



HUBUNGAN TINGKAT ADIKSI GADGET DENGAN KECERDASAN KOGNITIF PADA PRA-REMAJA PRE- ADOLESCENCE DI SMPN 1 BOGOR TAHUN 2023

RELATIONSHIP BETWEEN GADGET ADDICTION LEVEL AND COGNITIVE INTELLIGENCE IN PRE-ADOLESCENTS AT SMPN 1 BOGOR IN 2023

Riyan Indriyani¹, Danur Jaya², Eka Rokhmiati Wahyu Purnamasari³

¹Program Studi Sarjana Keperawatan, Universitas Indonesia Maju

²Departemen Keperawatan Universitas Indonesia Maju

Email: riyanindriyani98@gmail.com

Article Info

Article history :

Received : 24-10-2024

Revised : 27-10-2024

Accepted : 29-10-2024

Published : 31-10-2024

Abstract

Teknologi sekarang berperan penting dalam kehidupan sehari— hari salah satu bentuk teknologi yang sangat populer adalah gadget. Gadget digunakan untuk memudahkan komunikasi jarak jauh membantu kebutuhan individu baik untuk belajar maupun bekerja. Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) Tahun 2018, menyebutkan sebanyak 64,8% dari 264 juta yakni 171,17 juta jiwa, merupakan pengguna internet. Meningkatnya penggunaan gadget, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet dikalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan komputer, laptop, dan smartphone selama kegiatan sehari-hari Kecerdasan dapat dimaknai dengan melakukan kemampuan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang terjadi. Kecerdasan yang berkaitan dengan daya pikir dan perkembangan kognitif. Tujuan: mengetahui hubungan antara tingkat adiksi penggunaan gadget dengan kecerdasan kognitif pada pra-remaja (Pre-adolescence) di SMPN 1 Bogor. Metode: Penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian cross-sectional, penelitian ini non experimental Hasil: berdasarkan uji statistik non parametrik dikatakan tidak ada hubungan dengan hasil H_0 0,399 diterima dan H_a ditolak Kesimpulan: Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat adiksi penggunaan gadget dengan kecerdasan kognitif pada pra-remaja di SMPN 1 Bogor. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget pada pra-remaja untuk menjaga kecerdasan kognitif mereka.

Kata Kunci: Tingkat adiksi Gadget, kecerdasan kognitif

Abstrak

Teknologi sekarang berperan penting dalam kehidupan sehari— hari salah satu bentuk teknologi yang sangat populer adalah gadget. Gadget digunakan untuk memudahkan komunikasi jarak jauh membantu kebutuhan individu baik untuk belajar maupun bekerja. Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) Tahun 2018, menyebutkan sebanyak 64,8% dari 264 juta yakni 171,17 juta jiwa, merupakan pengguna internet. Meningkatnya penggunaan gadget, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet dikalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan komputer, laptop, dan smartphone selama kegiatan sehari-hari Kecerdasan dapat dimaknai dengan melakukan kemampuan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang terjadi. Kecerdasan yang berkaitan



dengan daya pikir dan perkembangan kognitif. Tujuan: mengetahui hubungan antara tingkat adiksi penggunaan gadget dengan kecerdasan kognitif pada pra-remaja (Pre-adolescence) di SMPN 1 Bogor. Metode: Penelitian ini merupakan metode penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan desain penelitian cross-sectional, penelitian ini non experimental Hasil: berdasarkan uji statistik non parametrik dikatakan tidak ada hubungan dengan hasil H_0 0,399 diterima dan H_a ditolak Kesimpulan: Penelitian ini menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara tingkat adiksi penggunaan gadget dengan kecerdasan kognitif pada pra-remaja di SMPN 1 Bogor. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pengendalian penggunaan gadget pada pra-remaja untuk menjaga kecerdasan kognitif mereka.

