

Studi Literatur Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Prasekolah

Amalia Islami^{1*}, Malisa Ariani¹, Dewi Pusparani Sinambela²

¹Program Studi Sarjana Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Sari Mulia

²Program Studi Diploma III Kebidanan, Fakultas Kesehatan, Universitas Sari Mulia

*correspondence author: Telp: 085389105450, E-mail: amel2639@gmail.com

Abstrak

Latar Belakang: Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat anak usia prasekolah terpapar gadget pada usia terlalu dini sehingga anak menjadi kecanduan gadget dan berdampak buruk pada perkembangan kognitifnya. Tanpa pengawasan dari orang tua penggunaan gadget tidak hanya berpengaruh pada kognitif anak namun perkembangan anak yang lain juga dapat terhambat.

Tujuan: Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah

Metode: Penelitian ini menggunakan metode studi literature dengan kata kunci dampak *gadget*, perkembangan kognitif, dan prasekolah.

Hasil: Adanya hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif anak usia prasekolah. Kurangnya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif pada perkembangan kognitif anak namun jika gadget digunakan dengan tepat akan meningkatkan kemampuan kognitif anak usia prasekolah

Kesimpulan: Anak usia prasekolah yang diberikan fasilitas gadget oleh orang tua sangat memerlukan pengawasan ketat agar dampak yang ditimbulkan dari penggunaan gadget tersebut tidak menjadi negatif sehingga menghambat perkembangan kognitif anak. Oleh karena itu orang tua harus menjadikan gadget sebagai bahan pembelajaran bagi anak agar anak mampu meningkatkan kemampuan kognitifnya.

Kata Kunci: Dampak *Gadget*, Perkembangan Kognitif, Prasekolah

Literature Study of The Impact of Gadget Use on Cognitive Development of Preschool Children

Abstract

Background: *The rapid development of technology makes preschoolers exposed to gadgets at an early age so that children become addicted to gadgets and have a negative impact on their cognitive development. Without parental supervision, the use of gadgets not only affects children's cognitive, but other development can also be hampered.*

Purpose: *The purpose of this study is to know how gadgets usage can effect on cognitive development of preschool children*

Method: *This study uses the literature study method using keywords gadget impact, cognitive development, preschoolers.*

Results: *There is a correlation between the use of gadgets and the cognitive development of preschoolers. Lack of parental supervision will have a negative impact on children's cognitive development, but if gadgets are used appropriately it will improve the cognitive abilities of preschoolers*

Conclusion: *Preschoolers who are given gadget facilities by parents are in need of close supervision so that the impact caused by the use of these gadgets will not be negative, thus hampering children's cognitive development. Therefore parents must make gadgets as learning material for children.*

Keywords: *Gadget impact, cognitive development, preschoolers*

Latar Belakang

Anak usia prasekolah menurut Wong (2009) adalah anak-anak dengan rentang usia 3-5 tahun dan termasuk dalam golden age karena pada masa ini anak sedang melewati fase keemasan dalam proses pertumbuhan dan perkembangannya, termasuk proses berkembang yang sangat pesat dalam perkembangan intelektual maupun emosional (Novitasari & Khotimah, 2016). Perkembangan intelektual tersebut akan mulai berkembang dengan sangat pesat pada anak usia pra sekolah dikarenakan pada empat tahun pertama masa pertumbuhan anak potensi kognitif tersebut mulai terbentuk sejalan dengan meningkatnya produksi jumlah sinapsis yang berlebih pada bagian korteks otak, yang menjadi suatu implikasi awal perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya (Berk, 2012).

Keterampilan yang dimiliki pada anak usia prasekolah sebaiknya diberikan stimulus dengan berbagai cara, salah satunya memfasilitasi anak untuk bermain dengan cara yang menyenangkan. Namun selain bermain,

stimulus juga dapat diberikan melalui cara mengenal angka dan berhitung (Nurhayati, 2017).

Permainan yang sering dilakukan pada anak biasanya akan mereka salurkan melalui coretan di buku gambar atau menebak teka teki dengan alat permainan sederhana, namun zaman sekarang, teknologi di anggap membantu dalam pengembangan keterampilan kognitif anak secara cepat dan lebih baik karena sekarang permainan tersebut dapat dilakukan anak pada perangkat elektronik seperti aplikasi yang interaktif, video game, dan aplikasi lain berbasis program edukatif yang tersedia di berbagai jenis perangkat pada gadget atau smartpone (Sundus, 2018).

