

## HUBUNGAN PENGGUNAAN GADGET DENGAN TINGKAT PERKEMBANGAN KOGNITIF (TINGKAT PRESTASI) PADA ANAK USIA 7-11 TAHUN DI SDN KEBUN DADAP TIMUR KABUPATEN SUMENEP

Eka Meiri K.<sup>1</sup>, Emdat Suprayitno<sup>2</sup>, Cory Nelia Damayanti<sup>3</sup>, Akhmad Feri Fatoni<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Prodi S1 Kebidanan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Wiraraja

<sup>2,3,4</sup>Prodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Wiraraja

Email : ekameiri87@gmail.com<sup>1</sup> , emdat@wiraraja.ac.id<sup>2</sup>,

corynelia@wiraraja.ac.id<sup>3</sup>, akhmadferi25@gmail.com<sup>4</sup>

### Abstrak

Proses berkesinambungan yang dimulai sejak konsepsi sampai dengan dewasa disebut dengan tahap perkembangan dan pertumbuhan. tumbuh kembang sudah terjadi sejak kehamilan dimana pertumbuhan dan perkembangan anak bisa diamati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan kognitif (tingkat prestasi) pada anak usia 7 sampai 11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep pada tahun 2019. Jenis penelitian yaitu deskriptif dengan rancangan *cross-sectional*. Populasi yaitu siswa-siswi dari kelas 1 sampai kelas 5 di SDN Kebun Dadap Timur dengan jumlah sampel sebanyak 120 anak. Teknik sampling menggunakan teknik *purposive sampling*. Analisis data menggunakan uji *chi square*. Hasil dari penelitian ini diperoleh  $p=0,058$  berdasarkan anak yang menggunakan *gadget* dengan tingkat prestasi yang dibandingkan dengan tingkat kemaknaan  $0,05$  maka diperoleh hasil  $p(0,058) > \alpha(0,05)$ . Sehingga dari hasil SPSS didapatkan  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini adalah tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif (tingkat prestasi) anak usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep Tahun 2019.

**Kata Kunci:** Perkembangan Kognitif, Gadget, Sekolah Dasar

### Abstract

*The continuous process that starts from conception to adulthood is called the stage of development and growth. growth has occurred since pregnancy where the growth and development of the child can be observed. This research aims to find out the relationship of gadget use with cognitive development level (achievement level) in children aged 7 to 11 years at SDN Kebun Dadap Timur Sumenep Regency in 2019. This type of research is descriptive with a cross-sectional design. The population is students from grade 1 to grade 5 at SDN Kebun Dadap Timur with a sample of 120 children. Sampling techniques use purposive sampling techniques. Analyze the data using the chi-square test. The results of this study were obtained  $p=0.058$  based on children using gadgets with a level of achievement compared to the level of meaning of  $0.05$  then obtained the result of  $p(0.058) > \alpha(0.05)$ . So from the results of SPSS obtained  $H_0$  received and  $H_1$  rejected. This study concludes that there is no relationship between the use of gadgets with the cognitive development (achievement level) of children aged 7-11 years at SDN Kebun Dadap Timur Sumenep Regency year 2019..*

**Keyword :** *Cognitive Development, Gadget, Elementary School*

### PENDAHULUAN

Merupakan alat elektronik berukuran kecil dan mempunyai fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini merupakan definisi dari *gadget*. (Milana Abdillah Subarkah, 2016). Seseorang yang memiliki *gadget* adalah yang mereka ada kepentingan yang harus menggunakan *gadget* seperti memnempuh pendidikan, bekerja dan berwirausaha. (Warisyah, 2015) saat ini *gadget*

tidak hanya digunakan oleh para wirausaha akan tetap semua lapisan masyarakat menggunakan *gadget*. (Milana Abdillah Subarkah, 2016).

