

**PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF
SISWA SMPN 12 MATARAM**

Mira Ilmayani¹, M. Azril Aziz², Nabila Jaohari³, Neta Alivia⁴, M. Arya Ramadana⁵,
Intan Dwina Rahma⁶

(PPKn FKIP Universitas Mataram)

Alamat e-mail : mirailmayani9@gmail.com¹, mazrilaziz28@gmail.com²,
nabilajaohari@gmail.com³, netaalvina3@gmail.com⁴, ariadagul223@gmail.com⁵,
intandwina2@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine how the influence of gadgets on the cognitive development of SMPN 12 Mataram students. In addition, this study also provides an overview of how the influence of gadgets on the emotions caused by the use of gadgets on junior high school children. This research uses a qualitative approach which is a form of research activity that has been systematically organized by paying attention to the stages of each activity to achieve the desired goals. According to Moleong (2017: 6) qualitative research is research that aims to understand the phenomena and circumstances felt or experienced by the research subject by describing them in writing. From the data obtained, the influence of gadgets on the cognitive development of SMPN 12 Mataram students is very visible (significant). This influence is divided into 2, namely, positive influences and negative influences. Positive influences include, students' interest in learning who have curiosity is increasing, students more easily understand the foreign terms explained by the teacher, and the tasks given by the teacher are more quickly completed. Meanwhile, negative influences include a decrease in the interest in learning of students who are already at the stage of addiction, a decrease in academic achievement, lazy thi

Keywords: *Gadget Influence, Student Kognitif Development*

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa. Disamping itu juga, penelitian ini memberikan gambaran bagaimana pengaruh gadget terhadap emosional siswa yang ditimbulkan oleh penggunaan gadget terhadap anak usia SMP. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, dengan bentuk aktifitas penelitian yang sudah disusun secara sistematis dengan memperhatikan tahapan setiap kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena maupun keadaan yang dirasakan oleh subjek penelitian dengan cara mendeskripsikannya dalam bentuk tulisan. Dari data yang diperoleh, pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa SMPN 12 Mataram sangat terlihat (signifikan). Pengaruh ini dibagi menjadi 2 yaitu, pengaruh yang bersifat positif dan pengaruh yang bersifat negatif. Pengaruh positif diantaranya, minat belajar siswa yang memiliki rasa ingin tahu semakin meningkat, siswa lebih mudah paham terhadap istilah-istilah asing yang dijelaskan gurunya, serta tugas yang diberikan oleh guru lebih cepat terselesaikan. Sedangkan pengaruh yang bersifat negatif diantaranya, menurunnya minat belajar siswa yang

sudah pada tahap kecanduan, penurunan prestasi akademik, malas berfikir, tidak mengerjakan tugas, dan penurunan konsentrasi dan perhatian siswa.

Kata Kunci: Pengaruh *Gadget*, Perkembangan Kognitif Siswa

A. Pendahuluan

Perkembangan ialah perubahan yang terjadi pada kemampuan peserta didik. Perkembangan terjadi diakibatkan oleh beberapa factor seperti factor internal, yaitu keluarga, dan factor eksternal, seperti Pendidikan, *social*, dan teknologi terkhusus lagi *gadget*. Perkembangan sudah tidak asing lagi untuk didengarkan, dikarenakan kita sudah sering membahasnya pada perkuliahan-perkuliahan sebelumnya pada mata kuliah perkembangan peserta didik.

Perkembangan akan dialami oleh semua orang, sebagai pertanda bahwa ia adalah makhluk hidup. perkembangan bisa dilihat dan juga bisa dirasakan. Para orang tua pasti ingin melihat anaknya berkembang, orang tua juga sudah pasti akan melakukan berbagai hal agar anaknya bisa berkembang dengan baik sesuai harapan mereka.

