

**PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* DENGAN APLIKASI
GAME EDUKATIF TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK DARUSSALAM 02 KARTASURA
SUKOHARJO**

INTISARI

Riska Ayuningsih¹, Yuniar Ika Fajarini², Erlina Hermawati³

Latar belakang : Pemakai *gadget* saat ini tidak hanya pada orang dewasa tetapi juga remaja bahkan anak prasekolah. Tingkat popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memberi ketertarikan bagi anak-anak. Bentuk penggunaannya cenderung bernilai negatif pada perkembangan anak apabila orang tua tidak dapat menyeleksi konten-konten yang ada dalam *gadget*. Peneliti ingin membuktikan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif mempunyai konten positif pada perkembangan kognitif anak usia dini.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK 02 Kartasura Sukoharjo

Metode penelitian: Penelitian ini merupakan jenis penelitian *pre experimental designs* dengan menggunakan rancangan *one group pretest posttest*. Populasi penelitian ini adalah 42 anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura. Teknik *sampling* yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling* dengan kriteria inklusi dan eksklusi didapatkan 38 responden. Pengukuran perkembangan kognitif menggunakan *checklist* yang berisi 22 pernyataan. Pengolahan data menggunakan program komputer, dengan dianalisis secara univariat dan bivariat.

Hasil: Hasil penelitian membuktikan bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK 02 Kartasura diperoleh nilai signifikansi 0,000, nilai $p < 0,05$.

Kesimpulan: *Gadget* dengan aplikasi *game* edukatif dapat memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini. Saran dalam penelitian ini adalah agar orang tua tetap melakukan pengawasan penggunaan *gadget* terhadap konten-konten apa saja yang digunakan anak agar pengaruhnya tidak ke arah negatif.

Kata kunci: penggunaan *gadget*, aplikasi *game* edukatif, perkembangan kognitif,

THE EFFECT OF GADGET USAGE WITH EDUCATIVE GAME APPLICATIONS TO WARD THE COGNITIVE DEVELOPMENT OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS IN TK DARUSSALAM 02 KARTASURA SUKOHARJO

ABSTRACT

Background: Today's gadget users are not only adults but also teenagers and even pre-school children. The popularity level of gadgets among children is inseparable from the characteristics of gadgets that give interest to children. The form of its use tends to be negative in the development of the child if the parents cannot select the contents in the gadget. Researcher wants to prove gadgets with educative game applications have positive content on early childhood cognitive development.

Objective: This study aims to determine whether there is influence of the use of gadgets with educational game applications toward the cognitive development in children aged 5–6 years of Kindergarten in Kartasura, Sukoharjo.

Research method: The type of the research is pre experimental designs research using one group pretest posttest design. The population of this study was 42 children aged 5–6 years in Darussalam 02 Kindergarten in Kartasura. The sampling technique used in this study was purposive sampling with inclusion and exclusion criteria obtained 38 respondents. The cognitive development was measured by using a checklist containing 22 statements. The data was processed by using computer program. They were analyzed with univariate and bivariate analysis.

Result: The research result proves that there is influence of the gadget usage with educative game application toward the cognitive development in children aged 5–6 years at Kindergarten. It was obtained value of significance 0,000, value $p < 0,05$.

Conclusion: Gadgets with educative game applications can have positive influence on early childhood cognitive development. The suggestion in this study is that parents keep monitoring the use of gadgets on what content is used by children so the effect is not negative.

Keywords: the use of gadget, educative game application, cognitive development

PENDAHULUAN

Semua anak tumbuh dan berkembang dengan tingkatan yang berbeda-beda, dari masa prenatal, masa bayi, masa prasekolah, hingga masa sekolah (Soetjiningsih, 2014). Anak usia dini masuk dalam kategori anak prasekolah (Patilima, 2015). Anak usia dini memiliki pertumbuhan dan perkembangan yang lebih pesat dan fundamental pada awal-awal tahun kehidupannya (Khadijah, 2016). Perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang. Aspek dalam perkembangan anak usia dini meliputi perkembangan motorik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional (Soetjiningsih, 2014).

