

ANALISIS PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN EMOSIONAL ANAK USIA 4-6 TAHUN

Oleh:

Nichdah Roichatul Jannah¹, Putri Isnaini²

annisamutiara@unisda.ac.id

^{1,2}Universitas Islam Darul 'Ulum Lamongan, Jawa Timur

Received: 08/05/2026	Revised: 26/05/2026	Aproved: 08/06/2026
--------------------------------	-------------------------------	-------------------------------

Abstract

This study aims to analyze the influence of gadget use on the cognitive and emotional development of children aged 4–6 years. Using a qualitative case study approach, data were obtained through interviews, observations, and documentation of children and parents. The results of the study indicate that gadgets have two sides of influence. Positively, gadgets can improve children's thinking skills, creativity, and knowledge through educational applications or shows. However, excessive use has negative impacts, such as decreased interest in learning, impaired concentration, tantrum behavior, and addiction. This study also emphasizes the importance of the role of parents in controlling the duration and content accessed by children. With proper guidance and limitations, gadgets can be optimally utilized to support children's growth and development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak usia 4–6 tahun. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus, data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap anak dan orang tua. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki dua sisi pengaruh. Secara positif, gadget dapat meningkatkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan pengetahuan anak melalui aplikasi atau tontonan edukatif. Namun, penggunaan yang berlebihan berdampak negatif, seperti menurunnya minat belajar, gangguan konsentrasi, perilaku tantrum, dan kecanduan. Penelitian ini juga menekankan pentingnya peran orang tua dalam mengontrol durasi dan konten yang diakses anak. Dengan pendampingan dan batasan yang tepat, gadget

dapat dimanfaatkan secara optimal untuk mendukung tumbuh kembang anak.

Kata Kunci: *Penggunaan gadget, Perkembangan kognitif, Perkembangan emosional, Anak Usia Dini*

A. Pendahuluan

Di era modern ini, gadget adalah salah satu komponen yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di Indonesia, di mana teknologi dimanfaatkan diberbagai sektor, termasuk pendidikan. Keberadaan gadget dianggap sebagai kebutuhan bagi orang dewasa dan anak-anak karna memberikan pengaruh positif dalam mendukung proses pendidikan.¹ Namun, paparan berlebihan terhadap gadget juga berdampak negatif, seperti ketergantungan, gangguan perhatian, dan perilaku tantrum, yang sering kali lebih besar daripada manfaat positifnya.² Durasi pemakaian gadget terbagi menjadi tiga, yaitu : Penggunaan tinggi dengan intensitas lebih dari 3 jam per hari, Penggunaan sedang dengan durasi sekitar 3 jam dalam sehari, dan penggunaan rendah dengan kurun waktu kurang dari 3 jam sehari.³

Saat ini banyak ditemukan anak yang terbawa arus deras era digitalisasi. sehingga perkembangan anak menjadi terganggu salah satunya

¹ (Melati and Anesty Mashudi 2021)

² Indra Bangsawan, Ridwan Ridwan, and Naelul Fauziyah, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini," *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2022): 31–39, <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>.

³ Sofiana Nur Afidah Sofiana, Fina Fakhriyah Fakhriyah, and Ika Oktavianti Oktavianti, "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Indonesian Gender and Society Journal* 3, no. 2 (2023): 53–59, <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.

akibat dari penggunaan gadget.⁴ Aspek perkembangan anak bergantung pada kualitas interaksi dengan lingkungan sosialnya baik dalam lingkungan keluarga maupun orang lain, apabila anak pada masa ini sering bermain gadget, tumbuh kembangnya bisa terganggu⁵. Banyak orang tua yang tidak sadar menyalah gunakan gadget, saat anak nangis mereka langsung memberikan gadget, agar anak cepat tenang tanpa mencari cara lain untuk meredakan emosinya padahal pendampingan orang tua itu sangat penting.⁶

Penggunaan gadget dapat memberikan pengaruh positif dalam mendukung proses pendidikan salah satunya dengan menstimulasi perkembangan kognitif dan kreaivitas anak.⁷ Selain itu pemakaian gadget juga dapat memudahkan dalam mengakses internet guna mendapatkan pengetahuan yang lebih luas dan juga dapat menjadi sarana belajar yang menarik dan interaktif melalui aplikasi edukatif serta tayangan yang mengandung unsur Pendidikan dan nilai moral dapat membantu dalam perkembangan kognitif dan juga emosional anak.⁸ Melalui permainan

⁴ Arifin Hidayat Hidayat, "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidempuan Batunadua," *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (2023): 317–34, <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>.

