

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF
PADA ANAK USIA DINI****Risti Nurul Fikriyah**Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
fikriyahristinurul@gmail.com**Abstrak**

Permasalahan pada penelitian ini adalah perkembangan teknologi yang pesat dewasa ini telah membawa gadget menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam lingkungan anak-anak usia dini. Fenomena ini memunculkan permasalahan baru, di mana anak-anak mulai menghabiskan waktu yang cukup signifikan untuk berinteraksi dengan gadget, baik berupa ponsel pintar, tablet, maupun perangkat elektronik lainnya. Penggunaan gadget yang berlebihan pada usia dini dikhawatirkan dapat mengganggu proses perkembangan kognitif yang seharusnya banyak dipengaruhi oleh interaksi sosial langsung, permainan fisik, serta pengalaman belajar yang melibatkan berbagai panca indera. Beberapa penelitian mengindikasikan adanya potensi dampak negatif seperti keterlambatan bicara, kesulitan memusatkan perhatian, serta berkurangnya kemampuan memecahkan masalah secara mandiri. Di sisi lain, ada pula anggapan bahwa penggunaan gadget secara tepat dapat memberikan manfaat edukatif jika dikontrol dengan bijak. Permasalahan inilah yang menjadi latar belakang perlunya penelitian lebih mendalam mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara sistematis dampak penggunaan gadget terhadap aspek-aspek perkembangan kognitif anak usia dini, seperti kemampuan berpikir logis, memori, konsentrasi, kemampuan bahasa, dan keterampilan pemecahan masalah. Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang komprehensif mengenai sejauh mana penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan kognitif anak, serta faktor-faktor pendukung atau penghambat yang terlibat. Dengan adanya hasil penelitian ini, diharapkan dapat memberikan rekomendasi yang relevan bagi orang tua, pendidik, serta pembuat kebijakan dalam menyusun strategi penggunaan gadget yang sehat dan proporsional, sehingga anak-anak dapat tetap memanfaatkan kemajuan teknologi tanpa mengorbankan perkembangan kognitif yang optimal pada masa usia dini yang krusial.

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Kognitif, Anak Usia Dini.

Article HistoryReceived: June 2025
Reviewed: June 2025
Published: June 2025Plagiarism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/Liberosis.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : LiberosisThis work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

Abstract

The problem in this study is that the rapid development of technology today has made gadgets an inseparable part of everyday life, including in the environment of early childhood. This phenomenon raises new problems, where children begin to spend quite a significant amount of time interacting with gadgets, whether in the form of smartphones, tablets, or other electronic devices. Excessive use of gadgets at an early age is feared to interfere with the cognitive development process which should be greatly influenced by direct social interaction, physical play, and learning experiences involving the five senses. Several studies indicate the potential for negative impacts such as speech delays, difficulty concentrating, and reduced ability to solve problems independently. On the other hand, there is also an assumption that the proper use of gadgets can provide educational benefits if controlled wisely. This problem is the background to the need for more in-depth research on the influence of gadget use on the cognitive development of early childhood. This study aims to systematically examine the impact of gadget use on aspects of early childhood cognitive development, such as logical thinking skills, memory, concentration, language skills, and problem-solving skills. Through a quantitative approach, this study is expected to provide a comprehensive picture of the extent to which gadget use affects children's cognitive development, as well as the supporting or inhibiting factors involved. With the results of this study, it is expected to provide relevant recommendations for parents, educators, and policy makers in developing healthy and proportional gadget use strategies, so that children can continue to take advantage of technological advances without sacrificing optimal cognitive development during the crucial early age period.

Keywords: *Gadget Use, Cognitive Development, Early Childhood.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam pola asuh dan pembelajaran anak-anak. Gadget seperti *smartphone*, tablet, dan perangkat elektronik lainnya kini dengan mudah diakses oleh anak-anak usia dini. (Andi Puti Afdalia, 2023) Orang tua seringkali memberikan gadget kepada anak dengan tujuan untuk menenangkan, menghibur, atau bahkan sebagai media pembelajaran. Namun, penggunaan gadget yang intensif pada masa perkembangan awal anak menimbulkan kekhawatiran mengenai dampaknya terhadap perkembangan kognitif yang meliputi kemampuan berpikir, memori, bahasa, dan keterampilan pemecahan masalah. Masa usia dini merupakan periode emas perkembangan kognitif, di mana stimulasi yang tepat sangat menentukan kualitas perkembangan mental anak di masa mendatang. Oleh karena itu, penting untuk memahami bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini, baik dari segi frekuensi, durasi, maupun jenis konten yang diakses. (Subarkah, 2019)