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 ditujukan kepada ide-ide dan belajar (Khadijah, 2016). Perkembangan kognitif dimaksudkan agar individu mampu mengembangkan kemampuan persepsi, ingatan, berpikir, pemahaman terhadap simbol, melakukan penalaran dan memecahkan masalah (Nurvita, 2014). Menurut Jean Piaget, perkembangan kognitif anak prasekolah masuk pada tahap praoperasional (Dewi *et all*, 2015). Masa

tersebut ditandai oleh adanya pemakaian kata-kata, memanipulasi simbol-simbol yang menggambarkan objek (Dewi *et all*, 2015).

Perkembangan kognitif dipengaruhi oleh faktor hereditas, lingkungan, minat bakat, dan kebebasan (Nurvita, 2014). Faktor lingkungan dan masa prasekolah dapat membuat anak mudah menerima stimulus-stimulus baik sengaja maupun tidak sengaja (Nurvita, 2015). Stimulus merupakan proses pemberian rangsangan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dasar yang dimiliki oleh anak terutama dalam meningkatkan perkembangan pada anak (Ardani, 2017). Anak usia dini masih dalam proses belajar dan banyak menyerap ilmu yang distimulasikan dari orang tua dan lingkungan sekitar anak. Proses stimulus pembelajaran anak usia dini lebih sering menggunakan permainan yang menyenangkan agar anak dapat mengeksplor kreativitasnya dengan cara belajar sambil bermain, diantaranya dapat menggunakan permainan edukatif, menggambar, bentuk angka dan huruf, atau *puzzle* (Nurvita, 2014). Salah satu media yang populer di masyarakat saat ini berisikan permainan edukatif, menggambar, pengenalan huruf, angka, objek, dan bahasa adalah *gadget*.

Gadget adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis (Ishwidharmanjaya,

2014). *Gadget* memiliki bentuk bermacam-macam dalam perkembangannya, seperti *smartphone*, tablet, laptop, kamera (Wulandari, 2016). Pemakai *gadget* 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 cenderung menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton video dan animasi (Fajrina, 2015). Tingkat popularitas *gadget* di kalangan anak-anak tidak terlepas dari karakteristik *gadget* yang memberi ketertarikan bagi anak-anak (Wulandari, 2016). *Gadget* menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna, dan lagu sekaligus dalam satu perangkat. Hal tersebut tentu tidak didapatkan anak-anak pada media lain, seperti buku atau majalah.

Rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada menggunakan untuk hal lain (Sari dan Mitsalia 2016). Vygotsy menyatakan bahwa *game* mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognitif anak (Rifa, 2012). Khususnya pada perkembangan kognitif, *game* memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek (Rifa, 2012).

Hasil penelitian di TK IT AL-Mukmin Surakarta, sebanyak 38 reponden yang diteliti, 27 reponden pengaruh penggunaan *gadget* cenderung ke arah positif, hal tersebut dikarenakan dengan *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal memudahkan dalam membaca, mengetahui kosakata bahasa Inggris, serta mengasah kecerdasan anak dalam tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya (Sari dan Matsila, 2016).

Jika penggunaan *gadget* tanpa ada aturan main dan orang tua tidak menyeleksi konten apa saja yang ada pada *gadget*, maka *gadget* akan dapat berdampak negatif (Jinan, 2015). Seperti kasus dalam buku Iswidharmanjaya (2014) dengan adanya *gadget*, anak menjadi kecenderungan kurang kreatif. Itu dikarenakan ketika anak diberi tugas akan lebih memilih *browsing* internet untuk menyelesaikan tugas. 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 *gadget* akan berpengaruh negatif selama anak dapat lebih bijak dalam penggunaan *gadget*.

Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Darussalam 02 Kartasura

pada tanggal 20 Januari 2018 didapatkan hasil bahwa terdapat 42 siswa anak usia 5-6 tahun pada tahun ajaran 2017/2018. Peneliti melakukan observasi terhadap 25 Ibu/Wali murid TK Darussalam 02 didapatkan hasil bahwa 92% anak dapat menggunakan *gadget*, dan 8% anak tidak dapat menggunakan *gadget*. Dari anak yang dapat menggunakan *gadget* tersebut 60% anak menggunakan *gadget* untuk tujuan bermain *game*, 22% digunakan untuk menonton *youtube*, dan 18% digunakan untuk sarana belajar. Saat melakukan wawancara dengan Wali kelas pada tanggal 30 Januari 2018, didapatkan data anak yang dapat menggunakan *gadget* 59% memiliki perkembangan kognitif yang baik. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Aplikasi *Game* Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dari bulan Januari 2018 untuk melakukan studi pendahuluan. Bulan April 2018 dilaksanakan uji validitas, reliabilitas serta pengambilan data di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo. Desain penelitian ini adalah *pre experimental* dengan menggunakan rancangan *one group pretest posttest*. Instrumen yang digunakan adalah