⁵ Nurul Jannah et al., "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Toddler," *Bona Nursing Journal* 5, no. 1 (2023): 77–83.

⁶ Narumi Narumi and Ana Rizana, "Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Pada Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-Emosional Dan Kognitif Anak Prasekolah Di Desa Babelan Kota," *MAHESA : Malahayati Health Student Journal* 3, no. 11 (2023): 3386–99, <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i11.10980>.

⁷ Pengaruh Gadget et al., "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak" 15, no. 1 (2019): 125–39.

⁸ Siti Zahra M Nyombali, Bayu Eka Kurniawan, and Mikaela Delpin Fristalia, "Hubungan

interaktif pada gadget juga dapat mengasah anak untuk berfikir secara logis, menyelesaikan masalah sederhana dan meningkatkan daya ingat anak. Dengan pemakaian yang terkontrol dan terarah, gadget bisa menjadi sarana belajar yang efektif untuk mendukung perkembangan kognitif dan minat belajar anak sejak dini.

B. Pembahasan

Pada bagian ini berisi beberapa sub judul yang terdiri dari kajian teori, metode, hasil penelitian, serta pembahasan.

1) Kajian Teori

Pemakaian gadget pada anak usia dini adalah fenomena yang sedang marak terjadi beriringan dengan kemajuan teknologi. Gadget adalah perangkat elektronik yang terus mengalami perkembangan dan banyak dipakai oleh berbagai kalangan termasuk anak-anak sebagai media hiburan maupun pembelajaran. Perkembangan kognitif anak usia dini dipengaruhi oleh lingkungan. Menurut teori Jean Piaget memaparkan jika anak usia 4-6 tahun berada pada tahap praoprasional dimana mereka mulai mengembangkan kemampuan Bahasa dan berpikir imajinatif melalui stimulus visual yang ada dalam aplikasi edukatif di gadget yang dapat mendukung kemampuan berpikir

Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Di SD Inpres Mantikole” 9 (2025): 8915–22.

dan daya ingat anak.⁹ Konten edukatif yang ditawarkan melalui gadget dapat membantu anak mengenal angka, abjad dan berpikir logis secara menyenangkan.

Menurut Erik Erikson dalam teori perkembangan menyatakan bahwa pada usia ini anak sedang membangun rasa percaya diri dan juga kemandirian. Pemakaian gadget secara berlebihan dapat menghambat perkembangan tersebut yang mengakibatkan anak menjadi tantrum dan ketergantungan digital.¹⁰

Dengan demikian, kajian teori ini menegaskan bahwa gadget dapat memberikan dampak positif apabila dimanfaatkan secara terarah dan disertai pendampingan, namun juga berpotensi buruk apabila tidak diawasi secara tepat.

2) Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan memakai pendekatan studi kasus untuk menganalisis secara mendalam pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak usia 4-6 tahun. Peneliti memakai metode ini karna beberapa pertimbangan di antaranya: Persoalan yang peneliti temukan dilapangan lebih mudah dipahami secara kualitatif dan

⁹ Leny Marinda, "Kognitif Dan Problematika," *An-Nisa' : Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116–52.

¹⁰ "View of Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson," n.d.

metode ini lebih peka terhadap permasalahan dan juga fleksibel dalam menyesuaikan perubahan-perubahan situasi saat penelitian sedang berlangsung.

