



Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Laila Safitri^{1✉}, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Dalman^{2✉}, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

Rona Romadhianti³, Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Muhammadiyah Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

✉ lailasafitri17318@gmail.com.

Abstrak: Mengingat kemajuan teknologi yang semakin pesat, kepemilikan *gadget* di zaman modern ini menjadi hal yang penting. Penggunaan *gadget* dalam kehidupan memiliki dampak yang signifikan. Selain berdampak pada kehidupan orang dewasa, keberadaannya juga dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian sebanyak 10 anak yang berada di Kelurahan Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pengurangan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak. Diantaranya 40% anak memiliki pengaruh positif, 50% memiliki pengaruh negatif, dan 10% tidak memiliki pengaruh apapun. Selain itu, terdapat faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak diantaranya lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, status ekonomi, serta latar belakang pendidikan orang tua.

Kata kunci: *Gadget*, Perkembangan Bahasa

Abstract: Given the rapid advancement of technology, the ownership of gadgets in modern times is important. The use of gadgets in life has a significant impact. In addition to impacting adult life, its existence can also affect children's language development. This study aims to determine the influence of gadgets on early childhood language development. The method used is qualitative descriptive. The subjects of the study were 10 children in Rajabasa Village, Rajabasa District, Bandar Lampung. Data collection techniques use observation, interviews, and documentation. Data analysis uses data reduction, data presentation and conclusions. The results showed that there is an influence of the use of gadgets on children's language development. Among them, 40% of children have a positive influence, 50% have a negative influence, and 10% do not have any influence. In addition, there are other factors that affect children's language development including family environment, parenting, economic status, and parents' educational background.

Keywords: *Gadgets*, Language Development

Citation: Safitri,Laila., Dalman., Rohmadhianti, Rona. Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini (2024). *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 4 (1), 54-66



Copyright ©tahunEUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)

Published by Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang begitu pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dan perkembangan bagi kemajuan diberbagai aspek sosial salah satunya adalah perkembangan alat komunikasi (Yumarni, 2022). Salah satu alat komunikasi tersebut adalah kehadiran *gadget*. *Gadget* ialah sebuah perangkat kecil yang memiliki fungsi khusus yang berkaitan dengan perkembangan teknologi masa kini (Farida *et al.*, 2021). *Gadget* merupakan sebuah alat komunikasi salah satunya seperti *handpone*, akan tetapi tak jarang orang menganggap bahwa komputer juga termasuk kedalamnya. Sehingga dari cakupan yang luas tersebut membuat gadget memiliki banyak manfaat bagi penggunanya (Suryaningsih & Yon, 2021). *Gadget* bukan hanya digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi, tetapi juga dapat membantu mempermudah aktivitas sehari-hari (Yunita *et al.*, 2023). *Gadget* adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi yang modern (Hutabarat *et al.*, 2022). *Gadget* berfungsi untuk membantu kehidupan manusia menjadi lebih praktis, hal tersebut membawa dampak tersendiri bagi penggunanya. Berbagai macam teknologi diciptakan dan dikembangkan untuk mempermudah manusia mendapatkan dan memberikan informasi. *Gadget* memiliki fasilitas yang bervariasi baik dari segi desain maupun aplikasi, sehingga memberikan daya tarik bagi penggunanya (Anggrasari & Rahagia, 2020). Pada zaman sekarang *gadget* tidak hanya digunakan untuk kalangan dewasa tetapi juga sudah merambah pada kalangan anak usia dini.

Kondisi yang terjadi pada saat ini hampir setiap orang memiliki *gadget*, salah satu penggunanya adalah kalangan anak-anak. Hal ini terjadi bukan tanpa alasan, karena mudahnya mengakses berbagai macam fitur aplikasi yang ada di dalam *gadget*, sehingga menyebabkan anak menjadi cepat akrab dengan *gadget*. Selain itu, saat ini sangat sering di jumpai orang tua yang memberikan *gadget* kepada anaknya. Orang tua beralasan bahwa pemberian *gadget* dilakukan ketika anak menangis, kemudian akan diarahkan untuk menonton konten yang ada di salah satu fitur aplikasi agar anak berhenti menangis. Mereka beranggapan bahwa dengan memberikan gadget kepada anak, dapat membuat anak menjadi lebih tenang dan terhibur tanpa mengganggu aktivitas yang mereka lakukan (Finanda & Wardaya, 2019). Apabila terus dibiarkan seperti itu, akan menyebabkan anak menjadi kecanduan. Hal ini tentu memiliki efek yang kurang baik untuk tumbuh kembangannya. Sampai pertumbuhan mereka mencapai tahap ideal, anak-anak membutuhkan banyak stimulus. Manusia memulai dengan menyerap dan memahami dunia di sekitar mereka. Bayi mengambil pengetahuan berdasarkan pengalaman mereka, yang menandai awal dari sebagian dari proses belajar seumur hidup mereka (Miranti & Putri, 2021). Aspek dan komponen yang berdampak pada eksistensi manusia sejak lahir meliputi keseimbangan ideal antara unsur genetik dan lingkungan untuk memberikan pengalaman belajar yang optimal.

