

PENGARUH MEDIA DAN TEKNOLOGI TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK



Rahmawati Eka Saputri | Rahmah Novia
Muthia Nurul Fauziah | Karen Aulya Rahman



PENGARUH MEDIA DAN TEKNOLOGI

-----Terhadap Perkembangan Kognitif Anak-----

Rahmawati Eka Saputri, M.Si.

Rahmah Novia

Muthia Nurul Fauziah

Karen Aulya Rahman



PENERBIT KBM INDONESIA

adalah penerbit dengan misi memudahkan proses penerbitan buku-buku penulis di tanah air Indonesia, serta menjadi media *sharing* proses penerbitan buku.

Pengaruh Media dan Teknologi terhadap Perkembangan Kognitif Anak

Copyright @ 2026 Rahmawati Eka Saputri, M.Si. dkk

All right reserved

Penulis

Rahmawati Eka Saputri, M.Si.

Rahmah Novia

Muthia Nurul Fauziah

Karen Aulya Rahman

Desain Sampul

Aswan Kreatif

Tata Letak

Ika Puji A

Editor

Dr. Muhamad Husein Maruapey, Drs., M.Sc.

Background isi buku di ambil dari <https://www.freepik.com/>

Official

Depok, Sleman-Jogjakarta (Kantor)

Penerbit Karya Bakti Mandiri (KBM) Indonesia

Anggota IKAPI/No. IKAPI 279/JTI/2021

081357517526 (Tlpn/WA)

Website

<https://penerbitkbm.com>

www.penerbitbukumurah.com

Email

naskah@penerbitkbm.com

Distributor

<https://penerbitkbm.com/toko-buku/>

Youtube

Penerbit KBM Sastrabook

Instagram

@penerbit.kbmindonesia

@penerbitbukujogja

ISBN: 978-634-278-095-4

Cetakan ke-1, April 2026

14,8 x 21 cm, vi + 107 halaman

Isi buku diluar tanggungjawab penerbit
Hak cipta merek KBM Indonesia sudah terdaftar di DJKI-
Kemenkumham dan isi buku dilindungi undang-undang.

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa seizin penerbit karena beresiko sengketa hukum

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- i. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf I untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah).
- ii. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- iii. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- iv. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan izin-Nya, buku ini yang berjudul “Pengaruh Media dan Teknologi terhadap Perkembangan Kognitif Anak” akhirnya dapat disusun dan diselesaikan dengan baik, juga kepada dosen pengampu mata kuliah Perkembangan Peserta Didik ibu Rahmawati Eka Saputri, M.Si, yang kami hormati karena sudah membimbing dan memberi arahan kami dalam menyusun penulisan buku ini. Untuk itu, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dedikasi beliau.

Buku ini hadir sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut. Tidak hanya mengulas dampak positif dan negatif dari teknologi terhadap anak, buku ini juga menyuguhkan strategi nyata yang bisa diterapkan untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dan edukatif.

Kami berharap buku ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat, baik di kalangan akademisi, mahasiswa, guru, orang tua, maupun pihak-pihak yang terjun dalam dunia pendidikan dan pengasuhan. Teknologi adalah alat. Bagai-mana ia berdampak pada anak, sepenuhnya bergantung pada bagaimana kita mengenalnya, mengelolanya, dan mengarahkannya.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi dukungan dan inspirasi dalam proses penyusunan buku ini.

Semoga karya ini dapat memberi kontribusi nyata bagi kemajuan pendidikan dan tumbuh kembang anak di masa depan.

Tangerang, ... Juli 2025

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
----------------------------	----------

DAFTAR ISI	iii
-------------------------	------------

BAB 1

KONSEP DASAR-DASAR PENGARUH MEDIA SOSIAL.....

A. Pengertian Pengaruh	1
B. Media Sosial	1
C. Teknologi	5
D. Perkembangan Kognitif Anak.....	6

BAB 2

MEDIA DAN TEKNOLOGI YANG DIGUNAKAN ANAK.....