Menurut teori Jean Piaget Perkembangan kognitif pada anak usia SMP adalah tahap Dimana anak mendapatkan kemampuan untuk berpikir secara abstrak dengan manipulasi ide di kepalanya tanpa ketergantungan pada

hal-hal konkret. Mereka mampu mengerjakan perhitungan matematis, berpikir secara kreatif, menggunakan penalaran abstrak, dan membayangkan hasil dari tindakan tertentu. Selain itu, anak pada usia ini juga mulai mampu untuk berpikir logis, memecahkan masalah dengan cara logis, dan membayangkan hasil dari tindakan tertentu. Tahap ini menandai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks dan abstrak, yang merupakan langkah penting dalam perkembangan kognitif mereka

Orangtua merupakan garda terdepan dalam memberikan pengaruh dan motivasi kepada anaknya. Tidak terkecuali dalam memberikan aturan-aturan yang bersifat memaksa untuk kebaikan anaknya di masa depan. Salah satunya dengan cara memberikan batas waktu dalam menggunakan gadget.

Gadget merupakan istilah umum yang mengacu pada perangkat elektronik dengan ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan terus mengalami perubahan. Meskipun istilah ini sering kali diidentikkan dengan handphone (HP), sebenarnya gadget

tidak hanya terbatas pada HP saja. Gadget juga mencakup perangkat seperti laptop, komputer, kamera, dan lainnya yang terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Gadget memiliki unsur kebaruan, yang berarti terus berubah mengikuti perkembangan teknologi.

Gadget bisa berdampak positif dan bisa juga berdampak negatif tergantung dari cara dan lamanya dalam bermain gadget (Hersela & Qalbi, 2021). Hal yang sama juga disampaikan oleh (Maola, 2021) gadget bisa bermanfaat apabila digunakan dengan bijak dan sebaik mungkin, namun bagi anak perlu adanya pengawasan yang ketat dari orang tua untuk selalu mengawasi buah hatinya dalam menggunakan *gadget*.

Pada anak usia SMP gadget merupakan hal utama yang harus dimiliki, mengingat perkembangan teknologi semakin maju, gadget seperti kebutuhan primer yang harus dimiliki oleh setiap orang. Terlebih lagi anak usia SMP merupakan masa peralihan dari anak-anak ke masa remaja yang sedang mengalami banyak perubahan yang signifikan. Maka dari itu, dibutuhkan peran orangtua dalam memantau dan membantu perkembangan anak. Peran guru juga sangat penting dalam

membantu siswa dalam menghadapi permasalahan ini terlebih guru PPKn seperti yang disampaikan oleh (Harianto dkk, 2019) guru PPKn harus memiliki strategi dalam penguatan pendidikan karakter siswa khususnya

Menumbuhkan sikap disiplin pada setiap anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian ini memiliki bentuk aktifitas yang sudah di susun secara sistematis dengan memperhatikan tahapan setiap kegiatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Penelitian ini berfokus pada pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa SMPN 12 Mataram. Menurut Moleong (2017 : 6) penelitian kualitatif ialah penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami fenomena atau keadaan yang dialami oleh subjek penelitian seperti tindakan, perilaku, dan lain-lain secara keseluruhan dengan cara mendeskripsikan dalam bentuk kata-kata.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. observasi dilakukan untuk

mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam kelas, wawancara dilakukan untuk mendapatkan data penelitian dari para informan. Serta dokumentasi dilakukan untuk mencatat dan menyimpan informasi yang telah didapatkan selama berada di lokasi.

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah Guru BK/BP kelas VII SMPN 12 Mataram untuk memperoleh data terkait pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa SMPN 12 Mataram. Dengan ini, maka dalam penelitian ini Guru BK/BP dan siswa kelas VII SMPN 12 Mataram menjadi responden sekaligus menjadi sumber data utama penelitian.

2. Informan

Dalam penelitian ini beberapa informan yang menjadi sumber informasi untuk peneliti adalah:

- 1) Wakil kepala sekola SMPN 12 Mataram.
- 2) Guru BP/BK kelas VII SMPN 12 Mataram
- 3) Siswa Kelas VII SMPN 12 Mataram

3. Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah individu atau orang yang memiliki pengetahuan dan keterlibatan langsung dalam situasi maupun fenomena sosial dalam lokasi penelitian. Sebagaimana pendapat dari Arikunto (2009: 144) yang mengungkapkan bahwa sumber data penelitian berasal dari subyek darimana data diperoleh. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki 2 sumber data yaitu;

