

# Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini dengan Kebiasaan Menonton Video Kartun Pembelajaran

Rifa Aulia<sup>1</sup>, Kissa Bahari<sup>1</sup>, Nurul Pujiastuti<sup>1</sup>✉, Erlina Suci Astuti<sup>1</sup>, Sumirah Budi Pertami<sup>1</sup>, Budiono<sup>1</sup>

Sarjana Terapan Keperawatan Malang, Poltekkes Kemenkes Malang, Indonesia<sup>(1)</sup>

DOI: [10.31004/obsesi.v6i6.3558](https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3558)

## Abstrak

Gadget merupakan salah satu bukti berkembangnya teknologi dan informasi yang sangat pesat. Anak menggunakan gadget untuk menonton video kartun yang dapat memengaruhi perkembangan kognitif anak. Tulisan ini menjelaskan bagaimana kaitan antara kebiasaan menonton video kartun pembelajaran dengan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar. Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif korelasi. Pendekatan menggunakan *cross sectional* dengan uji *pearson correlation* dan *kruskal wallis*. Instrumen penelitian yaitu kuisioner dan observasi. Besar sampel yaitu 46 anak yang diambil menggunakan tehnik *purposive sampling*. Hasil penelitian yaitu tidak terdapat hubungan antara intensitas waktu menonton video kartun pembelajaran dengan perkembangan kognitif anak dengan p-value 0,198. Namun ditemukan adanya perbedaan perkembangan kognitif anak usia dini berdasarkan jenis video kartun dengan p-value 0,000 dan rata-rata paling tinggi adalah menonton kartun pembelajaran "Upin-ipin". Diharapkan pada orangtua untuk memonitor anak saat menonton video kartun dan memilih tontonan pembelajaran yang bermanfaat untuk perkembangan kognitif.

**Kata Kunci:** *intensitas waktu menonton; perkembangan kognitif; video kartun.*

## Abstract

Gadgets are proof of the rapid development of technology and information. Children use gadgets to watch cartoon videos which can affect children's cognitive development. This paper explains how the habit of watching learning cartoon videos is related to the cognitive development of early childhood at RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar. The research design used is descriptive correlation. The approach uses cross sectional with the Pearson correlation and Kruskal Wallis tests. The research instruments are questionnaires and observations. The sample size is 46 children taken using a purposive sampling technique. The results of the study are that there is no relationship between the intensity of time watching learning cartoon videos and children's cognitive development with a p-value of 0.198. However, it was found that there were differences in early childhood cognitive development based on the type of video cartoon with a p-value of 0.000 and the highest average was watching the learning cartoon "Upin-ipin". It is expected that parents will monitor children while watching cartoon videos and choose learning shows that are beneficial for cognitive development.

**Keywords:** *cartoon videos; cognitive development; time intensity.*

Copyright (c) 2022 Nurul Pujiastuti, et al.

✉ Corresponding author :

Email Address : [nurul\\_pujiastuti@poltekkes-malang.ac.id](mailto:nurul_pujiastuti@poltekkes-malang.ac.id) (Malang, Indonesia)

Received 24 September 2022, Accepted 3 December 2022, Published 5 December 2022

## Pendahuluan

Orang tua atau dewasa bahkan anak-anak termasuk bayi dan balita, telah menggunakan *gadget* di masa digital seperti sekarang ini. Anak usia dini yang seharusnya lebih banyak bermain dengan teman sebayanya, namun dengan adanya *gadget* menjadikan *gadget* adalah alat permainan yang sehari-hari digunakan (Subarkah, 2019). Mereka sering menggunakan *gadget* untuk memainkan *game* atau melihat tayangan video yang kurang memuat nilai edukasi untuk belajar. Sangat disayangkan, jika anak usia dini kurang memanfaatkan nilai positif dari penggunaan *gadget* (Ishariani, 2019). Anak usia dini menggunakan *gadget* untuk melihat tayangan video dari *YouTube* seperti video menyanyi, bermain *game*, video lucu atau komedi, video tentang binatang, tanaman, dan lain-lain (Ishariani, 2019). Mereka akan merasa senang dan bahkan merasa terhibur dengan melihat tayangan video yang di akses dari *gadget* yang dimiliki, bahkan hingga mereka lupa waktu (Zaini & Soenarto, 2019).

