



Computer Based Information System Journal

ISSN (Print): 2337-8794 | E- ISSN : 2621-5292
web jurnal : <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis>



ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP ASPEK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI

Indar Jaya¹, Amrizal²

Universitas Putera Batam, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: Januari 2024
Diterbitkan Online: Maret 2024

KATA KUNCI

Keywords: Anak Usia Dini, Gadget, Kognitif, Teknologi Informasi

KORESPONDENSI

E-mail:
pb201510003@upbatam.ac.id
amrizal@puterabatam.ac.id

ABSTRACT

The advent of the Fourth Industrial Revolution is considered a new hope in promoting human development. Advanced technology with automation is presented to facilitate activities and work in the daily lives of humans. One common technology found in this era is gadgets. The use of gadget technology in early childhood has become a controversial topic in recent decades, sparking debates about the impact of new technology on young children. This raises the question of whether the use of technology and the internet affects the cognitive development of young children. This research aims to analyze the impact of information technology, especially gadgets, on the level of cognitive development achievement in early childhood. The study employs a qualitative descriptive method with an interactive analysis model. The results of this research explain that the impact of information technology gadgets is both positive and negative, emphasizing the role of parents in guiding young children in the use of gadgets.

I. Latar Belakang

Revolusi Industri 4.0, masa yang dikenal sebagai era digital. Era ini merupakan fase keempat dalam industri manufaktur, ditandai dengan terciptanya teknologi serba canggih yang akan terus berkembang dan diperbarui. Kecanggihan teknologi yang serba otomatisasi disuguhkan untuk memudahkan aktivitas dan pekerjaan dalam kehidupan sehari-hari manusia [1]. Kehadiran teknologi berbasis internet, robot pintar, teknologi nano, kendaraan tanpa pengemudi, internet of things menjadi penanda era revolusi industri 4.0 [2].

Masuknya era Revolusi Industri 4.0 dianggap sebagai sebuah harapan baru dalam mendorong perkembangan manusia, terutama di wilayah yang memiliki akses infrastruktur yang terbatas, untuk memenuhi kebutuhan dasar. Kemajuan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dan komunikasi telah mempercepat proses kerja yang awalnya bergantung pada tenaga manusia, kini digantikan oleh mesin dan komputerisasi canggih. Hal ini berdampak pada efektivitas, efisiensi, serta kualitas dari serangkaian kegiatan dalam pembangunan ekonomi, dan akhirnya, membawa

dampak pada percepatan pertumbuhan ekonomi [3].

Di era digital ini, terdapat banyak perangkat pembelajaran daring yang memanfaatkan teknologi canggih. Meskipun anak-anak masa kini memiliki akses mudah ke internet, penggunaan gadget mereka sering lebih fokus pada permainan daring daripada pembelajaran. Meski demikian, ada aplikasi pembelajaran digital yang menyatu dengan permainan, memberikan pengalaman belajar yang menghibur. Pentingnya peran orang tua dalam mengatur penggunaan gadget oleh anak-anak tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran digital juga dapat mendukung perkembangan pengetahuan dan keterampilan anak-anak [4].

Salah satu teknologi yang umum ditemukan di era ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan perangkat elektronik berukuran kecil terdapat banyak fungsi yang bisa diperoleh di dalamnya. Awalnya, *gadget* ditujukan untuk digunakan oleh orang-orang yang mempunyai keperluan dalam bidang bisnis, kuliah, atau kantor [5].

Ketersediaan gadget bisa ditemukan di mana-mana dalam berbagai bentuk, telepon pintar, laptop, komputer, dan sebagainya. Kehadiran gadget yang sangat mudah menarik perhatian dan minat anak-anak menyebabkan penggunaan *gadget* kini tidak hanya dari kalangan orang dewasa melainkan juga anak-anak sudah mengenal *gadget*. Hal tersebut disebabkan karena orang tua mengizinkan anak mereka untuk bermain *gadget* yang bertujuan untuk edukasi. Namun, kenyataan yang terjadi penggunaan *gadget* sebagian besar hanya untuk hiburan. Orang tua tidak menyadari anak-anak telah kecanduan *gadget* [6].