Kata Kunci: Tingkat adiksi Gadget, kecerdasan kognitif

PENDAHULUAN

Teknologi sekarang berperan penting dalam kehidupan manusia sehari-hari salah satu bentuk teknologi yang sangat populer saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris yang artinya alat elektronik. Dengan berbagai macam fungsi khusus. Beberapa jenis gadget yang telah banyak digunakan diantaranya komputer, laptop, smartphone dan tablet. (Maulia, 2018)

Gadget digunakan untuk memudahkan komunikasi jarak jauh membantu kebutuhan individu baik untuk belajar atau bekerja. Internet dan gadget merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Hasil survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet di Indonesia (APJII) tahun 2018, menyebutkan sebanyak 64,8% dari 264 juta yakni 171,17 juta jiwa, merupakan pengguna internet. (Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia, 2018).

Jika dilihat dari grafik pertumbuhan penggunaan internet yang dirilis, selama tiga tahun terakhir 2016, 2017 dan 2018 jumlah pengguna internet mengalami peningkatan pesat, terutama terjadi pada tahun 2018 peningkatan sebesar 27,91 juta jiwa pengguna internet. Berdasarkan hasil survei diatas bisa disimpulkan penggunaan internet terjadi dari kalangan anak-anak sampai remaja.

Hasil penelitian yang dilakukan Li, Zang, Lu, Zang & Wang (2014). Menyatakan bahwa sebanyak 112.993 siswa Sekolah Dasar (SD) dan Sekolah Menengah Pertama (SMP) serta 1.523 siswa diantaranya mengalami adiksi atau kecanduan internet, (Mawarani, 2019). penggunaan internet siswa laki-laki (61,7%) lebih tinggi dibanding siswa Perempuan (45,7%). (Wu et al., 2019). Menyebutkan pada negara Taiwan terdapat 1,9% dari 2.147 remaja yang mengalami kecanduan internet. Prevalensi kecanduan internet di negara maju pada artikel ini yaitu rata-rata sebesar 22,6%. (Xin et al., 2018) mengatakan di China sebesar 26,5% diantara 6468 responden mengalami kecanduan internet. Prevalensi kecanduan internet di Negara berkembang pada artikel ini rata-rata sebesar 32,3%. Studi yang dilakukan Kominfo tahun 2014 dan UNICEF yang berjudul Digital Citizenship safety among Children and Adolescents in Indonesia menunjukkan bahwa 30 juta anak-anak remaja di Indonesia merupakan pengguna internet dan media digital merupakan pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Meningkatnya penggunaan gadget, telah mengubah akses dan penggunaan media digital internet dikalangan anak dan remaja, yang cenderung menggunakan komputer, laptop, dan smartphone selama kegiatan sehari-hari (Widya & Sawitri, 2017)

Pada tahun 2012 *International Journal Of Neuroscience* juga menerangkan bahwa gadget dapat mengganggu fungsi kerja otak manusia dengan melemahnya daya kerja otak atau lemah



otak. Kondisi tersebut akhirnya berdampak pada penurunan konsentrasi anak, serta rendahnya antusiasme anak dalam proses pembelajaran. (Sarwono, 2012).

Kecerdasan dapat dimaknai dengan melakukan kemampuan untuk menyelesaikan sebuah masalah yang terjadi. Kecerdasan yang berkaitan dengan daya pikir dan perkembangan kognitif. Oleh karena itu orang tua selalu ingin mendorong anak untuk dapat mengembangkan kecerdasan kognitifnya dalam berbagai upaya yang dilakukan untuk mewujudkannya. Salah satu cara yang dapat ditempuh dalam rangka untuk mengembangkan kecerdasan kognitif anak adalah dapat memberikan stimulus pengembangan kognitif.

Masa remaja awal merupakan masa ketika seorang anak tumbuh ke tahap menjadi seseorang yang dewasa yang tidak dapat di tetapkan secara pasti. Masa remaja awal yaitu antara umur 12-15 tahun remaja juga mengalami puncak emosionalitasnya dan perkembangan emosi tingkat tinggi. Perkembangan emosi remaja awal menunjukkan sifat sensitive, dan murung).

Karakteristik subjek penelitian adalah remaja awal yang sedang menempuh pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP). Menurut Piaget dalam Upton, pemahaman kognitif remaja awal tidak lagi terbatas pada pengalaman-pengalaman actual pada tahap ini remaja awal mampu berpikir secara hipotesis deduktif yaitu kemampuan untuk menalar masalah-masalah abstrak dalam benak mereka secara simbolik dan mencapai kesimpulan- kesimpulan logis tanpa pengalaman fisik apapun.

