



## Pengaruh Penggunaan Media *Gawai* terhadap Kemampuan Berpikir Logis Kritis Kreatif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Lab School IKIP PGRI Jember

Lailatul Azizah<sup>1</sup>, Ratnasari Dwi Ade Candra<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas PGRI Argopuro Jember, Indonesia

E-mail: [ratnachandrat@gmail.com](mailto:ratnachandrat@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2025-06-10 Revised: 2025-07-20 Published: 2025-08-07	This study aims to analyze the effect of gadget media use on logical, critical, and creative thinking skills in early childhood. The method used is quantitative with a cross-sectional approach. The sample consisted of 10 children aged 4–5 years at the IKIP PGRI Jember Lab School Kindergarten who were selected by purposive sampling. Data were collected through parent questionnaires and direct observation of children's activities during learning. The results of the regression test showed a significant negative effect between gadget media use on children's thinking skills ( $R^2 = 0.935$ , $p < 0.05$ ). Each increase in gadget use score decreased children's thinking skills by 0.877 points. In conclusion, excessive gadget use has a negative impact on the cognitive development of early childhood.
<b>Keywords:</b> <i>Gadget Media;</i> <i>Thinking Skills;</i> <i>Early Childhood.</i>	
<b>Artikel Info</b>	<b>Abstrak</b>
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2025-06-10 Direvisi: 2025-07-20 Dipublikasi: 2025-08-07	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media gawai terhadap kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan cross-sectional. Sampel terdiri dari 10 anak usia 4–5 tahun di TK Lab School IKIP PGRI Jember yang dipilih dengan purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket orang tua dan observasi langsung terhadap aktivitas anak saat pembelajaran. Hasil uji regresi menunjukkan adanya pengaruh negatif signifikan antara penggunaan media gawai terhadap kemampuan berpikir anak ( $R^2 = 0,935$ , $p < 0,05$ ). Setiap peningkatan skor penggunaan gawai menurunkan kemampuan berpikir anak sebesar 0,877 poin. Kesimpulannya, penggunaan gawai berlebihan berdampak negatif terhadap perkembangan kognitif anak usia dini.
<b>Kata kunci:</b> <i>Pelestarian Budaya;</i> <i>Tari Kethek Ogleng;</i> <i>Ekstrakurikuler;</i> <i>Pendidikan Seni.</i>	

### I. PENDAHULUAN

Anak usia dini mencakup rentang usia 0 hingga 6 tahun. Selama rentang usia ini, individu mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang cepat, yang ditandai dengan berbagai karakteristik yang berbeda. Ini terutama terjadi pada fase *golden age*, di mana perkembangan fisik dan psikologis mereka berlangsung dengan sangat signifikan. Orang tua memiliki peran penting pada usia ini, karena mereka dapat memberikan stimulasi yang diperlukan bagi anak. Pada usia ini, anak-anak menunjukkan potensi yang signifikan, tetap aktif secara konsisten, dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap lingkungan mereka. Oleh karena itu, sangat penting bagi orang tua untuk memfasilitasi perkembangan anak secara holistik, yang meliputi pertumbuhan fisik dan psikologis, serta keyakinan agama dan moral, keterampilan sosial-emosional, kemahiran berbahasa, kemampuan kognitif, keterampilan motorik, dan *creative*.

Pendidikan anak usia dini mencakup pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sejak lahir hingga usia enam tahun,

yang mencakup seluruh aspek fisik dan nonfisik. Pendidikan ini mencakup pemberian stimulasi yang tepat bagi perkembangan fisik, spiritual, motorik, emosional, dan sosial untuk menjamin pertumbuhan dan kemajuan yang optimal (Pertwi et al., 2021). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membina pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh, dengan mengutamakan pengembangan seluruh aspek kepribadiannya. Anak harus mengeksplorasi lingkungannya menggunakan kelima inderanya untuk memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, keluarga merupakan lingkungan pertama di mana anak mulai memahami berbagai nilai dan norma. Pengawasan yang dilakukan orang tua adalah upaya untuk memperhatikan dan mengamati setiap aktivitas yang dilakukan oleh anak.

Pengawasan terhadap perkembangan teknologi yang berlangsung sangat cepat saat ini menjadi semakin penting. Di era *modern*, teknologi terus mengalami kemajuan dan telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Perkembangan ini telah membawa banyak

perubahan dalam berbagai aspek kehidupan, terutama dalam bidang komunikasi. Kemajuan teknologi komunikasi mempengaruhi beragam dimensi kehidupan, termasuk cara pandang orang tua dalam mendidik anak. Dulu, anak-anak lebih sering dibiarkan bermain di luar rumah dengan permainan tradisional dan bersosialisasi bersama teman-temannya. Namun kini, banyak orang tua yang lebih memilih untuk memberi kebebasan kepada anak-anak mereka untuk beralih dari permainan tradisional ke permainan berbasis teknologi, salah satunya melalui penggunaan *gadget*.