Keterlibatan gadget dalam pola asuh orang tua yang dianggap dapat membantu kini menjadi kebiasaan dan tidak lepas dari penggunaan gadget. Penggunaan teknologi gadget pada anak usia dini kini menjadi topik yang kontroversial dalam beberapa dekade menimbulkan pro kontra akan dampak penggunaan teknologi baru terhadap anak usia dini [7].

Dengan berdasarkan penjelasan di atas maka menimbulkan pertanyaan, apakah

penggunaan teknologi dan internet berdampak pada perkembangan kognitif anak usia dini? Oleh sebab itu, adanya pertanyaan tersebut menjadi hal atau masalah yang menarik untuk diteliti. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak teknologi informasi khususnya *gadget* terhadap tingkat pencapaian perkembangan kognitif pada anak usia dini, apa saja yang menjadi dampak positif dan dampak negatifnya.

II. Kajian Literatur

Dalam rangka penelitian ini, penulis merujuk pada beberapa teori yang bertujuan untuk memberikan pemahaman terhadap topik yang akan dibahas. Berikut adalah istilah-istilah yang akan digunakan dalam konteks penelitian ini.

2.1 Anak Usia Dini

Anak usia dini merujuk kepada anak-anak yang berusia 0-8 tahun. Periode ini, sering disebut sebagai masa emas, memiliki peran krusial dalam membentuk karakter dan kecerdasan anak, baik secara fisik maupun intelektual, yang akan berpengaruh hingga dewasa. Pendidikan pada tahap ini memiliki signifikansi besar karena menentukan dasar perkembangan sejak usia dini. Anak usia dini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan pesat, yang dianggap sebagai tahap penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian [8].

Memberikan stimulus yang sesuai pada fase ini akan mengoptimalkan potensi anak. Keseluruhan pertumbuhan, kepribadian, dan potensi anak dapat dikembangkan secara maksimal melalui pendidikan anak usia dini. Merupakan suatu pendidikan awal yang berperan dalam merangsang aspek-aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan kognitif, bahasa, seni, fisik-motorik, moral, nilai-nilai agama, serta perkembangan sosial dan emosional [9].

2.2 Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) bertujuan memfasilitasi tumbuh kembang anak secara menyeluruh, menjadi pintu awal memasuki pendidikan selanjutnya. Melalui lembaga PAUD, anak dapat mengembangkan kepribadian dan potensinya dengan stimulasi, bimbingan, dan kegiatan pembelajaran. Kendala

dalam mengembangkan perkembangan anak usia dini termasuk terpinggirkannya eksistensi seni budaya Jawa dan permasalahan karakter bangsa, yang terungkap dalam sorotan masyarakat terhadap krisis karakter dan pentingnya pendidikan karakter pada anak usia dini, khususnya dalam hal penanaman perilaku terpuji, seperti sopan santun [10].

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 137 tahun 2014, PAUD diimplementasikan melalui berbagai lembaga pendidikan seperti Taman Kanak-kanak (TK)/Raudatul Athfal (RA)/Bustanul Athfal (BA), Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), dan Satuan PAUD Sejenis (SPS) [11].

2.3 Pencapaian Perkembangan

Mengenai standar pencapaian perkembangan anak (STTPA), terdapat enam aspek perkembangan yang perlu dioptimalkan pada anak usia dini. Enam aspek perkembangan tersebut mencakup nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. [11].