Menurut Badan Pusat Statistik dan perkumpulan Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia menyebutkan data di Indonesia tahun 2013 menunjukkan bahwa sebanyak 71,19 juta masyarakat mengakses internet dengan *gadget* hal ini meningkat dibanding dengan tahun

sebelumnya. Ditahun sebelumnya penggunaan intent dengan gadget sebanyak 63 juta masyarakat.(Marpaung, 2018)

Pada siswa SD (Usia 7-11 Tahun), adalah tahap perkembangan menjelajahi dan berhubungan langsung dengan lingkungan sekitar. Pada tahap ini anak-anak suka dengan hal-hal baru yang tidak didapatkan dari bermain dengan teman sebayanya. Sering juga untuk menjelajahi dan mencari jawaban atas rasa penasaran mereka memanfaatkan aplikasi gadget untuk mencari jawabannya. Selain itu karena *gadget* adalah hal bar dan menarik dengan adanya aplikasi game online sehingga lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain game online. Seyogyanya anak di usia tersebut bermain dengan teman-temannya.(Witarsa et al., 2018)

*Gadget* berpengaruh besar terhadap kehidupan anak-anak dan orang dewasa. Beraneka ragam jenis *gadget* seperti *smartphone*, *notebook* dan *tablet* yang beredar di pasaran merupakan bukan barang mewah lagi karena harganya terjangkau. Bahkan ada orang tua yang memfasilitasi anaknya menggunakan *gadget*. Padahal dampak dari hal ini membuat anak tidak mau berbaur dengan temannya, ana cenderung lebih banyak bermain dengan *gadget*nya. (Witarsa et al., 2018)

Beraneka ragamnya jenis *gadget*, sehingga banyak dampak negatifnya. Anak menjadi ketergantungan terhadap *gadget*, hal ini perlu segera diatasi supaya anak tidak terlalu banyak terpapar dampak negative dari *gadget* (Warisyah, 2015).

Studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan mei 2019 pada 15 siswa dan siswi yang berusia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep. 5 orang siswa mengalami penurunan prestasi belajar. 5 orang siswa tersebut mengatakan jarang belajar, belajar hanya jika ada PR saja. Mengatakan juga kadang bermain *game online* seperti *free fire* dan *mobile legend* bersama teman-temannya. 10 Orang siswa siswi mengalami peningkatan prestasi belajar dari peringkat 3 ada yang naik menjadi peringkat 1.

Tujuan penelitian yaitu mengetahui adanya hubungan dalam menggunakan *gadget* dengan tingkat perkembangan kognitif (tingkat prestasi) pada anak usia 7 sampai 11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep.

## METODE

Riset ini adalah *cross-sectional*. Populasi yaitu semua anak sekolah di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep sebanyak 255 anak. Teknik sampling pada penelitian ini adalah *purposive sampling* didapatkan 120 sampel. Kriteria sampelnya adalah kriteria inklusi dan eksklusi sebagai berikut :Anak yang terdaftar di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep, Anak yang sehat, Anak yang hadir pada saat penelitian. Kriteria Eksklusi: siswa atau siswi yang tidak masuk sekolah pada saat penelitian, Anak yang orang tuanya tidak bersedia jika anaknya sebagai responden. Analisa data menggunakan *Chi Square*.

## HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Kepemilikan *Gadget* (Handphone)

No	Lama Penggunaan Gadget	Jumlah (n)	Persentase (%)
1	>2 Jam	76	63,0
2	<2 Jam	44	37,0
Total		120	100

Data Primer 2019

Berdasarkan tabel diatas bahwa sebagian besar responden menggunakan *gadget* selama lebih dari 2 jam dalam sehari yaitu sebanyak 76 responden (63,0%), sebagian kecil menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam sehari yaitu sebanyak 44 responden (37,0%) .

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan lama penggunaan *Gadget* (Handphone)

No.	Lama Penggunaan Gadget	Jumlah (n)	Persentase
1	>2 Jam	76	63,0
2	<2 Jam	44	37,0
Total		120	100

Data Primer 2019

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden menggunakan *gadget* selama lebih dari 2 jam dalam sehari yaitu sebanyak 76 responden (63,0%), sebagian kecil menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam sehari yaitu sebanyak 44 responden (37,0%) .