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan adanya hubungan yang kompleks antara penggunaan gadget dan perkembangan kognitif anak. Sebagian hasil penelitian menemukan adanya dampak negatif berupa gangguan konsentrasi, keterlambatan bicara, dan penurunan kemampuan memecahkan masalah, terutama jika penggunaan gadget tidak disertai dengan pengawasan orang tua dan tidak diimbangi dengan aktivitas fisik atau interaksi sosial yang memadai. Di sisi lain, gadget juga berpotensi memberikan manfaat edukatif apabila digunakan secara bijak dengan konten yang sesuai usia dan kebutuhan perkembangan anak. Perbedaan hasil penelitian tersebut menunjukkan pentingnya dilakukan penelitian lanjutan dengan pendekatan yang lebih sistematis dan terukur, untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini (Yumarni, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur sejauh mana pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang dirancang khusus untuk mengevaluasi pola penggunaan gadget serta berbagai indikator perkembangan kognitif anak, seperti kemampuan bahasa, daya ingat, konsentrasi, dan kemampuan berpikir logis. Dengan menggunakan analisis statistik, diharapkan penelitian ini mampu memberikan bukti empiris yang akurat mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam merumuskan strategi penggunaan gadget yang tepat agar perkembangan kognitif anak dapat berlangsung secara optimal di era digital saat ini.

METODE

a. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif yang menekankan pada analisis data numerik (angka). Metode kuantitatif berguna sebagai alat ukur untuk mengevaluasi dan mengukur fenomena yang diteliti secara objektif berdasarkan data yang terukur. Tujuan utama dari penggunaan metode kuantitatif dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran yang akurat mengenai perilaku responden atau informan melalui pengumpulan data yang terstruktur, sehingga hasil penelitian dapat lebih terfokus dan mewakili populasi yang diteliti.

Alasan lain pemilihan metode kuantitatif adalah karena hasil yang diperoleh dapat disajikan secara lebih jelas dan mudah dipahami dalam bentuk penyajian visual seperti tabel, grafik, dan diagram. Dengan menggunakan diagram, peneliti dapat menggambarkan hasil pengukuran data secara lebih informatif dan memudahkan proses analisis serta interpretasi data. Penyajian data dalam bentuk diagram memungkinkan peneliti untuk melihat pola-pola atau kecenderungan yang muncul dari hasil penelitian secara visual, sehingga mempermudah dalam menarik kesimpulan yang objektif dan relevan terhadap tujuan penelitian.

b. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan topik yang sangat penting dalam penelitian. Jika proses pengumpulan data tidak dilakukan maka penelitian tidak dapat dilakukan. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner. Kuesioner sendiri merupakan teknik pengumpulan data yang mengirimkan atau mengirimkan daftar pertanyaan untuk diisi oleh responden. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini bersifat tertutup, sehingga responden mendapatkan beberapa pertanyaan yang menggambarkan apa yang ingin diungkapkan oleh responden dalam pertanyaan tersebut. terdakwa terus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan keadaan. Kemudian setiap jawaban responden diberi tanda.

HASIL DAN PEMBAHASAN• **Keterangan:**

SANGAT SETUJU: SS

SETUJU: S

SANGAT TIDAK SETUJU: STS

TIDAK SETUJU: TS

RAGU-RAGU: RR

No	Pertanyaan	SS	S	STS	TS	RR
1	Anak Usia Dini saat ini sudah terbiasa menggunakan gadget dalam kehidupan sehari-hari					
2	Penggunaan gadget pada anak usia dini dapat meningkatkan daya pikir anak					
3	Aplikasi edukatif di gadget bermanfaat dalam mendukung perkembangan kognitif anak					
4	Gadget dapat mempercepat anak dalam mengenal huruf, angka dan warna					
5	Anak lebih fokus belajar saat menggunakan media digital dibanding metode tradisional					
6	Penggunaan gadget yang tidak dibatasi dapat menurunkan kemampuan berpikir kritis anak					
7	Penggunaan gadget dalam waktu lama bisa mengurangi kreativitas anak					
8	Anak lebih cepat merasa bosan jika belajar tanpa bantuan gadget					
9	Terlalu banyak terpapar gadget bisa mengganggu kemampuan anak dalam memecahkan masalah					
10	Pengawasan orang tua sangat penting dalam penggunaan gadget oleh anak usia dini					
11	Gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang efektif jika digunakan dengan benar					
12	Anak-anak cenderung meniru perilaku atau bahasa dari tontonan di gadget					
13	Gadget dapat menghambat interaksi sosial anak yang juga memengaruhi kemampuan berpikirnya					
14	Anak usia dini lebih baik belajar melalui interaksi langsung daripada melalui layar gadget					
15	Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan gadget untuk mendukung perkembangan kognitif anak					

•

- Hasil Deskriptif

SS	S	STS	TS	RR
12	6	6	1	0
48%	24%	24%	4%	0%
1	7	7	4	6
4%	28%	28%	16%	24%
5	15	0	3	2
20%	60%	0%	12%	8%
6	11	1	6	1
24%	44%	4%	24%	4%
4	8	6	4	3
16%	32%	24%	16%	12%
18	4	1	2	0
72%	16%	4%	8%	0%
10	12	0	2	1
40%	48%	0%	8%	4%
10	9	1	4	1
40%	36%	4%	16%	4%
9	13	0	1	2
36%	52%	0%	4%	8%
23	1	0	1	0
92%	4%	0%	4%	0%
15	10	0	0	0
60%	40%	0%	0%	0%
14	10	0	0	1
56%	40%	0%	0%	4%
7	15	0	2	2
28%	60%	0%	8%	8%
12	10	2	0	1
48%	40%	8%	0%	4%
19	5	1	0	0
76%	20%	4%	0%	0%