Tren Internasional menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pengguna teknologi bukan hanya di kalangan dewasa, melainkan usia muda termasuk anak-anak, sejalan dengan tren tersebut, penelitian dari *Growth from Knowledge* (GfK) Asia bahwa Indonesia adalah Negara dengan pasar produk smartpone terbesar di Asia Tenggara pada kuartal pertama di tahun 2012, bahkan

KOMINFO menyatakan pengguna smartphone di Indonesia berkembang sangat cepat dan Lembaga Riset Pemasara Digital eMarketer memperkirakan bahwa pada tahun 2018, jumlah pengguna ponsel cerdas yang aktif di Indonesia akan melebihi angka 100 juta pengguna (KOMINFO, 2015).

Gadget dipercaya akan membantu meningkatkan keterampilan kognitif anak. Gadget modern membantu dalam pengembangan keterampilan belajar lebih cepat karena kebanyakan anak merasa lebih tertarik menggunakan gadget dibandingkan buku (Sundus, 2018). Penggunaan gadget pada anak dapat menyebabkan anak menjadi malas untuk bergerak dan melibatkan diri dalam sebuah kegiatan, karena mereka lebih menyukai melakukan aktivitas di depan gadget dan menikmati berbagai permainan di dalamnya dibandingkan berinteraksi dengan dunia nyata (Ameliola & Nugraha, 2013). Menurut penelitian yang dilakukan oleh Aaron Skaist (2019) "The Effects of RF-EMF on the Child Brain" menunjukkan bahwa ketika seseorang menggunakan perangkat elektronik,

maka kepala akan menyerap setidaknya 80% radiasi ketika berbicara di telepon, selain itu ketika seseorang bermain game maka radiasi yang terserap oleh kepala adalah 50% (Fernandez, 2018).

Sebuah studi yang dilakukan di Mangalore dan Karnataka menemukan efek penggunaan gadget pada perilaku anak, kinerja akademik, dan kesehatannya, hasil penelitian menemukan bahwa 69% siswa suka menggunakan gadget di malam hari sebelum tidur, 59% diantaranya mengeluh sering sakit kepala di pagi hari dan kesulitan melihat papan tulis, selain itu, 53% anak mengalami kesulitan dalam berkonsentrasi selama di kelas atau di rumah saat belajar sehingga mereka mengalami penurunan nilai belajar (Hegde et al, 2019). Selain kognitif, perkembangan anak yang dapat terhambat jika anak menggunakan gadget dengan intensitas yang tinggi diantaranya kemampuan berbahasa, berperilaku, dan pembentukan karakter pada anak (Handrianto, 2013).

Dari hasil penelitian sebelumnya menjelaskan bahwa dampak penggunaan

gadget akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak secara positif dan negatif tergantung kepada bagaimana pengawasan orang tua.