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan alasan mempunyai *Gadget (Handphone)*

No	Alasan Memiliki Gadget	Jumlah (n)	Persentase (%)
1	Malu sama teman	8	7,0
2	Mengikuti Perkembangan Jaman	55	46,0
3	Diberikan dan mengikuti Orang Tua	57	47,0
Total		120	100

Data Primer 2019

Berdasarkan tabel diatas sebagian besar responden alasan mempunyai *gadget* mengikuti orang tua mereka serta saudara nya yaitu sebanyak 57 responden (47,0%), sebagian kecil alasan mempunyai *gadget* mengikuti perkembangan zaman yaitu sebanyak 55 responden (46,0%) dan sisanya alasan mempunyai *gadget* karna malu sama teman yaitu sebanyak 8 responden (7,0%).

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan Penggunaan *Gadget (Handphone)* membuat merasa malas belajar

No	Malas Belajar/tidak	Jumlah (n)	Persentase (%)
1	Ya	36	30,0
2	Tidak	84	70,0
Total		120	100

Data Primer 2019

Tabel diatas menunjukkan sebagian besar responden tidak malas belajar walaupun menggunakan *gadget* yaitu sebanyak 84 responden (70,0%), sebagian kecil responden malas belajar sebanyak 36 orang (30,0%).

Tabel 5 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan waktu belajar lebih banyak dibandingkan dengan memainkan *Gadget (Handphone)*

Waktu	Jumlah (n)	Persentase (%)
Ya	73	61,0
Tidak	47	39,0
Total	120	100

Data Primer 2019

Tabel diatas menunjukkan bahwa sebagian besar responden waktu belajarnya lebih banyak di bandingkan bermain *gadget* yaitu sebanyak 73 responden (61,0%), sebagian kecil responden waktu belajarnya lebih sedikit yaitu sebanyak 47 responden (39,0%) .

Tabel 6 Distribusi Frekuensi Responden Berdasarkan perolehan Ranking saat bermain *Gadget (Handphone)*

Ranking	Jumlah (n)	Persentase (%)
1-3	32	27,0
4-6	32	27,0
Tidak mendapatkan ranking	56	46,0
Total	120	100

Data Primer 2019

Tabel di atas menunjukkan bahwa responden yang tidak mendapatkan ranking yaitu sebanyak 56 responden (46,0%), dan responden yang mendapatkan ranking 1-3 sebanyak 32 responden (27,0%) dan ranking 4-6 yaitu sebanyak 32 responden (27,0%).

Tabel 7 Tabulasi Perbandingan siswa yang memiliki *Gadget* dan tidak memiliki

No	Kelompok	n	Presentase (%)	P
1.	Memiliki <i>Gadget</i>	102	85	
2.	Tidak Memiliki <i>Gadget</i>	18	15	0,058
Total Sample		120	100	

Tabel diatas menunjukkan sebagian besar responden mempunyai *gadget* yaitu sebanyak 102 responden (85,0%), sebagian kecil tidak mempunyai *gadget* yaitu sebanyak 18 responden (15,0%). Dari hasil uji statistic *Chi Square test* menggunakan *SPSS 16 for Windows* dengan tingkat  $\rho < 0,05$  didapatkan hasil  $\rho (0,058) > \alpha (0,05)$  yang artinya  $H_0$  diterima sehingga tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif (tingkat prestasi) anak usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur tahun 2019.

## PEMBAHASAN

### A. Kepemilikan Gadget

Dari hasil penelitian bahwa sebanyak (85%) memiliki *gadget* dan sebanyak (15,0%) informan tidak mempunyai *gadget*.