Optimasi perkembangan anak usia dini dapat diwujudkan melalui berbagai metode, salah satunya adalah melibatkan mereka dalam Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Di antara lembaga-lembaga PAUD tersebut, TK memiliki tanggung jawab yang lebih besar dalam mengoptimalkan perkembangan anak. Hal ini disebabkan oleh peran TK sebagai tingkat terakhir sebelum anak memasuki Sekolah Dasar. Keberhasilan anak dalam mencapai perkembangan optimal di TK dapat memberikan kesiapan yang lebih baik saat memasuki sekolah formal. Kesiapan ini meliputi kemampuan anak untuk mengikuti pembelajaran, menumbuhkan minat belajar yang positif, dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik ketika memasuki Sekolah Dasar [12].

2.4 Aspek Kognitif

Kognitif, sering diartikan sebagai kecerdasan berpikir, melibatkan pemahaman luas tentang berpikir dan observasi. Ini mencakup perilaku yang membantu seseorang memperoleh pengetahuan untuk digunakan. Kemampuan kognitif melibatkan proses berpikir, termasuk

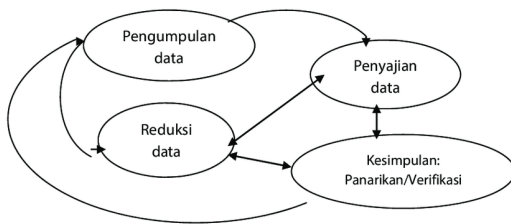
menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan kejadian. Proses kognitif berkaitan dengan tingkat kecerdasan dan ide-ide yang ditunjukkan oleh individu. Perkembangan kognitif pada anak melibatkan pemahaman terhadap sesuatu melalui pengamatan, penggolongan, penghubungan, dan penguraian. Ini mencerminkan kemampuan anak untuk berpikir dan memahami perkembangan mereka sendiri serta anak lainnya [13].

2.5 Teknologi Informasi

Teknologi Informasi merupakan hasil penggabungan antara teknologi komputasi dan komunikasi berkecepatan tinggi yang berfungsi untuk mengirimkan data, suara, dan video. Dimensi atau indikator Teknologi Informasi melibatkan unsur-unsur terkomputerisasi seperti perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan elemen manusia yang bersatu membentuk sistem teknologi informasi yang canggih. Definisi Teknologi Informasi menyebutkannya sebagai suatu jenis sumber daya yang mendukung berbagai tahap, seperti pembuatan, analisis, distribusi, penyimpanan, dan/atau penghapusan data dan informasi [14].

III. Metodologi

Penelitian ini ditulis berdasarkan kajian literatur, yaitu pencarian referensi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan publikasi terkait untuk menciptakan karya tulis. Kajian literatur, juga dikenal sebagai studi pustaka atau teoritis, melibatkan penggunaan karya tertulis termasuk hasil penelitian yang sudah atau belum dipublikasikan. Sumber data tidak hanya terbatas pada lapangan, melainkan juga dapat berasal dari perpustakaan [15]. Penelitian ini juga bersifat kualitatif dan menggunakan metode deskriptif serta analisis [4] dengan model analisis interaktif (Miles & Huberman).



Gambar: 1 Alur Analisis Interaktif
(Sumber: Sayidah 2022 [16])

1. Pengumpulan data, data yang diperoleh dari berbagai sumber dikumpulkan ke dalam satu tempat atau folder.
2. Reduksi data, data yang telah diperoleh dilakukan penyusunan dan penyederhanaan data agar relevan dengan tujuan penelitian.
3. Penyajian data, data disajikan ke dalam bentuk tabel.
4. Kesimpulan, penarikan kesimpulan pada data yang diteliti menjadi hasil dan pembahasan dalam penelitian.