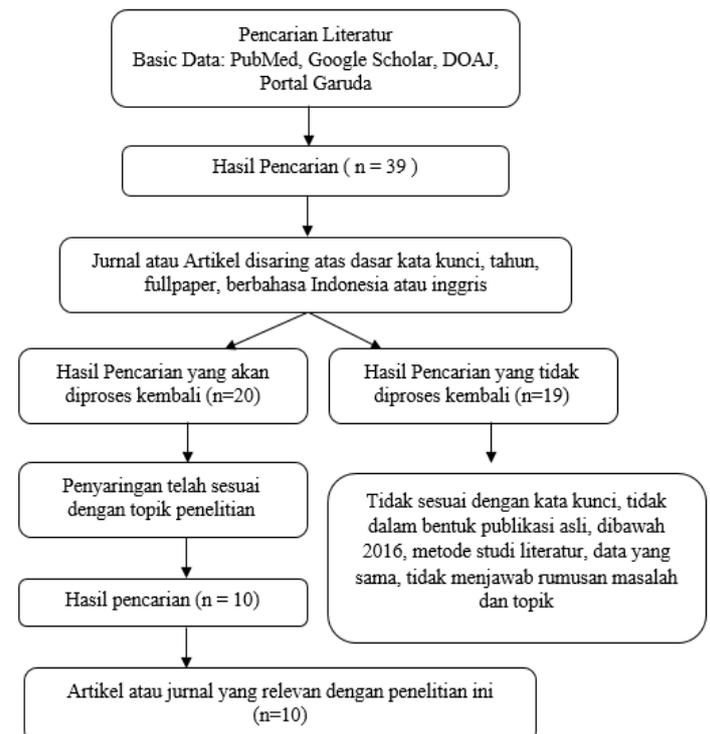
Metode

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur. Proses pengumpulan literatur dilakukan dengan cara melakukan pemilihan jumlah jurnal atau artikel dari 39 literatur menjadi 10 literatur, 5 jurnal internasional dan 5 jurnal nasional. Proses pencarian dilakukan melalui elektronik based yang terindeks seperti Google Scholer (n=23), DOAJ (n=5), PubMed (n=7), dan Portal Garuda (n=4). Sumber dilengkapi dengan DOI pada setiap artikel, dengan menggunakan kata kunci intensitas penggunaan gadget, perkembangan kognitif, dan anak usia prasekolah. Proses pencarian dilakukan dengan menyebutkan kata-kata kunci yang digunakan yaitu “*gadget impact*”, “*cognitive development*”, “*preschoolers*”, “dampak gadget”, “perkembangan kognitif”, dan “anak usia prasekolah” dengan menggunakan kata penghubung seperti “*gadget impact*” AND “*cognitive*

development” atau “*gadget impact*” + “*cognitive development*” + “*preschoolers*”.

Penelusuran kajian literature dilakukan sejak bulan April 2020 hingga bulan Juni 2020.

Tahapan Literatur Review



Kriteria Literatur

Pemilihan literatur diambil berdasarkan kesesuaian dengan kata kunci yang sama dengan topik penelitian. Artikel merupakan terbitan maksimal 5 tahun terakhir terhitung dari tahun 2016-2020. Meliputi artikel internasional yang berbahasa Inggris. Meliputi artikel nasional yang berbahasa Indonesia.

Artikel merupakan *full paper* dan tidak terbatas pada metode penelitian tertentu.

Hasil

Proses pengumpulan literatur dilakukan dengan cara melakukan identifikasi pencarian dan ditemukan sebanyak 2.316 judul artikel. Berikutnya dilakukan pemilihan jumlah atau artikel awal dan menemukan 39 literatur. Proses pencarian dilakukan melalui elektronik based seperti google scholar, PubMed, Portal Garuda, dan DOAJ. Hasil screening artikel sesuai dengan kriteria inklusi didapatkan 10 artikel yang sudah diidentifikasi. Berdasarkan 10 artikel tersebut didapatkan dampak penggunaan *gadget* pada perkembangan kognitif anak usia prasekolah yang terbagi menjadi dampak positif dan negatif. Dari 10 artikel yang ditemukan, terdapat dua jurnal yang menyatakan dampak positif penggunaan *gadget* pada anak yaitu meningkatnya kemampuan berkeaktifitas, kecerdasan, kemampuan menalar, kemampuan memproses, dan kecerdasan matematika, sedangkan delapan jurnal yang lain menyimpulkan dampak negatif penggunaan *gadget* antara lain kecanduan, kurang perhatian

atau konsentrasi, keterlambatan berbahasa, dan penurunan kemampuan kognitif, semua jurnal menyatakan adanya hubungan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak.

Berbagai hasil penelitian tidak hanya menyimpulkan bahwa *gadget* memiliki efek negatif terhadap perkembangan kognitif anak, karena perkembangan anak dipengaruhi oleh banyak faktor dan tidak hanya dari bermain *gadget*. Perkembangan anak sangat tergantung pada masing anak, peran orang tua, dan lingkungan sekitar anak (Mayar, 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dari usia 6 bulan hingga 2 tahun menghabiskan waktu dengan televisi, diikuti oleh perangkat lain seperti tablet, smartphone, dan komputer. Anak-anak dengan paparan media yang berlebihan (>6.5 jam/hari) dan diikuti dengan kurangnya interaksi verbal antara pengasuh dan anak memungkinkan perkembangan kognitif dan Bahasa yang lebih rendah di tahun-tahun prasekolah mereka (Supanitayanon, 2020). Selain itu, dampak positif penggunaan *gadget* juga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak

terutama dalam berimajinasi, berbahasa, dan berkonsentrasi. Berbagai hal positif yang ditemui anak dengan gadgetnya akan membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak diusia selanjutnya (Dewi, 2019)