*Gadget* didesain dengan berbagai fitur yang memberikan kemudahan bagi yang memakainya. *Gadget* berpengaruh besar pada kehidupan anak. Beraneka ragam bentuk *gadget* yang beredar di pasaran seperti *smartphone* dan *notebook* yang dapat ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa anak sudah difasilitasi oleh orang tuanya sendiri dengan berbagai alasan seperti mempermudah komunikasi antara orang tua dengan anak. Mempermudah akses media belajar bahasa Inggris, memanfaatkan teknologi untuk mengasuh anak walaupun tidak ada pendampingan langsung. Seorang anak akan senang apabila mendapatkan *gadget* dari orang tuanya. (Khuzma et al., 2018)(Kiftiyah et al., 2017)

Peneliti berpendapat sebaiknya kepemilikan *gadget* diberikan kepada anak sesuai kebutuhan anak saja seperti jika anak ingin mengakses media belajar menggunakan salah satu aplikasi yang ada di *gadget* (*You Tube*), dan perlu didampingi dan diawasi oleh orang tua supaya anak tidak hanya bermain *game online* karena *gadget* banyak memiliki dampak negatif. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa efek negatif dari *gadget* antara lain: anak menjadi agresif, dapat dipergunakan untuk mengakses konten yang buruk bersama dengan teman-temannya, dan anak kurang berinteraksi sosial karena fokus pada *gadget*nya. (Khuzma et al., 2018)

Peneliti lain berpendapat bahwa *gadget* selain mempunyai dampak negatif, *gadget* juga memiliki dampak yang positif seperti dapat meningkatkan daya imajinasi anak, meningkatkan rasa percaya diri, melatih kecerdasan, membantu kemampuan anak dalam membaca, mencari rumus untuk berhitung. (Marpaung, 2018)

### B. Lama Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan sebagian responden yang menggunakan *gadget* lebih dari 2 jam dalam sehari sebanyak (63,0%) dan sebanyak (37,0%) responden yang menggunakan *gadget* kurang dari 2 jam sehari.

Idealnya *screen time* pada layar kaca benda elektronik tanpa melakukan kegiatan olahraga yang dapat digunakan oleh siswa/siswi yaitu  $> 2$  jam/ hari dan  $\leq 2$  jam/hari. (Fitri Trisna Ika, 2013). Hasil penelitian dari *oxford university* yang dikutip oleh rahma, menyatakan bahwa durasi online idealnya dilakukan remaja adalah 4 jam 17 menit atau 257 menit per/ hari sehingga remaja mahir dalam hal teknologi dan dengan durasi tersebut remaja dapat memiliki waktu lain untuk berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. (Youtricha, 2019)

Durasi penggunaan *gadget* yang berlebih tanpa adanya jeda dapat mempengaruhi kinerja otak dikarenakan adanya efek radiasi dan juga dapat mengganggu kesehatan seseorang seperti gangguan ketajaman penglihatan akibat dari stress yang dialami oleh indra penglihatan. Dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* tergantung dari bagaimana seorang siswa/siswi melakukan manajemen yang baik dalam penggunaan *gadget* hal ini dinyatakan oleh peneliti sebelumnya. (Youtricha, 2019)

### C. Alasan anak mempunyai Gadget (*Handphone*)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak (47,07%) responden alasan mempunyai *gadget* mengikuti orang tua mereka serta saudara nya dan sebagian kecil responden ( 7,0%) alasan mempunyai *gadget* mengikuti perkembangan zaman.

Perkembangan *gadget* saat ini lebih lengkap fitur-fitur yang ditampilkan oleh produsen. Pertama kali ada *gadget* fitur yang ditampilkan hanya berupa telepon dan sms saja. Sedangkan, *gadget* saat ini bertransformasi menjadi *gadget* yang multifungsi seperti adanya fitur *games* yang beraneka ragam, sehingga banyak disukai oleh semua kalangan bahkan anak-anak. Adanya aplikasi yang bervariasi sehingga membuat penggunanya betah berlama-lama di depan *gadget*.(Novitasari, 2013)

Menurut peneliti, anak-anak menggunakan *gadget* karena ingin mengikuti orang tua mereka serta saudaranya akibat dari bervariatifnya fitur yang terdapat di *gadget* sehingga tertarik memiliki *gadget*. Disamping itu karena lingkungan pergaulan teman sebayanya yang menghabiskan waktunya bermain *game online*.