Penggunaan gadget oleh remaja di sekolah dimanfaatkan sebagai sumber belajar untuk mencari berbagai bahan atau materi yang terkait dengan pembelajaran mereka di sekolah. Keberadaan gadget menjadikan remaja seperti menemukan media yang dapat memenuhi kebutuhannya, mulai dari kebutuhan untuk pertemanan, mengakses berbagai informasi, pemenuhan kebutuhan hiburan sampai kepada munculnya berbagai aktifitas yang dapat menghasilkan uang baginya (Marpaung, 2018).

Hasil penelitian Syifa, Setianingsih dan Sulianto (2019) mengatakan bahwa gadget memberikan dampak pada perkembangan psikologi anak terutama aspek pertumbuhan emosi (mudah marah, suka membangkang, menirukan tingkah laku dalam game dan perkembangan moral yang berdampak pada kedisiplinan, berkurangnya waktu untuk belajar. Hasil penelitian lain Rahmawati (2018) mengatakan bahwa berkurangnya pengawasan dan perhatian dari orang tua, anak lebih menghabiskan waktu untuk bermain gadget untuk game dan menonton video. saat menggunakan gadget remaja menjadi lupa waktu. Kehilangan waktu belajar, untuk bermain dan tidur sampai larut malam karena bermain game. Menurut asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada, anak 6-18 tahun dibatasi dalam durasi penggunaan gadget selama 2 jam perhari

Mengkaji berbagai penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya, berbagai penelitian menunjukkan adanya perbedaan kecenderungan adiksi internet dan gadget dikalangan remaja sampai dewasa. Dampak penggunaan gadget pada perkembangan kognitif merupakan proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya. perkembangan kognitif dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam perkembangannya maka dari itu dampak gadget yang terjadi dalam mempengaruhi perkembangan kognitif antara lain dampak positif diantaranya: berkembangnya imajinasi, perkembangan bahasa, mengasah kreativitas anak. Sedangkan dampak negatif yang mempengaruhi kognitif siswa antara lain: gangguan kesehatan, penurunan konsentrasi belajar, menghalangi eksplorasi anak.



Remaja sekarang tentunya tidak sedikit yang kecanduan gadget, yaitu dengan menggunakan gadget secara berlebihan dan berlarut-larut sehingga mereka hanya memperhatikan dunia maya dari pada kehidupan dunia nyata, dari situ munculah rasa emosional pada remaja jika dipisahkan dari gadgetnya. Sehingga dari emosi tersebut remaja lebih cenderung mengutamakan gadgetnya dan menyampingkan tugasnya sebagai seorang siswa juga sebagai anak yaitu belajar dan membantu orang tua.

Pada saat survei tempat penelitian penulis mencoba mewawancarai seorang guru kesiswaan, beliau mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa boleh membuka gadgetnya untuk keperluan belajarnya, seperti mengerjakan tugas dan mencari sumber informasi lainnya mengenai materi yang dipelajari. Dibawah pengawasan guru sebelum memulai proses belajar mengajar siswa mengumpulkan gadget yang dibawanya ke dalam kotak yang disediakan di dalam kelas. Siswa boleh menggunakan gadgetnya saat ada mata pelajaran yang membutuhkan materi melalui searching di internet.

Berdasarkan hasil kuesioner awal yang dilakukan peneliti dengan 10 siswa kelas 9 SMPN 1 Bogor mendapatkan hasil bahwa rata-rata siswa menggunakan gadget lebih dari 3 jam per-hari, siswa menggunakan gadget untuk belajar tetapi sebagian waktunya digunakan untuk hiburan bermain game, seperti Free Fire, PUBG, Mobile Legend dsb. Selain itu, mereka juga memiliki sosial media seperti Whatsaap, Instagram, dan Tiktok. Penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak tanpa henti (3 jam lebih dalam sehari) dapat dikatakan anak mengalami adiksi gadget (Sofiana et al., 2023). 6 dari 10 siswa merasa bahwa dirinya merasa malas belajar setelah bermain gadget dan 8 dari siswa hanya menghabiskan waktu belajar dirumah selama 1-2 jam saja.

