhennita. 2019. "Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita", *Jurnal Speed: Journal of Special Education*, Volume 3 Nomor 1. (<https://jurnal.ikipjember.ac.id/index.php/speed/article/view/204>, diakses 1 April 2021)
- Sunaryo. 2002. *Psikologi untuk Keperawatan*. Jakarta: Buku Kedokteran EGC.
- Susanto, Ahmad. 2011 *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana
- Verma, Sanjay., dkk. 2018. "Effect of Electronic Gadgets on Cognitive Milestones of Children Below 2 Years of Age", *Jurnal Index Copernicus International* 5(6). (<https://journals.indexcopernicus.com/search/article?articleId=150395>, diakses 19 Desember 2020)
- Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini: Panduan bagi Orang Tua dan Pendidikan PAUD dalam Memahami serta Mendidik Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Wiyani, Novan Ardy. 2016. *Konsep Dasar PAUD*. Yogyakarta: Gava Media.
- Yulsyofriend, dkk. "Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini", *Jurnal Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. (<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/YaaBunayya/article/view/4414>, diakses 1 April 2021)
- Zed, Mestika. 2008. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama Lengkap : Dwi Asalia Nurita
2. NIM : 1617406011
3. Tempat Tanggal Lahir : Purbalingga, 16 Februari 1998
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Status : Belum Menikah
6. Alamat Rumah : Jalan Lawet Rt 03 Rw 03 Purbalingga
Wetan, Purbalingga
7. Nama Ayah : Sukhad
8. Nama Ibu : Sugiyanti

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. SD Negeri 1 Purbalingga Wetan : Tahun 2010
 - b. SMP Negeri 2 Purbalingga : Tahun 2013
 - c. SMA Negeri 2 Purbalingga : Tahun 2016
 - d. S1. UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri : Tahun 2021

C. Pengalaman Organisasi

1. -