Pendidikan anak usia dini mencakup pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh sejak lahir hingga usia enam tahun, yang mencakup semua dimensi fisik dan nonfisik. Pendidikan ini mencakup pemberian stimulasi yang tepat untuk perkembangan fisik, spiritual, motorik, emosional, dan sosial guna menjamin pertumbuhan dan kemajuan yang optimal (Pertiwi dkk., 2021). Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan anak secara holistik dengan menekankan pembinaan semua aspek kepribadian mereka. Anak harus mengeksplorasi lingkungannya melalui kelima inderanya untuk memperoleh pengetahuan yang bermanfaat bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya (Nur Laily & Dwi Ade Chandra, 2021). Perangkat ini merupakan hasil inovasi teknologi terkini, dilengkapi dengan fitur yang lebih canggih serta kemampuan yang praktis dan bermanfaat. Seiring waktu, berbagai model dan merek *gadget* terus bermunculan dengan desain dan kualitas yang beragam, yang tentunya menarik minat masyarakat. Meskipun setiap *gadget* memiliki fasilitas dan fitur yang berbeda, pada dasarnya semuanya memiliki fungsi serupa. Gawai untuk orang dewasa maupun anak-anak. Bagi anak, gawai dapat memberikan kepuasan tersendiri, terutama karena menawarkan beragam aplikasi permainan yang membuat mereka betah berjam-jam bermain. Menurut Sari & Hazizah (2021), penggunaan gawai oleh anak usia dini tentunya memerlukan pengawasan dari orang tua. Saat ini, banyak anak, bahkan balita, yang sudah mahir dalam menggunakan gawai. Fitur menarik dalam *game* dan video membuat banyak anak lebih memilih bermain dengan gawai daripada berinteraksi dengan teman-teman sebayanya. Di Indonesia, penggunaan gawai sudah meluas, termasuk di kalangan anak-anak usia dini. Sebuah penelitian mengungkapkan bahwa 42,1% anak prasekolah sudah terpapar *gadget*, dengan banyak yang menghabiskan waktu untuk

menonton video atau bermain *game* (Novianti & Garzia, 2020). Beberapa orang tua merasa ini adalah hal wajar dan bahkan mendorong anak mereka untuk bermain gawai agar tidak rewel. Namun, sebagai orang tua, penting untuk memahami dan menyadari dampak penggunaan gawai terhadap perkembangan anak usia dini.

Anak-anak saat ini telah menjadi konsumen yang aktif, dengan berbagai produk alat elektronik dan gawai yang menjadikannya target pasar utama. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Mayenti & Sunita (2018) yang dirujuk oleh *The New York Times*, mengungkapkan sebuah kasus di mana seorang anak menunjukkan ketergantungan pada *iPad*. Anak tersebut menjadi rewel ketika gawai kesayangannya tidak ada di tangannya. Situasi ini menandakan bahwa anak terjebak dalam kecanduan pada salah satu inovasi teknologi di era *globalization*. Penggunaan gawai bahkan telah menguasai hampir semua aspek kehidupannya, mulai dari saat makan, belajar, bermain, hingga saat tidur. Para orang tua pun merasa kesulitan untuk membatasi penggunaan gawai, sehingga sering kali mereka hanya bisa mengikuti kehendak anak. Sementara itu, pada usia yang seharusnya, anak-anak perlu lebih banyak terlibat dalam berbagai aktivitas lain, seperti menggambar dengan krayon, membaca buku, dan bermain bersama teman-teman sebaya mereka untuk mendukung perkembangan sosial dan motorik yang optimal.

Penggunaan gawai pada anak usia dini bermula saat *pandemic* COVID-19, di mana dampaknya, proses belajar mengajar dilakukan *daring* dengan memanfaatkan *internet*. Jaringan *internet* sangat diperlukan untuk pembelajaran *daring* (Dwi et al., 2021). Akibatnya, sampai sekarang banyak di antara mereka yang lebih tertarik pada permainan di gawai mereka ketimbang berinteraksi dengan teman sebaya di sekitarnya. Sering kali, anak-anak tampak lebih asyik dengan perangkat elektronik tersebut daripada mendengarkan perintah orang tua. Tak jarang mereka merasakan rasa kesal atau marah saat diminta untuk melakukan tugas tertentu. Situasi ini mencerminkan salah satu indikasi kecanduan gawai, di mana mereka lebih mengutamakan dunia digital dibandingkan kenyataan di sekeliling mereka. Pengaruh dari kecanduan ini membuat anak-anak sering mengabaikan kebutuhan dasar seperti makan, mandi, tidur, atau menjalankan rutinitas harian mereka karena terlalu fokus pada gawai. Yang lebih mengkhawatirkan, saat terjebak dalam penggunaan perangkat tersebut, mereka tidak

memperhatikan orang-orang di sekitarnya, bahkan tidak menyapa orang-orang yang lebih tua. Ini merupakan salah satu pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* secara berlebihan (KHOLIFAH, 2019).