1) Sumber Data Primer

Dalam Penelitian yang berjudul “Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa “ diperoleh data primer dari siswa itu sendiri yang menggunakan gadget serta guru yang mengamati perkembangan kognitif siswa. Untuk menjawab pertanyaan penelitian mengenai bagaimana penggunaan gadget mempengaruhi perkembangan kognitif, informasi yang relevan akan di peroleh dari wawancara atau keus senioran yang para peneliti berikan kepada siswa kelas VII. Selain itu wawancara dengan guru yang mengamati perubahan kognitif siswa juga penting sebagai sumber data primer. Observasi langsung terhadap penggunaan gadget oleh siswa dan

hasil belajar mereka juga dapat menjadu sumber data primer yang sugnifikan.

2) Sumber Data Sekunder

Pada penelitian mengenai pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa SMPN 12 Mataram, sumber data sekunder dapat diperoleh dari berbagai informasi yang sudah ada dan relevan dengan topik ini. Literatur akademik, seperti buku, artikel jurnal, dan laporan penelitian yang membahas dampak penggunaan gadget pada perkembangan kognitif anak, memberikan landasan teori dan temuan empiris yang penting.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Dari data yang diperoleh peneliti terhadap guru bimbingan dan konseling kelas VII SMPN 12 Mataram yang menjadi perwakilan dari guru mata pelajaran dan guru bimbingan konseling di SMPN 12 Mataram, maka didapatkan hasil Pengaruh *Gadget* terhadap perkembangan kognitif siswa SMPN 12 Mataram sangat signifikan, namun pengaruh yang signifikan ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu, pengaruh yang bersifat positif, dan pengaruh yang bersifat negatif. pengaruh yang yang

bersifat positif diantaranya, siswa lebih mudah paham terhadap istilah-istilah asing yang dijelaskan gurunya, minat belajar siswa yang mempunyai rasa ingin tahu semakin meningkat, tugas-tugas sekolah yang diberikan oleh guru lebih cepat selesai, kemampuan mengingat dan memahami pelajaran sebagian siswa semakin meningkat, suasana belajar yang semakin menarik. sedangkan pengaruh yang bersifat negative yaitu, turunnya minat belajar siswa yang sudah pada tahap ketergantungan oleg *gadget*, siswa menjadi malas berfikir, siswa hanya berfikir untuk kesenangan pribadi jangka pendek, tidak mengerjakan tugas yang diberikan, penurunan konsentrasi dan perhatian siswa ketika guru menjelaskan, menurunnya minat literasi siswa, pemahaman siswa terhdap beberapa pelajaran menurun, dan yang paling sering terjadi adalah penurunan prestasi akademik yang disebabkan oleh pengaruh *gadget* itu sendiri. Dari beberapa paparan diatas, dapat dilihat bahwa, pengaruh gadget di SMPN 12 Mataram sangat signifikan, terutama pada pengaruh negative yang disebabkan oleh gadget itu sendiri,

Disamping gadget berpengaruh terhadap kognitif siswa, terdapat pengaruh yang juga sangat terlihat pada

emosional atau afektifnya, dimana siswa di SMPN 12 Mataram mengalami ketidakpekaan terhadap lingkungannya, menurunnya kemampuan membaca situasi sekitar, rusaknya etika dan akhlak, kurangnya interaksi tatap muka dengan teman-temannya, timbulnya rasa *insecure* terhadap diri sendiri, perkembangan afektifnya hanya sampai pada tahap menerima (*receiving*)

Dari Guru bimbingan dan konseling kelas VII SMPN 12 Mataram diperoleh data bahwa, pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif siswa lebih banyak menyumbang pengaruh negative daripada pengaruh positifnya. Pengaruh positifnya mencakup kemampuan pemecahan masalah sebagian siswa meningkat, tugas-tugas sekolah lebih cepat terselesaikan, keingintahuan siswa lebih cepat terpenuhi, mudah paham terhadap istilah-istilah asing yang dijelaskan oleh gurunya, belajar lebih fleksibel dan menarik, serta memberikan motivasi-motivasi belajar. Pengaruh negative tersebut diantaranya, menurunkan minat belajar siswa, siswa banyak melanggar peraturan sekolah, tingkat konsentrasi dan memahami terhadap suatu pelajaran menurun, mengingat suatu yang bersifat tidak bermanfaat, kemampuan siswa pada jam mata pelajaran sebagian besar hanya