gadget dengan aplikasi *game* edukatif serta kuesioner yang berupa *checklist* mengenai indikator perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Populasi penelitian ini adalah 42 anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura. Sampel penelitian sebanyak 38 anak usia 5-6 tahun, dengan teknik sampel *purposive sampling*.

HASIL

1. Karakteristik Responden

Tabel 1 Distribusi frekuensi responden berdasarkan umur di TK Darussalam 02 Kartasura

No	Umur	Frekuensi	%
1.	5 Tahun	13	34,2
2.	6 Tahun	25	65,8
Total		38	100,0

Berdasarkan tabel 1 dapat dilihat bahwa umur mayoritas adalah 6 tahun sebanyak 25 responden (65,8%), sedangkan untuk umur 5 tahun sebanyak 13 responden (34,2%).

Tabel 2 Distribusi frekuensi responden berdasarkan jenis kelamin di TK Darussalam 02 Kartasura

No	Jenis kelamin	Frekuensi	%
1.	Laki-laki	21	53,3
2.	Perempuan	17	44,7
Total		38	100,0

Berdasarkan tabel 2 dapat dilihat bahwa jenis kelamin mayoritas adalah laki-laki sebanyak 21 responden (53,3%), sedangkan untuk responden jenis kelamin perempuan sebanyak 17 responden (44,7%).

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura

Tabel 3 Distribusi frekuensi *pretest* sebelum dilakukan intervensi penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif

No	Kategori	Frekuensi	%
1.	Kurang	1	2,6
2.	Cukup	9	23,7
3.	Baik	28	73,7
Total		38	100,0

Berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa frekuensi mayoritas responden dengan kategori baik sebanyak 28 responden (73,7%), sedangkan kategori cukup sebanyak 9 responden (23,7%) dan kategori kurang sebanyak 1 responden (2,6%).

Tabel 4 Distribusi frekuensi *posttest* sebelum dilakukan intervensi penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif

No	Kategori	Frekuensi	%
1.	Kurang	0	0,0
2.	Cukup	4	11,7
3.	Baik	34	89,3
Total		38	100,0

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa frekuensi mayoritas responden setelah diberi intervensi dengan kategori baik sebanyak 34 responden (89,3%), sedangkan kategori cukup sebanyak 4 responden (11,7%), dan kategori kurang sebanyak 0 responden untuk kategori kurang.

3. Tujuan Anak Menggunakan *Gadget* di TK Darussalam 02 Kartasura

Tabel 5 Distribusi frekuensi responden berdasarkan tujuan anak menggunakan *gadget* di TK Darussalam 02 Kartasura

No	Tujuan menggunakan <i>gadget</i>	Frekuensi	%
1.	Bermain <i>game</i>	20	52,6
2.	Menonton <i>youtube</i>	8	21,1
3.	Sarana belajar	10	26,3
Total		38	100,0

Berdasarkan tabel 5 dapat dilihat bahwa tujuan anak menggunakan *gadget* mayoritas adalah untuk bermain *game* sebanyak 20 responden (52,6%), sedangkan anak dengan tujuan untuk menonton *youtube* sebanyak 8 responden (21,1%), dan anak dengan tujuan untuk sarana belajar sebanyak 10 responden (26,3%).

4. Uji *Wilcoxon* terhadap kelompok intervensi di TK Darussalam 02 Kartasura

Tabel 6 Hasil uji beda *Wilcoxon* terhadap kelompok intervensi di TK Darussalam 02 Kartasura

	Sesudah-sebelum intervensi
Z	-4,209 ^a
Asymp.Sig.(2-tailed)	.000

Berdasarkan tabel 6 hasil perhitungan dengan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi 0,000, dimana nilai $p < 0,05$ artinya H_0 ditolak atau ada pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Suoharjo