#### **D. Penggunaan *Gadget (Handphone)* membuat merasa malas belajar**

Hasil penelitian menunjukkan sebagian besar responden (70,0%) tidak malas belajar walaupun menggunakan *gadget* dan sebagian kecil responden (30,0%) malas belajar pada waktu menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* sangat diperlukan oleh siswa yang bersprestasi akademik maupun non akademik untuk menunjang prestasi mereka. Di era modern ini terdapat beberapa manfaat bagi penggunaannya dan juga terdapat hal negatif jika penggunaannya tidak tepat. Contoh penggunaan *gadget* untuk hal yang positif seperti membuat sketsa menggunakan *gadget*, membuka materi melalui *gadget*. Sedangkan dampak negatifnya seperti anak menjadi kecanduan, menyebabkan sakit mata dan terganggunya konsentrasi.(Youtricha, 2019), (Suprayitno et al., 2018)

Menurut peneliti siswa dan siswi tidak malas belajar dikarenakan penggunaan *gadget* yang tepat dan pandainya mereka mengatur manajemen waktu dalam penggunaan *gadget* sehingga tidak hanya menghabiskan waktunya untuk bermain *gadget* saja. Perlu adanya juga kesadaran dari setiap siswa bahwa belajar dengan metode *text book* dan pencarian materi melalui *online* juga harus seimbang. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan jika siswa dengan *self regulated learning* bisa mampu membuat strategi belajar dan manajemen waktunya dalam menggunakan *gadget* sehingga tujuan belajar dapat tercapai. (Youtricha, 2019), (Pratiwi et al., 2018)

#### **E. Waktu belajar lebih banyak dibandingkan dengan memainkan *Gadget (Handphone)***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak (61,0%) responden memiliki waktu belajar lebih banyak di bandingkan bermain *gadget*. Sedangkan responden yang memiliki waktu belajar lebih sedikit di bandingkan bermain *gadget* yaitu 39,0% .

Banyak siswa yang waktu belajarnya terbengkalai karena menghabiskan waktunya bermain gadget baik di sekolah maupun di setelah pulang sekolah sehingga lupa waktu yang meningkatkan pulang terlambat. (Rozalia, 2017). Siswa berprestasi yang dapat mengatur dirinya untuk belajar

dan menggunakan *gadget* akan mampu mengontrol dirinya agar tetap berprestasi baik akademik maupun non akademik.(Youtricha, 2019).

Aktifitas belajar anak akan tidak maksimal karena keseringan memainkan *gadget* maka akan berdampak pada penurunan prestasi belajarnya. Sebaliknya jika tujuan dari menggunakan *gadget* untuk menunjang ilmu yang didapat dibangku pendidikan tidak akan berdampak pada turunnya prestasi belajar. Selain berdampak pada prestasi belajar siswa, penggunaan *gadget* terlalu berlebihan dapat menyebabkan kerusakan pada mata siswa. Sehingga akan menghambat siswa dalam proses belajar hal ini sejalan dengan hasil penelitian bahwa Intensitas pemanfaatan *gadget* tidak berpengaruh pada prestasi belajar siswa. Tetapi jika penggunaan *gadget* tidak dibatasi dan dikontrol, maka semakin tinggi intensitas pemanfaatan *gadget* maka prestasi siswa dapat menurun. (Rozalia, 2017), (Suprayitno et al., 2020)

#### **F. Responden Berdasarkan perolehan Ranking saat bermain *Gadget (Handphone)***

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden (46,0%) mendapatkan ranking dan sebagian responden (27,0%) tidak mendapatkan ranking.