sampai pada tahap mengingat. Disamping itu juga, terdapat pengaruh negative terhadap perkembangan afektif peserta didik terutama pada perkembangan emosional. Diantaranya terjadi pemrosotan etika dan akhlak (rusak), tidak peduli dengan lingkungannya, tidak peka terhadap situasi dan kondisi lingkungan sekitarnya, tidak menaati praturan sekolah, kurangnya interaksi sosial dengan teman sebaya, gangguan perhatian dan konsentrasi, ketergantungan yang berlebihan terhadap gadget. Informasi ini juga di benarkan oleh wakil kepala sekolah SMPN 12 Mataram.

Sedangkan dari siswa kelas VII juga memberikan data

Dari beberapa informan diatas, pengaruh positif gadget terhadap perkembangan kognitif siswa SMP NEGERI 12 Mataram dapat di uraikan menjadi

1. Siswa mudah memahami istilah asing yang dijelaskan gurunya
2. Minat belajar siswa yang memiliki rasa ingin tahu semakin meningkat
3. Tugas sekolah yang di berikan oleh guru cepat selesai
4. Kemampuan mengingat dan memahami Pelajaran sebagai siswa semakin meningkat

5. Kemampuan pemecahan masalah beberapa siswa meningkat

Pengaruh negative gadget terhadap perkembangan kognitif siswa SMP NEGERI 12 Mataram dapat di uraikan menjadi:

1. Menurunnya kemauan berfikir
2. Menurunnya konsentrasi dan perhatian siswa Ketika guru menjelaskan
3. Menurunnya minat literasi siswa
4. Penurunan prestasi akademik
5. Pemahaman terhadap beberapa pelajaran menurun

Dari dampak positif dan negative di atas dapat di lihat bahwa pengaruh GADGET terhadap perkembangan kognitif siswa SMP NEGERI 12 Mataram lebih mengarah kepada negative dan menjadi penghalang untuk perkembangan selanjutnya

Berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan, perkembangan kognitif siswa SMP NEGERI 12 Mataram masih pada tahap pengetahuan dan pemahaman. hal ini di karenakan efek *Gadget* yang menjadi penghambat siswa pada perkembangan berikutnya. Sehingga siswa SMP 12 Mataram masih terjebak pada tahap mengingat dan memahami. hal ini dikarenakan para

siswa disana tidak memperhatikan dampak negative yang di dapatkan.

yang menunjukkan bahwa mereka lebih banyak mendapatkan pengaruh negative dari gadget tersebut.seperti, kecanduan bermain game online sampai lupa mengerjakan tugas sekolah, lupa kewajiban seperti melaksanakan ibadah, tidak menaati perkataan orang tua, timbulnya penyakit di mata akibat terlalu lama main gadget, jam tidur tidak teratur, menonton video yang tidak senonoh, menonton video pornografi, eksploitasi berlebihan terhadap diri sendiri, fanatik terhadap budaya asing, bermain judi online.

Secara tidak langsung kami dapat menilai dampak dari penggunaan gadget terhadap siswa di SMPN 12 Mataram bahwa terjadinya degradasi moral dan etika. Contoh, kurangnya sikap saling menghargai pada saat salah satu dari mereka yang menyampaikan pendapatnya terhadap pengaruh gadget yang didapatkan kebanyakan dari mereka asik sendiri sama pekerjaan pribadi, dan mereka juga mengeluarkan kata kata kotor tanpa melihat situasi. Dari sini kami dapat menyimpulkan bahwa gadget begitu memberikan dampak buruk terhadap moral dan etika siswa.