Masa kanak-kanak merupakan masa dimana anak masih belum bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, mereka cenderung lebih senang bermain akan tetapi pada saat yang bersamaan, mereka ingin menang sendiri dan tidak jarang mereka dengan sengaja mengubah aturan main demi kepentingan pribadi (Maryani, 2018). Dengan demikian, dibutuhkan upaya pendidikan untuk dapat mengoptimalkan semua aspek perkembangan, baik perkembangan fisik maupun perkembangan psikis. Potensi anak yang sangat penting untuk dikembangkan. Potensi-potensi tersebut meliputi kognitif, bahasa, emosional, kemampuan fisik dan lain sebagainya. Perkembangan anak usia dini menurut Montessori yaitu anak pada rentang usia 3- 4 tahun mengalami perkembangan panca indra sehingga anak menjadi peka untuk merespon lingkungan sekitar ataupun individu, lain, khususnya pada usia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan dalam menulis dan pada usia 4-6 tahun memiliki kepekaan yang bagus untuk membaca.

Peran orang tua yang sebelumnya sebagai teman bermain anak-anak, telah tergantikan dengan kehadiran *gadget* (Yulianti, 2021). Anak-anak berkembang dengan sangat cepat dalam semua bidang kecerdasan, meskipun pada usia 3-4 tahun merupakan periode yang sangat sensitif (Yunita *et al.*, 2023). Anak-anak mungkin mudah mengikuti apa yang mereka amati, karena mereka menjadi peniru yang handal pada usia 3-4 tahun. Orang tua tidak boleh meremehkan anak pada usia tersebut, karena mereka lebih cerdas dari yang kita sadari dan dari apa yang kita bayangkan (Priyanto, 2014). Ketika anak usia 3-4 tahun diberikan sebuah *gadget* sebagai alat bermain setiap hari, akan mengakibatkan perkembangan diri mereka menjadi terpengaruh salah satunya yaitu perkembangan bahasa mereka.

Bahasa memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, karena bahasa merupakan suatu alat komunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Lestari (2021) Bahasa adalah suatu alat komunikasi yang digunakan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan. Seseorang yang menguasai bahasa akan mampu menyampaikan suatu ide, pikiran, perasaan atau informasi kepada orang lain, baik secara lisan maupun tulisan (Arnianti, 2019). Bahasa pada anak tergantung pada siapa mereka sering berinteraksi (Setyaningsih, 2020). Kemampuan aspek bahasa anak akan mengalami perkembangan apabila anak bersosialisasi atau berbaur dengan teman dan lingkungannya. Kemampuan bahasa anak pada usia 3-4 tahun bisa terlihat dari kemampuan berbahasa *reseptif* (menyimak dan membaca) dan *ekspresif* (mengucapkan bahasa secara verbal maupun non verbal) (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan anak Usia Dini, 2014).