Subjek penelitian ini adalah anak usia 4-6 tahun dan orang tua dari anak berusia 4-6 tahun desa Sungelebak. Teknik pengumpulan data yang dipakai menggunakan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi. Untuk sumber data yang digunakan oleh kegiatan ini meliputi sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari observasi pada anak usia 4-6 tahun dan wawancara pada orang tua anak usia 4-6 tahun desa Sugelebak. Data sekunder didapatkan dari dokumentasi dan study literatur. Teknik analisis data yang dipakai adalah teknik analisis yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman berupa data collection (pengumpulan data), display data (penyajian data), dan conclusion (kesimpulan).¹¹

3) Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti terhadap beberapa informan yang kami temui di desa Sungelebak banyak anak usia 4-6 tahun yang mempunyai gadget bukan hanya punya tapi juga mahir dalam mengoprasikanya. Disini peran

¹¹ Ubaid Ridlo, *Metode Penelitian Studi Kasus: Teori Dan Praktik*, 2023.

orang tua sangat penting dalam mengawasi pemakaian gadget pada anaknya sehingga banyak anak akan merasakan manfaat dari pemakaian gadget tersebut. Namun, adapula orang tua yang abai dengan perannya dan membiarkan anaknya dalam bermain gadget sehingga mengakibatkan pengaruh buruk pada anak seperti tantrum dan menurunnya minat belajar.

Beberapa orang tua memilihkan tontonan dan game edukatif yang dapat mengasah keterampilan dan pengetahuan anak melalui media gadget. Dengan pengawasan yang tepat maka anak tidak akan memperoleh pengaruh buruk dan tontonan yang tidak sesuai dengan usianya.

4) Pembahasan

Penelitian ini akan mengkaji dan membahas tentang pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak usia 4-6 tahun. Adapun hasil dari kegiatan ini mencakup Dampak positif dan negatif pemakaian gadget terhadap perkembangan kognitif dan emosional anak, hubungan gadget dengan perkembangan kognitif dan emosional anak dan peran orang tua dalam mengontrol penggunaan gadget pada anak.

a) Dampak Positif Penggunaan Gadget

Penggunaan gadget pada anak juga mempunyai pengaruh positif dalam mengasah kemampuan kognitifnya yang

berhubungan dengan Kemahiran berpikir, mengingat, dan menalar melalui aplikasi atau tontonan yang berisi konten edukasi dan menambah pengetahuan yang tidak diajarkan di sekolah.¹² Pemakaian gadget secara tepat bisa bermanfaat dan menambah wawasan, pengetahuan juga mengasah kreatifitas anak. Banyak sekali tontonan ataupun aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran di rumah, sehingga banyak anak akan senang belajar melalui media gadget tersebut.

Menurut hasil wawancara peneliti dengan DK ibunda dari AZ anak usia 4 tahun menyatakan bahwa “Gadget sangat membantu saya dalam mengajari hal-hal baru untuk pengetahuan anak saya melalui vidio edukatif di *youtube kids* seperti mengenal angka dan abjat”. TR bunda dari NV anak usia 4 tahun juga menuturkan bahwa “Gadget membantu mengasah kreatifitas anak saya melalui aplikasi edukatif seperti teka teki silang ataupun menyusun kalimat”. Namun, mereka tetap membatasi dan mengawasi anak mereka dalam memakai gadget dengan durasi satu jam per harinya dan juga tetap memberikan permainan secara fisik dalam mengasah pengetahuan dan kreatifitas anak mereka. Begitupun kata NA “sebagai seorang guru di TK MNU saya juga sering mencari

¹² Muh Rizaldi Pratama and Ninis Sudirman, “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini *The Effect Of Gadgets On Early Children’s Development*,” *PINISI Journal of Art, Humanity & Social Studies* 3, no. 5 (2023): 136–43.

informasi untuk bahan pengajaran yang akan disampaikan pada anak-anak dengan memanfaatkan teknologi gadget”.