Jika dilihat dari teori jean Piaget siswa SMP NEGERI 12 Mataram

seharusnya sudah pada tahap operasional formal. namun karna

dampak dan pengaruh *Gadget*, perkembangan mereka ternyata masih pada tahap operasional konkrit. Hal ini di buktikan Ketika kelompok kami mengadakan kuis berupa pertanyaan sederhana yang dimaksudkan untuk mengukur Tingkat kognitifnya dan untuk melihat bagaimana pengaruh gadget terhadap perkembangan siswa. Setelahnya dilihat bahwa pertanyaan tersebut tidak bisa di jawab dengan berfikir abstrack, mereka menjawab pertanyaan kelompok kami dengan berfikir *konkrit*.

Adapun pertanyaan yang diberikan adalah bagaimana contoh 4 norma yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Namun, setelahnya mereka menjawabnya dengan contoh yang mereka lihat dan rasakan saja.

1. Pembahasan

Gadget adalah istilah umum yang merujuk pada perangkat elektronik yang memiliki ukuran kecil dengan fungsi khusus, yang terus menerus mengalami perubahan. Meskipun istilah ini sering kali diidentikkan dengan handphone (HP), sebenarnya gadget tidak hanya terbatas pada HP saja. *Gadget* juga mencakup perangkat seperti laptop, komputer,

kamera, dan lainnya yang terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Gadget memiliki unsur kebaruan, yang berarti terus berubah mengikuti perkembangan teknologi. (Widiawati, 2014:106)

Gadget memiliki dampak positif dan bisa juga berdampak negative, tergantung dari cara dan lamanya dalam bermain gadget (Hersela & Qalbi, 2021). Hal yang sama juga disampaikan oleh (Maola, 2021) *gadget* bisa bermanfaat jika digunakan dengan baik oleh penggunanya, namun bagi anak perlu adanya pemantauan yang ketat dari orang tuanya untuk selalu mengawasi anaknya dalam menggunakan *gadget*, karena di sisi lain gadget juga bisa membawa hal-hal negatif. Pengaruh dan dampak gadget pada anak sangat berdampak pada perkembangannya, terutama perkembangan kognitif pada anak usia sekolah. Biasanya, pada usia sekolah anak akan menggunakan gadget untuk keperluan belajarnya, tapi tidak sedikit juga anak usia sekolah yang menggunakan gadget bukan untuk keperluan belajarnya.

Anak usia SMP merupakan usia transisi dari anak-anak menuju masa remaja yang perkembangannya sangat transparan. Pada usia ini biasanya anak akan sukar untuk dikontrol oleh orang-orang disekitarnya, seperti orangtua dan gurunya. Pada usia ini juga anak-anak sedang mengalami kecanduan yang sangat berlebihan terhadap gadget hingga menyebabkan kelalaian terhadap apa yang menjadi kewajibannya sebagai seorang anak dan siswa. Di rumah misalnya, anak-anak tidak akan memperhatikan tugas apa yang diberikan oleh orangtuanya, dan lebih parahnya anak yang sudah benar-benar kecanduan, ketika orangtuanya memanggil namanya saja tidak akan dijawab karena terlalu focus dengan dunia gadgetnya sendiri. Disamping itu juga, ketika berada di sekolah anak-anak masih belum mampu memanfaatkan gadget dengan baik. Seperti, banyaknya kasus pelanggaran aturan sekolah, menurunnya prestasi akademik, hilangnya minat belajar dan membaca, kurangnya focus terhadap pelajaran yang sedang berlangsung serta hilangnya pemahaman terhadap apa yang sudah dipelajari pada mata pelajaran yang sudah berlalu. Hal ini masih menjadi masalah yang

terus dibenahi oleh para pendidik maupun orangtua dalam mengatasi masalah pengaruh gadget terhadap perkembangan kognitif anak.