Gawai memiliki pengaruh yang signifikan dalam kehidupan manusia, termasuk di kalangan anak-anak. Secara psikologis, masa kanak-kanak adalah periode yang sangat penting, di mana anak-anak aktif belajar dan menjelajah hal-hal baru. Namun, jika pada fase ini mereka sudah terjerat dalam kecanduan gawai dan terpapar dampak negatifnya, perkembangan mereka bisa terhambat. Pengalaman di masa kecil memiliki peran yang krusial dalam membentuk tahap perkembangan selanjutnya. Tanpa disadari, anak sering kali menerapkan prinsip *what you see is what you get*, di mana mereka meniru apa yang mereka lihat dari lingkungan sekitar atau media yang mereka konsumsi. Ini berarti bahwa apa yang dilihat anak akan menjadi sumber pembelajaran bagi mereka. Akibatnya, jika tidak ada arahan yang tepat dan terarah dari orang tua dan keluarga, perkembangan anak akan terganggu dan dapat menimbulkan hal-hal yang tidak diharapkan. Oleh karena itu, orang tua diharapkan lebih kreatif dalam mendidik anak. Orang tua hendaknya menyediakan permainan, edukasi, dan media lain yang lebih sehat dan sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama pada masa kritis perkembangan anak usia dini.

Menurut Bintoro (2021), penggunaan gawai dapat memberikan pengaruh positif pada perkembangan pola pikir anak. Misalnya, gawai dapat membantu anak merencanakan strategi dalam permainan, memperkaya kosa kata mereka, serta melatih motorik halus, yang dapat meningkatkan otak kanan. Namun, terdapat pula pengaruh negatif dari penggunaan *gadget* yang perlu diperhatikan, seperti radiasi yang dihasilkan oleh gawai dapat merusak jaringan saraf dan otak anak jika penggunaannya terlalu sering. Pada usia dini disarankan agar anak tidak terlalu banyak menghabiskan waktu dengan gawai, karena hal ini dapat mempengaruhi perkembangan pola pikir mereka. Selain itu, penggunaan gawai yang berlebihan berpotensi menghambat perkembangan anak, terutama dalam aspek kognitif. Anak-anak yang terlalu sering terpapar perangkat elektronik berisiko mengalami kecanduan, sehingga aktivitas tersebut bisa menjadi dominan dalam kehidupan sehari-hari mereka. Akibatnya mereka lebih cenderung memilih bermain *gadget* daripada

belajar di rumah dan mungkin rasa enggan untuk menjalani kegiatan belajar.

Perkembangan kognitif adalah proses di mana individu dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengolah dan memanfaatkan pengetahuan. Kognisi mencakup berbagai fungsi mental, seperti persepsi, pemikiran, penggunaan simbol, penalaran, serta keterampilan dalam memecahkan masalah (Filtri & Sembiring, 2018). Setiap anak usia dini mengalami perkembangan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan, pola asuh orang tua, layanan pendidikan, dan aspek lainnya yang ikut berkontribusi dalam proses perkembangan tersebut. Para ahli juga menekankan bahwa *internet* dan *gadget* merupakan alat edukasi *modern* yang sangat bermanfaat di era digital saat ini. Namun, meskipun memberikan dampak positif, keduanya juga mengandung risiko negatif yang tidak bisa diabaikan. Oleh sebab itu, sangat penting untuk bersikap waspada, mengingat sifat media di *internet* dan *gadget* yang sangat terbuka, sering kali dimanfaatkan secara berlebihan dan melampaui batas norma kesopanan. Penggunaan alat-alat tersebut tidak terlalu menjadi masalah jika dilakukan oleh individu dewasa yang bijaksana, namun situasinya menjadi berbeda ketika akses tersebut terjadi pada anak-anak.

