

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Konsep Kognitif

a. Definisi

Kognitif atau “cognitive” berarti mengetahui. Dengan kata lain, memahami adanya sebuah informasi yang diperoleh dari hasil belajar atau dari hasil pengalaman. Perkembangan kognitif adalah kemampuan berpikir manusia termasuk didalamnya ada perhatian, daya ingat, penalaran, imajinasi, kreativitas, dan bahasa. (Hijriati, 2016). Yusuf mengatakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah, berkembangnya kemampuan pada kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga anak dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari (Yusuf LN, 2012).

Anak-anak memiliki kecerdasan yang berbeda dan banyak aspek kemampuan yang perlu dikembangkan, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kognitif. Proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (intelegensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat terutama

ditunjukkan kepada ide-ide dan belajar (Khadijah, 2016). Perkembangan kognitif dimaksudkan agar setiap individu mampu mengembangkan kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah (Nurvita, 2014).

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Jawati, 2013). Kognitif adalah proses yang terjadi secara internal didalam pusat susunan syaraf-syaraf yang berada di pusat susunan syaraf. Salah satu teori yang berpengaruh dalam menjelaskan pada perkembangan kognitif ini adalah teori Piaget (Heryanti, 2014).

b. Perkembangan kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga mampu berfikir. Untuk mengembangkan dan meningkatkan pola pikir, anak perlu mendapatkan stimulus dan diberi ilmu pengetahuan untuk mengoptimalkan perkembangan serta fungsi perkembangannya. Piaget menyatakan bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui eksplorasi, manipulasi, dan konstruksi secara elaboratif. Oleh karena itu, perkembangan kognitif berkaitan dengan kemampuan anak

dalam menerima, mengelolah, dan memahami segala sesuatu. Perkembangan kognitif Anak usia dini memiliki potensi yang sangat baik pada 4 tahun pertama pertumbuhannya. Hal ini disebabkan karena anak mulai belajar hal-hal baru pada masa ini. Pada perkembangan kecerdasan pada anak usia 0-4 tahun berkembang hingga 50%, 4-8 tahun berkembang 30%, dan sisanya 20% berkembang pada anak dengan usia lebih dari 8 tahun. Untuk itu, kita tidak boleh meremehkan dan harus selalu memberikan stimulus yang baik pada perkembangan anak usia dini (Hapsari, 2016).

Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, minat bakat, dan kebebasan (Nurvita, 2014). Faktor lingkungan dan masa pra-sekolah dapat membuat anak-anak mudah menerima stimulus baik sengaja maupun tidak sengaja (Nurvita, 2015). Stimulus yaitu merupakan proses pemberian rangsang yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak terutama dalam meningkatkan suatu perkembangan pada anak (Ardani, 2017).

Piaget berpendapat bahwa perkembangan kognitif melalui empat tahap berikut, yaitu:

1. Tahap sensorimotor (usia 0-2 tahun): bayi membangun pemahaman sebuah tentang dunia dengan mengordinasikan pengalaman indrawi dengan gerakan dan mendapatkan pemahaman akan objek permanen.
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun): anak memahami realitas di lingkungan dengan menggunakan fungsi simbolis atau simbol atau tanda-tanda dan pemikiran intuitif.
3. Tahap operasional konkrit (usia 7-12 tahun): Tahap operasi konkret dicirikan dengan sebuah perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu secara logis. Anak sudah memperkembangkan operasi-operasi logis. Operasi itu bersifat reversible, artinya dapat dimengerti dalam dua arah, yaitu suatu pemikiran yang dapat dikembalikan kepada awalnya lagi.