Tanpa kita sadari, gadget akan memberikan dampak positif jika penggunaanya tidak berlebihan tinggal bagaimana kita bisa memanfaatkanya untuk kebaikan anak karna dalam gadget juga ada berbagai macam hal yang dapat melatih perkembangan kognitif anak melalui youtube ataupun aplikasi edukatif lainnya.

b) Dampak Negative Penggunaan Gadget

Di era digital sekarang pemakaian gadget begitu pesat pemakainya bukan hanya orang dewasa tapi anak-anak juga banyak yang mahir dalam mengoprasikan gadget. Kemendikbud RI memaparkan bahwa generasi sekarang adalah generasi digital negative, dimana anak usia dini banyak yang sudah lihai dalam memakai teknologi dan digital.¹³

Menurut fakta yang terjadi di lapangan banyak ditemukan anak usia dini sudah mempunyai gadget sendiri. Namun, pemakaian gadget pada anak-anak juga mempunyai pengaruh negatif. Tidak sedikit anak menurun minat belajarnya karena lebih suka bermain gadget daripada membaca buku.

Dari data-data yang peneliti dapatkan dalam observasi dan

¹³ Anwardiani Iftaql Janah and Raden Diana, “*Dampak Negatif Gadget Pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini,*” *Generasi Emas* 6, no. 1 (2023): 21–28, [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365).

wawancara tidak sedikit anak usia 4-6 tahun yang sudah kecanduan bermain gadget dengan durasi lebih dari 4 jam dalam sehari hingga membuat mereka malas belajar, kurang interaksi dengan sesama temannya dan tantrum saat penggunaan gadget dibatasi. “dia akan marah-marah saat gedgetnya saya sembunyikan” begitu kata RR mama dari KVN anak usia 5 tahun. RR juga memaparkan bahwa anaknya jadi malas belajar membaca dan menulis karna terlalu sering bermain dengan gadget. Begitupun dengan IB anak usia 6 tahun yang sudah kecanduan dengan gadget, menurut LD bunda nya IB “Dek IB jadi malas belajar, dan suka marah marah semenjak sering menggunakan gadget, apalagi kalau paket data nya habis maka dia akan tantrum dan membanting gedgetnya minta dibeliakan paket data”. Pemakaian gadget secara berlebihan dapat merusak konsentrasi dan minat belajar anak sehingga hasil belajar tidak maksimal. Belum lagi dengan akses internet yang tidak terawasi dapat mengakibatkan anak terpapar dengan informasi ataupun konten yang bukan sesuai dengan umur sehingga berpengaruh pada perkembangan emosional dan kognitif anak.¹⁴

Dibalik sisi positifnya juga pasti ada dampak negatifnya.

Namun, bisa disikapi dengan membatasi penggunaan gadget dan

¹⁴ Rini Setyowati Mertika, Dina Anika Marhayani, Dodik Karyadi, Fajar Wulandari, Wasis Suprpto, Evinna Cinda Hendriana, “*Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Sekolah Dasar*,” *Jurnal Abdidas* 1, no. 3 (2024): 131–36.

mengalihkan dengan permainan fisik yang tetap bisa menambah pengetahuan dan mengasah skil yang anak punya. Dengan pengawasan penuh dari orang tua, maka anak akan sedikit demi sedikit bisa menghilangkan kebiasaan bermain gadget.

c) Hubungan Gadget Dengan Perkembangan Kognitif Dan Emosional Anak

Berdasarkan hasil observasi peneliti, ternyata gadget mempunyai keterkaitan dengan perkembangan kognitif dan emosional anak pada generasi sekarang. Dimana banyak dikatakan bahwa anak zaman sekarang adalah anak yang melek akan teknologi karna di era digitalisasi yang deras banyak anak yang pandai dalam mengoprasikan teknologi terutama gadget. Maka dari itu kita harus bias memanfaatkan teknologi dengan tepat ditengah arus teknologi yang berkembang begitu pesat. Sebagai orang tua kita harus bisa mengoptimalkan sebagai media bantu dalam memberikan pembelajaran pada anak seperti memberikan tontonan video edukatif yang bisa menambah pengetahuan anak dan mengasah kreativitasnya. Namun, dibalik itu tetap harus ada pengawasan saat anak memakai gadget, karna pemakaian berlebihan pun tidaklah baik bagi perkembangan anak apalagi untuk perkembangan emosionalnya seperti anak akan tantrum apabila tidak diberi gadget ataupun waktu penggunaan gadget nya dibatasi.