Menanamkan rasa tanggung jawab pada tiap diri masing-masing siswa adalah suatu kewajiban seorang siswa. Bentuk dari tanggung jawab seorang siswa antara lain dengan belajar yang baik, disiplin dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh sekolah (Permatasari & Suprayitno, 2020). Dengan melaksanakan kewajiban dan tanggung jawab seorang siswa, maka dapat meningkatkan nilai prestasi akademik tiap siswa. Akan tetapi faktanya siswa sering melalaikan kewajiban dan tanggung jawabnya dikarenakan sering tidak mengerjakan tugas, membolos bahkan sibuk memainkan *gadget* yang dimiliki. (Rusmini, 2016)

Menurut peneliti, perolehan ranking dari masing-masing siswa tergantung dari kecerdasan intelektual masing-masing. Walaupun intensitas sering dalam menggunakan *gadget* namun siswa tetap

berprestasi karena siswa dapat mengakses tutorial melalui *youtube* yang berkaitan dengan mata pelajaran dan juga melakukan *browsing* hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang mengatakan bahwa tidak terdapat hubungan penurunan prestasi karena banyaknya responden berlebihan bermain *gadget* memiliki prestasi yang baik. (Rusmini, 2016) (Taufik Wibisono, 2018)

### G. Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 7-11 Tahun

Berdasarkan hasil penelitian bahwa hasil belajar pada siswa yang mempunyai *gadget* dan mengalami peningkatan nilai terdapat 69 responden sedangkan yang mempunyai *gadget* dan mengalami penurunan nilai terdapat 33 responden. hasil analisa data menggunakan uji statistic *Chi Square test* dengan *SPSS 16 for Windows* dengan tingkat  $\rho < 0,05$  didapatkan hasil  $\rho (0,058) > \alpha (0,05)$  yang artinya  $H_0$  diterima sehingga tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif (tingkat prestasi) anak usia 7-11 tahun.

Menurut peneliti, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hal itu seperti faktor intelektual, manajemen waktu antara belajar dengan bermain gadget dan peran orang tua. Intelektual tiap individu juga dipengaruhi oleh faktor hereditas dan lingkungan. Semakin tinggi IQ seseorang akan sejalan dengan peluang untuk meraih prestasi belajar, dan sebaliknya semakin rendah nilai IQ seseorang, maka semakin kecil juga peluang untuk meraih prestasi belajar. Walaupun tidak terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan kognitif anak tetapi orang tua harus tetap memantau dan mendampingi penggunaan *gadget* mengingat terdapat dampak negatif bagi kesehatan mata dan perlu juga adanya motivasi agar anak tetap selalu rajin belajar Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengatakan bahwa narasumber yang mendapatkan prestasi baik dipengaruhi oleh faktor internal yaitu intelektual, minat, bakat khusus, motivasi belajar, sikap. dan faktor eksternal yaitu sekolah, lingkungan keluarga dan situasional. (Rusmini, 2016), (Indriyani & Suprayitno, 2017)

Menurut peneliti lain bahwa dari media sosial terhadap prestasi akademik siswa

berpengaruh. Akan tetapi hal ini sesuai dengan tujuan dari siswa atau siswi untuk penggunaan dari media social. Jika media sosial digunakan dalam memperluas wawasan pengetahuan atau sebagai motivasi agar rajin belajar dan jam belajar tidak mengganggu. Sebaliknya jika media social hanya digunakan untuk mencari teman baru, tindakan criminal dan bermain game online sehingga membuat prestasi akademik siswa menurun. (Taufik Wibisono, 2018), (Salat & Suprayitno, 2019)

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) Pada Anak Usia 7-11 Tahun Di Sdn Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep

- Terdapat responden yang mempunyai dan tidak mempunyai *gadget* mengalami penurunan nilai raport dan sebagian yang mempunyai *gadget* mengalami peningkatan nilai raport.
- Rata rata banyak sekali anak yang menggunakan *gadget* dari usia 7 sampai 11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur dari hasil penelitian terdapat 102 dari 120 anak menggunakan dan mempunyai *gadget* sendiri.
- Tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif (tingkat prestasi) anak usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur tahun 2019 dengan hasil uji statistik *Chi Square*  $\rho < 0,05$  didapatkan hasil  $\rho (0,058) > \alpha (0,05)$ .