Berdasarkan penjelasan yang ada diatas peneliti tertarik untuk menggali lebih lanjut tentang “Hubungan Tingkat Adiksi Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Kognitif Pada Pra-Remaja (Pre-Adolescence) di SMPN 1 Bogor”. Dengan lebih banyak penelitian diharapkan akan menghasilkan bukti empiris yang akan memberikan manfaat bagi masyarakat terutama pada anak pra-remaja yang menggunakan gadget sebagai media belajar dan bermain. gadget yang digunakan dalam penelitian ini lebih spesifik yaitu anak yang menggunakan komputer, laptop, smartphone, dan tablet sehingga penelitian ini lebih terfokus.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain deskriptif korelasi dengan pendekatan cross sectional . Penelitian korelasional merupakan salah satu penelitian yang bertujuan menyelidiki sejauh mana keterkaitan antara hubungan suatu variabel dengan satu ataupun lebih variabel yang lain (Sugiyono, 2016). Cross sectional merupakan suatu penelitian yang mempelajari tentang bagaimana dinamika korelasi antara faktor-faktor resiko serta efek dengan cara melakukan observasi atau cara pengumpulan data sekaligus suatu saat (*point time approach*) yang bertujuan untuk mengetahui adanya hubungan antara faktor resiko dengan akibat yang terjadi. (Tri Wijayanti et al., 2015) Dengan populasi penelitian pada siswa dan siswi pra remaja di SMPN 1 Bogor sebanyak 250 orang. Sampel dalam penelitian ini adalah *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*.



HASIL PENELITIAN

1. Analisa Univariat

Analisis Univariat

Tabel Distribusi tingkat adiksi *gadget* Tabel 4.1 Distribusi frekuensi tingkat adiksi *gadget*

a. Kategori adiksi *gadget*

		Kategori_Adiksi_Gadget			
		Fre quency	P ercent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sang at tidak setuju	27	39.7	39.7	39.7
	Tida k setuju	37	54.4	94.1	94.1
	Setuj u	2	2.9	97.1	97.1
	Sang at setuju	2	2.9	100.0	100.0
1	Tota	68	100.0	100.0	100.0

Pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa Distribusi frekuensi Tingkat Adiksi Gadget atau perilaku penggunaan *gadget* secara berlebihan sehingga berdampak negatif pada kecerdasan anak, mendapat hasil yang diolah data dengan aplikasi SPSS versi 25 pada table di atas. Diketahui bahwa jumlah responden dengan adiksi *gadget* kategori Sangat tidak setuju sebanyak 27 responden (39,7%), jumlah responden dengan adiksi *gadget* kategori Tidak setuju sebanyak 37 responden (54,4%), jumlah responden dengan adiksi *gadget* kategori Setuju sebanyak 2 responden (2,9%), dan jumlah responden dengan adiksi *gadget* kategori Sangat setuju sebanyak 2 responden (2,9%).

b. Kategori kecerdasan kognitif

Kategori_Kecerdasan_Kognitif

		Fr equency	Pe rcent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	5	7.4	7.4	7.4
	Sangat Baik	63	92.6	100.0	100.0
	Total	68	100.0	100.0	100.0

Berdasarkan hasil Pengolahan data dengan aplikasi SPSS versi 25 pada table di atas, diketahui bahwa jumlah responden dengan Kecerdasan kognitif kategori Baik sebanyak 5 responden (7,4%), dan jumlah responden dengan Kecerdasan kognitif kategori Sangat baik sebanyak 63 responden (92,6%).