Pembahasan

Seiring dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) perkembangan zaman yang cukup pesat juga diikuti oleh perkembangan teknologi yang mengalami pertumbuhan cukup cepat. Berbagai jenis teknologi atau gadget yang sering terpapar oleh anak diantaranya televisi, komputer, internet, video games, smartphone, dan mainan digital yang dapat berpengaruh terhadap perkembangan anak yang meliputi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor (Montessori, 2020). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Mayenti dan Sunita (2018) menjelaskan layaknya mata pisau, gadget bukan hanya berdampak positif pada anak namun juga memiliki efek negatif karena saat anak melewati masa keemasan, anak akan belajar mengetahui apa yang belum diketahui, jika

masa kecil anak sudah kecanduan dan terpengaruh oleh gadget maka perkembangannya pun akan ikut terhambat karena tanpa disadari anak sering menerapkan “apa yang dilihat, adalah apa yang didapatkan” hal tersebut bermakna bahwa apa yang dilihat oleh anak maka itulah yang akan dijadikannya sebagai pelajaran, sehingga jika anak tidak memiliki pedoman khusus dan dampingan orang tua maka perkembangan anak akan mengarah pada sisi negatif.

Hasil penelitian yang dilakukan Sarainsong (2012) menjelaskan dampak positif kebermanfaatan media teknologi digital yang positif dimana perkembangan kognitif anak dapat terbentuk melalui stimulus game kognitif yang dimainkan oleh anak contohnya aplikasi media domino edukasi digital kontemporer untuk perkembangan berpikir logis matematis anak. Hal ini juga sejalan dengan penelitian Rullyana (2018) yang menjelaskan bagaimana sebuah pembelajaran komputer model *games* cukup efektif dan memberikan pengaruh signifikan untuk membantu mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini dalam

lingkup konsep bentuk, warna, dan ukuran. Banyaknya aplikasi berbasis edukasi pada gadget juga dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan anak seperti media Tangram Geometri "*Let's Be Healthy*" yang dikembangkan oleh Taulany, dkk (2020) menunjukkan bagaimana media Tangram Geometri "*Let's Be Healthy*" dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak usia dini dalam aspek geometri dengan metode pembelajaran seperti instruksi atau perintah guru untuk mempelajari tentang bentuk geometri dan benda disekitar anak.

Sundus M (2018) berpendapat jika anak memainkan game yang mengasah kemampuan otak dalam berfikir seperti permainan puzzle, menggambar, berhitung, dan menonton video edukasi anak, maka gadget modern akan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan kemampuan bahasa mereka sehingga perkembangan kognitif anak akan meningkat dengan cepat.

Namun, ada aspek negatif dari penggunaan gadget yang dapat memberikan

pengaruh besar dalam pembentukan cara berpikir anak dalam kegiatan belajar seperti penelitian yang dilakukan oleh Mariskhana (2017) yang menjelaskan bahwa ketika anak menonton televisi maka anak dapat belajar dengan menangkap secara visual informasi yang mereka peroleh dari tayangan televisi tersebut, contohnya jika tayangan mengandung muatan kekerasan atau pornografi maka hal tersebut akan merugikan bagi anak yaitu dapat mempengaruhi prestasi belajar anak usia prasekolah. Menurut Tufail dalam Setianingsih (2018) anak-anak yang menggunakan gadget kebanyakan akan bermain game, jika anak terlalu sering bermain, anak akan mengalami gejala ketidakmampuan untuk mengontrol waktu dan meningkatkan efisiensi pencarian visual dan impulsif. Jika kebiasaan bermain game online dilakukan secara terus menerus selama 10 hari maka akan meningkatkan koordinasi motorik dan kemampuan deteksi suatu obyek menyerupai gejala GPPH (Gangguan Pemusatan Pikiran dan Hiperaktivitas).