PEMBAHASAN

1. Umur Anak di TK Darussalam 02 Kartasura

Penelitian ini menggunakan 38 responden anak usia 5-6 tahun dari 42 murid yang ada di TK Darussalam 02 Kartasura. Hasil Penelitian pada tabel 1

diketahui karakteristik umur mayoritas adalah pada umur 6 tahun sebanyak 25 responden (65,8 %). Berbeda dengan hasil penelitian oleh Muloke dkk (2017) mengenai perkembangan kognitif anak, dari 30 responden yang diteliti mayoritas berumur 5 tahun sebanyak 19 responden (63%). Sesuai dengan teori Piaget dalam buku Soetjdoningsih (2014) menyatakan usia responden pada penelitian ini termasuk kedalam usia tahap kognitif praoperasional. Pada masa tersebut anak mengalami banyak perubahan fisik dan mental, dengan karakteristik sebagai berikut, berkembangnya konsep diri, munculnya egosentris, rasa ingin tahu, imajinasi, kosakata meningkat, berkembangnya cara berfikir, belajar dari lingkungan, berkembangnya kemampuan bahasa dan berperilaku.

2. Jenis Kelamin Anak di TK Darussalam 02 Kartasura

Jenis kelamin anak usia dini di TK Darussalam 02 Kartasura sebagian besar berjenis kelamin laki-laki, ini dapat dilihat dari tabel 2 yang menunjukkan bahwa responden dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 21 anak (53,3%) dan 17 anak (44,7%) responden dengan jenis kelamin perempuan. Hasil tersebut sesuai dengan penelitian oleh Ardani (2017) mengenai penggunaan *gadget*, dari 101 responden yang diteliti mayoritas berjenis kelamin laki-laki

sebanyak 54 responden (53,5%). Berbeda dengan penelitian oleh Muloke dkk (2017) mengenai perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, dari 30 responden menyatakan mayoritas responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 16 reponden (53,3%). Listyawardhani (2015) mengungkapkan anak perempuan akan lebih cepat berkembang dan mencapai kedewasaan dari pada anak laki-laki, selain itu anak perempuan juga mengalami perkembangan kognitif yang lebih cepat sehingga anak perempuan dapat lebih dahulu makan menggunakan sendok garpu, mengancingkan pakaian, dan menggambar garis lurus. Werdaningsih (2012) menyatakan bahwa dua anak yang usianya sama tetapi jenis kelaminnya berbeda pada aspek tertentu, seperti anak perempuan bisa memakai dan mengancingkan baju tetapi belum bisa bermain ular tangga, sedangkan anak laki-laki bisa bermain ular tangga dan memakai baju namun belum bisa mengancingkan baju.

3. Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Darussalam 02 Kartasura

Hasil penelitian berdasarkan tabel 3 dapat dilihat bahwa frekuensi *pretest* perkembangan kognitif sebelum dilakukan intervensi dengan kategori baik sebanyak 28 reponden (73,7), kategori cukup sebanyak 9 responden

(23,7%), dan kategori kurang sebanyak 1 responden (2,6). Berdasarkan tabel 4 frekuensi *posttest* perkembangan kognitif setelah dilakukan intervensi penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif, kategori baik meningkat menjadi 34 responden (89,3), kategori cukup berkurang menjadi 4 responden (11,7%) dan untuk kategori kurang menjadi 0 responden.

Penelitian ini menyatakan sebagian besar anak dengan menggunakan *gadget* dengan bermain *game* edukatif mempunyai pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif ditandai dengan skor kategori baik meningkat menjadi 34 responden (89,3), kategori cukup berkurang menjadi 4 responden (11,7%) dan untuk kategori kurang menjadi 0 responden. Sesuai dengan hasil penelitian oleh Putra (2015) bahwa permainan edukatif mempunyai pengaruh positif pada kemampuan kognitif anak. Berbeda dengan hasil penelitian oleh Trinika (2015) menyebutkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* untuk bermain *game* memiliki pengaruh negatif pada perkembangan sosialnya.

4. Tujuan Anak Menggunakan Gadget Anak di TK Darussalam 02 Kartasura

Berdasarkan tabel 5 tujuan anak bermain *gadget* mayoritas adalah untuk bermain *game* sebanyak 20 anak

(52,6%). Selaras dengan Sari dan Matsila (2016) mengatakan bahwa rata-rata anak menggunakan *gadget* untuk bermain *game* daripada hal lainnya. Al-Ayouby (2017) juga mengungkapkan bentuk penggunaan *gadget* pada anak usia dini sebatas bermain *game*, menonton animasi, menonton *youtube*, dan hanya sebagian kecil digunakan untuk sarana belajar. Berbeda dengan bentuk penggunaan *gadget* pada orang dewasa selain sebagai sarana komunikasi, *gadget* digunakan untuk sarana *browsing*, *chatting*, dan sosial media.

