

Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Indra Bangsawan^{1*)}, Ridwan², Naelul Fauziyah³

¹²³UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

email: indrabangsawan23@uinjambi.ac.id

Submitted: 26 Maret 2022

Accepted : 24 April 2022

Published: 30 April 2022

Abstract. *The Effect of Gadgets on Early Childhood Cognitive Development.* The purpose of the study was to determine the effect of using gadgets on the cognitive development of early childhood in Teluk Pulau Raya Village, Tanjung Jabung Barat Regency. This study uses quantitative research methods, with a One-Shot Case Study research design. The data collection techniques in this study were observation and questionnaires, the population in this study was children aged 5-6 years in RT 5. Data collection techniques used parametric analysis. Based on the calculation results, the average value is 25 and the standard deviation is 40.22. Then from these results, a hypothesis test (*t* test) was carried out using a parametric one sample test. Based on the results of the analysis carried out, the results obtained $t = 3.76$. This value is greater than the value of t_{tabel} with a significant level of 5% or $t_{count} = 3.76$ $t_{tabel} = 2.20$. This means that there is a significant effect of using gadgets on the cognitive development of early childhood in Teluk Pulau Raya Village, Tanjung Jabung Barat Regency

Keywords: *Gadget, Cognitive Development*

Abstrak. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini.* Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan desain penelitian *One-Shot Case Study*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi dan kuesioner, populasi dalam penelitian ini sebanyak 12 orang anak usia 5-6 tahun. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 12 orang anak. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis parametrik. Berdasarkan hasil perhitungan didapat nilai rata-rata 25 dan standar deviasinya 40,22. Kemudian dari hasil tersebut dilakukan uji hipotesis (uji *t*) menggunakan uji satu sampel parametrik. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh hasil $t = 3,76$. Nilai ini lebih besar dari nilai t_{tabel} dengan taraf signifikan 5% atau $t_{hitung} = 3,76 > t_{tabel} = 2,20$. Artinya terdapat pengaruh positif yang signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat

Keywords: *Gadget, Perkembangan Kognitif*

PENDAHULUAN

Dunia teknologi serba canggih dengan kehadiran *gadget*, di Indonesia sendiri sudah memanfaatkan perkembangan teknologi di berbagai macam bidang pekerjaan, termasuk pada bidang pendidikan sehingga keberadaannya ini telah menjadi kebutuhan, baik dari golongan dewasa hingga ke dunia anak-anak, negara menyediakan pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, kecerdasan tersebut diperlukan seseorang agar dapat menghadapi zaman yang sudah memasuki perkembangan periode globalisasi. Anak usia dini membutuhkan banyak stimulasi yang baik bagi perkembangannya supaya maksimal dalam pencapaian perkembangannya, jika dalam kesehariannya terkontaminasi dan tantrum terhadap penggunaan gadget tentu memberikan dampak negatif yang lebih besar dari pada dampak positifnya (Anditiasari & Dewi, 2021). Pada masa inilah anak mengalami proses tumbuh dan berkembang, maka perlu adanya pengarahan menjadi lebih baik untuk masa depannya. Menyikapi derasnya arus teknologi ini, membuat para ayah dan ibu membiarkan dan membiasakan anaknya menggunakan gadget seperti *smartphone*, *iphone*, *android* sehingga anak usia dini pun lebih senang menghabiskan waktu dengan *gadget* dibandingkan bermain dengan teman sebayanya (Oktaviana, 2021). hal ini biasanya dilakukan orangtua guna mengantisipasi anak bermain di luar rumah, tentu saja penggunaan gadget yang berlebihan akan mampu menciptakan dampak yang buruk bagi kemampuan sosial maupun kognitif anak.