Selain itu, tahap operasi konkret tetap ditandai dengan adanya sistem operasi berdasarkan apa-apa yang kelihatan nyata atau konkret. Anak masih menerapkan sebuah logika berpikir pada barang-barang yang konkret, belum bersifat abstrak apalagi hipotesis. Anak masih kesulitan untuk memecahkan persoalan yang mempunyai banyak variabel. Maka itu, meskipun inteligensi pada tahap ini sudah sangat maju, cara berpikir seorang anak tetap masih terbatas karena masih berdasarkan sesuatu yang konkret. Anak

sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika atau operasi, tetapi hanya untuk objek fisik yang ada saat ini. Dalam tahap ini, anak telah hilang kecenderungannya terhadap animism dan artificialism.

Anak sudah dapat berfikir secara lebih menyuruh dengan melihat banyak unsur dalam waktu yang sama (*decentering*). Pemikiran anak dalam banyak hal sudah lebih teratur dan terarah karena sudah dapat berpikir seriasi, klasifikasi dengan lebih baik, bahkan mengambil kesimpulan secara probabilitas. Probabilitas ini merupakan sebagai suatu perbandingan antara hal yang terjadi dengan kasus-kasus yang mulai terbentuk. Tetapi system kombinasi baru ini muncul pada umur 11 atau 12 tahun. Konsep akan bilangan, waktu, dan ruang juga sudah semakin lengkap terbentuk. Ini semua membuat anak sudah tidak lagi egosentris dalam pemikirannya.

Pada tahap ini bagi siswa kelas lima sekolah dasar, anak umumnya sudah menunjukkan perkembangan kognitif seperti: Sudah mulai memahami pengambilan perspektif, dimana setiap orang memiliki sudut pandang, pikiran, dan perasaan yang berbeda. Bisa menjelaskan sebuah konsep atau masalah dari berbagai sudut pandang mereka, Bisa memprediksi konsekuensi dari sebuah

tindakan dan merencanakan langkah antisipasi. Mulai aktif mencari informasi dan memperluas wawasan melalui teman, berita, atau sosial media. Mengerti hubungan antara hal abstrak dan hal yang bisa dilihatnya, seperti pengaruh krisis iklim terhadap lingkungan sekitarnya. (Wina Andria, 2020)

4. Tahap operasional formal (usia 12 tahun ke atas): anak sudah dapat menggunakan operasi-operasi konkritnya untuk membentuk operasi yang lebih kompleks, ciri-ciri pokok perkembangan adalah hipotesis, abstrak, deduktif dan induktif serta logis dan probabilitas. (Fatimah Ilda, 2015)

c. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif

Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif Menurut (Susanto, 2011) antara lain:

a. Faktor Hereditas/Keturunan

Teori hereditas atau nativisme yang dipelopori oleh seorang ahli filsafat Schopenhauer, mengemukakan bahwa manusia yang lahir sudah membawa potensi tertentu yang tidak dapat dipengaruhi oleh suatu lingkungan. Taraf *intelegensia* sudah ditentukan sejak lahir.

b. Faktor Lingkungan

John Locke berpendapat bahwa manusia dilahirkan dalam

keadaan suci seperti kertas putih yang belum ternoda, dikenal juga dengan teori tabula rasa. Taraf *intelegensi* ditentukan oleh pengalaman dan pengetahuan yang diperolehnya dari lingkungan hidupnya.

c. Faktor Kematangan

Tiap organ (fisik maupaun psikis) dikatakan matang jika telah mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing. Hal ini berhubungan dengan usia kronologis.

d. Faktor Pembentukan

Pembentukan adalah segala suatu keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan *intelegensi*. Ada dua pembentukan yaitu adanya pembentukan sengaja (sekolah formal) dan adanya pembentukan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar).

e. Faktor Minat dan Bakat

Minat mengarahkan perbuatan kepada tujuan dan merupakan dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin mudah dan cepat mempelajarinya.

f. Faktor Kebebasan

Keleluasaan manusia untuk berpikir secara *divergen*

(menyebarkan) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan.

Berdasarkan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi kognitif pada anak, faktor utama yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak adalah faktor yang ada dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal). Faktor internal meliputi hereditas, kematangan, minat dan bakat. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan (pengalaman), pembentukan, dan kebebasan.