Di Indonesia, pengguna *gadget* atau *smartphone* mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Tahun 2014 yaitu 47 juta jiwa yang meliputi 79,5% merupakan anak-anak dan remaja. Tahun 2020 meningkat dan menempati urutan ke empat pengguna *gadget* atau *smartphone* yaitu 167 juta jiwa atau 89% dari populasi penduduk Indonesia (Paridawati et al., 2021). Databoks menunjukkan bahwa pengguna *gadget* atau *smartphone* di Indonesia meliputi 3,5% bayi (usia di bawah satu tahun), 25,9% anak usia 1 hingga 4 tahun, 29% anak usia balita, dan 47,7% anak usia 5 hingga 6 tahun (Lidwina, 2020). Situs video tentang berbagai konten yang paling besar di dunia, dikuasai oleh *YouTube* dengan 4 milyar video dan 800 milyar pengguna. *YouTube* telah menguasai 60% dari jumlah total penikmat video *online* (Ishariani, 2019). Data-data tersebut menunjukkan bahwa terdapat fenomena tentang anak yang mengalami kecanduan *gadget*, meskipun belum ditemukan angka pasti dari jumlah anak yang mengalami kecanduan *gadget* ini (Kominfo, 2018). Data tersebut juga menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *gadget* atau *smartphone*, paling banyak berusia 5 hingga 6 tahun. Situs yang paling banyak diakses adalah *YouTube*. Penelitian yang dilakukan oleh Melvi, et al (2014) menunjukkan bahwa sebesar 91,8% anak lebih menyukai untuk melihat video kartun atau video animasi daripada video lainnya. Hal ini dikarenakan anak merasa senang dan terhibur dengan tayangan yang dilihatnya. Jika hal ini dibiarkan, maka secara tak langsung dapat memengaruhi perkembangan otak anak misalnya kemampuan mengingat informasi.

Data Balitbangkes (Badan Litbang Kesehatan) (2018) menunjukkan bahwa indeks perkembangan anak di Indonesia yaitu 88,3% pada usia 36 hingga 59 bulan dan data perkembangan kemampuan belajar anak yaitu 95,2%. Di Provinsi Jawa Timur, prevalensi data perkembangan anak usia 36 hingga 56 bulan sebesar 91,5%, sedangkan data perkembangan kemampuan belajar anak yaitu 95,7% (Risksdas Jatim, 2018). Studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tgl 15 Desember 2021 di RA Perwanida 1 Pancir Kab. Blitar ditemukan bahwa 10 anak mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitif dari 66 anak kelas B. 10 anak tersebut belum mengenal pola ABCD, lambang bilangan, huruf konsonan dan vokal, belum bisa berhitung dan belum bisa mengungkapkan bermacam benda dalam bentuk tulisan. 10 anak tersebut sering melihat video kartun pilihannya sendiri tanpa ada arahan dari orang tua. Hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa perkembangan kognitif 10 anak tersebut belum optimal, sehingga perlu dilakukan penelitian tentang hubungan kebiasaan menonton video pembelajaran dengan perkembangan kognitif anak sehingga mampu dilaksanakan tindakan agar perkembangan anak lebih optimal.

Perkembangan kognitif pada anak usia dini merupakan masa *golden age* (masa keemasan). Pada masa keemasan, anak akan lebih mudah menerima informasi, mudah mendengar, serta mudah menirukan apa yang ada di sekitarnya. Anak akan tumbuh dan berkembang dengan sangat baik dari segi intelektual, bahasa, moral, dan emosional. Anak cenderung memiliki perasaan ingin tahu sesuatu hal yang sangat tinggi dan akan terus belajar mencari tahu tentang hal-hal yang belum diketahuinya. Salah satu media yang dapat menjadi media pembelajaran anak yaitu melalui tayangan video kartun dari *YouTube*. Ketika anak

melihat tayangan video tertentu, maka anak akan meniru perilaku didalamnya. Misalnya: anak melihat tayangan serial video kartun “Upin-Ipin” yang mencontohkan tentang anak yang hidup rukun, saling tolong menolong, dan membantu orang tua dirumah maka anak akan meniru perilaku tersebut (Ishariani, 2019). Tayangan yang dipilih dapat memberi pengaruh positif terhadap perkembangan moral, kognitif, dan komunikasi interpersonal anak. Tetapi, anak yang melihat tayangan video tanpa ada arahan untuk memilih jenis tayangan yang mempunyai nilai positif bagi anak, maka anak dapat mengalami keterlambatan dalam perkembangan kognitifnya. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa anak yang mengalami kecanduan *gadget* dapat memberi dampak negatif bagi anak. Han, et al (2019) menunjukkan bahwa kecanduan *gadget* dapat memengaruhi perkembangan otak anak, karena produksi hormon dopamine yang berlebihan, mengganggu kematangan fungsi prefrontal korteks, yang berfungsi mengontrol emosi, melatih bertanggung jawab, pengambilan keputusan dan gangguan pemusatan perhatian atau hiperaktivitas (GPPH). Penelitian Nurhaeda (2018) mengatakan bahwa *gadget* mempunyai dampak yang buruk pada anak, yaitu anak mempunyai perilaku acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitarnya, kecanduan untuk bermain *game*, menemukan konten yang tidak baik (pornografi atau kekerasan), dan terkena efek radiasi yang berpengaruh bagi kesehatan anak. Anak usia dini yang melihat tayangan video di *YouTube* tanpa pengawasan orang tua dapat mengakibatkan anak menjadi hilang kesempatan untuk mengeksplorasi diri pada dunia nyata, mengalami kesulitan dalam bergaul, bahkan mengalami penyimpangan perilaku karena mengakses situs yang berbahaya (Dewi & Rachmaniar, 2017).