A. Jenis Media Digital.....	13
B. Contoh Teknologi Digital	14
C. Akses Gawai Sejak Dini.....	15
D. Konsep <i>Screen Time</i> dan <i>Digital Exposure</i>	17

BAB 3

TEORI-TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF YANG RELEVAN

A. Teori Vygotsky	19
B. Tahap-Tahap Perkembangan Kognitif	21
C. Teori Jean Piaget.....	25
D. Teori Bruner	30

E. Teori Konstruktivisme	30
F. Pendidikan Neurosains (OT dan Working Memory)	31

BAB 4

EFEK MEDIA TERHADAP PERHATIAN DAN KONSENTRASI.....

A. <i>Multitasking Digital</i> Menurunkan Kapasitas Fokus	36
B. Hubungan Dengan Gejala Seperti ADHD	37
C. Perubahan Struktur Otak Akibat Overstimulasi	38

BAB 5

DAMPAK NEGATIF BAHASA DAN SOSIAL EMOSIONAL.....

A. Keterlambatan Bicara dan Kosa Kata	41
B. Pemrosesan dan Penyimpanan Informasi pada Otak Anak dalam Belajar: <i>Short Term and Long Term Memory</i>	45
C. Memori Jangka Pendek (<i>Short Term Memory/ STM</i>)	46
D. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	54
E. Paparan Konten Tidak Sesuai Usia dan Dampaknya	57

BAB 6

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR ANAK

A. Pengetahuan dan Pemahaman Media Teknologi	64
B. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	66

BAB 7
STRATEGI UNTUK MEMAKSIMALKAN MANFAAT MEDIA DAN TEKNOLOGI BAGI PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK 71

 A. Strategi Untuk Orang Tua 71

 B. Strategi Untuk Pendidik 72

 C. Strategi Untuk Mengatasi Resiko dan Tantangan Dalam Penggunaan Media dan Teknologi 74

BAB 8
DAMPAK POSITIF DAN NEGATIF TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK DALAM PENGGUNAAN GADGET 77

 A. Dampak Positif 77

 B. Dampak Negatif 78

 C. Cara Agar Orang Tua Dapat Mengontrol Penggunaan Gadget pada Anak..... 78

BAB 9
LITERASI DIGITAL, EMOTIONAL INTELLIGENCE, DAN DIGITAL QUOTIENT (DQ) 81

 A. Pengertian Literasi Digital 81

 B. *Emotional Intelligence* 85

 C. *Digital Quotient* 88

BAB 10
MEMBACA REALITAS DIGITAL: TANTANGAN DAN KONTEKS SOSIAL 91

 A. Realitas Digital..... 91

 B. Ketimpangan Digital 93

 C. Tantangan global: *Deepfake*, VR, dan Masa Depan Anak-Anak 96

KESIMPULAN 101

SARAN 103

DAFTAR PUSTAKA..... 105

BAB 1

KONSEP DASAR-DASAR PENGARUH MEDIA SOSIAL

A. Pengertian Pengaruh

Pengaruh menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Dari pengertian di atas telah dikemukakan sebelumnya bahwa pengaruh merupakan kekuatan yang mampu memberi dampak terhadap sikap dan tindakan seseorang dalam kehidupan sehari-hari.

Pengaruh adalah suatu keadaan yang ada hubungan timbal balik, atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang di pengaruhi. Dua hal ini adalah yang akan dihubungkan dan dicari apa ada hal yang menghubungkannya. Di sisi lain pengaruh adalah berupa daya yang bisa memicu sesuatu, menjadikan sesuatu berubah. Maka jika salah satu yang disebut pengaruh tersebut berubah, maka akan ada akibat yang ditimbulkannya.

B. Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunaanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan

menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user-generated content”.