Pemanfaatan gadget secara tepat dapat berpengaruh baik pada anak dan membantu orang tua dalam memberikan pendidikan atau pengajaran anaknya yang tidak diajarkan disekolah. Seperti penuturan dari PA “saya memanfaatkan gadget sebagai alat bantu saya dalam membelajari anak saya pengetahuan yang tidak di dapatkan disekolah melalui vidio di youtube seperti serial upin-ipin dan adit sopo jarwo yang didalamnya ada nilai moral yang dapat diambil. Gak hanya itu sering juga saya mengenalkan aplikasi edukatif seperti Splash learn yang bisa digunakan menggambar, mengenal angka dan abjad.” Jadi sebagai orang tua harus pintar-pintar memfilter tontonan dan aplikasi yang diakses oleh anak karna itu akan berpengaruh pada perkembangan kognitif dan emosional anak.

d) Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak

Pemakaian gadget pada anak akan memunculkan pengaruh terhadap perkembanganya karna pada dasarnya anak masih butuh stimulus yang tepat guna mendukung pertumbuhanya. Penggunaan gadget yang tidak terkontrol justru akan berpengaruh buruk pada anak baik dalam perkembangan kognitif ataupun emosionalnya.¹⁵

¹⁵ Risa Azizatul Muawanah et al., “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 a Iringmulyo Kota Metro,” *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 2, no. 2 (2022): 42–49,

Seseorang yang dapat meminimalisir pengaruh buruk gadget adalah orang tua karna mereka adalah lingkungan terdekat dan figure yang dicontoh oleh anak ketika dirumah.¹⁶ Orang tua dianjurkan untuk memotivasi anaknya untuk belajar secara sungguh-sungguh supaya bisa memperoleh hasil belajar yang maksimal. Beberapa hal bisa dicoba oleh orang tua sebagai upaya meminimalisir anak ketergantungan dengan gadget yaitu menjadi figur yang baik, membatasi durasi pemakaian gadget setiap hari, membatasi aplikasi apa saja yang boleh diakses oleh anak, memberikan pendampingan saat anak memakai gadget, mengalihkan penggunaan gadget dengan kegiatan lain yang bisa menarik perhatian anak.¹⁷

Menurut pemaparan dari beberapa informan yang peneliti dapatkan dilapangan, cara mereka mengontrol penggunaan gadget pada anaknya adalah dengan membatasi durasinya, memilihkan konten video yang memberikan edukasi, dan membersamai atau mengajaknya bermain secara langsung sebagai upaya mengasah kemampuan sosial nya. "saya sering mengajak anak saya bermain sambil belajar untuk mengalihkan fokusnya terhadap gadget

<https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>.

¹⁶ Vivi Yumarni, "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini," *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): 107–19, <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.

¹⁷ Shella Tasya Hidayatuladkia, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti, "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.

melalui permainan sederhana yang bisa mengasah kemampuan berfikirnya” tutur DK. Jadi, dengan pengawasan orang tua secara optimal dapat menjaga tumbuh kembang anak.