Pada anak usia dini rasa ingin tahu mereka cukup besar terhadap sesuatu, hal ini adalah dorongan dalam diri anak untuk mencoba hal-hal yang bersifat baru di lingkungannya (Ridwan & Indra, B, 2021). Anak yang memasuki usia keemasan inilah yang perlu diperhatikan dengan benar, khususnya aspek perkembangan kognitifnya. Anak pada usia dini akan belajar berasal melihat lingkungan sekitarnya sehingga perlu adanya bimbingan orang tua serta guru (Khoiruzzadi & Prasetya, 2021). Kognitif dimaknakan sebagai bagian psikologis diri anak, antara lain berupa perilaku mental urusannya pada kemampuan mempertimbangkan, menuntaskan duduk peristiwa yang dilakukannya, rasa ingin tahu, mengolah informasi, kemantapan individu yang berkaitan dengan pengetahuan yang dimilikinya (Nuryati & Darsinah, 2021). Jika perkembangan kognitif individu semakin tinggi secara unggul, maka dia akan mampu dan terampil dalam mengolah segala pengetahuan yang diterima, perkembangan kognitif tak jarang bergantung di tingkat keaktifan anak dalam keaktifannya berafiliasi menggunakan kalangan sekitarnya (Mifroh, 2020).

Keterlibatan orangtua dalam memberikan layanan pendidikan sangat dominan, jika orangtua tidak mampu mengontrol anak usia dini dalam mengakses aplikasi dan konten-konten video yang negatif dalam menggunakan gadget, tentu akan ada andil terhadap buruknya kemampuan anak dalam mempelajari dan meningkatkan kemampuan kognitifnya (Fakhrudin, 2018). Untuk itu orangtua seharusnya menyadari hal tersebut agar anak tidak salah arah dalam menggunakan permainan di kehidupan sehari-harinya (Mulyani, 2016). Perkembangan kognitif mempunyai keterkaitan menggunakan perkembangan fisik yaitu dalam hal perkembangan kapasitas otak serta saraf, juga berhubungan menggunakan perkembangan bahasa, emosi, serta perkembangan moral (Khiyarusoleh, 2016). Perkembangan anak dalam menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian. Tingkat kecerdasan anak memahami lingkungannya adalah perwujudan proses kognitif di anak yang ditunjukkan menggunakan minat serta gagasan dalam belajar (Anditiasari & Dewi, 2021).

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak usia dini yakni ketergantungan pada kebiasaan penggunaan gadget, penggunaan gadget yang

terus menerus pada masa bayi berdampak buruk bagi mereka baik itu pada intelegensi dan kepribadiannya. Anak yang terus menerus bermain gadget akan mengalami kecanduan gadget dan akan menjadikan aktivitas utama dalam kesehariannya, maka tidak dapat dipungkiri anak tersebut akan lebih sering bermain gadget android daripada belajar bahkan anak tersebut akan menolak untuk belajar di rumah dan memilih bermain dengan gadgetnya.

Perkembangan kognitif pada setiap anak usia dini memanglah berbeda-beda, karena perkembangan tersebut dipengaruhi dari hal-hal di sekelilingnya baik itu lingkungannya, pola asuh orangtua, layanan pendidikan dan masih ada banyak hal lainnya (Tatminingsih, 2019). Hal ini ditambahkan oleh ahli bahwa internet atau gadget merupakan edukasi baru, juga sangat memprihatinkan karena memiliki dampak positif yang sangat menguntungkan untuk era baru sekarang ini, namun internet dan gadget memiliki dampak negatif yang menjadi salah satu kelemahan. Sangat perlu untuk bersifat hati-hati, mengingat bahwa sifat media yang ada pada internet dan gadget sangat terbuka untuk situs yang memanfaatkannya juga sering melampaui batas dan norma kesopanan yang ada. Jika orang yang menggunakan internet dan gadget adalah orang yang telah dewasa dan bijak maka tidak terlalu mengkhawatirkan, tetapi berbeda hal jika penggunaannya masih anak-anak. Untuk itu sangat diperlukan perhatian serta pengawasan dan juga tindakan pengamanan dari orang tua dan keluarga (Hidayati, 2021).