Media sosial merupakan sarana komunikasi yang dapat menimbulkan keserempakan dalam arti jumlah banyak orang yang bersamaan memperhatikan berita yang dikomunikasikan melalui media tersebut seperti surat kabar, radio, program televisi. Media sosial juga bisa disebut sebagai media online dimana penggunaanya dapat dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan membuat konten seperti: jejaring sosial, wiki, forum dan dunia maya. Jejaring sosial mungkin merupakan bentuk media sosial yang paling umum di masyarakat saat ini. Pengguna dapat berkomunikasi satu sama lain melalui fitur-fitur yang tersedia di media sosial, seperti chatting, mengirim pesan pribadi, mengomentari kolom yang tersedia, serta berbagi gambar dan video (Zúñiga, 2012).

Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain Facebook, Myspace, dan Twitter. Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

Saat teknologi internet dan mobile phone makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media. Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan social media dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Kita sebagai pengguna social media dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model content lainnya.

1. Peran Media Sosial

Media sosial menjadi bagian yang sangat diperlukan oleh pemasaran bagi banyak perusahaan dan merupakan salah satu cara terbaik untuk menjangkau pelanggan dan klien. Media sosial seperti blog, facebook, twitter, dan youtube memiliki sejumlah manfaat bagi perusahaan dan lebih cepat dari media konvensional seperti media cetak dan iklan TV, brosur dan selebaran.

2. Fungsi Media Sosial

Fungsi media sosial sebagai salah satu platform digital yang paling banyak digunakan saat ini, media sosial berhasil menghubungkan hampir setiap orang yang memiliki akses internet. Namun, fungsi media sosial ternyata tidak hanya sebatas itu saja, ada banyak sekali fungsi lain yang bisa Kamu dapatkan dari media sosial. Berikut ini adalah beberapa fungsi media sosial yang dapat dirangkum Gramedia.com, diantaranya yaitu:

3. Komunikasi

Sebelum berkembang hingga seperti ini, media sosial pada awalnya hanya berfokus pada membangun ekosistem komunikasi yang baik bagi pengguna. Namun, seiring dengan berkembangnya internet dan teknologi, media sosial lebih dari hanya komunikasi, media sosial telah menjadi dunia kedua bagi manusia di seluruh belahan dunia untuk berkumpul dan berinteraksi. Media sosial telah berhasil membangun komunikasi yang tanpa batasan waktu dan geografi.

4. Branding

Setelah berhasil membangun tempat berkumpul untuk seluruh manusia dari berbagai belahan dunia, media sosial selalu berkembang dan menyediakan berbagai kebutuhan dari manusia, salah satunya yaitu branding. Branding sendiri adalah cara seseorang dalam membangun sebuah citra di mata banyak orang. Untuk melakukan branding, pengguna biasanya memiliki cara yang unik dan khas untuk mendesain akun media sosial sehingga menarik untuk dilihat pengguna yang lain. Hal inilah yang menjadikan akun media sosial mirip seperti dunia nyata, karena setiap orang memiliki ciri khasnya masing-masing.

5. Tempat Usaha

Setelah berhasil menyediakan komunikasi dan branding, sosial media perlahan berkembang sehingga membuat setiap penggunanya dapat membangun sebuah usaha dalam jaringan atau online. Sebagai tempat yang terbuka selama 24 jam, media sosial terbukti sangat memudahkan penggunanya untuk membangun suatu bisnis secara maya. Hal ini diprediksi memiliki banyak potensi untuk menjangkau lebih banyak orang dibandingkan usaha yang hanya mengandalkan dunia nyata.

6. Marketing

Sebagai platform yang hampir selalu digunakan oleh manusia, sekarang ini media sosial berhasil menciptakan layanan yang memudahkan pebisnis untuk mengenalkan dan menjangkau lebih banyak konsumen. Cara ini terbukti efektif untuk meningkatkan keuntungan dan memudahkan pengguna untuk mendapatkan kebutuhannya.

C. Teknologi

Teknologi adalah kata yang diambil dari bahasa Inggris "*Technology*" yang diserap dari bahasa Yunani yaitu "*Technologia*", dengan makna keahlian pengetahuan. Akar kata dari teknologi sendiri ialah "*techne*" yang memiliki arti serangkaian prinsip ataupun suatu metode rasional yang didalamnya juga berkaitan erat dengan pembuatan suatu objek, pengetahuan serta seni mengenai berbagai prinsip ataupun metode, dan kecakapan serta suatu keahlian tertentu.