Tabel hasil nilai rata-rata raport

Tabel Rata-rata Nilai Raport

Nilai Raport						
		Fr	Perce	Valid	Cumul	
		equency	nt	Percent	ative Percent	
Valid	V	86	1	1,4	1,5	1,5
		87	2	2,9	2,9	4,4
		89	1	1,4	1,5	5,9
		90	1	1,4	1,5	7,4
		91	4	5,7	5,9	13,2
		92	9	12,9	13,2	26,5
		93	10	14,3	14,7	41,2
		94	10	14,3	14,7	55,9
		95	10	14,3	14,7	70,6
		96	7	10,0	10,3	80,9
		97	9	12,9	13,2	94,1
		98	3	4,3	4,4	98,5
		99	1	1,4	1,5	100,0
	To	68	97,1	100,0		
Missing	Tal					
	N	Sy	2	2,9		
Total	T		70	100,0		

Statistics

Nilai Raport

N	Valid	68
	Missing	2
Mean		93,96
Median		94,00
Mode		93a
Std. Deviation		2,668
Variance		7,117
Skewness		-,719
Std. Error of Skewness		,291
Kurtosis		,837



Std. Error of Kurtosis		,574
Range		13
Minimum		86
Maximum		99
Sum		6389
Percentiles	10	91,00
	20	92,00
	25	92,00
	30	93,00
	40	93,00
	50	94,00
	60	95,00
	70	95,30
	75	96,00
	80	96,20
	90	97,00

Multiple modes exist. The smallest value is shown

Analisis Bivariat

Analisis bivariat bertujuan untuk dapat menjelaskan apakah ada hubungan antara tingkat adiksi gadget dengan kecerdasan kognitif yang dianalisis dengan menggunakan uji non parametrik. Uji hipotesis dilakukan dengan tujuan untuk memutuskan apakah hipotesis diterima atau tidak. Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan analisis korelasi product moment apabila data berdistribusi normal. Sebaliknya untuk data yang tidak berdistribusi normal digunakan analisis Spearman Rho dengan bantuan program SPSS.

1. Hubungan tingkat adiksi gadget pada siswa dan siswi di smpn 1 bogor tahun 2023.

Tabel 4.3 *Hubungan tingkat adiksi gadget dengan kecerdasan kognitif*

Correlations

Spearman's rho	Kategori_Adiksi_	Correlation Coefficient	1.000	-.042
	Gadget	Sig. (2-tailed)	.	.732
		N	68	68
	Kategori_Kecerdasan	Correlation Coefficient	-.042	1.000
	_Kognitif	Sig. (2-tailed)	.732	.
		N	68	68

Berdasarkan Berdasarkan data tabel 4.3 di atas, menunjukkan bahwa uji korelasi tingkat adiksi *gadge* dengan kecerdasan kognitif mendapat nilai signifikansi sebesar 0,732 dan korelasi sebesar 0,042. Nilai signifikansi menunjukkan lebih dari 0,05 yang artinya tidak adanya hubungan



yang signifikan antara adiksi *gadge* dengan kecerdasan kognitif. Nilai korelasi menunjukkan arah hubungan yang negatif antara variabel Adiksi gadget dengan variable kecerdasan kognitif.

c. Karakteristik responden berdasarkan usia

Distribusi Frekuensi Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

		Umur			
		Fr equency	Pe rcent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	14 tahun	29	42, 6	42,6	42,6
	15 tahun	39	57, 4	57,4	100,0
	Total	68	100, 0	100,0	

Pada tabel 4.4 menunjukkan bahwa dalam penelitian ini terdapat 29 responden berusia 14 tahun (42,6%) dan 39 responden berusia 15 tahun (57,4%).

Tabel 4.5 distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

		Jenis Kelamin			
		Fre quency	P ercent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki- laki	37	54, 4	54,4	54,4
	Pere mpuan	31	45, 6	45,6	100,0
	Total	68	100, 0	100,0	

Pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin terdapat 37 responden dengan jenis kelamin laki-laki (54,4%) dan 31 responden dengan jenis kelamin perempuan (45,6%).

Hasil dari penelitian ini menunjukkan dari 68 responden, karakteristik menurut usia yang paling banyak adalah umur 15 tahun sebanyak 39 responden (57,4%) sedangkan karakteristik menurut jenis kelamin yang paling dominan sebanyak 37 responden (54,4%) adalah laki-lakin.

PEMBAHASAN

Berdasarkan usia terdapat 29 responden berusia 14 tahun (42,6%) dan 39 responden berusia 15 tahun (57,4%). Dan karakteristik menurut jenis kelamin yang paling dominan sebanyak 37 responden (54,4%) adalah laki-laki. Hal ini sama dengan penelitian Muslikah, et.al (2024), dimana penggunaan *gadget* lebih dominan digunakan oleh siswa dengan umur lebih dari 5 tahun dan dominan laki-laki yang menggunakan *gadget*.