2. Konsep *Gadget*

a. Pengertian *Gadget*

Gadget merupakan sebuah istilah di dalam bahasa Inggris yang berarti sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai fungsi yang khusus. *Gadget* dianggap sebagai sebuah alat elektronik yang mempunyai fungsi khusus dan lengkap sebagai kemudahan bagi penggunanya (Chusna, 2017).

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis (Ishwidharmanjaya, 2014). *Gadget* memiliki bentuk macam dalam perkembangannya, seperti *smartphone*, tablet, laptop, kamera (Wulandari, 2016).

Pemakai *gadget* pada saat ini tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga remaja bahkan anak prasekolah, sehingga kebutuhan *gadget* anak prasekolah sama dengan orang dewasa. Survei yang dilakukan oleh Indonesia *Hottest Insight* menunjukkan bahwa 40% anak di Indonesia sudah menggunakan *gadget*, dan sebanyak 72% anak usia 8 tahun ke bawah sudah menggunakan *gadget* seperti *smartphone*, tablet, *iPod* dan mereka cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video dan animasi (Fajrina, 2015).

b. Durasi penggunaan *gadget*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penggunaan adalah proses, cara, pembuatan menggunakan sesuatu, dan pemakaian. Penggunaan *gadget* dapat diartikan sebagai proses, cara, pemakaian, dan pembuatan menggunakan *gadget*.

Penggunaan gadget dikategorikan sebagai intensitas tinggi saat menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit perhari dan sekali pakai lebih dari 75 menit. Selain itu, sehari hari lebih dari 3 kali. Penggunaan *gadget* dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam penggunaan *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* yang intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi waktu lebih

dari 40-60 menit perhari dan intensitas penggunaan dalam satu hari 2-3 kali pakai untu setiap penggunaan. Penggunaan *gadget* intensitas rendah saat menggunakan *gadget* dengan durasi kurang dari 40 menit perhari setiap penggunaan. (Sari *et al*, 2016)

c. Jenis *Gadget*

Banyak orang yang menganggap sebuah *gadget* hanya terbatas pada smartphone. Padahal smartphone merupakan salah satu jenis *gadget*. Agar tidak keliru, berikut beberapa jenis *gadget* menurut Anggraini (2019) antara lain :

1) *Handphone*

Merupakan jenis *gadget* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. *Handphone* merupakan perangkat yang paling populer di hampir semua kalangan masyarakat bahkan anak-anak sekalipun. Fungsi utama pada *handphone* adalah sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkembangnya zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, game, kamera dan masih banyak lagi.

Perkembangan *Handphone* pun mengalami perubahan teknologi yang sangat cepat. Jenis *Handphone* yang populer saat ini yaitu smartphone dengan menggunakan

beberapa operating system seperti ios, Android, dan Windowsphone.

2) Laptop

Merupakan sebuah jenis *gadget* lainnya yang sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan, terutama untuk pekerjaan. *Gadget* ini juga membutuhkan operatin sistem agar dapat berjalan, seperti Windows, Mac, Linux, dan Lainnya. Sama halnya pada handphone, perkembangan di laptop juga semakin banyal bermunculan merk-merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

3) Tablet dan ipad

Jenis *gadget* ini merupakan bentuk lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet dan ipad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga penggunaan lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

4) Kamera Digital

Kamera digital juga termasuk dalam kategori *gadget*. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar suatu objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti

penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemunculan istilah Action Cam.

d. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Bagi Anak

Dampak positif dalam bermain *gadget* berhubungan dengan proses perkembangan kognitif, pengembangan representasi simbolis, pengembangan perhatian, peluang dan pemahaman esensi, klasifikasi yang lebih cepat dan dengan jelas, pengambilan keputusan, analisis, pemahaman hubungan sebab-akibat, pengembangan memori, mendorong kreativitas, mendorong rasa ingin tahu, mengembangkan imajinasi, proses pemecahan masalah dan meningkatkan motivasi (Supardi, 2015)