Perlu diketahui bahwa, sebagai alat komunikasi satu arah, *gadget* tidak dapat memberi tahu orang tua bagaimana anak mereka merespon atau memberikan suatu tanggapan. Selain itu, anak-anak dapat bermain dan terhibur dengan perangkat melalui permainan dan film animasi yang menantang. Hal ini membuat anak-anak tetap terlibat dalam berbagai aktivitas yang dapat mereka lakukan hanya dengan *gadget* (Yulsofyfriend *et al.*, 2019). Oleh karena itu, salah satu faktor pendukung yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun adalah kecenderungan mereka dalam bermain *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan akan merugikan pertumbuhan dan kehidupan sehari-hari seorang anak (Kusumastuti *et al.*, 2023). Selain itu, karena anak-anak lebih tertarik pada *gadget* dibandingkan manusia, penggunaan *gadget* yang berlebihan juga dapat berdampak buruk pada perkembangan sosial dan emosional anak (Pratama & Sudirman, 2023). Beberapa dampak tersebut antara lain menjadi orang yang tertutup, sulit tidur, lebih suka menyendiri, menurunnya kreativitas, dan kurang bergaul dengan orang lain. Oleh karena itu, orang tua harus memantau penggunaan teknologi oleh anak-anaknya dengan lebih cermat. Akan tetapi, ada beberapa pengaruh positif penggunaan *gadget* bagi anak usia dini, hal tersebut sesuai dengan pernyataan dari Syifa *et al.*, (2019) yang mengatakan bahwa penggunaan *gadget* memiliki dampak positif terhadap perkembangan psikologi anak, atau lebih tepatnya di dalam ranah kognitif dan afektif.

Orang tua mempunyai kewajiban untuk selalu mendampingi anaknya dan tidak boleh hanya mengandalkan *gadget* untuk menemani mereka dengan alasan agar tidak merepotkan. Informasi ataupun hal-hal yang dilihat anak-anak di dalam *gadget* harus berada di bawah pengawasan orang tua, supaya aktivitas penggunaan *gadget* dapat dibatasi. Selain itu, orang tua juga harus memberikan edukasi kepada anak bahwa waktu bermain adalah waktu yang berharga bagi mereka untuk bebas berinteraksi dengan teman sebayanya, memperluas bahasanya, dan menggunakan imajinasi serta kreativitasnya.

Berdasarkan uraian diatas mengenai kehidupan seorang anak dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa sangatlah penting, bahwa melalui bahasa anak belajar tentang dirinya dan lingkungannya, dan bahwa keterampilan komunikasi sangat diperlukan. Mengingat semua manusia adalah makhluk sosial yang

berhubungan dengan orang lain (Iffah & Yasni, 2022). tidak dapat hidup tanpa adanya kemampuan berkomunikasi dengan orang lain yang memerlukan bahasa, maka perkembangan bahasa anak perlu didampingi atau diawasi dengan baik sesuai dengan nilai-nilai moral agama dan budaya serta usia anak. Seperti disebutkan sebelumnya, orang tua mempunyai kewajiban yang besar untuk memantau perkembangan bahasa anak-anak mereka dan menyesuaikan pengajaran mereka untuk memastikan bahwa bahasa yang diperoleh anak-anak sesuai dengan tahap perkembangan mereka. Alhasil, topik ini menarik banyak perhatian.

Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan di Kelurahan Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung. Peneliti menemukan bahwa terdapat 4 orang anak dengan usia 3-4 tahun sudah terbiasa menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* berbeda-beda pada tiap anak, karena tiap anak menggunakan *gadget* sesuai keinginan juga arahan dari orang tuanya. Diantaranya ada yang digunakan sebagai alat untuk belajar, bermain dan lain sebagainya. Beberapa bahkan digunakan untuk menonton film animasi di aplikasi *YouTube* dan *Tiktok*. Selain itu, peneliti menemukan bahwa sebagian orang tua kurang memberikan pengawasan terhadap anaknya pada saat menggunakan *gadget*. Akan tetapi, Sebagian orang tua lainnya sangat ketat dalam mengawasi anaknya pada saat menggunakan *gadget*, sehingga apa yang dilakukan oleh anak dapat terkontrol dengan baik.

Penelitian sebelumnya mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini juga telah dilakukan oleh peneliti lain yaitu Pratama & Sudirman (2023) hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan negatif *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. Panjaitan *et al.*, (2023) media *youtube (gadget)* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemerolehan bahasa pada anak. Selain itu, dapat digunakan sebagai media untuk membantu anak-anak meningkatkan keterampilan berbahasa atau bicara untuk mengenalkan kosa kata. Kurniati & Nuryani (2020) menyimpulkan bahwa media sosial Youtube memiliki pengaruh yang signifikan pada pemerolehan bahasa anak khususnya bagi anak *speech delay*. Kusumastuti *et al.*, (2023) mengatakan bahwa memberikan gadget sebagai penenang memiliki efek adiktif dan menghambat perkembangan bahasa pada anak. Selain itu, penggunaan *gadget* juga memiliki dampak positif dan negatif pada perkembangan bahasa pada anak.