Al-ayouby (2017) menyebutkan bahwa PC tablet atau *smartphone* tidak hanya berisi aplikasi tentang pembelajaran mengenal huruf atau gambar, tetapi terdapat aplikasi hiburan, seperti sosial media, video, gambar dan video *game*. Pada kenyataannya, anak-anak lebih sering menggunakan *gadget* untuk bermain *game*. *Game* mempunyai dampak positif dan dampak negatif. Ketika *game* yang digunakan anak bermain anak adalah *game-game* yang dapat memberikan stimulasi pembelajaran, merangsang pengetahuan, merangsang daya pikir misalnya *game* edukatif maka akan berdampak baik pada perkembangan kognitif anak, namun ketika *game* yang digunakan anak adalah *game-game* yang memberikan contoh kekerasan,

pornografi, perkelahian maka akan berdampak buruk pada perkembangan (Riva, 2015).

5. Pengaruh Penggunaan Gadget dengan Aplikasi Game Edukatif Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Darussalam 02 Kartasura

Berdasarkan tabel 6 hasil perhitungan dengan uji *Wilcoxon* diperoleh nilai signifikansi 0,000, dimana nilai $p < 0,05$ artinya H_0 ditolak atau ada pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura. Sesuai penelitian (Karni, 2014) kelompok intervensi sebelum dikenai perlakuan tindakan diberikan *pretest*, kemudian setelah dilakukan perlakuan pengukuran lagi untuk mengetahui akibat dari perlakuan yang dilakukan lebih dari satu kali memberi pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Menurut peneliti hasil tersebut dikarenakan *game* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *game* yang berdampak positif. Fungsi *game* edukatif adalah dapat menambah pengetahuan, merangsang daya pikir, daya cipta, daya ingat dan daya bahasa (Riva, 2012). Terkecuali apabila peneliti menggunakan aplikasi *game* yang didalamnya terdapat adegan-adegan yang menunjukkan kekerasan fisik dan

verbal, akan berpengaruh ke dampak negatif, misalnya *game* yang ditandai dengan huruf T (*teen*), M (*mature*), AO (*adults only*) (Jinan, 2015).

Hal tersebut didukung dengan peran orang tua terkait penyeleksian konten-konten *game* apa saja yang terdapat pada *gadget* anak. Hasil penelitian oleh Sari dan Matsila mengenai pengaruh penggunaan *gadget* (2016) menyebutkan bahwa mayoritas dari 38 responden yang diteliti, 27 responden pengaruh penggunaan *gadget* cenderung ke arah positif, hal tersebut dikarenakan dengan *gadget* anak dapat mengikuti pembelajaran seperti menghafal memudahkan dalam membaca, mengetahui kosakata Bahasa Inggris, serta mengasah kecerdasan anak dalam tahapan *game* yang lebih tinggi dari sebelumnya. Penggunaan *gadget* tanpa ada aturan main dan orang tua tidak menyeleksi konten apa saja yang ada pada *gadget*, maka *gadget* akan dapat berdampak negatif (Jinan, 2015).

KESIMPULAN

1. Karakteristik umur responden mayoritas adalah umur 6 tahun sebanyak 25 responden (65,8%), sedangkan mayoritas jenis kelamin adalah perempuan sebanyak 21 responden (53,3%)

2. Mayoritas tujuan anak menggunakan *gadget* adalah bermain *game* sebanyak 20 responden (52,6%)
3. Hasil indikator perkembangan kognitif setelah menggunakan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif mengalami peningkatan yaitu ditandai tidak adanya responden dengan kriteria kurang dan meningkatnya kriteria baik sebanyak 34 responden (89,3%).
4. Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game edukatif* terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo dengan *pvalue* 0,000 ($p < 0,005$)