IV. Pembahasan

Penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya memiliki dampak negatif, tetapi juga memberikan dampak positif pada pembelajaran mereka, seperti peningkatan wawasan bahasa asing dan kemampuan imajinasi. Meskipun begitu, kenyataannya menunjukkan bahwa dampak negatif lebih mendominasi [17]. Menurut penelitian yang dilakukan di Desa Teluk Pulau Raya, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, disimpulkan bahwa penggunaan gadget secara tidak teratur memiliki dampak negatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Aspek kognitif tersebut dapat dilihat dari rendahnya tingkat kemampuan fokus atau konsentrasi anak selama pelajaran atau proses pembelajaran berlangsung. Penelitian juga menunjukkan bahwa anak cenderung menjadi tergantung pada gadget, sehingga berdampak pada penurunan daya fokus atau konsentrasi saat anak sedang belajar [18].

Berdasarkan penelitian yang dilakukan mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak di TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, dapat

disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak baik dan buruk pada perkembangan kognitif anak. Dalam studi ini, peneliti mengamati empat anak yang menggunakan gadget, dan masing-masing dari mereka mengalami efek dan perubahan yang berbeda. Demikian juga, perkembangan kognitif mereka beragam tergantung pada durasi penggunaan gadget. Anak-anak yang menggunakan gadget kurang dari 30 menit per hari mengalami dampak positif, seperti kemudahan dalam memperoleh pengetahuan baru, pencernaan informasi yang lebih baik, pengayaan kosakata, dan penerimaan stimulasi baru melalui tontonan seperti gerak dan lagu anak-anak [19].

Dari hasil penelitian dijelaskan bahwa dalam aspek kognitif anak, terdapat perilaku atau dampak negatif yang timbul akibat penggunaan gadget, seperti kurangnya motivasi berpikir, penurunan konsentrasi, ketidakmampuan untuk fokus, tingkat hiperaktivitas, tidak adanya kemauan untuk membaca dan menulis, dan kesulitan dalam proses belajar, serta terhambatnya perkembangan kognitif pada anak usia dini. Hingga saat ini, belum ada laporan kasus yang menyebutkan bahwa anak-anak menunjukkan gejala demensia dini akibat penggunaan gadget [20].

Penggunaan gadget memberikan dampak positif dan negatif pada aspek kognitif anak. Dampak positifnya peningkatan pemahaman anak terhadap teknologi, anak dapat mencari informasi sebagai sumber kegiatan belajar sambil bermain, mengembangkan kosa kata baru, dan meningkatkan kreativitas anak. Di sisi lain, dampak negatif dari penggunaan gadget mencakup: Anak enggan membaca buku karena konten internet lebih menarik dan kecenderungan anak untuk menjadi kurang aktif [15]. Dampak Gadget terhadap Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu diidentifikasi melalui pengamatan dan wawancara. Orang tua berperan sebagai pengganti guru di rumah dengan berkomunikasi dengan guru mengenai tugas yang harus dilakukan oleh siswa di rumah. Hal ini memungkinkan orang tua untuk membantu anak-anak mereka menyelesaikan tugas dan tanggung jawab sebagai peserta didik, sehingga dampak negatif dari penggunaan gadget dapat diatasi dengan adanya pengawasan dari orang tua. [21].

Sedangkan dalam penelitian terhadap peserta didik berusia 5-6 tahun di TK Aisyiyah 3

Bandar Lampung, terlihat bahwa terdapat kemajuan dalam meningkatkan penguasaan kognitif pada anak usia dini. Salah satu pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak adalah metode Teknologi Informasi dan Komunikasi (ICT) dengan menggunakan media *Game* Edukasi Digital. Perkembangan pesat dalam perangkat digital telah membawa perubahan signifikan dalam penyampaian pembelajaran, mendorong interpretasi keterampilan, dan penilaian dalam berbagai disiplin ilmu yang terintegrasi dalam pembelajaran digital. Dalam konteks pembelajaran anak usia dini, penggunaan metode ICT melalui media *game* edukasi digital sangat sesuai untuk meningkatkan kemampuan kognitif mereka [22].