Secara umum, pengertian teknologi adalah ilmu pengetahuan yang didalamnya mempelajari mengenai suatu keterampilan dalam membuat suatu alat, juga metode pengolahan serta ekstraksi dari suatu benda, agar mampu

menyelesaikan berbagai permasalahan tertentu serta pekerjaan sehari-hari para manusia pada umumnya. Beberapa ahli kemudian juga menjelaskan bahwa teknologi adalah sarana dan prasarana yang dibuat oleh manusia agar dapat menyediakan barang-barang yang kemudian diperlukan untuk keberlangsungan serta kenyamanan hidup manusia.

Sebelumnya, pengertian teknologi ini hanya terbatas pada berbagai benda yang memiliki bentuk, seperti diantaranya pada peralatan dan mesin. Namun saat ini, teknologi kemudian merupakan sesuatu yang mempunyai wujud serta tak berwujud, seperti diantaranya ilmu pengetahuan, software komputer, dan masih banyak lagi.

Sementara itu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan adanya teknologi, maka suatu aktivitas akan lebih mudah untuk diselesaikan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang digunakan manusia dalam menciptakan, mengolah, maupun mengembangkan alat, metode, dan sistem, baik yang berwujud maupun tidak berwujud, dengan tujuan mempermudah pekerjaan, menyelesaikan masalah, serta meningkatkan kenyamanan dan kelangsungan hidup manusia.

D. Perkembangan Kognitif Anak

1. Perkembangan

Perkembangan dapat diartikan sebagai suatu proses yang mengawali perubahan kuantitatif dan kualitatif individu selama siklus hidupnya mulai dari konsepsi, masa bayi, masa kanak-

kanak, remaja hingga dewasa. Perkembangan juga dapat diartikan sebagai suatu proses perubahan dalam diri individu atau organisme, baik fisik (jasmani) maupun psikis (spiritual) menuju suatu tingkat atau kematangan yang terjadi secara sistematis, progresif dan berkesinambungan (Syamsu, 2012). Dan perkembangan tersebut dapat berubah sepanjang hidupnya melalui perkembangan fisik, perkembangan kepribadian, perkembangan sosio emosional perkembangan kognitif, dan perkembangan bahasa. Dengan demikian, obyek psikologi perkembangan adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri individu meliputi beberapa aspek sebagai implikasinya.

Kemudian hasil riset (Rendiyawati & Lestari, 2021) menunjukkan bahwa perkembangan sosial anak di masa pandemi Covid-19, proses interaksi sosial saat ini mengalami keterlambatan akibat kebijakan pemerintah yang mewajibkan anak sekolah dipisahkan dari masyarakat. Perkembangan sosial anak dominan cenderung terhambat oleh keterbatasan anak tersebut yang sering tidak berinteraksi untuk memutus mata rantai virus Covid-19. Dan juga kegiatan untuk anak sangat terbatas, anak tidak bisa bermain dengan teman. (Bintari & Khotimah, 2021) mengatakan bahwa kecilnya peran orang tua dalam kegiatan belajar di rumah mempengaruhi perkembangan siswa karena hilangnya peran atau kurangnya dorongan dan motivasi orang tua. Di sisi lain, karena tidak ada persaingan siswa dalam pembelajaran daring, maka ada faktor lain yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran.

Perkembangan moral, bahasa, kepribadian, kognitif, sosial dan emosional anak belajar online selama lebih dari 2 tahun. Hal ini dibuktikan dengan sendirinya dalam pembelajaran, banyak anak yang menunjukkannya perilaku ini. Ada anak yang mengabaikan gurunya pada saat pembelajaran online mereka justru malah asyik bermain instgram, tiktok dan sosial media