*Kognitif* sendiri merujuk pada aspek psikologis dalam diri anak, yang mencakup kemampuan berpikir, mempertimbangkan, menyelesaikan masalah, mengolah informasi, serta membangun pemahaman berdasarkan pengetahuan yang dimilikinya (Nuryati & Darsinah, 2021). Semakin tinggi perkembangan kognitif seorang anak, semakin baik pula kemampuannya dalam memahami dan mengolah berbagai informasi yang diterima. Tingkat perkembangan kognitif ini juga sangat bergantung pada aktivitas anak serta interaksinya dengan lingkungan sosial di sekitarnya (Mifroh, 2020). Perkembangan kognitif terkait erat dengan perkembangan fisik, terutama dalam hal kapasitas otak dan sistem saraf. Perkembangan kognitif menjaga evolusi bahasa, emosi, dan kemampuan moral pada anak-anak, sehingga mereka dapat menghubungkan, mengevaluasi, dan merenungkan peristiwa yang mencerminkan kecerdasan mereka dalam memahami lingkungan. Proses kognitif ini terlihat dalam minat dan pikiran yang diungkapkan oleh anak-anak muda selama kegiatan belajar (Anditiasari & Dewi, 2021).

Perkembangan kognitif selama kehidupan awal sangat penting untuk menumbuhkan

pemikiran realistik dan meningkatkan kemampuan imajinatif anak-anak, karena bayi membangun pengetahuan mereka berdasarkan pengalaman mereka. Jean Piaget, seorang psikolog Swiss, adalah tokoh terkemuka dalam teori perkembangan anak, yang hidup dari tahun 1896 hingga 1980. Teorinya menyajikan beberapa gagasan mendasar dalam psikologi perkembangan dan membentuk pemahaman tentang kecerdasan, yang didefinisikan Piaget sebagai kapasitas untuk secara akurat mewakili dunia dan menjalankan proses logis dalam kerangka konseptual yang didasarkan pada kenyataan. Teorinya meneliti pembentukan dan pembelajaran kerangka kognitif tentang persepsi lingkungan selama fase perkembangan, ketika seorang individu mengadopsi representasi mental yang baru. Perkembangan kognitif adalah konsep yang berkembang dan memfasilitasi kemampuan individu untuk berpikir dan bernalar. Perkembangan kognitif mengacu pada kapasitas individu untuk merumuskan penilaian atas informasi yang diketahui dan diperoleh. Dimensi kognitif terbagi menjadi tiga komponen, salah satunya meliputi berpikir logis, kritis, dan kreatif, yang menampilkan berbagai indikator kemampuan kognitif pada anak usia 4–5 tahun, meliputi konsep persamaan, perbedaan, keterkaitan, klasifikasi, dan kausalitas (Permendikbud No. 146 Tahun 2014). Berpikir logis merupakan proses kognitif yang bertujuan untuk mengidentifikasi perbedaan, pola, dan hubungan kausalitas yang terkait dengan keterampilan fundamental (Rohimah & Apriati, 2020). Keterampilan berpikir kreatif sangat penting bagi individu untuk mengembangkan dan menghasilkan pengetahuan serta ide (Samudera et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di TK Lab School IKIP PGRI Jember, terdapat 10 anak usia 4–5 tahun di kelas A dengan 4 laki-laki dan 6 perempuan, di mana semua menggunakan media gawai di rumah dilihat dari hasil kuesioner dan wawancara dari guru kelas A. Dari 10 anak, ada 5 anak yang menggunakan media gawai untuk melihat video edukasi, 2 anak menggunakan untuk bermain *game*, dan 3 anak menggunakan untuk menonton *YouTube*. Peneliti memberikan pembelajaran berupa *game online edukasi* mengenai kemampuan berpikir anak dengan mencantumkan 5 konsep berpikir di antaranya (persamaan, perbedaan, menghubungkan, klasifikasi, dan sebab akibat). Hasil dari pembelajaran diperoleh bahwa terdapat 6 anak mampu memahami 2 dari 5 pemahaman konsep dan 4 anak mampu

memahami 3 dari 5 pemahaman konsep. Saat pembelajaran *game* berlangsung, anak-anak sangat antusias karena pembelajaran menggunakan media gawai yang juga sudah biasa mereka gunakan di rumah. Dalam memahami 5 konsep berpikir, anak-anak cenderung kesulitan dalam menjawab perbedaan, klasifikasi, dan sebab akibat. Anak-anak bisa menjawab dan paham ketika dijelaskan terlebih dahulu, dan sebagian ada yang bertanya baru bisa menjawab.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Gawai Terhadap Kemampuan Berpikir Logis, Kritis, dan Kreatif Anak Usia 4–5 Tahun di TK Lab School IKIP PGRI Jember”.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kuantitatif dengan menggunakan desain cross-sectional. Penelitian cross-sectional adalah studi observasional yang dirancang untuk meneliti dinamika hubungan antara faktor risiko dan konsekuensi melalui data yang dikumpulkan pada titik waktu tertentu. Penelitian ini menggunakan observasi tunggal, dengan pengukuran yang dilakukan pada variabel topik selama investigasi (Abduh et al., 2023). Cross-sectional juga dikenal sebagai desain cross-sectional, karena data dikumpulkan pada satu waktu, bukan dalam durasi yang panjang (Sugiyono, 2013). Pendekatan ini banyak digunakan dalam bidang sosial dan pendidikan karena dapat menggambarkan kondisi atau hubungan antara variabel pada saat itu, serta efisien dari segi waktu dan sumber daya (Notoatmodjo, 2010).