Permainan elektronik pada *gadget* dapat mengembangkan sensibilitas anak-anak. Hal ini dipercaya bahwa teknologi modern memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan inisiatif kemandirian dan berimajinasi, yang menjadi penguat kreativitas anak yang kemudian dapat merangsang dan memungkinkan anak untuk menemukan aspek yang berbeda dari pengalaman, mempercepat pematangan intelektual mereka dan mendorong mereka untuk mengembangkan potensi kreatif. Pentingnya berpikir yakni berpikir kreatif berperan positif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Supardi, 2015).

e. Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Pada Anak

Penggunaan *gadget* yang terus-menerus akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, salah satunya adalah mereka akan sangat ketergantungan dan menjadikan hal tersebut sebagai kegiatan rutin yang harus dilakukan oleh anak-anak dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, jika pada anak lebih sering bermain *gadget* dibandingkan untuk berinteraksi, bersosialisasi dengan lingkungannya dan belajar, Hal ini sangat mengkhawatirkan, karna pada masa ini, mereka masih tidak stabil, tingginya rasa keingintahuan dan sifat konsumtif anak akan semakin meningkat. Untuk itu, orang tua yang harus lebih memperhatikan lagi penggunaan *gadget* pada anak-anak (Rifda *et al*, 2018).

Menurut asosiasi dokter anak Amerika dan Canada, mengemukakan bahwa pada anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila jika tidak terpapar oleh *gadget*, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain *gadget* sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak di usia 6-18 tahun. Akan tetapi, faktanya di Indonesia masih banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan. Pemakaian *gadget* yang terlalu lama juga dapat berdampak bagi kesehatan anak, selain

radiasinya yang berbahaya, penggunaan *gadget* yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif pada anak. Selain itu, anak akan menjadi tidak peka terhadap lingkungan disekelilingnya. Anak yang terlalu asik dengan *gadgetnya* berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang-orang di sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak sangat buruk apabila dibiarkan secara terus menerus (Rowan C., 2013).

3. Konsep Anak Usia Sekolah

a. Pengertian Anak Usia Sekolah

Anak sekolah dasar yaitu anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat yang mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Anak usia sekolah ini merupakan sebuah masa dimana terjadi perubahan yang bervariasi pada pertumbuhan dan perkembangan anak yang akan mempengaruhi pemebentukan karakteristik dan kepribadian pada anak. Periode usia sekolah ini akan menjadi pengalaman inti anak yang dianggap mula bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam suatu hubungan dengan teman sebaya, orang tua dan lainnya. Selain itu di usia sekolah merupakan masa dimana anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dalam menentukan keberhasilan untuk

menyesuaikan diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu (Diyantini, et al. 2015).

b. Karakteristik Anak Usia Sekolah

Anak usia sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan suatu rangsangan intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung) (Yusuf, 2011).

Dalam perkembangan kognitif seorang anak dapat dilihat dari sebuah kemampuan anak dalam berfikir secara logis bukan dalam pemikiran yang abstrak. Mereka juga bisa menyelesaikan masalah secara actual dari keadaan yang mereka rasakan. Mereka juga bisa menggunakan pemikiran yang logis (Wong, 2009).

Seiring berkembangnya zaman ini, teknologi juga mengalami perubahan ada banyak sekali perubahan pada saat ini termasuk anak zaman sekarang yang lebih sering menggunakan gadget , pemakaian gadget ini tidak hanya digunakan oleh orang dewasa (lebih dari 22 tahun), tetapi juga oleh remaja (12-21 tahun), dan juga ada anak-anak (7-11 tahun), bahkan anak prasekolah (3-6 tahun) yang belum layak memakai gadget (Widiawati, 2014).