Penggunaan *gadget* yang terlalu berlebihan akan menjadikan para penggunanya kecanduan terutama pada anak usia dini yang dimana akan berdampak pada tumbuh kembangnya. Penggunaan *gadget* yang tidak wajar juga akan memberikan beberapa dampak bagi perkembangan sosial dan emosional anak baik itu kearah positif ataupun negatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji mengenai pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.

METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Dalam penelitian kualitatif peneliti dianggap sebagai instrumen yang memiliki peran untuk menetapkan, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas temuannya (Sugiyono, 2018). Langkah penelitian kualitatif terdiri dari tiga tahap yaitu tahap deskripsi atau orinetasi, tahap reduksi, dan terakhir tahap reduksi (Sugiyono, 2018).

Subjek pada penelitian ini yaitu 10 anak berusia 3-4 tahun di Kelurahan Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Lampung. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dalam pengambilan subjek penelitian. Hal ini dikarenakan teknik *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Alasan menggunakan teknik *purposive sampling* karena tidak semua sampel

tidak memiliki kriteria yang sesuai dengan fenomena yang diteliti (Sugiyono, 2007).

Instrumen penelitian suatu alat yang digunakan untuk memperoleh, mengolah, dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari para responden yang dilakukan dengan menggunakan pola ukur yang sama (Agustina, 2017). Instrumen pada penelitian kualitatif ialah tidak lain peneliti itu sendiri hal ini sejalan dengan Sugiyono (2007) dalam penelitian kualitatif, instrumen penelitian atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri yang dibantu instrumen lain guna memperkuat perolehan data. Instrumen pembantu yang digunakan peneliti sendiri yaitu lembar observasi terhadap subjek penelitian, pedoman wawancara dengan orang tua subjek, dan dokumentasi selama kegiatan observasi dan wawancara dilakukan.

Pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dilaksanakan secara langsung dengan terjun ke lokasi penelitian yang berada di Kelurahan Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Lampung guna memperoleh data dan informasi yang valid dan sesuai dengan fakta yang ada tanpa adanya manipulasi data. Selanjutnya data yang sudah diperoleh tersebut akan dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Analisis ini menggunakan teori Milles & Hubberman yang terdiri dari 3 tahapan, yaitu tahap reduksi data, tahap penyajian data, dan terakhir adalah tahap penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif deskriptif untuk mengkaji pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi terhadap narasumber yaitu terhadap anak maupun orang tua yang disusun dalam bentuk narasi, simbol, dan tabel, yang berlokasi di Kelurahan Rajabasa Kecamatan Rajabasa Bandar Lampung yang menggunakan *gadget* dijelaskan pada tabel 1.

Tabel 1. Penggunaan *Gadget*

No	Subjek	Usia (Tahun)	Intensitas	Aplikasi yang sering digunakan
1	F	3	6 Jam/Hari	Youtube
2	B	4	4 Jam/Hari	Youtube & Game
3	S	4	6 Jam/Hari	Youtube & Tiktok
4	R	3	3 Jam/Hari	Youtube
5	O	3	4 Jam/Hari	Youtube
6	A	4	2 Jam/Hari	Youtube
7	T	4	4 Jam/Hari	Youtube
8	S	3	5 Jam/Hari	Youtube
9	I	4	3 Jam/Hari	Youtube & Game
10	D	3	2 Jam/Hari	Youtube

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa terdapat 10 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi waktu yang berbeda-beda bahkan terdapat beberapa anak ada yang sudah melewati batas normal bagi seorang anak berusia 3-4 tahun dalam menggunakan *gadget*. Penggunaan *gadget* pada anak biasanya terjadi karena orang tua memiliki suatu tuntutan pekerjaan atau karena adanya kesibukan, sehingga orang tua merasa kurang dalam memberikan perhatian kepada anaknya. Oleh karena itu, akhirnya orang tua memberikan *gadget* kepada anak sebagai salah satu alternatif dengan tujuan agar anak menjadi terhibur dan tetap berada di dalam rumah, sehingga tidak terlalu sulit untuk melakukan pengawasan.

Seorang anak seharusnya tidak boleh diberikan kebebasan oleh orang tua dalam menggunakan *gadget*.