Sampel penelitian terdiri dari 10 anak usia 4 sampai 5 tahun dari Lab TK Sekolah IKIP PGRI Jember. Pendekatan pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu metode yang didasarkan pada kriteria tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian. Metode ini sering digunakan dalam penelitian pendidikan yang mengutamakan kualitas informasi daripada generalisasi kepada masyarakat (Arikunto, 2010).

Instrumen yang digunakan berupa angket kepada orang tua untuk mengukur frekuensi dan jenis penggunaan gawai, serta lembar observasi untuk menilai kemampuan berpikir anak berdasarkan lima indikator utama, yaitu persamaan, perbedaan, klasifikasi, sebab-akibat, dan menghubungkan ide. Indikator tersebut disusun berdasarkan perkembangan kognitif

anak usia dini yang berada dalam tahap praoperasional, di mana anak mulai menunjukkan kemampuan berpikir simbolik dan mengelompokkan informasi secara sederhana.

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu wawancara awal dengan orang tua, penyebaran angket, dan observasi aktivitas anak di kelas saat menggunakan media gawai. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan SPSS versi terbaru. Tahapan analisis meliputi statistik deskriptif untuk mengetahui rata-rata, median, modus, dan standar deviasi dari skor penggunaan gawai dan kemampuan berpikir. Selanjutnya dilakukan uji normalitas untuk mengetahui distribusi data, uji linearitas untuk melihat hubungan antara variabel X dan Y, serta uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh signifikan antara variabel penggunaan gawai terhadap kemampuan berpikir anak.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Deskripsi Data dan Pengujian Hipotesis

Bab ini memaparkan hasil penelitian yang membahas isu-isu kunci terkait pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan berpikir kritis dan kreatif anak usia 4-5 tahun di Lab School IKIP PGRI Jember, yang melibatkan 10 subjek anak. Hasil penelitian akan dijelaskan sesuai dengan tujuan dan hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Bagian ini menjelaskan hasil penelitian, meliputi pembahasan pengolahan data melalui uraian deskriptif dan penilaian analitis untuk mengevaluasi hipotesis. Penelitian ini terdiri dari dua variabel: penggunaan gawai (variabel X) dan kemampuan berpikir kritis kreatif (variabel Y).

Data dikumpulkan dari 10 siswa, yang terdiri dari 4 laki-laki dan 6 perempuan, khususnya berfokus pada anak usia 4-5 tahun di TK Lab School IKIP PGRI Jember. Penelitian ini menggunakan IBM SPSS Statistics untuk pengolahan data. Uraian data berisi item kuesioner tentang pemanfaatan gawai yang memfasilitasi berpikir kritis dan kreatif. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari kuesioner dan lembar observasi. Instrumen penelitian ini disusun berdasarkan kisi-kisi adalah sebagai berikut: instrument penggunaan gawai sebanyak 13 butir, dan instrumen kemampuan berpikir

logis kritis kretatif sebanyak 5 butir. Pengumpulan data variabel kedua variabel tersebut dilaksanakan selama satu bulan.

##### 2. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil Analisis Deskriptif Penggunaan Gawai

**Tabel 1.** Hasil Skor Angket Penggunaan Gawai (Variabel X)

NO	X
1	40
2	40
3	40
4	38
5	38
6	35
7	33
8	32
9	32
10	29
Total	357

Hasil analisis deskriptif ditampilkan dalam bentuk skor rata-rata (mean), median, modus, standar deviasi, minimum dan maksimum yang dijelaskan pada tabel pengolahan dengan menggunakan tabel pengolahan dengan standar SPSS sebagai berikut:

**Tabel 2.** Deskripsi Statistic Variabel X

Statistic	s
X	
N	Valid 10
	Missing 0
Mean	35,70
Median	36,50
Std. Deviation	4,029
Range	11
Minimum	29
Maximum	40

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata (mean ) variabel penggunaan gawai yaitu sebesar 35,50 dibulatkan menjadi 35,70 dibulatkan menjadi 36. Guna memperoleh gambaran yang jelas tentang distribusi nilai variabel Penggunaan gawai (X) dapat dilihat pada tabel 2 berikut. Rumus untuk menentukan tabel frekuensi sebagai berikut :