Ada suatu penelitian yang dilakukana oleh American Association of Pediatrics (AAP) dengan judul “ Penggunaan media menjadi dominan dalam kehidupan anak-anak zaman sekarang”. Dalam penelitian tersebut media yang paling digunakan oleh anak-anak adalah gadget , jumlah penggunaan gadget bertambah sebanyak 2 kali lipat (dari 38% menjadi 72%) hanya dalam kurun 2 tahun dari tahun 2011-2013 (Uhls,2016). Dari hasil survey yang dibuat oleh The Asian Parent Insight dengan Mobile Device Usage Anong Young Kids pada tahun 2014 didapatkan hasil sebanyak 98% anak memakai gadget dengan waktu pemakaian selama 1 jam perhari.

4. Hubungan penggunaan *gadget* dengan kognitif

Penggunaan *gadget* dapat mengembangkan sensibilitas pada anak-anak. Hal ini juga dipercaya bahwa teknologi modern memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan inisiatif kemandirian dan berimajinasi, yang menjadi penguat kreativitas anak yang kemudian dapat merangsang dan memungkinkan anak untuk menemukan aspek yang berbeda dari pengalaman, mempercepat pematangan intelektual mereka dan mendorong mereka untuk mengembangkan potensi kreatif. Pentingnya berpikir kreatif dikembangkan dalam pembelajaran di kelas yakni

berpikir kreatif berperan positif dalam sebuah meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Supardi, 2015)

Jika penggunaan *gadget* tanpa ada aturan main dan orang tua tidak menyeleksi apa saja konten yang ada pada *gadget*, maka *gadget* akan dapat berdampak negatif (Jinan, 2015). Seperti kasus dalam buku Iswidharmanjaya (2014) dengan adanya *gadget*, anak akan menjadi kecenderungan dan kurang kreatif. Itu dikarenakan ketika anak diberikan tugas akan lebih memilih *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas-tugasnya. Akhirnya saat kegiatan belajar anak tidak dapat mempraktikkan kegiatan yang sedang diajarkan oleh guru. Anak bisa belajar lewat waktu bermain. Selama waktu itu digunakan secara tepat anak bisa mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitasnya. Hal ini selaras dengan yang dikatakan Iswidharmanjaya (2014), bahwa tidak selamanya penggunaan *gadget* akan berpengaruh negatif selama anak dapat lebih bijak dalam penggunaan *gadget*.

Dampak positif bermain *gadget* berhubungan dengan proses perkembangan kognitif, Kemampuan kognitif anak yang baik tersebut tidak terpengaruh oleh kesesuaian pola anak dalam bermain *gadget* hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis yang tidak signifikan pada hubungan pola bermain *gadget* dengan kemampuan kognitif. Kemampuan berpikir kreatif pada anak baik tersebut merupakan dampak positif dari pola bermain *gadget*

yang sesuai dengan usia yang seharusnya dan juga disebabkan karena adanya stimulasi otak anak setiap harinya (Maulia, 2018).

B. Penelitian Terkait

Ada beberapa penelitian terkait dengan hubungan penggunaan *gadget* dengan kognitif pada anak usia sekolah yang menjadi salah satu inspirasi dan acuan penulis dalam melakukan penelitian. Berikut penelitian terdahulu yang berhubungan dengan skripsi ini antara lain :

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rifdah Maulia, Miftahul & Dewi Ariani 2018 dengan Judul Hubungan Pola Bermain *Gadget* Dengan Kemampuan Kognitif Dan Berfikir Kreatif Ada Usia Prasekolah (5-6 Tahun) di TK-Aisyiyah Bustanul Athfal 33 cita Insani Malang, Hasil penelitian menggunakan *Rank Spearman* yaitu *p value* = 0,279 (>0,05) yang berarti hasil penelitian tidak signifikan atau tidak berkorelasi. Hal ini menunjukkan bahwa tidak adanya hubungan antara pola bermain *gadget* dengan kemampuan kognitif pada anak prasekolah atau tidak signifikan dan memiliki korelasi dengan kategori sangat lemah.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ayuningsih R, Fajarini & Erlina Hermawati 2018 dengan Judul Pengaruh Penggunaan *Gadget* dengan Aplikasi Game Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Ada Anak Usia Dini 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo, Hasil penelitian menggunakan *spearman*