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi dalam menjalankan hidupnya, perkembangan ini harus dikelola dan dioptimalkan sehingga bisa berpikir dengan baik, jika sudah terkontaminasi dengan buruknya dampak penggunaan gadget itu sendiri, sudah tentu perkembangan kognitif anak belum dapat menaikkan kemampuan pada memakai pengetahuannya (Filtru & Sembiring, 2018). Perkembangan cara berfikir asal masa bayi sampai usia dewasa mencakup masa sensorimotor (0-2 tahun), anak mengalami dunianya melalui gerak dan inderanya dan mempelajari permanensi objek; pra operasi (2-6 tahun), anak memulai kecakapan kognitifnya; operasi konkrit (7-12 tahun), anak mulai berpikir secara logis; serta operasi formal (13-17 tahun), adanya penalaran tak berbentuk. Proses dibentuknya setiap struktur yang lebih berkesinambungan inilah diharapkan memaksimalkannya perkembangan anak, terlebih jika sudah bisa memahami menjaga kesehatan diri anak dari buruknya dampak gadget itu sendiri (Nainggolan & Daeli, 2021).

Penggunaan *gadget* yang berlebihan kepada anak tentu dapat menimbulkan efek yang dikhawatirkan mempengaruhi perkembangan anak, salah satunya adalah perkembangan kognitif pada anak usia dini, menurut Khadijah kognitif kemampuan untuk memahami dan menunjukkan pemahaman tentang sifat, makna atau penjelasan tentang sesuatu, dan sesuatu. Teknologi gadget tidak hanya digunakan untuk menghubungi orang lain secara via SMS atau Telepon saja, melainkan sudah banyak sekali aplikasi yang sudah tersedia di dalam gadget seperti whatsapp, Instagram, Tiktok, Twitter, Facebook, serta aplikasi sosial media lainnya yang dapat memudahkan hubungan seseorang dengan teman, kerabat serta orang yang jauh sekalipun melalui dunia maya (Suryansyah, 2019). Seiring dengan perkembangan zaman saat sekarang ini banyak sekali orangtua yang mengabaikan kebutuhan anak, tumbuh dan kembangnya dengan memberikan permainan yang belum selayaknya diberikan kepada anak usia dini dengan alasan agar anaknya diam dan tidak mengganggu aktifitas orang tuanya (Latif et al., 2013) seperti memberikan gadget, hal tersebut sangat tidak diharapkan serta kurang baik, jika diibaratkan suatu pertandingan maka orang tua zaman sekarang tidak sportif.

Orangtua yang memberikan gadget pada anaknya sama halnya dengan orang tua yang malas, karena kegunaan gadget sebenarnya bukan untuk hal tersebut.

Perkembangan kognitif ini jangan sampai dirusak oleh penggunaan *gadget*, tentu akan berdampak pada perkembangan holistiknya yang sangat komprehensif yaitu berkaitan dengan kemampuan berpikir, seperti kemampuan mengingat, bernalar, beride, berimajinasi dan kreativitas anak usia dini. Dalam praktek pembelajaran untuk anak usia dini, Piaget menekankan akan pentingnya keterlibatan langsung yang nyata terhadap objek yang dipelajari. Selain itu, Piaget juga menghimbau kepada orang tua dan guru untuk membantu menyelesaikan tahap perkembangan kognitif setiap anak secara sempurna (Bujuri, 2018). Lembaga pendidikan informal hakikatnya merupakan lembaga yang dikelola oleh orang tua, terlebih lagi jika orang tua memasukan anaknya ke lembaga formal, sudah tentu mendapat kepercayaan dari orang tua untuk mendidik anak-anaknya dengan tanggung jawab yang terbatas, sesuai dengan fungsi dan tujuan lembaga pendidikan tersebut. Menurut Kasumayanti & Elina (2018), proses perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Perkembangan kognitif anak perlu distimulasi dan diberi rangsangan agar dapat meningkat (Khaironi, 2020). Perkembangan Kognitif juga merupakan suatu proses berpikir yaitu kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Potensi kognitif ditentukan pada saat konsepsi (pembuahan) namun terwujud atau tidaknya tergantung dari lingkungan dan kesempatan yang diberikan (Karim, 2014)