Mean = 36  
Data maximum = 40  
Data minimum = 29

$$\begin{aligned}
 \text{Rentang} &= \text{data maximum-data} \\
 &\text{minimum} \\
 &= 40-30 = 11 \\
 \text{Banyak kelas} &= 1 + (3,3) \log n \\
 &= 1 + (3,3) \log 10 \\
 &= 1 + (3,3) 1 \\
 &= 1 + (3,3) \\
 &= 4,3 \\
 &= 4 \\
 \text{6.Kelas Interval} &= \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}} \\
 &= \frac{11}{4,3} \\
 &= 2,558 = 3
 \end{aligned}$$

Setelah semua perhitungan selesai,berikut ini adalah data frekuensi skor angket penggunaan gawai,yaitu :

**Tabel 3.** Data Frekuensi Angket Penggunaan Gawai

No	Nilai Angket	Kategori	Frekuensi	Presentasi
1	29-31	Rendah	1	10%
2	32-34	Sedang	3	30%
3	35-37	Sedang	1	10%
4	38-40	Tinggi	5	50%
Total			10	100%

Dari hasil analisis diatas,dapat disimpulkan bahwa nilai skor penggunaan gawai yang diberikan kepada 10 orang tua daria anak usia 4-5 tahun di TK Lab School IKIP PGRI Jember termasuk kategori bawah/rendah. Hal ini terlihat dari tabel presentase diatas bahwa sebanyak 10 siswa sampel siswa (40%) berada pada kategori atas/tinggi.

Data Hasil Observasi Kemmapuan Berpikir Logis Ktiris Kreatif Berikut ini adalah hasil observasi awal yang dilakukan peneliti untuk mengukur kemampuan berpikir logis kritis kreatif anak usia 4-5 tahun di TK Lab School IKIP PGRI Jember, dengan memberikan permain game yang berisi 5 indikator yaitu persamaan, perbedaan, menghubungkan, klasifikasi dan sebab akibat dengan masing-masing anak bermain menggunakan game yang sama.Berikut hasil dari observasi awal kemampuan berpikir logis kritis kreatif

**Tabel 4.**

No	Nama	Total
1	LV	8
2	JU	9
3	RN	9
4	HA	10
5	DU	11
6	RA	11
7	NY	14
8	AY	16
9	BN	17
10	AB	18
Total		123

Selanjutnya skor hasil observasi di atas dimasukkan kedalam frekuensi, guna mencari mean rata-rata, hasil tabulasi dengan perhitungan menggunakan standar SPSS sebagai berikut:

**Tabel 5.**

Statistic	s
Y	
N	Valid 10
	Missing 0
Mean	12,30
Median	11,00
Std. Deviation	3,653
Range	10
Minimum	8
Maximum	18

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai rata-rata atau mean kemampaun berpikir logis kritis kreatif sebesar 12,30.

Frekuensi dapat digunakan rumus :

$$\text{Mean} = 12,30$$

$$\text{Data Maximum} = 18$$

$$\text{Data Minimum} = 8$$

$$\text{Rentang} = \text{data maximum-data minimum}$$

$$= 18-8$$

$$= 10$$

$$\text{Banyak kelas} = 1+(3,3) \log 10$$

$$= 1 + (3,3) 1$$

$$= 4,3$$

$$= 2,5$$

$$= 3$$

$$\text{Kelas interval} = \frac{\text{Rentang}}{\text{Banyak Kelas}}$$

$$= \frac{10}{4}$$

$$= 2,5$$

$$= 3$$

Setelah semua perhitungan selesai, berikut ini adalah data frekuensi nilai kemampuan berpikir logis kritis kreatif, yaitu:

**Tabel 6.** Data Frekuensi Observasi Kemampuan Berpikir Logis Kritis Kreatif

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	8-9	Bawah/Rendah	6	60%
2	12-15	Tengah/Sedang	1	10%
3	16-19	Atas/Tinggi	3	30%
Total			10	100%

Dari hasil analisis diatas dapat disimpulkan bahwa nilai kemampuan berpikir anak usia 4-5 tahaun di TK LAB School IKIP PGRI Jember termasuk Bawah/Rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari tabel presentase diatas bahwa sebnayak 10 sampel siswa ( 60% ) berada pada kategori bawah/rendah.

### 3. Analisis Data Penelitixan

#### a) Uji Prasyarat

##### 1) Uji Normalitas Data

Pengujian normalitas data dapat digunakan Kolmogoro-Smirnov denagan pedoman pengambilan keputusan nilai sig (signifikansi atau nilai probabilitas > 0,05. Dalam peneletian ini data menunjukkna berdistribusi normal hal ini terlihat dari sig > 0,05. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 7.** Tests of Normality

Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		Shapiro-Wilk				
Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
X	,216	10	,200*	,888	10	,162

\* This is a lower bound of the true significanc

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan hasil uji normalitas dengan uji Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk, nilai signifikansi masing-masing adalah 0.200 dan 0.162 (> 0.05), sehingga dapat disimpulkan bahwa data variabel Y berdistribusi normal.