Peneliti lain yang memberikan hasil penelitian dampak positif dalam penggunaan gadget terhadap aspek kognitif anak usia dini. menyatakan bahwa penerapan metode STEAM bertujuan untuk memajukan kreativitas anak dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah mereka terkait dengan situasi sehari-hari. Pemilihan media film dilakukan karena dapat menyajikan teks dan gambar fotografi yang menciptakan ilusi gerak dan aksi seolah-olah terjadi dalam kehidupan nyata. Penggunaan metode pembelajaran STEAM berbasis media film dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan aspek kognitif pada anak usia dini [23].

Tabel 1 Data Penelitian Terdahulu

No.	Author	Tahun	Judul Artikel
1	Eka Damayanti; Arifuddin Ahmad; Ardias Bara	2020	Dampak Negatif penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak
2	Elka Mimin	2022	Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini
3	Rifka Toyba Humaida; Suyadi	2021	Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT
4	Rahmah Rizkia Nurfadillah; Anita Rakhman	2020	Implementasi Metode STEAM Berbasis Media Film Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini
5	Nanik Tri Wiyanti; Fitri Laila Suwardi; Syamsuriani	2022	Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Jarak Jauh
6	Ika Purwijayanti; Abdul Munir; Syamsidar	2021	Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu
7	Febey Harsela; Zahratul Qalbi2	2020	Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu

(Sumber: Pengumpulan Data, 2023)

V. Kesimpulan

Penggunaan gadget pada anak usia dini tidak hanya memiliki dampak negatif, tetapi juga memberikan dampak positif pada pembelajaran mereka, seperti peningkatan wawasan bahasa asing dan kemampuan imajinasi. Meskipun begitu, kenyataannya menunjukkan bahwa dampak negatif lebih mendominasi, terutama pada aspek perkembangan kognitif pada anak usia dini. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk mengawasi penggunaan gadget anak usia dini guna meminimalkan dampak negatif dan mengoptimalkan seluruh aspek perkembangan mereka.

Ucapan Terima Kasih

Segala puji bagi Allah, jurnal penelitian ini berhasil diselesaikan dengan berkat dan kemudahan yang diberikan-Nya. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga saya yang memberikan dukungan, serta tidak lupa menyampaikan rasa terima kasih yang besar kepada Bapak Amrizal, S.Kom., M.SI., selaku dosen pembimbing. Bimbingan dan bantuan yang diberikan oleh Beliau sangat berarti sehingga memungkinkan penyelesaian jurnal ini.

Daftar Pustaka

- [1] A. Tahar, P. B. Setiadi, and S. Rahayu, "Strategi Pengembangan Sumber Daya Manusia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 2, pp. 12380–12394, 2022, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4428>
- [2] N. Fonna, *Pengembangan revolusi industri 4.0 dalam berbagai bidang*. Guepedia, 2019.
- [3] R. E. Saputra, H. Handra, and E. Primayesa, "Analisis Pengaruh Infrastruktur Jalandan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Pembangunan Manusia Di Wilayah Timur Indonesia," *J. Menara Ekon. Penelit. dan Kaji. Ilm. Bid. Ekon.*, vol. 7, no. 1, pp. 66–76, 2021, doi: 10.31869/me.v7i1.2532.
- [4] K. Maryani, L. Rosidah, and Z. Mutia Yuzandi, "Analysis of Digital Learning Media 'Typing Land' to the Reading Ability at Kak Seto School," *Golden Age J. Ilm. Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, vol. 8, no. 1, pp. 1–12, 2023, doi: 10.14421/jga.2023.81-01.
- [5] Nurhayati, Aslan, and Susilawati, "Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran Pada Anak Usia Dini Di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlash," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 485–500, 2023.
- [6] I. Irfan and N. Azmin, "Strategi Pendampingan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak di Kecamatan Sape," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, pp. 10–13, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/view/748%0Ahttps://jurnal.stkipbima.ac.id/index.php/gg/article/download/748/486>
- [7] R. Astuti, "Penggunaan Gadget dalam Pengasuhan Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0," *Islam. EduKids*, vol. 5, no. 1, pp. 39–52, 2023, doi: 10.20414/iek.v5i1.7172.
- [8] N. A. Aisyiah and J. Pamungkas, "Pemanfaatan Bahan Alam Lingkungan sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 6741–6749, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.4606.
- [9] S. Syafdaningsih *et al.*, "Manfaat Kegiatan Outbound dalam Stimulasi Perkembangan kognitif Anak Usia Dini dari Perspektif Guru," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 6700–6708, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5382.
- [10] A. Titis, R. Sari, E. Kurniawati, B. Amirul, and W. Wahyudi, "Penciptaan Gerak dan Lagu Anak Usia Dini Berpijak pada Aksara Jawa," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 7, no. 6, pp. 6709–6719, 2023, doi: 10.31004/obsesi.v7i6.5502.
- [11] Kementrian Pendidikan Nasional RI, "Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini No 137 Tahun 2014," *Peratur.*