Dari hasil observasi serta sedikit wawancara kepada orang tua yang telah penulis lakukan maka bisa ditarik kesimpulan bahwa anak-anak sering bermain *gadget* dibandingkan bermain dengan teman-temannya, Menurut pengakuan orang tua terdapat beberapa anak usia dini yang mengalami keterlambatan perkembangan kognitif. Anak tidak fokus dengan lingkungan sekitar, minimnya pengawasan orang tua pada anak dalam menggunakan *gadget*. Adapun tujuan dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif/statistik berdasarkan filosofi empiris, yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel, pengumpulan data, instrumen penelitian, serta analisis data yang bersifat statistik bertujuan untuk menguji hipotesis yang ditetapkan (Sugiyono, 2015:8). Lokasi penelitian ini dilakukan di RT 5 Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 12 orang anak usia 5-6 tahun, dan dengan teknik pengambilan sampel purposive maka sampelnya pun berjumlah 12 orang yakni seluruh populasi. Data penelitian ini diperoleh dengan cara mengumpulkan data menggunakan teknik kuesioner, observasi, serta dokumentasi.

Teknik analisis data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data kuantitatif yang merupakan proses setelah data dari para responden diperoleh dan terkumpul. kegiatan ini yaitu mengumpulkan atau mengelompokkan data sesuai dengan variabel dan jenisnya. Menyiapkan data, melakukan perhitungan dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah serta melakukan uji hipotesis yang diajukan. Pada penelitian ini terdiri dari 2 variabel yaitu Variabel X (Penggunaan Gadget) serta Variabel Y (Perkembangan Kognitif).

Uji normalitas dilakukan untuk melihat apakah sampel yang digunakan berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, maka penulis melakukan uji normalitas dengan rumus uji Liliefors. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan Microsoft Excel.

Rumus Uji Normalitas :

$$Z_{i=\frac{X_i-\bar{X}}{S}}$$

Keterangan:

Z_i = Skor Baku

X_i = Skor Data

\bar{X} = Mean

S = Simpangan Baku/Standar Deviasi (DS)

Setelah dilakukan uji normalitas dan data terbukti berdistribusi normal, maka selanjutnya penulis melakukan uji hipotesis (Uji T). Pada penelitian ini uji hipotesis yang penulis gunakan yaitu menggunakan Microsoft Excel dengan rumus berikut:

Rumus Uji Hipotesis:

$$t = \frac{\bar{x} - \mu}{\sigma_x / \sqrt{n}}$$

Keterangan:

\bar{x} = rata-rata sampel

μ = rata-rata populasi

σ_x = simpangan baku sampel

n = banyak data derajat kebebasan = db untuk uji $t = N-1$

HASIL

Pada tabel dibawah ini dapat dilihat penilaian frekuensi penggunaan gadget pada anak usia 5-6 tahun.

Tabel 1. Penggunaan Gadget

No.	Lama Penggunaan Gadget	Frekuensi	Persentase
1.	< 1	12	100%
2.	> 2	0	0
Total		12	100%

Menunjukkan bahwa responden yang menggunakan gadget 1 Jam/hari yaitu 12 orang (100%) artinya seluruh responden menggunakan gadget dengan kategori tinggi, sedangkan yang menggunakan gadget dalam kategori rendah </hari adalah (0%).