### DAFTAR PUSTAKA

- Fitri Trisna Ika. (2013). Hubungan Lama Penggunaan Dan Jarak Pandang Gadget Dengan Ketajaman Penglihatan Pada Anak Sekolah Dasar kelas 2 dan 3 Di SDN 027. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Indriyani, R., & Suprayitno, E. (2017). Hubungan Postpartum Blues Dengan Keputusan Menggunakan KB Pasca Nifas Di UPT Puskesmas Lenteng. *Journal Of Health Science (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 2(2), 70–75.
- Khuzma, R. R., Franz, Y., & Kahija, L. (2018). Pengalaman Menjadi Ibu Di Era Digital:

- Interpretative Pehnomenological Analysis. *Empati*, 6(4), 387–395.
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Prosiding SEMNAS Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 1998, 199–208.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling*, 5(2), 55–64. <https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521>
- Milana Abdillah Subarkah. (2016). Pengaruh Media Gadget terhadap perkembangan anak. *Dinamika Penelitian : Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, 15(1), 125–144.
- Novitasari, W. (2013). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. 26(4), 1–37.
- Permatasari, D., & Suprayitno, E. (2020). Implementasi Kegiatan Pendidik Sebaya dan Konselor Sebaya dalam Upaya Pencegahan Triad KRR di Pusat Informasi dan Konseling Remaja. *Jurnal Ners Dan Kebidanan (Journal of Ners and Midwifery)*, 7(1), 143–150.
- Pratiwi, I. G. D., Suprayitno, E., & Kristanti, A. N. (2018). Gambaran Minat Ibu Dalam Memilih Kb Implan Di Desa Karang Nangka Kecamatan Rubaru Kabupaten Sumenep. *Journal Of Health Science (Jurnal Ilmu Kesehatan)*, 3(2), 85–90.
- Rozalia, M. F. (2017). Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 5(2), 722. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.722-731>
- Rusmini, N. P. (2016). *Gadget Dan Prestasi Belajar Pada Usia 13-15 Tahun DI SMP Cahaya Di Jl. Bulak Banteng Lor N0. 68 Surabaya*. 4(1), 74–81.
- Salat, S. Y. S., & Suprayitno, E. (2019). Hubungan Kecemasan Ibu Menyusui Dengan Kelancaran Pengeluaran Air Susu Ibu (Asi) Di Bps Kerta Timur Kecamatan Dasuk Kabupaten Sumenep: Relationship Between Mother's Anxiety Analysis With The swiftness of Breast Milk In BPS Kerta Timur Kecamatan Dasuk Kabu. *Jurnal Ilmiah Kebidanan (Scientific Journal of Midwifery)*, 5(2), 51–56.
- Suprayitno, E., Pratiwi, I. G. D., & Yasin, Z. (2018). Gambaran Penyebab Terjadinya Pembengkakan Payudara Pada Ibu Menyusui Di Polindes Desa Meddelen Kecamatan Lenteng. *Wiraraja Medika*, 8(1), 13–18.
- Suprayitno, E., Purnomo, J. D. T., Sutikno, S., & Indriyani, R. (2020). Health education in principle of community affected teenagaer's smooking attitude and habitual in the coastal area of madura island indonesia. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(10), 1492–1502. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I10/PR300173>
- Taufik Wibisono, dkk. (2018). *Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Prestasi Akademik Pelajar Tingkat Sekolah Menengah Pertama*. 4(Mei), 1–7.
- Warisyah, Y. (2015). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, 2016(November 2015)*, 130–138.
- Witarsa, R., Mulyani, R. S., Urhananik, & Haerani, N. R. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. *Pedagogik*, VI(1), 9–20.
- Youtricha, S. (2019). Manajemen Waktu Penggunaan Gadget Pada Siswa Berprestasi Dalam Perspektif Teori Metakognitif Pada Siswa Kelas XI IPS di SMA Islam Kepanjen. *Duke Law Journal*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324>