Berbagai upaya pencegahan yang bisa dilakukan supaya tidak menimbulkan akibat negatif dari penggunaan *gadget* atau *smartphone* yaitu perlu adanya peran dari orang tua untuk memberikan arahan. Orang tua berperan dalam mengawasi dan mengontrol anak saat mengoperasikan *gadget*, supaya tidak terjadi penyimpangan penggunaan dan tetap berada pada tayangan yang mempunyai nilai edukatif. Orang tua harus memperhatikan dan membatasi intensitas waktu anak saat mengoperasikan *gadget* agar anak dapat membatasi diri berselancar di dunia maya. Hal ini sejalan dengan penelitian Chotimah & Harun (2022) dan Asmawati (2021) yang mengatakan bahwa perlu adanya pendampingan orang tua terhadap penggunaan *gadget* pada anak.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti berharap menemukan solusi dalam meningkatkan perkembangan kognitif anak usia dini melalui pemilihan video kartun pembelajaran yang dilihat oleh anak. Pemilihan video kartun, perlu mempertimbangkan dalam memilih tokoh kartun yang menarik dan edukatif sehingga anak senang untuk melihat tayangan tersebut dan dapat belajar dari video yang dilihatnya. Penelitian Pebriana (2017) dan Efastris, et al (2022) meneliti tentang penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi sosial anak. Ishariani (2019) melakukan penelitian tentang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan mental emosional anak. Belum ada penelitian tentang penggunaan *gadget* untuk meningkatkan perkembangan kognitif anak sehingga peneliti tertarik untuk mengambil judul ini.

## Metodologi

Desain penelitian yang digunakan yaitu deskriptif korelasi. Deskriptif korelasi tentang kebiasaan menonton video kartun pembelajaran dengan perkembangan kognitif anak usia dini dengan pendekatan *cross-sectional*. Pendekatan *cross-sectional* dipilih dengan alasan karena melakukan observasi hanya pada satu kali waktu saja. Populasi adalah anak usia 6 tahun di kelas B TK-RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar sebesar 66 anak terdiri dari laki-laki 34 anak dan perempuan 32 anak. Teknik *sampling* menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria inklusi dan eksklusi. Besar sampel penelitian yaitu 46 responden.

Variabel independen yaitu kebiasaan menonton video kartun (intensitas waktu menonton dan jenis video kartun). Variabel dependen yaitu perkembangan kognitif anak usia dini. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 17-27 Mei 2022 bertempat di RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar kuisioner dan

observasi. Analisis data untuk mengukur intensitas waktu menonton dengan perkembangan kognitif anak menggunakan uji *pearson correlation* dan uji *kruskal wallis* untuk mengukur perbedaan perkembangan kognitif berdasarkan jenis video kartun yang ditonton.

Mengukur perkembangan kognitif anak usia dini berupa lembar observasi menggunakan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) yang ada di Permendikbud 137/2014. STPPA adalah instrumen yang menjadi standar dalam mengukur kognitif anak usia dini untuk mengidentifikasi perkembangan anak usia dini sehingga tak perlu dilaksanakan tentang uji validitas dan reabilitas. Sedangkan untuk lembar kuisioner untuk menanyakan lama waktu anak menonton video kartun pembelajaran dan judul video kartun yang dilihat. Gambar 1 disajikan tahapan perkembangan kognitif anak usia dini adaptasi dari teori kognitif jean piaget.

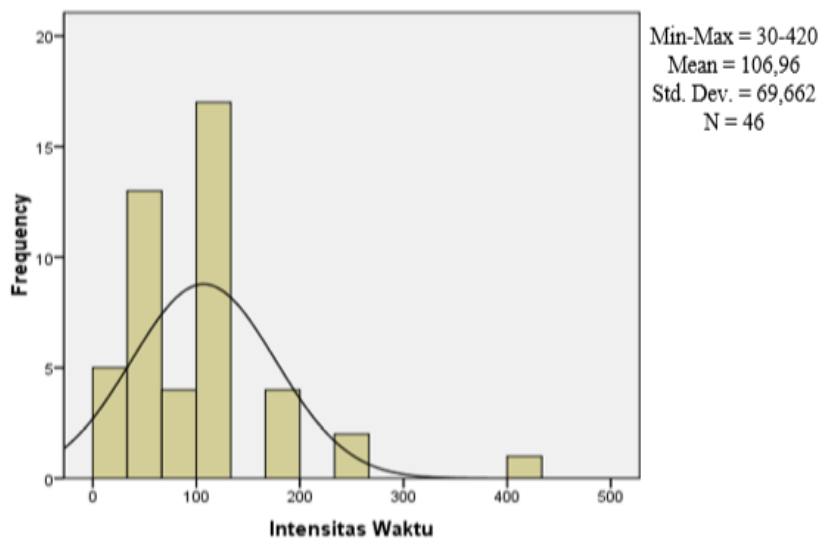


Gambar 1. Tahapan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Adaptasi dari Teori Kognitif Jean Piaget