Tabel 2. Perkembangan Kognitif

No.	Nama	Skor	Persentase
1	SS	15	34.09%
2	AA	31	70,45%
3	AR	34	77,27 %
4	FA	34	77.27%
5	RH	24	54.54%

6	AAR	32	72,72%
7	MA	26	59.09%
8	MN	19	43.18%
9	LM	36	81.81%
10	AH	33	75.00%
11	AGR	21	47.73%
12	HTA	20	45.45%

Berdasarkan dari tabel 4.3 dapat dilihat bahwa dari rata-rata (mean) skor anak yaitu 27,08. Dengan skor tertinggi keterlambatan perkembangan kognitif setelah berlebihan bermain gadget yaitu LM dengan skor 36 yaitu 81,81% yang artinya skor ini tergolong tinggi, sedangkan skor terendah yaitu 15 dengan persentase 34,09%.

Uji Normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengevaluasi apakah sampel terdistribusi secara teratur atau tidak. Tes Lilliefors digunakan dalam penelitian ini karena ukuran sampel di bawah 30 peserta. Statistik hasil perkembangan kognitif anak usia pemanfaatan gadget di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat secara umum berdistribusi setelah dilakukan perhitungan karena:

$$L_{\text{tabel}} = 0,242 > L_{\text{hitung}} = 0,135515$$

Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah diketahui bahwa data berdistribusi normal, maka penulis melanjutkan analisis data menggunakan uji T untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini: Diberikan interpretasi terlebih dahulu yaitu $db = N - 1 = 12 - 1 = 11$. dengan db 11 dan taraf signifikan 5% diperoleh harga kritik 2,20.

Jika $t_{5\%} < t_o$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Jika $t_{5\%} > t_o$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak

Dari olahan data diperoleh $t_{\text{hitung}} = 2,47 > t_{\text{tabel}} = 2,20$ nilai signifikan $t > 0,05$ maka H_a diterima artinya ada pengaruh positif yang signifikan pada penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat.

Interpretasi :

H_a = tidak ada pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat

H_0 = ada pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka diperoleh hasil ada pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Data penelitian penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini ini diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner (angket) yang menunjukkan bahwa skor anak paling tinggi mendapatkan (81,81%) dan skor terendah yaitu (34,09%), seluruh sampel yang digunakan sudah diobservasi dan dipilih anak yang menggunakan waktu penggunaan *gadget* lebih dari 2 jam per harinya. Hasil uji statistik menggunakan cara manual dan Microsoft Excel dengan menggunakan uji statistik satu sampel parametrik dapat diketahui bahwa diperoleh t_{hitung} 2,47 dengan nilai t_{tabel} 2,20 dimana taraf signifikansi tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Berdasarkan nilai hitung $2,47 > 2,20$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Studi penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa ada penggunaan *gadget* di Desa Teluk Pulau Raya, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak. Pada penelitian diperoleh nilai pengaruh terhadap perkembangan kognitif yang tinggi. Hasil perhitungan diperoleh 2,47 dengan skor persentase anak tertinggi yaitu 81,81%, serta nilai persentase rata-rata dari sampel yang ada yaitu 61,55%, dengan hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kognitif, pernyataan tersebut didukung dengan hasil uji hipotesis yang menggunakan perhitungan uji statistik deskriptif, uji normalitas.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disintesis secara garis besar, bahwa terdapat pengaruh positif hal ini selaras dengan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yudince Marinding menyebutkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap kognitif anak, interaksi edukatif keluarga menunjukkan t_{hitung} sebesar 4,71 dengan probabilitas signifikan 0,000, hal ini menunjukkan bahwa tingkat signifikan lebih kecil dari taraf $\alpha=0,05$. Penggunaan gadget dan interaksi keluarga secara simultan berpengaruh positif yang signifikan terhadap kognitif anak. Melalui penelitian tersebut, dijabarkan bahwa alasan adanya hasil positif dari interaksi anak menggunakan gadget dikarenakan anak sejatinya adalah pembelajar yang aktif, anak secara natural memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak secara aktif mencari tahu informasi untuk membantu pemahaman dan kesadaran realitas yang dihadapi anak (Rahmawati & Latifah, 2020; Marinding, 2020). Berdasarkan rata-rata hasil skor yang diperoleh dan sejalan dengan penelitian tersebut, menunjukkan penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan kognitif anak, dengan begitu dapat diketahui bahwa ada pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