C. Kesimpulan

Penggunaan gadget mempunyai dampak yang kuat dalam perkembangan kognitif dan emosional anak usia 4–6 tahun. Di satu sisi, gadget dapat memberikan manfaat berupa peningkatan daya pikir, kreativitas, dan pemahaman anak jika digunakan secara bijak dengan pengawasan orang tua. Di sisi lain, pemakaian gadget tanpa kontrol menyebabkan dampak negatif seperti kecanduan, gangguan emosi, menurunnya minat belajar, dan melemahnya interaksi sosial. keterlibatan aktif orang tua berperan penting dalam membatasi waktu pemakaian, memilih konten yang sesuai, serta mengarahkan anak pada aktivitas alternatif yang mendukung perkembangan menyeluruh. Dengan pendekatan yang seimbang, gadget dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam proses tumbuh kembang anak, bukan sebagai penghambatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangsawan, Indra, Ridwan Ridwan, and Naelul Fauziyah. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Anak* 8, no. 1 (2022): 31-39. <https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>.
- Gadget, Pengaruh, Terhadap Perkembangan, Milana Abdillah Subarkah, A Pendahuluan, and Menurut Panji Ismail. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak" 15, no. 1 (2019): 125-39.
- Hidayat, Arifin Hidayat. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia Dini Di Desa Ujunggurap Kecamatan Padangsidimpuan Batunadua." *Jurnal Al-Irsyad: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* 4, no. 2 (2023): 317-34. <https://doi.org/10.24952/bki.v4i2.6534>.
- Hidayatuladkia, Shella Tasya, Mohammad Kanzunnudin, and Sekar Dwi Ardianti. "Peran Orang Tua Dalam Mengontrol Penggunaan Gadget Pada Anak Usia 11 Tahun." *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (2021): 363. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38996>.
- Iftaqul Janah, Anwardiani, and Raden Diana. "Dampak Negatif Gadget Pada Perilaku Agresif Anak Usia Dini." *Generasi Emas* 6, no. 1 (2023): 21-28. [https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6\(1\).9365](https://doi.org/10.25299/ge:jpiaud.2023.vol6(1).9365).
- Jannah, Nurul, Wahidah, Ahmad, and Muhtar. "Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Emosional Anak Usia Toddler." *Bona Nursing Journal* 5, no. 1 (2023): 77-83.
- Marinda, Leny. "Kognitif Dan Problematika." *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman* 13, no. 1 (2020): 116-52.
- Melati, Puspita, and Esya Anesty Mashudi. "Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun." *Al-Abyadh* 4, no. 2 (2021): 89-94. <https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v4i2.361>.
- Mertika, Dina Anika Marhayani, Dodik Karyadi, Fajar Wulandari, Wasis Suprpto, Evinna Cinda Hendriana, Rini Setyowati. "Penyuluhan Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak Sekolah Dasar." *Jurnal Abdidas* 1, no. 3 (2024): 131-36.
- Muawanah, Risa Azizatul, Nihwan Nihwan, Aguswan Khotibul Umam, and Rizqi Annisa Fitri. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 4-6 Tahun Di Paud Pgri 15 a Iringmulyo Kota Metro." *IJIGAEd: Indonesian Journal of Islamic Golden Age Education* 2, no. 2 (2022): 42-49. <https://doi.org/10.32332/ijigaed.v2i2.4744>.
- Narumi, Narumi, and Ana Rizana. "Hubungan Antara Pola Asuh Orang Tua Pada Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial-

- Emosional Dan Kognitif Anak Prasekolah Di Desa Babelan Kota." *MAHESA : Malahayati Health Student Journal* 3, no. 11 (2023): 3386–99. <https://doi.org/10.33024/mahesa.v3i11.10980>.
- Nyombali, Siti Zahra M, Bayu Eka Kurniawan, and Mikaela Delpin Fristalia. "Hubungan Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Di SD Inpres Mantikole" 9 (2025): 8915–22.
- Pratama, Muh Rizaldi, and Ninis Sudirman. "Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini The Effect Of Gadgets On Early Children's Development." *PINISI Journal of Art, Humanity & Social Studies* 3, no. 5 (2023): 136–43.
- Ridlo, Ubaid. *Metode Penelitian Studi Kasus: Teori Dan Praktik*, 2023.
- Sofiana, Sofiana Nur Afidah, Fina Fakhriyah Fakhriyah, and Ika Oktavianti Oktavianti. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional Dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." *Indonesian Gender and Society Journal* 3, no. 2 (2023): 53–59. <https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>.
- "View of Teori Perkembangan Psikososial Erik Erikson," n.d.
- Yumarni, Vivi. "Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini." *Jurnal Literasiologi* 8, no. 2 (2022): 107–19. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v8i2.369>.



© 2025 oleh penulis. Diserahkan untuk kemungkinan penerbitan akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).