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan pada tgl 17-27 Mei 2022 dengan responden penelitian sebesar 46 anak, terdiri dari 23 laki-laki dan 23 perempuan di RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar. Tujuan utama penelitian yaitu menganalisis hubungan perkembangan kognitif anak usia dini dengan kebiasaan menonton video kartun pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi peneliti tentang intensitas waktu menonton video kartun dalam sehari (dalam hitungan menit) dapat dilihat pada gambar 2.



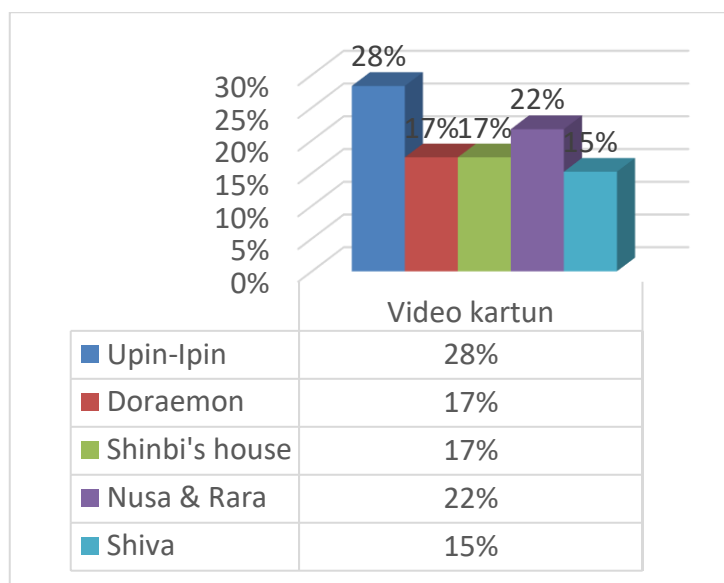
Gambar 2. Intensitas waktu menonton video kartun pembelajaran

Gambar 2 menjelaskan bahwa intensitas waktu terendah menonton video adalah 30 menit, intensitas waktu paling banyak adalah 420 menit dan rata-rata intensitas waktu menonton video adalah 106,96 menit dalam sehari.

Hasil penelitian diatas sejalan dengan penelitian Janah, et al (2019) yang menyatakan bahwa anak usia 5 hingga 8 tahun menghabiskan waktu di depan layar *gadget* selama 142 menit tiap hari. Menurut Putriana, et al (2019) penggunaan *gadget* diatas 120 menit dalam sehari dikategorikan dalam intensitas yang tinggi. Hal ini tidak sesuai dengan rekomendasi penggunaan *gadget* oleh *The American Academy of Pediatrics* (AAP) yang menyatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak direkomendasikan tidak lebih dari 60 menit dalam sehari (Page et al, 2016). Penggunaan *gadget* yang tepat akan memberikan dampak yang positif bagi anak. Dampak positif *gadget* bagi anak usia prasekolah diantaranya adalah mampu merangsang indra pendengaran anak, memperlancar kemampuan komunikasi dan bahasa anak, menambah pengetahuan anak dan melatih kreativitas anak (Putra & Patmaningrum, 2018).

Menurut peneliti, video kartun memang benar dapat dijadikan optimalisasi perkembangan kognitif namun harus dengan waktu yang tepat. Responden masih memerlukan pendampingan dan pemberian jadwal dari orangtua dalam mengoperasikan *gadget* supaya tidak melebihi batas normal pemakaian seperti yang direkomendasikan oleh *The American Academy of Pediatrics* (AAP). Jika responden menggunakan *gadget* melebihi batas waktu yang dijadwalkan dikhawatirkan bukan memberikan dampak positif tapi sebaliknya yaitu memberikan efek negatif. Salah satu contohnya adalah penurunan konsentrasi belajar, dapat dilihat ketika anak dijelaskan oleh guru disekolah malah asyik bercerita dengan temannya tentang video yang telah mereka tonton.

Gambar 2 disajikan grafik hasil analisis data jenis video kartun yang ditonton anak.