yang lainnya. Kemudian ada juga yang berkata kasar dengan menyebut nama orang tua dan menirukan bahasa yang ada di sosial media, meniru gerakan di tiktok yang tidak pantas, berbicara dan bahasa yang buruk. Kita selaku pendidik dan orang tua sudah menunjukkan, mencontohkan hal baik kepada anak, memberikan arahan apa yang mereka lakukan, mereka lihat harus ada pengawasan dan peran orang tua dalam pemakaian media sosial. Dan juga sebagai orang tua harusnya memberi batasan handphone terhadap anak misal pada 4 jam sekali dan juga pada saat jam-jam istirahat. Karena kontroling dari pendidik dan orang tua harus ada untuk setiap perkembangan anak, sebagai manusia yang mempunyai daya ingat yang kuat anak mudah meniru apa yang dilakukan pendidiknya. Karena pendidik merupakan contoh bagi siswanya, maka dari itu pendidik memberikan hal-hal positif dan motivasi kepada anak didiknya. Intinya yang berpengaruh besar saat ini adalah perkembangan moral, karakter dan kepribadian anak generasi digital ini. Jika bijak dalam menggunakan sosial media, maka akan memberikan dampak positif terhadap anak, jika hal tersebut disalahgunakan, maka akan memberikan hal buruk kepada perkembangan anak.

2. Kognitif Anak

Istilah *cognitive* berasal dari kata *cognition* yang padananya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan (Neiser dalam Jahja, 2013:56). Sementara itu di dalam kamus besar bahasa Indonesia, kognitif diartikan sebagai sesuatu hal yang berhubungan dengan atau melibatkan kognisi berdasarkan kepada pengetahuan faktual yang empiris. (Alwi, dkk, 2002: 579). Kemudian Yusuf (2005:10) mengemukakan bahwa kemampuan kognitif ialah kemampuan anak untuk berfikir lebih kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah,

berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas, sehingga ia dapat berfungsi secara wajar dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.

Dalam perkembangan selanjutnya, istilah kognitif menjadi populer sebagai salah satu domain atau wilayah/ranah psikologis manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan informasi, pemecahan masalah, kesengajaan, dan keyakinan. Selanjutnya, kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan, daya nalar atau berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai berpikir dan mengamati sehingga muncul tingkah laku yang mengakibatkan orang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk menggunakan pengetahuan (Patmodewo, 2003:27). Kognitif atau intelektual adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan atau daya untuk menghubungkan suatu peristiwa dengan peristiwa lainnya serta kemampuan menilai dan mempertimbangkan segala sesuatu yang diamati dari dunia sekitar. Kognitif dapat diartikan sebagai pengetahuan yang luas daya nalar, kreatifitas atau daya cipta, kemampuan berbahasa serta daya ingat. Gabungan antara kematangan anak dengan pengaruh lingkungan disebut kognisi. Dalam kognisi anak dapat menyelesaikan masalah lingkungan sendiri. Untuk menggambarkan perilaku manusia yang berkaitan dengan kemampuan intelegtual dapat dilihat sebagai berikut:

a. Idiot IQ. 0-29

Yaitu merupakan kelompok individu terbelakang yang paling rendah tidak dapat berbicara atau mengucapkan beberapa kata saja dan biasanya tidak dapat mengurus dirinya sendiri. Perkembangan intelegensinya rata-rata sama dengan anak normal umur 2 tahun, sering kali umurnya tidak tahan lama,

sebab selain intelegensinya rendah, juga badanya tidak tahan terhadap penyakit.

b. Imbecile IQ. 30-40

Yaitu kelompok ini setingkat lebih tinggi dari anak idiot, ia dapat belajar berbahasa dan dapat mengurus dirinya sendiri dengan pengawasan yang teliti. Pada anak tigitatan ini dapat diberi latihan-latihan ringan, tetapi dalam kehidupannya selalu tergantung pada orang lain. Tidak dapat berdiri sendiri. Kecerdasannya sama dengan anak normal 3-7 tahun. Anak kelompok ini tidak bisa dididik di sekolah biasa.

c. Moron atau Debil IQ. 50-69

Yaitu kelompok ini sampai tingkat tertentu dapat belajar membaca, menulis dan membuat perhitungan perhitungan sederhana dan dapat diberikan pekerjaan rutin.