##### 2) Uji Linearitas

Untuk mengetahui apakah model linear yang digunakan sudah tepat atau belum,maka dilakukan uji lineritas terlebih dahulu. Adapun

hasil uji linearitas dapat dilihat dari tabel berikut ini :

**Tabel 8.** Anova

ANOVA					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	118,433	5	23,687	56,848	,001
Within Groups	1,667	4	,417		
Total	120,100	9			

Berdasarkan hasil uji ANOVA, dapat disimpulkan bahwa hubungan antara penggunaan media gawai (X) dan kemampuan berpikir logis, kritis, kreatif (Y) adalah signifikan dan linear, karena nilai signifikansi 0.001 < 0.05. Maka, data layak untuk dilakukan uji lanjutan seperti regresi linier sederhana.

#### b) Uji Regresi

##### Uji Hipotesis ( Hubungan dan Pengaruh)

Uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi person. Dari hasil perhitungan dengan menggunakan IBM SPSS diperoleh hasil koefisien korelasi sebagaiamna tercantum pada tabel berikut ini :

**Tabel 9.** Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,967 <sup>a</sup>	,935	,927	,986

a. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan hasil uji regresi linier sederhana pada Tabel Model Summary, diperoleh nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,935. Hal ini menunjukkan bahwa 93,5% variasi kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif anak dapat dijelaskan oleh penggunaan media gawai. Sisanya, sebesar 6,5%, dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Nilai R = 0,967 menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat kuat antara penggunaan gawaidengan kemampuan berpikir anak. Nilai standard error of the estimate sebesar 0,986 menunjukkan tingkat galat dalam memprediksi nilai Y dari model regresi ini masih dalam batas wajar.

**Tabel 10.** Uji Anova

ANOVA <sup>a</sup>						
Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1	Regression	112,318	1	112,318	115,459	,000 <sup>b</sup>
	Residual	7,782	8	,973		
	Total	120,100	9			

a. Dependent Variable: Y  
b. Predictors: (Constant), X

Berdasarkan hasil uji ANOVA pada Tabel di atas, diperoleh nilai F hitung sebesar 115,459 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 (Sig. < 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa model regresi yang digunakan dalam penelitian ini signifikan secara statistik. Artinya, variabel penggunaan media gawai (X) secara signifikan dapat digunakan untuk memprediksi kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif anak (Y).

**Tabel 11.** Coefficients<sup>a</sup>

Coefficients <sup>a</sup>							
Model	Unstandardized Coefficients		T	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		
	B	Std. Error			Lower Bound	Upper Bound	
1	(Constant)	43.602	2.950	14.882	,000	36.946	50.358
	X	-.877	,082	-10,745	,000	-1,065	-.689

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan hasil analisis regresi linier sederhana, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 43,602 - 0,877X$$

Hasil ini menunjukkan bahwa setiap peningkatan 1 satuan penggunaan media gawai akan menyebabkan penurunan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif anak sebesar 0,877 poin. Nilai koefisien regresi negatif menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan media gawai dengan kemampuan berpikir anak bersifat negatif.

Dari hasil uji t, diperoleh nilai t hitung = -10,745 dengan nilai signifikansi = 0,000, yang berarti < 0,05. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan gawai (X) berpengaruh secara signifikan terhadap kemampuan berpikir anak (Y)

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 10 anak usia 4–5 tahun di TK Lab School IKIP PGRI Jember, ditemukan

bahwa terdapat pengaruh negatif yang signifikan antara penggunaan media gawai terhadap kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif anak. Hal ini dibuktikan melalui analisis regresi linier sederhana yang menghasilkan nilai koefisien regresi sebesar -0,877 dan nilai signifikansi 0,000 (< 0,05). Artinya, setiap peningkatan penggunaan gawai akan menyebabkan penurunan kemampuan berpikir anak secara nyata. Selain itu, nilai R Square sebesar 0,935 menunjukkan bahwa 93,5% variasi kemampuan berpikir dapat dijelaskan oleh penggunaan gawai, sementara 6,5% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini

Hasil ini menguatkan hipotesis bahwa penggunaan media gawai memiliki pengaruh terhadap perkembangan kognitif anak, terutama dalam hal kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif. Secara teoritis, hal ini sejalan dengan pendapat ahli perkembangan anak yang menyatakan bahwa stimulasi berlebihan dari media digital, terutama jika tidak diarahkan secara edukatif, dapat menghambat proses berpikir reflektif dan imajinatif anak. Anak yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung mengalami pengurangan waktu untuk bermain aktif, berdiskusi, mengeksplorasi lingkungan sekitar, dan melakukan interaksi sosial yang sebenarnya sangat penting untuk perkembangan berpikir tingkat tinggi.