Hasil distribusi frekuensi tingkat adiksi *gadget* di SMPN 1 Bogor memiliki hasil dengan



kategori tertinggi yaitu tidak setuju sebanyak 37 responden (54,4%) dan kategori terendah setuju sebanyak 2 responden (2,9%), dan Sangat setuju sebanyak 2 responden (2,9%). Hal ini dikarenakan batasan siswa dalam menggunakan *gadget*. Salah satu faktor terjadinya adiksi *gadget* pada anak yaitu lingkungan yang ada disekitar anak. Hal ini sesuai dengan responden yang lebih banyak memiliki batasan untuk bermain *gadget* dan lebih berfokus kepada pembelajaran atau tugas- tugas sekolah mereka. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan Chikmah (2018) bahwa durasi penggunaan *gadget* yang berlebih dapat berpengaruh terhadap masalah kecerdasan dan mental emosional anak.

Gadget dapat dimanfaatkan secara maksimal dan positif, misalnya untuk pembelajaran yang berkualitas melalui aplikasi/fitur pendidikan. *Gadget* sangat berpengaruh terhadap kecerdasan kognitif anak. Diketahui bahwa jumlah responden dengan Kecerdasan kognitif kategori Baik sebanyak 5 responden (7,4%), dan jumlah responden dengan Kecerdasan kognitif kategori Sangat baik sebanyak 63 responden (92,6%). Sehingga tetap dibutuhkan pengawasan dan batasan penggunaan *gadget* bagi anak oleh orang tua dan guru. Hal ini sesuai dengan penelitian Muslikah, et.al (2024) bahwasanya ada hubungan yang kuat antara durasi penggunaan *gadget* dengan kemampuan mengingat anak semakin lama durasi penggunaan *gadget* maka kemampuan anak semakin terganggu.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakteristik berdasarkan usia terbanyak yaitu 29 responden berusia 14 tahun (42,6%) dan 39 responden berusia 15 tahun (57,4%). Dan karakteristik menurut jenis kelamin yang paling dominan sebanyak 37 responden (54,4%) adalah laki-laki.
2. Penggunaan *gadget* siswa sudah dibatasi, sehingga tingkat adiksi *gadget* di SMPN 1 Bogor memiliki hasil dengan kategori tertinggi yaitu tidak setuju sebanyak 37 responden (54,4%).
3. *Gadget* sangat berpengaruh terhadap kecerdasan kognitif anak. Diketahui bahwa jumlah responden dengan Kecerdasan kognitif kategori Baik sebanyak 5 responden (7,4%), dan jumlah responden dengan Kecerdasan kognitif kategori Sangat baik sebanyak 63 responden (92,6%). Sehingga tetap dibutuhkan pengawasan dan batasan penggunaan *gadget* bagi anak oleh orang tua dan guru.
4. Penelitian ini menunjukkan bahwa uji korelasi tingkat adiksi *gadget* dengan kecerdasan kognitif mendapat nilai signifikansi sebesar 0,732 dan korelasi sebesar 0,042. Hal ini menunjukkan pentingnya pengawasan dan pengendalian penggunaan *gadget* pada pra-remaja untuk menjaga kecerdasan kognitif mereka.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai hubungan antara tingkat adiksi penggunaan *gadget* dengan kecerdasan kognitif pada pra-remaja di SMPN 1 Bogor, berikut adalah beberapa saran yang dapat diberikan:

Edukasi dan Kesadaran: Penting untuk meningkatkan kesadaran para orang tua, guru, dan remaja sendiri mengenai dampak negatif adiksi penggunaan *gadget*

**DAFTAR PUSTAKA**

Agung, I., Widiputera, F., & Widodo, W. (2019). *The Effect Of The Use Of Gadget On Psychosocial, Socio-Emotional, Self-Reliance, Responsibility, And Students Learning Results In Elementary School. Education Quarterly Reviews, 2.*

