

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



SKRIPSI

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

Oleh
DWI ASALIA NURITA
NIM. 1617406011

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

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



SKRIPSI

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

Oleh
DWI ASALIA NURITA
NIM. 1617406011

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

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

Dwi Asalia Nurita
NIM. 1617406011

ABSTRAK

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

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

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

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

DAFTAR ISI

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

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

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

B. Fokus Kajian

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

Adapun fokus kajian dalam penelitian ini adalah:

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

C. Rumusan Masalah

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

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

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

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

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

2. Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

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

b. Manfaat Praktis

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

E. Kajian Pustaka

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

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

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

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

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

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

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

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

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

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

2. Sumber Data

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Teknik Pengumpulan Data

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

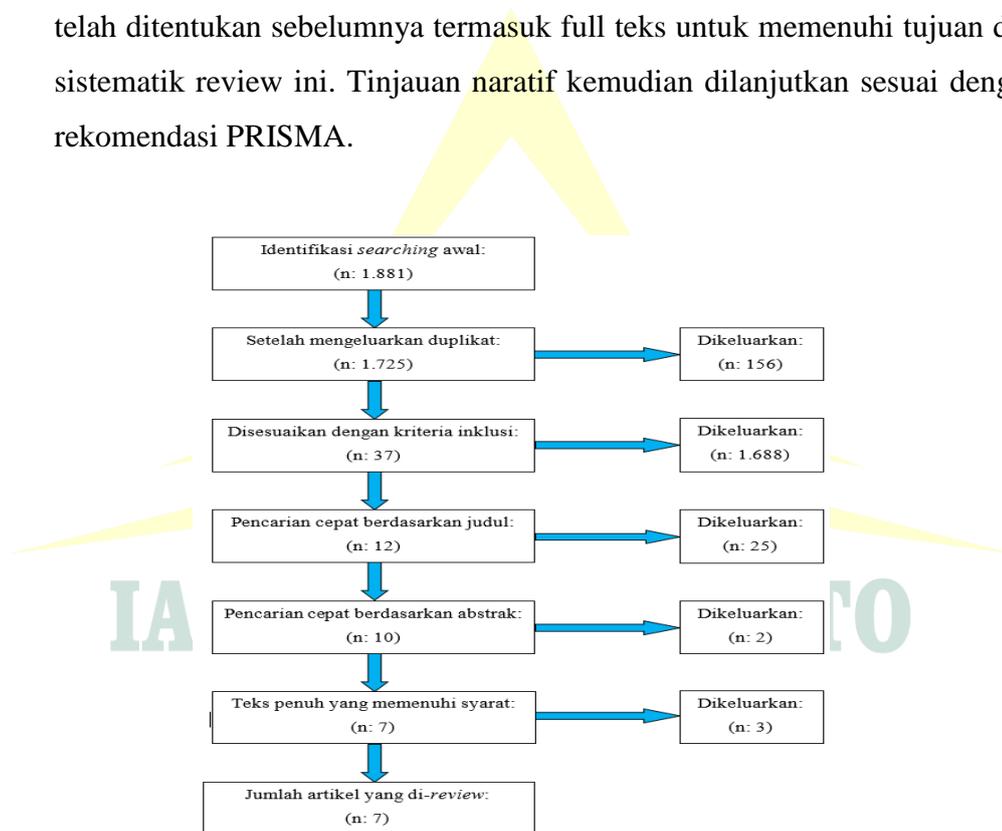
Selain kata kunci, dalam mencari jurnal ilmiah pada setiap database yang telah ditentukan, peneliti memiliki beberapa kriteria pencarian sebagai berikut:

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

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

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

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



Gambar. 3.1 Bagan Prisma

4. Teknik Analisis Data

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

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

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

a. Penentuan Unit Analisis

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

b. Penentuan Sampel

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

c. Pencatatan Data

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

G. Sistematika Pembahasan

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

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

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

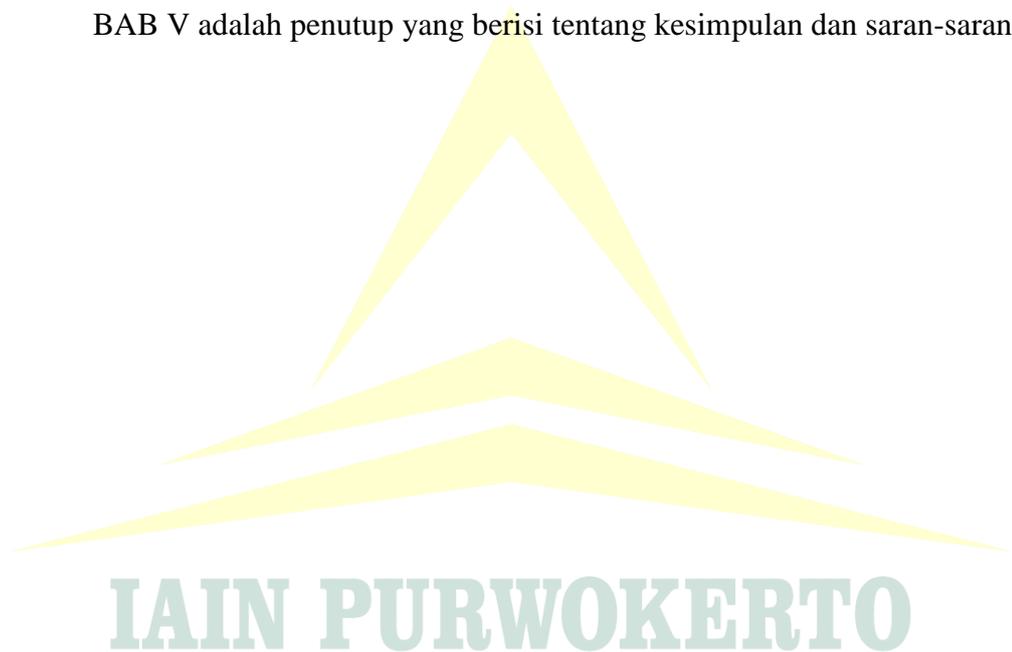
BAB I adalah pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, fokus kajian, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

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

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

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

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



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

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

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

B. Saran

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

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

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



DAFTAR PUSTAKA

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

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

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

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

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