yaitu $p\text{ value} = 0,000 (>0,05)$ yang berarti hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi game edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo . *Gadget* dengan aplikasi game edukatif dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Febey Harsela & Zahratul Qolbi 2020 dengan Judul Dampak Permainan *Gadget* dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu, Dalam penelitian ini yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengambilan sampel menggunakan rumus interval, sampling sistematis nomor populasi kelipatan 15 yang didapat adalah (15,30,35,50). Hasil penelitiannya adalah *gadget* memberikan dampak negatif dan positif bagi perkembangan kognitif anak, yang bergantung pada intensitas durasi anak menggunakan *gadget*, jenis aplikasi yang digunakan oleh anak serta pengawasan saat bermain *gadget*.

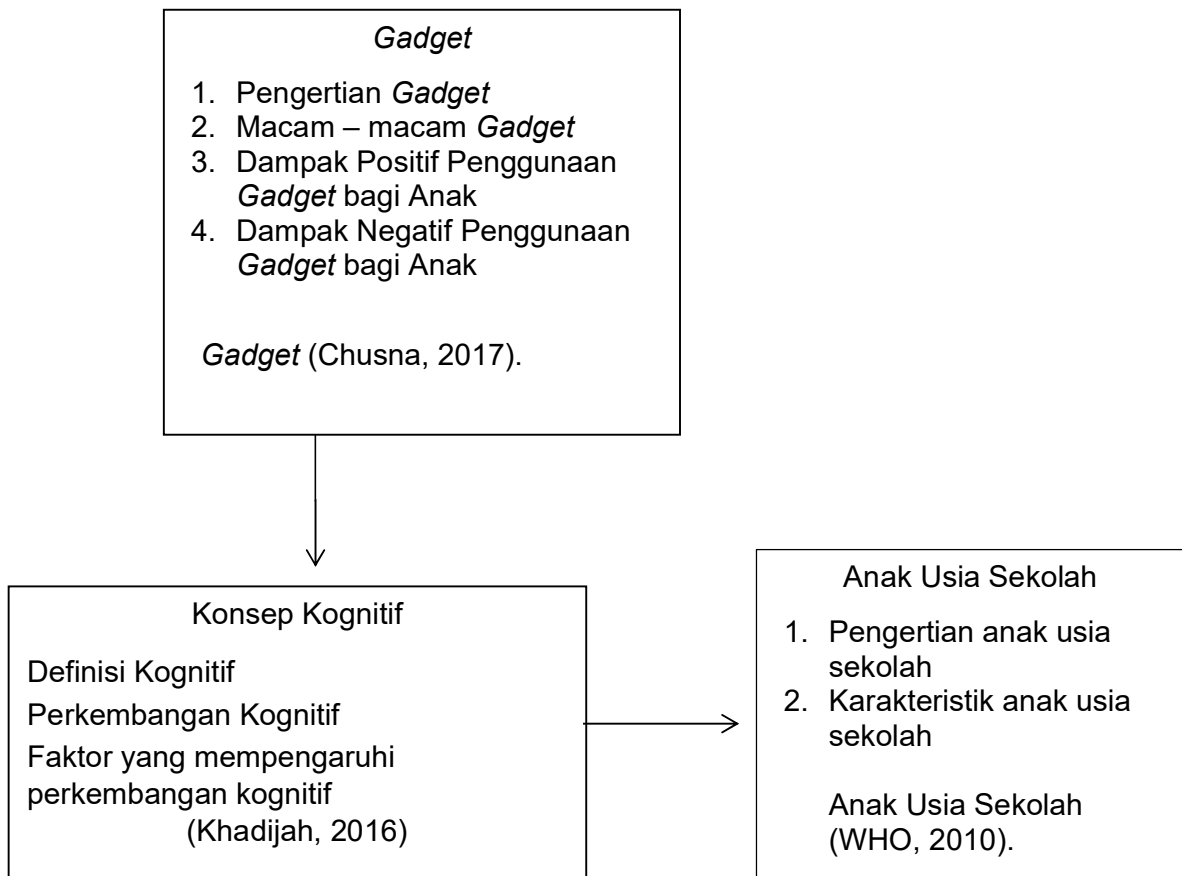
Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Salis Khoiriyati & Saripah 2018 dengan Judul Pengaruh Media Sosial Pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini, Hasil ini menunjukkan bahwa pemberian stimulasi berupa youtube pada anak usia dini dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasi, rasa ingin