- Gambar Hasil Persentase dari sikap 30 responden

1. Dari hasil penelitian terhadap 30 responden dapat disimpulkan bahwa responden memiliki sikap yang positif terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini, khususnya dalam mendukung perkembangan kognitif anak jika digunakan dengan pengawasan yang tepat.
2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memilih jawaban sangat setuju dan setuju pada hampir semua pernyataan, dibandingkan pilihan lainnya, yang menunjukkan keyakinan bahwa gadget dapat menjadi alat bantu belajar yang bermanfaat.
3. Terdapat sebagian kecil responden yang memilih ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju terutama pada pernyataan yang berkaitan dengan dampak negatif dari penggunaan gadget secara berlebihan tanpa pengawasan.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sikap responden, khususnya orang tua atau pendidik, terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini dalam kaitannya dengan perkembangan kognitif mereka. Mengingat perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan gadget oleh anak-anak sudah menjadi fenomena yang umum dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk memahami apakah penggunaan gadget dianggap bermanfaat atau justru berpotensi membawa dampak negatif bagi perkembangan anak, serta sejauh mana pengawasan orang tua diperlukan dalam proses tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menilai persepsi masyarakat mengenai keseimbangan antara manfaat edukatif gadget dan potensi risiko yang dapat timbul akibat penggunaan yang berlebihan tanpa kontrol yang memadai.

Berdasarkan hasil penelitian yang melibatkan 30 responden, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden memiliki pandangan positif terhadap penggunaan gadget pada anak usia dini, asalkan penggunaannya dibatasi dan diawasi dengan baik oleh orang tua. Terlihat dari dominasi jawaban "sangat setuju" dan "setuju" pada sebagian besar pernyataan, terutama yang menyoroti manfaat edukatif gadget dalam mempercepat pengenalan huruf, angka, warna, serta mendukung perkembangan kognitif anak. Meskipun demikian, masih terdapat sebagian kecil responden yang menunjukkan kekhawatiran terhadap potensi dampak negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan, seperti penurunan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan gangguan interaksi sosial. Hasil ini menegaskan pentingnya peran pengawasan orang tua dalam memastikan gadget digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif, bukan sebagai pengganti interaksi sosial dan aktivitas pembelajaran langsung yang juga sangat penting bagi perkembangan anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa secara umum, penggunaan gadget pada anak usia dini dipandang positif oleh mayoritas responden, terutama jika penggunaannya disertai dengan pengawasan yang tepat dari orang tua. Gadget dinilai mampu memberikan manfaat edukatif yang signifikan dalam mendukung perkembangan kognitif anak, seperti meningkatkan kemampuan pengenalan huruf, angka, warna, hingga melatih kemampuan berpikir logis dan daya ingat anak. Aplikasi-aplikasi edukatif yang tersedia di dalam gadget juga dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik dan mampu meningkatkan fokus belajar anak dibandingkan metode pembelajaran tradisional. Temuan ini memperlihatkan bahwa di era digital saat ini, pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran menjadi salah satu alternatif yang dapat membantu orang tua dan pendidik dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak sejak dini, dengan catatan penggunaan gadget harus disesuaikan dengan kebutuhan, usia anak, dan jenis konten yang diberikan.

Namun demikian, hasil penelitian ini juga menunjukkan adanya kekhawatiran dari sebagian kecil responden terkait dampak negatif yang mungkin timbul akibat penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pengawasan. Kekhawatiran tersebut mencakup penurunan kemampuan berpikir kritis, berkurangnya kreativitas, gangguan dalam kemampuan pemecahan masalah, serta potensi terganggunya kemampuan interaksi sosial anak. Hal ini menegaskan pentingnya peran aktif orang tua dalam membatasi durasi penggunaan gadget dan memastikan bahwa anak tetap mendapatkan stimulasi perkembangan lainnya melalui interaksi sosial secara langsung, aktivitas fisik, serta permainan edukatif non-digital. Oleh karena itu, penggunaan gadget pada anak usia dini hendaknya dipandang sebagai alat bantu yang bersifat komplementer, bukan sebagai pengganti interaksi sosial dan aktivitas pembelajaran langsung yang tetap sangat penting untuk mendukung perkembangan kognitif yang seimbang dan optimal.

REFERENSI

- Andi Puti Afdalia, I. G. (2023). "Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini". *Al- Irsyad, Al- Nafs, Jurnal Bimbingan Penyuluhan Islam*, 87-96.
- Subarkah, M. A. (2019). "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak". *Rausyan Fikr*, 125-138.
- Yumarni, V. (2022). "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini". *Jurnal Literasiologi*, 107-119.