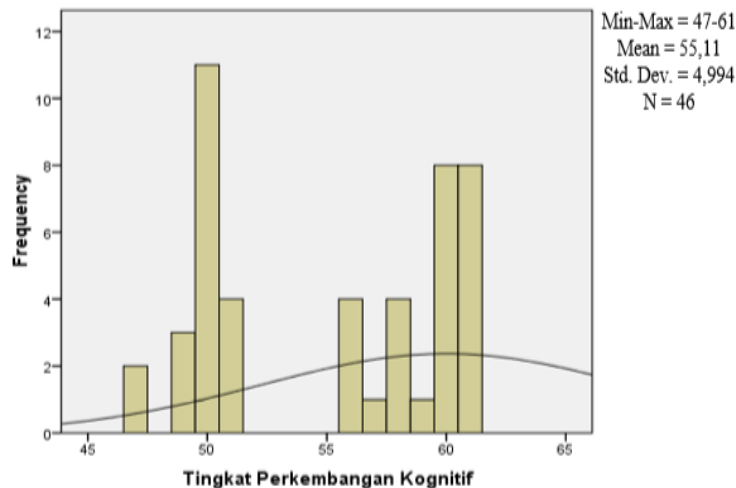


**Gambar 2. Grafik Hasil Analisis Data Judul Video Kartun Pembelajaran Yang Ditonton**

Dari gambar 2 dapat diuraikan bahwa jenis video kartun sebagian besar responden (28,3%) menonton kartun Upin-Ipin. Film kartun Upin-Ipin terbukti mampu memberikan dampak yang positif bagi perkembangan moral dan kognitif anak, diantaranya yaitu menumbuhkan sikap disiplin, rasa hormat terhadap orang yang lebih tua, tolong menolong, toleransi (Risdiyani & Lestari, 2021). Kartun Upin-Ipin memberikan contoh kepada anak dalam kegiatan di sekolah dengan rutin mengerjakan tugas agar tidak dihukum oleh guru, berangkat sekolah tepat waktu, dan menurut dengan guru di sekolah (Ishariani, 2019). Penggunaan *gadget* merupakan tantangan bagi orang tua di masa kini agar dapat mencegah terjadinya dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak (Novianti & Garzia, 2020).

Menurut peneliti, dari kelima jenis kartun yang ditonton responden yang dianggap paling banyak memuat edukasi adalah jenis Upin-ipun dan Nusa-rara. Kartun Upin-ipun dianggap mampu memberikan dampak positif pada anak, ketika video menampilkan lagu alphabet (pada video Upin-Ipin) anak akan mendengarkan dengan saksama kemudian sering menirukan dan akhirnya anak mampu menghafalnya. Video kartun ini sangat cocok diberikan kepada anak sebagai salah satu stimulasi untuk mengoptimalkan perkembangan pada anak usia dini dengan durasi menonton yang telah direkomendasikan.

Hasil analisis data tingkat perkembangan kognitif responden ditampilkan pada gambar 3.



Gambar 3. Tingkat perkembangan kognitif anak usia dini

Berdasarkan gambar 3 dapat dijelaskan bahwa skor terendah tingkat perkembangan kognitif anak adalah 47 dan skor terbanyak adalah 61. Rata-rata skor perkembangan kognitif responden adalah 55,11 yaitu pada kategori baik. Dari beberapa poin yang ada pada lembar observasi (menurut STTPA) didapatkan hasil yaitu terdapat 20 responden yang mendapatkan nilai 4 (berkembang sangat baik) pada poin mengenal lambang huruf, mengenal konsep dan lambang bilangan (1-10) serta mengklasifikasikan bentuk benda (lingkaran, segi empat, segitiga dsb.).

Faktor hereditas, lingkungan, kematangan, stimulasi atau rangsangan, minat-bakat, dan kebebasan merupakan faktor yang berpengaruh terhadap perkembangan kognitif anak. Salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan perkembangan anak adalah dengan memberikan stimulasi atau rangsangan (Khadijah, 2016). Hal ini sejalan dengan penelitian Khoiriyati & Saripah (2018) bahwa memberikan rangsangan dengan video mampu meningkatkan perhatian dan konsentrasi, perasaan ingin tahu, daya ingat, imajinasi, kreativitas, dan Bahasa anak. Secara tak langsung, anak yang melihat tayangan video kartun dapat terpengaruh pada perkembangan otaknya, anak mampu mengingat sebesar 94% informasi yang masuk melalui mata dan telinga (Melvi et al., 2014).

Menurut peneliti, kecerdasan anak akan berkembang sangat baik pada usia dini yang disebut *golden age*. Usia ini memerlukan beberapa stimulasi agar kecerdasan anak mencapai target maksimal. Orangtua responden dalam penelitian ini telah memberikan stimulasi perkembangan kepada anaknya yaitu dengan menempatkan anak dilingkungan sekolah sehingga anak dapat belajar dan mengasah kemampuan dengan teman-temannya. Orangtua juga memberikan stimulasi dengan video-video edukatif kepada anak sehingga mendapatkan hasil yang maksimal terhadap tingkat perkembangan kognitif anak.