d. Bodoh IQ 70-79

Yaitu kelompok ini berada di atas kelompok terbelakang dan di bawah kelompok normal. Secara susah payah dengan beberapa hambatan, individu ini dapat melaksanakan sekolah lanjutan pertama, tetapi sukar sekali untuk dapat menyelesaikan kelas-kelas terakhir di SLTP.

e. Normal rendah IQ 80-89

Yaitu kelompok ini termasuk pada kelompok normal, mereka ini agak lambat dalam belajar dan mereka dapat menyelesaikan sekolah di SLTP.

f. Normal sedang IQ 90-109

Yaitu kelompok ini termasuk kelompok normal yang merupakan kelompok terbesar persentasenya dalam populasi penduduk g) Normal tinggi IQ 110-119; yaitu kelompok ini termasuk kelompok normal tetapi berada pada tingkat yang tinggi.

g. Cerdas IQ 120-129

Yaitu kelompok ini sangat berhasil dalam pekerjaan sekolah, mereka sering sekali terdapat dalam kelas biasa.

h. Sangat cerdas IQ 130-139

Yaitu kelompok ini lebih cakap dalam membaca, mempunyai pengetahuan tentang bilangan yang sangat baik, perbendaharaan kata yang luas, dan cepat memahami pengertian yang abstrak. Pada umumnya faktor kesehatan kekuatan, dan ketangkasan lebih menonjol daripada anak normal.

i. Jenius 140 ke atas

Yaitu kelompok ini kemampuan sangat luar biasa, mereka pada umumnya memiliki kemampuan memecahkan masalah dan menemukan sesuatu yang baru walaupun mereka tidak bersekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, B. (2015). Sintesa Teori Konstruksi Sosial Realitas dan Media Massa di Era Digital. *Jurnal Indonesia Sosial Sains* 2(9), 1511-1524.
- Citra Apik Lestari, K. Z. (2020). DAMPAK OVERSTIMULASI KONTEN DIGITAL TERHADAP PEMUSATAN PERHATIAN ANAK. *PAEDAGOGY : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi*, 198-199.
- Edusaintek. (2025). Peran Pendidikan dalam pengembangan Literasi Digital. *Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 12(2), 55-68.
- Fauziah, S. S. (2025). Habitus Digital sebagai Petualangan Identitas dalam Dunia Virtual. *Buletin Psikologi*, 82-95.
- Fitria, I. M. (2022). Dampak Radiasi Gadget Terhadap Tumbuh Kembang Anak. *Jurnal Public Health Research* 4(2), 187-196.
- Hariro, A. Z. (2024). Mengatasi Kesenjangan Digital dalam Pendidikan: Sosial dan Best Practices. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*, 2(4), 187-193.
- Hendrayana, D. R. (2022). Studi Literatur: Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran dan Uji Kompetensi untuk Industri Perfilman. *Jurnal Seni Nasional Cikini*, 8(2), 71-78.
- Hikmaturrahmah, N. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Jurnal Muaddib*, 8(1), 77-89.

- Indri Sudanawati Rozas, dkk. (2006). Digital Quotient Tool: Alat Ukur Kecerdasan Digital. *JIFTI - Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika*, 2-4.
- Indri Sudanawati Rozas, K. . (2021). Digital Quotient Tool: Alat Ukur Kecerdasan Digital. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi dan Robotika* 3(1).
- Jalal, N. M. (2022). Psikoedukasi Mengatasi Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 112-118.
- Jayanthi, R. &. (2023). Pengaruh Adiksi Game Online terhadap Kesehatan Mental Remaja. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 10(1), 75-89.
- Livingstone, S. (2011). Digital Parenting: Bagaimana Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 2(1), 25-34.
- Lubis, P. H. (2025). Penerapan Kerangka Kerja DQ Framework Untuk Meningkatkan Potensi Kewarganegaraan Digital. *Community Development*, 139-157.
- Manik, S. e. (2022). Peran Orang Tua Dalam Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal RISOMA* 2(4), 245-258.
- Ni Komang Suri Rahayu, dkk. (2023). Studi Literatur Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan. *Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 346-348.
- Nurhadi, D. &. (2020). Kajian Adiksi Internet Dan Adiksi Media Sosial Dari Sisi Filsafat Sains. *Jurnal Ilmiah* 12(1), 45-48.
- Oktavianoor, R. (2020). Kesenjangan Digital Akibat Kondisi Demografis di Kalangan Masyarakat Rural. *Jurnal Ilmu Informasi dan Perpustakaan* 11(1), 10-23.
- Parahita, A. (2023). Edukasi Dampak Buruk Screen Time pada Anak. *Jurnal Parahita Abdimas* 2(1), 17-24.
- Pramesti, A. A. (2022). Systematic Literature Review: Pemanfaatan Virtual Reality (VR) sebagai Alternatif Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(2), 105-117.