SIMPULAN

Berdasarkan pada penyajian serta pembahasan data yang telah dibuat, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif, hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis satu sampel parametrik dengan hasil diperoleh diperoleh $t_{hitung}=2,47 > t_{tabel}=2,20$ dengan nilai taraf signifikan 5%. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan ada pengaruh positif penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di Desa Teluk Pulau Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Hasil perhitungan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia dini di Desa Teluk

Pulai Raya Kabupaten Tanjung Jabung Barat tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan gadget saja, tetapi ada pengaruh lainnya yang menyebabkan terlambatnya perkembangan kognitif pada anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka disarankan kepada orang tua dan orang dewasa supaya memberikan batas waktu kepada anak-anak dalam menggunakan gadget kurang dari 1 jam sehari dan tidak lebih 2 jam dalam sehari, serta selalu mendampingi anak saat menggunakan gadget, karena didikan orang tua sangat mempengaruhi pola pikir serta perilaku anak, dan bagi para guru dan murid diharapkan memanfaatkan teknologi sebaik mungkin serta mengarahkan anak didik untuk bijak dalam menggunakan teknologi informasi. Diharapkan gadget dapat digunakan dalam hal positif yaitu menambah wawasan serta memudahkan dalam pembelajaran.

REFERENSI

- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1). <https://doi.org/10.31943/mathline.v6i1.177>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1). [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Fakhrudin, A. U. (2018). *sukses menjadi guru PAUD*. PT Remaja Rosadakarya.
- Filtru, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1175>
- Hidayati, N. (2021). *Pengaruh Penggunaan Internet Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar Di Desa Panca Mukti Kecamatan Pondok Kelapa Bengkulu Tengah*. [Diploma Thesis, IAIN Bengkulu]. E-Repository Perpustakaan IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5568/>
- Karim, M. B. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. In *Jurnal PG- PAUD Trunojoyo*, 1(2).
- Kasumayanti, E., & Elina, Y. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di Tinjau dari Tingkat Pendidikan Ibu Di Paud Kasih Ibu Kecamatan Rumbai. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2). <https://doi.org/10.31849/paudlectura.v1i2.1179>
- Khaironi, M. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Penggunaan Media Bahan Alam Pada Kelompok B. *Jurnal Golden Age*, 4(02), 261–266. <https://doi.org/10.29408/jga.v4i02.2272>
- Khiyarusoleh, U. (2016). Kata kunci : konsep dasar, perkembangan kognitif, Jean Piaget. *DIALEKTIKA Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1), 1–10.
- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). Perkembangan Kognitif dan Implikasinya dalam Dunia Pendidikan (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky). *Jurnal Madaniyah*. 11(1), 1–14.
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Affandi, M. (2013). *Orientasi Baru PAUD*. Kencana Media Prenada Grup.
- Marinding, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Smartphone. *Honoli Journal of Primary Teacher Education*, 1(1).

- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya dalam Pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Tematik (JPT)*, 1(3).
- Mulyani, N. (2016). *Pendidikan Seni Tari AUD*. Gava Media.
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight,"* 2(1). <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i2.1186>
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12544>
- Rahmawati M., & Latifah M. (2020). Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga & Konsumen*, 13(1), 75-86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif dan R&D)*.
- Suryansyah, G. (2019). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Hidayah Kota Jambi*. [Skrpsi Thesis, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi]. Respository UIN Sulthan Thaha Saifuddin. <http://repository.uinjambi.ac.id/1368/>
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2). <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>