Selain anak dapat mengalami gejala GPPH, penelitian yang dilakukan oleh Dewi (2019) menjelaskan bahwa anak yang menonton video animasi juga dapat mengakibatkan keterlambatan anak dalam berbahasa dan berkomunikasi karena animasi yang ditampilkan sering kali tidak memberikan stimulus agar anak mampu berkomunikasi secara dua arah sehingga hal tersebut akan berdampak pada perkembangan bahasanya yang menjadi lebih lambat dari anak seusianya yang pada akhirnya menghambat perkembangan kognitif anak. Melihat lazimnya teknologi informasi di kalangan anak-anak dengan diikuti oleh berbagai dampak yang bisa jadi boomerang bagi anak maka ada baiknya kita memperhatikan teori yang dikemukakan oleh tokoh sosiologi Travis Hirsch (dalam Nuredah, 2016) yang mengemukakan bahwa peran orang tua pada anak sangat penting, diantaranya kasih atau partisipasi, tanggung jawab, keterlibatan, dan kepercayaan (Hirsch dalam Nuredah, 2016). Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Setianingsih (2018) menunjukkan bahwa

periode anak pada masa lima tahun pertama merupakan *window opportunity* atau *critical periode* yaitu masa ketika otak anak berkembang dengan sangat pesat dan sebagian besar sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas manusia sehingga anak-anak akan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya untuk belajar dan merespon terhadap hal-hal yang bersifat baru. Realitanya, di masa keemasan seperti ini, banyak orang tua yang kurang mengerti tentang pentingnya stimulasi dini untuk mengembangkan berbagai macam kemampuan, kecerdasan, bakat, kemampuan fisik, kognitif, Bahasa, sosioemosional, dan spiritual (Dorlina dalam Wulandari, 2016).

Beberapa hasil penelitian mengenai dampak gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah menyimpulkan bahwa gadget yang dipaparkan pada anak di usia prasekolah perlu adanya pengawasan yang ketat dari orang tua, tidak ada salahnya orang tua lebih bijak dan memahami terlebih dahulu dampak penggunaan gadget sebelum

mengambil keputusan untuk memfasilitasi anak dengan gadget.

Ucapan Terimakasih

Peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ketua program studi Sarjana Keperawatan Univeristas Sari Mulia yang telah memberikan izin untuk mengangkat masalah yang akan diteliti.

Daftar Pustaka

Berk. 2012. *Development Through The Lifespan (fifth edition) terjemahan Darmanto*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dewi, N. S. 2019. An Analysis of the Impact of the Use of Gadget on Children's Language and Social Development. *Advances in Social Scien, Education and Humanities Research*, 201-204. [diunduh pada: 25 April 2020]

Dharma, K. K. 2011. Panduan Panduan Melaksanakan dan Menerapkan Hasil Penelitian. In *Metodologi Penelitian Keperawatan*.

Dyana, S. 2018. Kesan Penggunaan Gajet Kepada Perkembangan Kognitif dan Sosial Kanak-Kanak Prasekolah. *Jurnal Wacana Sarjana*, 1-6. [diunduh pada 22 Januari 2020]

Fernandez. 2018. Absorption of wireless radiation in the child versus adult brain and eye. *environmental research*, 1-6. [diunduh pada 29 Januari 2020]

Heni, A. J. 2018. Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 330-342. Tersedia pada: DOI:

<https://doi.org/10.31539/jks.v2i1.341>
[diunduh pada: 14 Mei 2020]

Iswidharmanjaya, D., & Agency, B. 2014. Bila Si Kecil Bermain Gadget: Panduan bagi orang tua untuk memahami faktor-faktor penyebab anak kecanduan gadget. In *Bisakimia*. Tersedia pada: DOI:[10.1017/CBO9781107415324.004](https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004) [diunduh pada 22 April 2020]

Kominfo. 2018. *Jumlah Pengguna Internet 2017 Meningkat, Kominfo Terus Lakukan Percepatan Pembangunan Broadband*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika.

Mariskhana, K. 2017. Pengaruh Televisi dan gadget Terhadap Prestasi Belajar Anak. *Jurnal Perspektif*, 130-135.

Mayar, F. 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *AL Talim*, 459.