Analisis hubungan intensitas waktu menonton video kartun pembelajaran dengan perkembangan kognitif anak usia dini di RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar menggunakan analisis korelasi *Pearson Correlation* dengan hasil sebagaimana disajikan pada tabel 1. Dari

tabel 1 dapat di ketahui hasil analisis uji korelasi pearson mendapatkan p-value 0,198 dengan nilai  $\alpha > 0,05$ , maka dapat disimpulkan H0 diterima yang artinya tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas waktu menonton video kartun dengan tingkat perkembangan kognitif anak.

**Tabel 1. Hasil uji statistik uji korelasi Pearson**  
**Correlations**

		Intensitas Waktu	Perkembangan Kognitif
Intensitas Waktu	Pearson Correlation	1	-.193
	Sig. (2-tailed)		.198
	N	46	46
Perkembangan Kognitif	Pearson Correlation	-.193	1
	Sig. (2-tailed)	.198	
	N	46	46

Sejalan dengan penelitian Meiri K, et al (2020) bahwa tidak ada hubungan antara lama penggunaan *gadget* dengan perkembangan kognitif anak dengan hasil 0,058 ( $\alpha > 0,05$ ). Namun, tidak sesuai dengan penelitian Janah et al. (2019) yang menyatakan bahwa jika melihat tayangan *YouTube* setiap hari dengan durasi yang lama, maka kesehatan anak akan terganggu termasuk dengan perkembangan anak. Penelitian Febey & Qalbi (2020) menunjukkan bahwa anak menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 180 menit per hari, memberikan dampak negatif bagi perkembangan kognitif, seperti konsentrasi menurun, kehilangan fokus, malas dalam belajar dan menulis, serta prestasi belajar menjadi menurun. Penelitian Zhamaroh et al., (2018) menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif anak meliputi pemberian ASI eksklusif, pendapatan keluarga, status gizi anak, dan pendidikan orangtua. Penelitian Noor, (2018) menunjukkan bahwa faktor yang memengaruhi tingkat perkembangan kognitif anak yaitu faktor internal dari anak, saat anak rajin belajar, maka mendapatkan materi baru sehingga memperkaya pengetahuan anak.

Menurut peneliti, tidak terdapat hubungan antara intensitas waktu menonton dengan perkembangan kognitif anak dikarenakan jenis video yang dilihat anak tidak memuat poin-poin yang tertera pada Standart Tingka Perkembangan Pada Anak (STPPA). Dalam video kartun upin-ipin hanya memuat poin mengenal lambang bilangan (1-10), mengenal bermacam huruf vokal dan konsonan, memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah. Begitu juga dalam kartun Nusa dan Rara terdapat beberapa poin dari perkembangan kognitif yaitu menunjukkan inisiatif permainan, mengenal sebab akibat dan mengklasifikasikan bentuk benda berdasarkan ukuran dan warna. Kartun Shiva memuat poin sebagai berikut menunjukkan aktivitas eksploratif menyelidik, memecahkan masalah sederhana dan menyusun rencana kegiatan serta mengenal sebab akibat tentang lingkungan.

Hasil analisis data perkembangan kognitif berdasarkan jenis video kartun yang dilihat anak di RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar pada tabel 2 .

**Tabel 2. Hasil analisis perkembangan kognitif berdasarkan jenis video kartun yang ditonton anak**

No	Jenis Video	N	Mean Rank	Chi Square	P-value
1	Upin-Ipin	13	37,19	32,827	0,000
2	Spiderman	8	11,94		
3	Shinbi's House	8	14,56		
4	Nusa dan Rara	10	30,80		
5	Shiva	7	11,07		
Total		46			

Berdasarkan tabel 3 diketahui bahwa hasil analisis uji *kruskall wallis* mendapatkan *p-value* 0,000 ( $\alpha < 0,05$ ) maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat perkembangan kognitif berdasarkan jenis video kartun yang dilihat anak prasekolah di RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar. Responden yang melihat tayangan video Upin-Ipin mendapatkan rata-rata ranking lebih bagus daripada video kartun lainnya.