- Putra, I. G. (2023). Adiksi Smartphone dengan Postur Forward Head Pada Siswa SMA. *Jurnal MIFI*, 7(1), 34-44.
- Putri Rahmawati, N. D. (2025). PENGARUH KECERDASAN EMOSIONAL DAN GAYA BELAJAR TERHADAP. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 267-268.
- Rahawarin, R. (2023). Realitas Sosial dalam Ruang Virtual Media Sosial (Studi Kasus Prod Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Pattimura Ambon). *Communication and Socual Dynamics (CSD)*, 101-115.
- Rodi'ah, I. H. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Dalam Meningkatkan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Science and Research* 2(2).
- Sagara, F. (2024). Pengaruh Deepfake terhadap Kredibilitas Media Tradisional. *Sagara Komunika*, 1(1), 13-18.
- Sari, D. P. (2024). Fenomena Kecanduan Gadget pada Anak Usia Pra-Sekolah. *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(4), 150-1165.
- Simanjuntak, A. (2023). Pengaruh Screen Time terhadap Masalah Perilaku Anak. *Jurnal Keperawatan* 11(1), 64-80.
- Twenge, J. M. (2017). Analisis Perubahan Perilaku pada Anak Usia Dini yang Kecanduan Gadget. *Jurnal CPaud* 5(1), 22-35.
- Untoro, M. H. (2004). Pengujian Kerangka Kerja Dimensidimensi Kecerdasan Emosional Daniel Goleman dan Perbandingannya Berdasarkan Karakteristik Demografis Responden. *Perspektif* 9(1), 53-66.
- Yana, R. (2023). Perilaku Kecanduan Bermain Gadget Pada Anak Usia Dini. *jurnal CERIA* 13(2), 15-23.
- Zahro, A. F. (2024). Dampak Penyalahgunaan Deepfake dalam Memanipulasi Visual: Mengungkap Potensi Infopocalypse di Era Post Truth terhadap Asumsi Masyarakat pada Media Massa. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 14(2).

PENGARUH MEDIA DAN TEKNOLOGI TERHADAP PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK

Buku berjudul **“Pengaruh Media dan Teknologi terhadap Perkembangan Kognitif Anak”** ini hadir tidak hanya mengulas dampak positif dan negatif dari teknologi terhadap anak, buku ini juga menyuguhkan strategi nyata yang bisa diterapkan untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dan edukatif. Hadirnya buku ini diharapkan dapat menjadi referensi yang bermanfaat, baik di kalangan akademisi, mahasiswa, guru, orang tua, maupun pihak-pihak yang terjun dalam dunia pendidikan dan pengasuhan. Teknologi adalah alat. Bagaimana ia berdampak pada anak, sepenuhnya bergantung pada bagaimana kita mengenalnya, mengelolanya, dan mengarahkannya. Selamat membaca!



PENERBIT KBM INDONESIA
Anggota IKAPI
0813 5751 7526 / 0353 3234 874
Kantor : Maguwoharjo, Depok, Sleman-Yogyakarta

 @penerbitbukujogja

 @penerbit.kbm

ISBN 978-634-278-095-4



9

786342

780954