Mayenti, F. &. 2018. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan. *Jurnal Photon*, 209. [diunduh pada: 13 April 2020]

Nuredah. 2016. *Peran Orang Tua Dalam Penanggulangan Dampak Negatif Handphone Pada Anak*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Rullyana, d. 2018. Efektivitas Pembelajaran Komputer Model Games Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Lingkup Perkembangan Konsep Bentuk, Warna Dan Ukuran. *Edutech*, 375-390. [diunduh pada: 7 Juli 2020]

Saroinsong, d. 2020. Boosting Kognitif pada Anak: Diseminasi Survey Domino Konvensional vs Domino Digital. *Journal Golden Age*, 112-127. [diunduh pada" 8 Juli 2020]

Setianingsih. 2018. Dampak Penggunaan

- gadget pada Anak Usia Prasekolah Dapat Meningkatkan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas. *Gaster Vol. XVI*, 191-205. Tersedia Pada: DOI: [10.30787/gaster.v16i2.297](https://doi.org/10.30787/gaster.v16i2.297) [diunduh pada 26 Mei 2020]
- Silva, A. P. 2017. Duration of watching TV and child language development in young children. *Paediatrica Indonesiana*, 99-103. Tersedia pada: DOI: [10.14238/pi57.2.2017.99-103](https://doi.org/10.14238/pi57.2.2017.99-103) [diunduh pada 24 Mei 2020]
- Srinahyati. 2018. Influence of gadget : A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Early Child. 401-414. [diunduh pada: 20 Januari 2020]
- Subarkah, M. A. 2017. Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*.
- Sundus. 2018. The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7 (1). [diunduh pada: 28 Desember 2019]
- Supanitayanon, S. 2019. Exposure to the media screen in two of the first year of life and cognitive development of a preschool. *Pediatric Research*, 1-9. Tersedia pada: DOI: [10.1038/s41390-020-0831-8](https://doi.org/10.1038/s41390-020-0831-8) [diunduh pada: 3 Juni 2020]
- Susanto, A. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya. In *Kencana*.
- Taulany, D. 2020. Media Tangram Geometri “Let’s Be Healthy” Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Geometri Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4 (1), 1-10. Tersedia pada DOI: [10.31004/obsesi.v4i2.365](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.365) [diunduh pada 20 Juli 2020]
- Vitrianingsih, S. K. 2018. Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Anak Prasekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Forum Ilmiah KesMas Respati*, 102-109. [diunduh pada: 12 Februari 2020]
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. *Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu*.
- Wong. 2009. *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Vol. 1. Edisi 6*. Jakarta: EGC.

Proceeding of Sari Mulia University Nursing National Seminars
 Studi Literatur Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia
 Prasekolah

Tabel 1. Hasil ringkasan dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah

Penulis (tahun)	Bahasa	Sumber	Tujuan	Desain	Hasil Temuan
Taulany, dkk 2020	Indonesia	Google Scholar	Penelitian ini bertujuan membuat aplikasi android tangram geometri “Let’s Be Healthy” untuk meningkatkan kemampuan berpikir geometri bagi anak usia dini dan menganalisis keefektifan media tangram geometri tersebut	Eksperimen	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi tangram geometri “Let’s Be Healthy” dapat meningkatkan kemampuan berpikir geometri. Hal ini terbukti dari perbedaan rata-rata postes kelompok eksperimen terhadap kelompok kontrol. Dampak penelitian ini adalah bahwa pendidik PAUD seharusnya melakukan pembelajaran yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak serta memberikan bentuk-bentuk pembelajaran yang memungkinkan anak memahami geometri agar pengembangan kognitif anak lebih optimal.
Rahmawati, 2020	Indonesia	Portal garuda	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan media <i>gadget</i> dalam aktivitas belajar dan pengaruhnya terhadap perilaku anak	Survey Analitik	Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana efektivitas penggunaan gadget sebagai media belajar anak usia pra sekolah hingga SD kelas bawah meliputi kemampuan berbahasa, belajar satu arah, perkembangan dan karakter anak. sedangkan pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku mereka didasarkan pada cara belajar anak yaitu melihat, mendengar, mengamati, merekam dan meniru.
Shima 2018	D, Melayu	Google Scholar	Penelitian ini bertujuan untuk membahas bagaimana kesan penggunaan <i>gadget</i> kepada	Survey analitik	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anak berusia 5 dan 6 tahun yang menggunakan <i>gadget</i> berdampak negatif pada perkembangan kognitif