Asro, M., Dian,), & Sidik, M. (n.d.). *Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Bagi Peserta Anak Didik Pada Sosialisasi Pengaruh Gadget.* https://www.researchgate.net/publication/347981011_Kegiatan_Kuliah_Kerja_Nyata_Bagi_Peserta_Anak_Didik_Pada_Sosialisasi_Pengaruh_Gadget/fulltext/5ff2de0592851c13fee7e3b6/Kegiatan-Kuliah-Kerja-Nyata-Bagi-Peserta-Anak-Didik-Pada-Sosialisasi-Pengaruh-Gadget.pdf

BAB III Metode Penelitian. (n.d.).

Coni Barokah, 2022. *Hubungan Tingkat Kecanduan Gawai Terhadap Fungsi Kognitif pada Murid Sekolah Dasar Di Kelurahan Lingga Kecamatan Lawang Kidul Kabupaten Muara Enim* (n.d.). [http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/19389/1/702018091_BAB%20DAFTAR%20PUSTAKA.p df](http://repository.um-palembang.ac.id/id/eprint/19389/1/702018091_BAB%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf)

Chasanah, A. M., & Kilis, G. (2018). *Adolescents' Gadget Addiction And Family Functioning. Proceedings Of The Universitas Indonesia International Psychology Symposium For Undergraduate Research (Uipsur 2017).*

Chikmah, Adevia Maulidya, dkk. (2018). *Pengaruh Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Masalah Mental Emosional Anak Pra Sekolah di TK Pembina Kota Tegal.* *Jurnal SIKLUS* Volume 07 Nomor 02 Juni 2018.

EP Aprillia, 2022. *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Rasa Empati Pada Siswa Smp Angkasa Lanud Soewondo Medan Polonia.* <https://repositori.uma.ac.id/jspui/bitstream/123456789/18284/1/168600450%20-%20Eka%20Putri%20Aprillia%20-%20Fulltext.pdf>

Jeka, F., Syahrani Jailani, M., & Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (n.d.). *Kajian Literatur dalam Menyusun Referensi Kunci, State Of The Art, dan Keterbaharuan Penelitian (Novelty).*

Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika.* PT Refika Aditama.

Mawarani, G. (2019). *Hubungan antara Kecenderungan Internet Addiction dengan Empati pada Anak Sekolah Dasar* (Vol. 7, Issue 1). <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/cognicia>

Muslikah, Yessy Nur Endah Sary. 2024. *Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Dengan Kemampuan Mengingat Pada Anak Usia Dini (4-6 Tahun) Di Tk Pgri Sempolan Kecamatan Silo Kabupaten Jember.* Malang: *Jurnal Ilmu Kesehatan.*

Muttaqin, I. (2019). *Roadmap Riset Dan Publikasi; Menuju Keunggulan Kompetitif Dan Komparatif Iain Pontianak Berbasis Kebudayaan Islam Borneo* (Vol. 13, Issue 2). <http://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/atturats>

Nur Rizki, S., Suryati, T., Studi Keperawatan, P., & Tinggi Ilmu Kesehatan Pertamedika, S. (n.d.). *Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Emosi Dan Perilaku Remaja Usia 10-19 Tahun.* *Buletin Kesehatan, 6(2), 2022.*

RA Noerfadillah, 2018. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SDN Muhammadiyah 5 Samarinda.* <https://dspace.umkt.ac.id/bitstream/handle/463.2017/2886/Cover.pdf?sequence= 1>

Sofiana, S. N. A., Fakhriyah, F. F., & Oktavianti, I. oktavianti. (2023a). *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>

TD Soesilo, 2018. *Penelitian Inferensial dalam Bidang Pendidikan_Bab 4.* (n.d.). <https://repository.uksw.edu/handle/123456789/19731>



Waliid, A. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Karakter Siswa Di Smp Negeri 01 Campalagian Kabupaten Polewali Mandar*.

Widya, K., & Sawitri, D. R. (2017). Hubungan Antara Dukungan Sosial Orangtua Dan Kompetensi Interpersonal Pada Siswa Kelas X Sma Negeri ³ Semarang. In *Jurnal Empati*, Oktober (Vol. 6, Issue 4