D. Kesimpulan

Dari Penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki dampak yang sangat signifikan terhadap perkembangan kognitif siswa di SMPN 12 MATARAM. terdapat dampak positif dan negatif dalam penggunaan gadget terhadap siswa itu sendiri. Pengaruh yang pertama yaitu dampak positif, seperti meningkatnya minat belajar, kemudahan dalam memahami istilah asing, dan penyelesaian tugas lebih cepat. Adapun pengaruh yang kedua yaitu, dampak negatif yang lebih dominan, seperti penurunan minat belajar, konsentrasi, dan prestasi akademik, serta ketergantungan yang berlebihan terhadap gadget. Selain itu, gadget juga mempengaruhi perkembangan emosional dan sosial siswa, seperti menurunnya etika, kurangnya interaksi sosial, dan kecanduan pada konten yang tidak pantas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, S. N., Fakhriyah, F., & Oktavianti, I. (2022). DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA PERKEMBANGAN EMOSIONAL DAN KOGNITIF SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Jurnal Handayani*, 13(2).
<https://doi.org/10.24114/jh.v13i2.36544>
- Angmalisang, Y. S. A., Moningka, M. E. W., & Rumampuk, J. F. (2021). Hubungan Penggunaan Smartphone terhadap Ketajaman Penglihatan. *Jurnal E-Biomedik*, 9(1), 94–100.
<https://doi.org/10.35790/ebm.v9i1.31805>
- Bangsawan, I., Ridwan, R., & Fauziyah, N. (2022). PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1).
<https://doi.org/10.23960/jpa.v8n1.24067>
- Hariyanto, H., Jahiban, M., & Herianto, E. (2019). Strategi Guru PPKn Dalam Penguatan Karakter Siswa SMPN 2 Mataram. *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 6(1).
<https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v6i1.85>
- Harsela, F., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak di TK Dharma Wanita Bengkulu. *Jurnal PENA PAUD*, 11(1).
- Hudaya, A. (2018). PENGARUH GADGET TERHADAP SIKAP DISIPLIN DAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK. *Research and Development Journal of Education*, 4(2), 86–97.
<https://doi.org/10.30998/rdje.v4i2.3380>
- Ichsan, A. S. (2020). Pandemi Covid-19 dalam Telaah Kritis Sosiologi Pendidikan. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 7(2).
- Kirin, A., Wan Muhammed, N. K., Hamidi, A., & Putra, M. D. (2023). PENGARUH MEDIA SOSIAL TERHADAP INSOMNIA DALAM KALANGAN PELAJAR UTHM PAGOH. *E-Bangi Journal of Social Science and Humanities*, 20(3).
<https://doi.org/10.17576/ebangi.2023.2003.10>
- Lamanila, S., Djafri, N., Abdul Razak, I., & Sumar, W. T. (2022). Pengaruh Intensitas Penggunaan Gadget Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Student Journal of Educational Management*.
<https://doi.org/10.37411/sjem.v2i2.1634>
- Merry, M., Abustang, P. B., Fatimah, W., & Satriawati, S. (2022). Hubungan Pola Asuh Orang Tua dan Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa SD Inpres Bangkala III Kota Makassar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(03), 257–265.
<https://doi.org/10.59141/japendi.v3i03.623>
- Nafaida, R., , N., & , N. (2020). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61.
<https://doi.org/10.30743/best.v3i2>

.2807

2i1.1978

Qadar R, T. M., Firdiyah, S., & Mucliyana, S. (2020). Dampak Penggunaan Smartphone Dalam Perkembangan Kognitif Siswa Kelas V SDI Darul Huda. *CICES*, 6(2), 203–213.
<https://doi.org/10.33050/cices.v6i2.1154>

Rimayati, E., Handayani, D. A. K., Sayekti, S., & Redjeki, S. (2021). Efektivitas Peran Keluarga Dalam Perkembangan Teknologi Digital. *Manggali*, 1(1), 29.
<https://doi.org/10.31331/manggali.v1i1.1546>

Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Emosional dan Kognitif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Gender and Society Journal*, 3(2), 53–59.
<https://doi.org/10.23887/igsj.v3i2.50414>

Wulandari, S., Reski, S. M., Nasution, Y. A., & Lubis, A. (2021). PENGARUH GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 260–264.
<https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.6939>

Zakiyuddin, Z., Reynaldi, F., Luthfi, F., Sriwahyuni, S., & Ilhamsyah, F. (2020). Dampak Gadget pada Anak Usia Remaja di SMP Negeri 02 Meureubo Kecamatan Meureubo Kabupaten Aceh Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Darma Bakti Teuku Umar*, 2(1), 161–169.
<https://doi.org/10.35308/baktiku.v>