Proceeding of Sari Mulia University Nursing National Seminars
 Studi Literatur Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia
 Prasekolah

			perkembangan kognitif dan sosial pada anak prasekolah		dan sosial mereka karena anak akan lebih memilih menghabiskan waktu mereka dengan <i>gadget</i> dibandingkan bergaul dan belajar dari lingkungan sekitar mereka
Silva Audya Perdana <i>et al</i> , 2017	Inggris	DOAJ	Penelitian ini bertujuan untuk menilai hubungan antara durasi menonton TV dan perkembangan Bahasa pada anak usia dini	Kuantitatif <i>cross sectional</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 44% anak mengalami keterlambatan perkembangan Bahasa dikarenakan anak akan mengalami kesulitan dalam memahami suatu kata yang dilihat atau didengarnya melalui televisi apalagi tanpa ada pengawasan dari orang tua. Hal tersebut pada akhirnya akan mempengaruhi bagaimana intelektual anak di masa yang akan datang karena ketidakmampuan orang tua dalam mengelola penggunaan <i>gadget</i> seperti televisi..
Mariskhana, 2017	Indonesia	DOAJ	Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Televisi dan <i>Gadget</i> terhadap prestasi belajar anak di TK Al Muttaqin Ciputat Timur	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>gadget</i> belum berpengaruh terhadap prestasi belajar anak, namun ada beberapa faktor yang harus diperhatikan bagi orang tua dan staff pengajar diantaranya penggunaan <i>gadget</i> yang diluar pengawasan orang dewasa akan mengarahkan anak ke resiko penggunaan secara berlebihan yang akan menimbulkan sifat kecanduan.
Yuniarti, <i>et al</i> 2018	Inggris	Pubmed	Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan durasi penggunaan <i>gadget</i> dengan perkembangan anak prasekolah	Survey Analitik <i>Cross Sectional</i>	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak-anak (70%) di Kota Bengkulu pada tahun 2018 memiliki kebiasaan bermain <i>gadget</i> dengan rentang waktu lebih dari 1 jam perhari. Penggunaan <i>gadget</i> pada anak-anak menyebabkan anak menjadi malas untuk

Rullyana, dkk 2018	Indonesia	Google Scholar	Tujuan dari tinjauan ini adalah untuk mengetahui bagaimana efektivitas pembelajaran computer model <i>games</i> terhadap perkembangan kognitif anak usia dini lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, dan ukuran	Eksperimen	bergerak dan terlibat dalam kegiatan. Hal ini memberikan dampak buruk bagi otak karena anak mengalami kesulitan berkonsentrasi saat terlalu lama bermain <i>gadget</i> . Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran computer model <i>games</i> memberikan pengaruh terhadap perkembangan kognitif lingkup perkembangan konsep bentuk, warna, dan ukuran. Hal tersebut dapat dilihat dari setiap perlakuan hasil belajar domain kognitif anak yang skor <i>post-test</i> nya lebih tinggi dibandingkan dengan skor <i>pre-test</i> .
Saroinsong, 2020	Indonesia	DOAJ	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efektivitas media domino edukasi konvensional dan media domino edukasi digital kontemporer terhadap kognitif anak usia 5-6 tahun	<i>Research and Development</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media domino digital kontemporer memiliki pengaruh yang lebih menonjol dalam perkembangan kognitif anak dalam berfikir logis matematis khusus dibandingkan media domino edukasi konvensional.
Supani tayanon, <i>et al</i> 2020	Inggris	Portal garuda	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji apakah usia terpapar media berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak usia prasekolah	Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dari usia 6 bulan hingga 2 tahun menghabiskan waktu dengan televisi, diikuti oleh perangkat lain seperti tablet, <i>smartphone</i> , dan komputer. Anak-anak dengan paparan media yang berlebihan (>6.5 jam/hari) dan diikuti dengan kurangnya interaksi verbal antara pengasuh dan anak memungkinkan perkembangan kognitif dan Bahasa yang lebih

Proceeding of Sari Mulia University Nursing National Seminars
Studi Literatur Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia
Prasekolah

Dewi, 2019	Inggris	PubMed	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis dampak dari penggunaan <i>gadget</i> pada perkembangan Bahasa dan sosial anak	Survey Analitik	rendah di tahun-tahun prasekolah mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan <i>gadget</i> dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak terutama dalam berimajinasi, berbahasa, dan berkonsentrasi. Berbagai hal positif yang ditemui anak dengan <i>gadgetnya</i> akan membantu meningkatkan perkembangan kognitif anak diusia selanjutnya
------------	---------	--------	---	-----------------	---