Dalam konteks ini, hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang intensitas penggunaan gawainya tinggi justru memiliki nilai kemampuan berpikir yang rendah. Sebaliknya, anak-anak dengan penggunaan gawai yang rendah menunjukkan kemampuan berpikir yang lebih tinggi. Dengan demikian, penggunaan gawai yang tidak terkontrol dapat berdampak negatif pada perkembangan kemampuan berpikir anak usia dini.

Penelitian ini juga memberikan implikasi praktis bagi orang tua, guru, dan lembaga pendidikan anak usia dini. Diperlukan pengawasan dalam penggunaan gawai serta pemilihan konten yang edukatif. Selain itu, anak juga perlu didorong untuk melakukan aktivitas lain yang merangsang kemampuan berpikir logis dan kritis, seperti bermain peran, menyelesaikan masalah sederhana, serta berdiskusi atau menjawab pertanyaan terbuka.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media gawai memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif anak usia dini. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gawai cenderung menunjukkan penurunan dalam kemampuan berpikir akibat minimnya keterlibatan dalam aktivitas eksploratif serta interaksi sosial yang menunjang perkembangan kognitif. Oleh sebab itu, perhatian dan pengawasan dari orang tua maupun guru sangat penting dalam mengatur penggunaan gawai agar tidak menghambat perkembangan berpikir dan potensi anak.

##### B. Saran

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar orang tua dapat mengontrol waktu penggunaan gawai serta cermat dalam memilih konten yang sesuai dengan usia dan kebutuhan perkembangan anak. Guru juga sebaiknya mengadopsi media digital yang bersifat edukatif secara tepat dalam proses pembelajaran guna mengoptimalkan pemanfaatan teknologi. Selain itu, untuk memperkaya temuan, penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan jumlah responden yang lebih besar serta memperhitungkan variabel lain seperti jenis konten yang dikonsumsi, tingkat keterlibatan orang tua, dan latar belakang sosial keluarga.

##### DAFTAR RUJUKAN

- Abduh, M., Wahyuni, S., & Permatasari, D. (2023). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Abduh, M., Alawiyah, T., Apriansyah, G., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Survey design: Cross sectional dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 31–39.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif Piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes. *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 97–108.
- Arifudin, O., et al. (2021). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bintoro, H. S. (2021). Dampak penggunaan gadget terhadap hasil belajar dan minat belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 254–259.
- Dwi, R., Chandra, A., & Epriliyana, N. N. (2021). Manajemen pembelajaran daring pada Kelompok Bermain Sunan Giri Kecamatan Balung Kabupaten Jember pada masa pandemi COVID-19. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2, 459–471.
- Filtri, H., & Sembiring, A. K. (2018). Perkembangan kognitif anak usia 5–6 tahun ditinjau dari tingkat pendidikan ibu di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Rumba. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2).
- Itsna, N., Otiawati, A., Isnani, U., & Ni'mah, J. (2022). Edukasi tentang COVID dengan media booklet pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 66–75.
- KHOLIFAH. (2019). Dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kognitif anak usia dini di TKQ Aisyah. *Skripsi*, 1–102.
- Mayenti, F., & Sunita, I. (2018). *Jurnal Photon*, 9(1). Oktober 2018.
- Mifroh, N. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan implementasinya dalam pembelajaran di SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 253–263.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan gadget pada anak usia dini: Tantangan baru orang tua milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000–1010. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nur Laily, I., & Dwi Ade Chandra, R. (2021). Kajian wacana dampak penggunaan gadget (gawai) terhadap kemampuan sosial emosional pada anak usia dini. *Jurnal Warna: Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Nuryati, & Darsinah. (2021). Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 153–162.

- Rohimah, N., & Apriati, E. (2020). Meningkatkan kemampuan berpikir logis untuk anak usia dini melalui kegiatan membentuk plastisin. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 93-101.
- Samudera, W., Aini, A., & Mariana, S. (2023). Profil kemampuan berpikir kreatif anak. *Jurnal PAUD*, 2(1), 99-109.
- Sari, R. P., & Hazizah, N. (2021). Pengaruh pengawasan orang tua dalam penggunaan gadget pada anak di PAUD Al-Fatanah Kelurahan Sinapa Piliang Kota Solok. *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(4), 657-667.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan RnD*. Bandung: Alfabeta.