tahu, daya ingat, imajinasi, kreativitas, dan Bahasa pada anak usia dini. Untuk itu, media sosial yang berupa youtube dapat dinyatakan sebagai bentuk stimulus dalam mengoptimalkan perkembangan kognitif pada anak usia dini. Hal ini dibuktikan oleh pakarnya dalam jurnal internasional behavioral development yang menunjukkan bahwa media audio visual dapat mempengaruhi keterampilan Bahasa pada anak-anak

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Eka Meiri, Emdat, Cory & Akhmad Feri 2020 dengan Judul Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) pada Anak Usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep, Hasil penelitian menggunakan *spearman* yaitu *p value* = 0,058 (>0,05) berdasarkan anak yang menggunakan *gadget* dengan tingkat prestasi sehingga dari hasil SPSS didapatkan HO diterima dan H1 ditolak. yang berarti hasil penelitian tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif (tingkat prestasi) anak usia 7-11 tahun di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep.

C. Kerangka Teori Penelitian

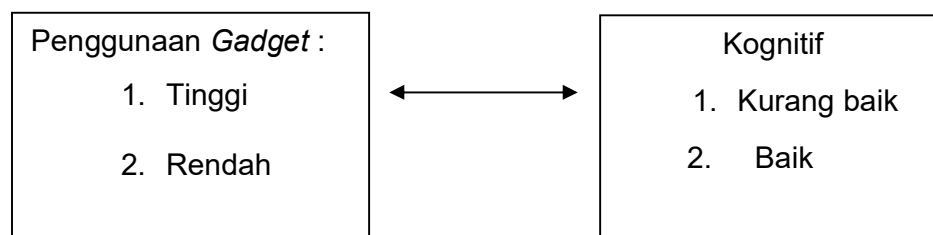
Gambar 2.1 kerangka teori penelitian



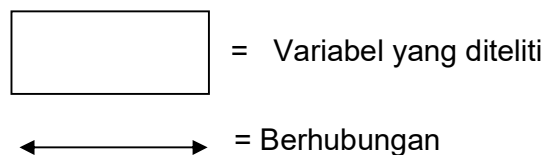
D. Kerangka Konsep Penelitian

Kerangka konsep penelitian merupakan suatu uraian dan visualisasi mengenai hubungan atau kaitan antara masalah yang ingin diteliti dengan suatu konsep yang satu dengan konsep lainnya atau variabel yang satu dan yang lainnya (Notoatmodjo, 2012)

Gambar 2.2 kerangka konsep penelitian



Keterangan :



E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban yang bersifat sementara terhadap suatu rumusan masalah dalam penelitian, sebagaimana rumusan masalah dikatakan dalam sebuah kalimat pernyataan. Disebut bersifat sementara, karena jawaban yang diberikan hanya berdasarkan sebuah teori yang relevan, dan belum didasarkan pada fakta empiris yang didapat melalui pengumpulan data atau kuesioner. (Sugiyono, 2017).

1. Hipotesis (Ho)

Tidak ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kognitif anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.

2. Hipotesis (Ha)

Ada hubungan penggunaan *gadget* dengan kognitif anak usia sekolah dasar di SD Muhammadiyah 5 Samarinda.