Sesuai penelitian Saputri & Pambudi (2018) yang mengatakan beberapa konten edukasi memberikan dampak positif bagi anak salah satunya yaitu perkembangan anak. Penelitian Kiftiyah et al. (2017) menunjukkan bahwa stimulasi menggunakan video *YouTube* dapat menjadi sarana optimalisasi bagi perkembangan kognitif anak usia dini. Sejalan dengan penelitian Indriati (2019) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh tayangan film Upin-Ipin terhadap perkembangan anak di TK Nurul Iman Palembang. Penelitian Nisawati & Cahya Maulidiah (2019) menunjukkan bahwa video kartun dapat meningkatkan keterampilan menggambar, kognitif, pengenalan angka, serta keterampilan bahasa inggris. Penelitian Shelviana (2019) menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara melihat film kartun di televisi dengan tingkat perkembangan pada anak usia prasekolah didapatkan nilai signifikan sebesar 0,001 dan nilai *r* -0,569. Kartun Upin-Ipin terbukti memberi pengaruh positif terhadap perkembangan kognitif anak sejalan dengan penelitian Risdiyani & Lestari (2021) menunjukkan bahwa dalam video Upin-Ipin memuat aktivitas produktif, sehingga anak menjadi aktif menyusun rencana kegiatan tentang apa yang akan dilakukan.

Menurut peneliti, hasil dari penelitian ini telah menunjukkan bahwa sebagian besar orangtua responden telah melakukan *controlling* pada anak yaitu berada pada *channel* atau jenis video yang edukatif. *Controlling* jenis video seperti ini baiknya terus dilakukan agar anak tidak mengalami penyimpangan *channel*. Jenis video edukatif seperti Upin-Ipin memiliki pengaruh yang tinggi terhadap tingkat perkembangan kognitif anak. Sedangkan *channel action* kurang memberikan dampak positif bagi perkembangan kognitif anak prasekolah. Anak malah cenderung menirukan sikap pemberani, selalu ingin menang dan kadang arogan. Hal ini dikarenakan anak usia ini belum mampu membedakan tentang hal yang baik untuk ditiru dan hal yang tidak baik untuk ditinggalkan.

## Simpulan

Orang tua atau dewasa bahkan anak-anak termasuk bayi dan balita, telah menggunakan *gadget* di masa digital seperti sekarang ini. Anak yang melihat tayangan video kartun dapat memengaruhi perkembangan otak, terutama pada kemampuan mengingat yaitu sebesar 94% informasi yang masuk melalui mata dan telinga. Hasil penelitian mengenai hubungan antara kebiasaan melihat video kartun dengan perkembangan kognitif anak usia dini didapatkan bahwa rata-rata responden memiliki intensitas waktu menonton video kartun selama 106 menit dan rata-rata responden memiliki jumlah skor perkembangan kognitif 55,11 yang masuk dalam kategori baik. Perkembangan kognitif dinilai dengan menggunakan penilaian dari STTPA. Tidak terdapat hubungan antara intensitas waktu melihat video kartun dengan perkembangan kognitif anak usia dini, namun ditemukan terdapat perbedaan tingkat perkembangan kognitif berdasarkan jenis video kartun yang dilihat oleh anak. Sebagian besar anak melihat tayangan jenis video kartun Upin-Ipin daripada jenis video lainnya seperti Spiderman, Shinbi's House, Nusa dan Rara, serta Shiva.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada para responden dan guru di RA Perwanida 01 Pancir Kab. Blitar yang telah berperan serta dan aktif membantu peneliti didalam melaksanakan penelitian hingga selesai.

## Daftar Pustaka

Asmawati, L. (2021). Peran Orang Tua dalam Pemanfaatan Teknologi Digital pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 82-96.