- Menteri Pendidik. Dan Kebud. Republik Indones.*, pp. 1–76, 2014, [Online]. Available: https://portaldik.id/assets/upload/peraturan/PERMEN_KEMENDIKBUD_Nomor_137_Tahun_2014_STANDAR_NASIONAL_PENDIDIKAN_ANAK_USIA_DINI.pdf
- [12] H. Wulandari and E. Purwanta, “Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, p. 452, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v5i1.626.
- [13] R. Ardiana, “Strategi Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Taman Kanak Kanak,” *Murhum J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 2, pp. 1–10, 2022, doi: 10.37985/murhum.v3i2.116.
- [14] G. Prasetyaningrum, Finda Nurmayanti, and Fallya Azahra, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Etika Sistem Informasi: Moral, Isu Sosial Dan Etika Masyarakat (Literature Review Sim),” *J. Manaj. Pendidik. Dan Ilmu Sos.*, vol. 3, no. 2, pp. 520–529, 2022, doi: 10.38035/jmpis.v3i2.1115.
- [15] N. T. Wiyanti, F. L. Suwardi, and S. Syamsuriani, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini dalam Pembelajaran Jarak Jauh,” *JIIIP - J. Ilm. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 6, pp. 1740–1743, 2022, doi: 10.54371/jiip.v5i6.627.
- [16] L. Purwanti, N. Sayidah, and S. Pujiningsih, *Keberagaman Metode Penelitian Akuntansi dalam Bingkai Multiparadigma*, no. April. 2021.
- [17] E. Mimin, “Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini,” *J. Golden Age*, vol. 6, no. 2, pp. 558–568, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/jga/article/view/6462>
- [18] R. Ridwan and N. Fauziyah, “Pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini,” *J. Pendidik. Anak*, vol. 8, no. 1, pp. 31–39, 2022.
- [19] F. Harsela and Z. Qalbi, “Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu,” *J. PENA PAUD*, vol. 11, no. 1, pp. 27–39, 2020.
- [20] E. Damayanti, A. Ahmad, and A. Bara, “Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako,” *Martabat J. Peremp. dan Anak*, vol. 4, no. 1, pp. 1–22, 2020, doi: 10.21274/martabat.2020.4.1.1-22.
- [21] Y. Ika Purwijayanti, Abdul Munir, “Implikasi Gadget Terhadap Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Tunas Mekar Kota Palu The,” *ECEIJ Early Child. Educ. Indones. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 40–45, 2021.
- [22] R. T. Humaida and S. Suyadi, “Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT,” *Aulad J. Early Child.*, vol. 4, no. 2, pp. 78–87, 2021, doi: 10.31004/aulad.v4i2.98.
- [23] R. Rizkia, “Implementasi Metode Steam Berbasis Media Film Dalam Meningkatkan Aspek Kognitif Pada Pendidikan Anak Usia Dini,” *J. Ceria (Cerdas Energik Responsif Inov. Adapt.*, vol. 3, no. 3, p. 267, 2020.