SARAN

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
Diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk melakukan penelitian sejenis dengan variabel yang lebih banyak lagi dengan metode yang berbeda agar lebih efektif dalam memberikan suatu intervensi dalam penelitian sehingga hasil yang didapat lebih akurat.
2. Bagi Orang Tua
Diharapkan orang tua perlu tetap mengawasi dan melakukan penyeleksian terhadap konten-konten apa saja yang ada dalam *gadget* anak.
3. Bagi TK Darussalam 02 Kartasura
Diharapkan dengan adanya penelitian ini penggunaan *gadget* dengan aplikasi

game edukatif lebih dapat diaplikasikan kepada anak-anak di TK TK Darussalam 02 Kartasura baik siswa-siswi ajaran tahun sekarang maupun ajaran tahun selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ayouby, Hafidz. 2017. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi di Paud dan Tk.Handayani Bandar Lampung)*. Skripsi. Lampung: Universitas Bandar Lampung.
- Ardani, Asmila W, 2017. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Resiko Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktivitas pada Anak Usia Prasekolah di TK ABA III Gunungan*. Skripsi. Klaten : Stikes Muhamadiyah Klaten.
- Dewi, R.C. Oktiawati, A. dkk. 2015. *Teori & Konsep Tumbuh Kembang Bayi, Toddler, Anak dan Usia Remaja..* Yogyakarta : Nuha Medika.
- Fajrina, Hani N. 2015. *Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan*. Tabloit. Jakarta : CNN Indonesia.
- Grenberg, Steve. 2013. *Gadget Nation*. Lewes: Publisher Sterling.
- Iswidharmanjaya, Derry. 2014. *Bila Si Kecil Bermain Gadget, Panduan Bagi Orang Tua Untuk Memahami Faktor-Faktor Anak Kecanduan Gadget*. Yogyakarta: Bisakimia.
- Jinan, Miftahul. 2015. *Awas Anak Kecanduan Game*. Sidoarjo: Filla Press.
- Karni, 2014. *Peningkatan Kemampuan Membilang Dengan Media Benda Konkret Pada Anak Kelompok A Di TK Taruna Alquran Sariharjo*

- Sleman Yogyakarta. Skripsi: Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta*
- Khadijah. 2016. *Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Khairani, M. 2013. *Psikolog Belajar*. Yogyakarta: UGM Press.
- Listyawardhani, Yana. 2015. *Pengaruh Lama Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Umur 5 - 6 Tahun Terhadap Perkembangan Social Di Tk MarsudiriniSurakarta*. Skripsi. Surakarta : Universitas Negeri Surakarta.
- Muloke, Claudia, dkk. 2017. *Pengaruh Permainan Edukatif (Puzzle) Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahundi Desa Linawan Kecamatan Pinolosian Kabupaten Bolaang Monggodow Selatan*. Jurnal : e-Journal Keperawatan(e-Kp) Volume 5 Nomor 1.
- Nurvita, Fitri. 2014. *Pengaruh Permainan Puzzle Terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini di Tk Pertiwi Karanglor, Manyaran, Wonogiri Tahun Pelajaran 2013/2014*. Skripsi. Surakarta : Universitas Muhamadiyah Surakarta.
- Patilima, Hamid. 2015. *Resilensi Anak Usia Dini*. Bandung : Penerbit Alfabeta.
- Putra, Dian W, dkk. 2016. *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini*. Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan. Volume 1. Nomor 1.
- Rifa, Iva. 2012. *Koleksi Games Edukatif*. Jogjakarta : Flash Books.
- Sari, Tria P dan Mitsalia, Amy A. 2016. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Prasekolah di Tkit Al Mukmin. Profesi*. Volume 13. Nomor 3.
- Soetjiningsih. 2014. *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta : Penerbit Buku Kedokteran EGC.
- Trinika, Yulia. 2015. *Influence Of Gadget Use By Preschool (3-6 Years Old) To Psychosocial Development In Tk Swasta Kristen Immanuel*. Journal ProNers. Volume 3. Nomor 1.
- Werdaningsih, A.T.A. 2012). *Peran Ibu Dalam Pemenuhan Kebutuhan Dasar Anak Terhadap Perkembangan Anak Usia Prasekolah*. Jurnal: STIKES RS Baptis Kediri. Volume 5, No 1
- Wulandari, Yogi M. 2016. *Teknologi Telah Berkembang Sedemikian Pesat*. Tabloit. Jakarta : CNN Indonesia.