- <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1170>
- Badan Litbang Kesehatan, K. K. R. (2018). Laporan Nasional Riskesdas 2018. Badan Penelitian dan Pengembangan Kesehatan (p. 198). [https://labdata.litbang.kemkes.go.id/images/download/laporan/RKD/2018/Laporan\\_Nasional\\_RKD2018\\_FINAL.pdf](https://labdata.litbang.kemkes.go.id/images/download/laporan/RKD/2018/Laporan_Nasional_RKD2018_FINAL.pdf)
- Chotimah, S. C., & Harun, H. (2022). Mitigasi Resiko Gadget melalui Pendampingan orang tua pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 2483-2494. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2168>
- Dewi, R., & Rachmaniar, R. (2017). Balita dan Gawai (Sebuah Studi Komparasi Antara Balita yang Memiliki Gawai Pribadi dengan Balita yang Menggunakan Gawai Orang Tuanya). *Golden Age: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 1-12. <https://doi.org/10.29313/ga.v1i2.3136>
- Efastri, S. M., Lhaura, L., & Islami, C. C. (2022). Perbedaan Kemampuan Bersosialisasi Anak yang Mengalami Kecanduan Gadget dengan yang Tidak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4461-4470. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i5.2296>
- Febey, H., & Qalbi, Z. (2020). Dampak Permainan Gadget dalam Mempengaruhi Perkembangan Kognitif. *Pena Paud*, 1(1), 27-39. <https://ejournal.unib.ac.id/penapaud/article/view/13851>
- Han, E. S., Goleman, D., Boyatzis, R., & Mckee, A. (2019). Survey Penggunaan Smartphone Pada Siswa Usia Dini Di Lembaga Pendidikan Raudhatul Athfal (Ra). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9).
- Indriati, Y. (2019). *Pengaruh Tayangan Upin dan Ipin terhadap Perilaku Perkembangan Anak di TK Nurul Iman Palembang* [Universitas Islam Negeri Raden Patah]. <http://repository.radenfatah.ac.id/10631>
- Ishariani, L. (2019). Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Mental Emosional Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 10(2), 127-134. <http://ilkeskh.org/index.php/ilkes/article/view/139>
- Janah, M. M., Fadhli, M., & Kristiana, D. (2019). Hubungan Intensitas Menonton Youtube dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 110-116. <https://doi.org/10.24269/ed.v3i2.304>
- Khadijah. (2016). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Publishing.
- Khoiriyati, S., & Saripah, S. (2018). Pengaruh Media Sosial pada Perkembangan Kecerdasan Kognitif Anak Usia Dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 1(1), 49-60. <https://doi.org/10.31538/aulada.v1i1.209>
- Kiftiyah, I. N., Sagita, S., & Ashar, A. B. (2017). Peran Media Youtube Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Penguatan Individu Di Era Revolusi Informasi*, 1998, 199-208. [https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9276/Iva\\_Nur\\_Kiftiyah.pdf?sequen](https://publikasiilmiah.ums.ac.id/bitstream/handle/11617/9276/Iva_Nur_Kiftiyah.pdf?sequen)
- Kominfo. (2018). *Kecanduan Gawai Ancam Anak-anak*. Kementerian Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia. [https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/13547/kecanduan-gawai-ancam-anak-anak/0/sorotan_media)
- Lidwina, A. (2020). *Pandemi Covid-19 Dorong Anak-anak Aktif Menggunakan Ponsel*. Databoks.
- Meiri K, E., Supriyatno, E., Damayanti, C. N., & Fatoni, A. F. (2020). Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Perkembangan Kognitif (Tingkat Prestasi) Pada Anak Usia 7-11 Tahun Di SDN Kebun Dadap Timur Kabupaten Sumenep. *Infokes : Info Kesehatan*, 10(2), 259-266. <https://jurnal.ikbis.ac.id/infokes/article/view/170>
- Melvi, A., Hasyim, A., & Adha, M. (2014). Pengaruh Tayangan Film Kartun terhadap Pola Tingkah Laku Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kultur Demokrasi*, 2(7), 1-12. <http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JKD/article/view/4730>
- Nisawati, D., & Cahya Maulidiah, E. (2019). Pengaruh Pemanfaatan Media Video Kartun

- Terhadap Kemampuan Menyimak Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *PAUD Teratai*, 8(1), 1-5. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paud-teratai/article/view/28242>
- Noor, F. A. (2018). Perkembangan Kognitif Anak Raudlatul Athfal. *Jurnal Program Studi PGRA*, 4(2), 169-180. <https://jurnal.stitnualhikmah.ac.id/index.php/seling/article/view/305>
- Novianti, R., & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget pada Anak; Tantangan Baru Orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.490>
- Nurhaeda. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Dalam Pandangan Islam di PAUD Terpadu Mutiara Hati Palu. *Early Childhood Education Indonesian Journal*, 1(2), 70-78. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i2.115>
- Paridawati, I., Daulay, M. I., & Amalia, R. (2021). Persepsi orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia dini di desa indrasakti kecamatan tapung kabupaten kampar. *Journal Of Teacher Education*, 2(2), 28-34. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/1329>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putra, A., & Patmaningrum, D. A. (2018). Pengaruh Youtube di Smartphone Terhadap Perkembangan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Anak. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 21(2), 159-172. <https://doi.org/10.20422/jpk.v21i2.589>
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsar Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5-13. <https://doi.org/10.37824/jkqh.v7i2.2019.112>
- Risdiany, H., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Film Kartun Upin Dan Ipin Terhadap Perkembangan Moral Anak. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1366-1372. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.577>
- Riskesdas Jatim. (2018). Laporan Provinsi Jawa Timur RISKESDAS 2018. In *Kementerian Kesehatan RI*.
- Saputri, A. D., & Pambudi, D. A. (2018). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *The 3rd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education Yogyakarta*, 3, 265-278. <https://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/103>
- Shelviana, E. (2019). Hubungan Film Kartun Dengan Tingkat Perkembangan Anak Pra Sekolah Di TK Aisyiyah Bustanul Athfalo Bandongan Tahun 2019. 4-11. <http://eprintslib.ummg.ac.id/2653>
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125-139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zhamaroh, L. A. N., Suhartono, S., & Nugraheni, S. A. (2018). Analisis Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Kognitif Balita Umur 2-3 tahun di Wilayah Puskesmas Leyangan Kabupaten Semarang. *Jurnal Manajemen Kesehatan Indonesia*, 6(3), 171-178. <https://doi.org/10.14710/jmki.6.3.2018.171-178>