Hal tersebut dikarenakan efek yang terjadi nantinya akan menyebabkan perilaku anak menjadi terganggu. Anak akan cenderung mengalami perubahan sikap dan perilaku, diantaranya anak menjadi pemalas, sulit untuk berkomunikasi, serta merasa enggan untuk bersosialisasi dengan orang lain. Kondisi yang terjadi saat ini, anak-anak menggunakan *gadget* dengan cara yang tidak wajar, karena mereka menggunakan *gadget* lebih lama dari yang seharusnya, seperti menghabiskan waktu berjam-jam di depan layar *gadget*.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwa anak-anak dapat bermain dengan *gadget* selama lebih dari 30 menit setiap harinya. Sementara itu, anak-anak dapat menghabiskan empat hingga lima kali sehari di depan layar *gadget*. Anak yang diperbolehkan bermain *gadget*, atau orang tua yang sengaja membolehkan anak bermain *gadget* agar anak tetap di rumah, efeknya anak menjadi kecanduan pada *gadget* karena bermain dalam jangka waktu yang lama setiap harinya. Orang tua mengenalkan *gadget* kepada anak untuk mengalihkan perhatian mereka ketika sedang rewel. Seiring bertambahnya usia, anak semakin sering menggunakan *gadget* untuk bermain ataupun sekedar melihat video kesukaannya. Anak yang asyik bermain *gadget* biasanya tidak akan memperhatikan apa pun yang ada di sekitarnya, bahkan cenderung tidak merespon apabila dipanggil dan ditanya oleh orang lain. Namun, beberapa anak justru menjadi lebih aktif dalam berkomunikasi dengan orang lain dan memiliki kemampuan bahasa yang baik.

Para orang tua bangga dengan kemampuan anaknya dalam menggunakan *gadget*, karena percaya bahwa anak yang pandai mengoperasikan *gadget* akan tumbuh menjadi lebih pintar dibandingkan mereka. Selain itu, orang tua memperbolehkan anak mereka untuk menggunakan *gadget* karena mereka percaya bahwa ini akan memudahkan mereka untuk menjaga anak tetap berada di dalam rumah. Sehingga orang tua dapat menyelesaikan pekerjaan dan kesibukannya. Sayangnya, masih banyak orang tua yang kurang memiliki pengetahuan tentang keuntungan dan kerugian penggunaan teknologi berlebihan. Sebab penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif apabila tidak disertai dengan pengawasan dan pola asuh orang tua yang baik.

Penggunaan *gadget* sehari-hari oleh anak-anak terungkap juga dari data yang diperoleh berdasarkan hasil observasi/pengamatan yang dilakukan. Peneliti menemukan bahwa 4 anak yang menjadi subjek penelitian diberikan *gadget* oleh orang tuanya mulai dari anak tersebut bangun tidur. Kemudian pada saat anak sedang sarapan pagi orang tua juga membiarkan mereka bermain *gadget*. Pada saat anak sedang bermain *gadget*, sebagian orang tua terlihat tidak memberikan pengawasan yang ketat, mereka cenderung lebih berfokus dengan aktivitasnya sendiri. Sebagian lainnya memberikan pengawasan sehingga apa yang dilakukan oleh anak saat menggunakan *gadget* dapat terkontrol dengan baik.

Hasil observasi menyatakan bahwa *gadget* memiliki dampak pada perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun. Hal ini berdasarkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. Hasil observasi terlihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Indikator Pencapaian Perkembangan Bahasa Subjek Penelitian

Keterangan :

Indikator 1: Pura-pura membaca cerita bergambar dalam buku dengan kata-kata sendiri

Indikator 2: Mulai memahami dua perintah yang diberikan bersamaan

Indikator 3: Mulai menyatakan keinginan dengan mengucapkan kalimat sederhana

Indikator 4: Mulai menceritakan pengalaman yang dialami dengan cerita sederhana

BB :Belum Berkembang

MB :Mulai Berkembang

BSH :Berkembang Sesuai Harapan

BSB :Berkembang Sangat Baik

Sumber Lestari (2021)

Berdasarkan hasil indikator pencapaian perkembangan bahasa pada tabel 2, dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan dari masing-masing subjek mengenai pengaruh penggunaan *gadget* mengenai perkembangan bahasa. Berdasarkan hasil observasi terhadap subjek penelitian dan wawancara dengan orang tua masing-masing subjek, peneliti memperoleh data atau informasi mengenai pengaruh yang terjadi akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan, serta faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan bahasa subjek-subjek tersebut.

Hasil observasi terhadap F, peneliti menemukan bahwa (1) F mengalami gangguan tidur. (2) menjadi tertutup. (3) lebih banyak diam ketika diajak berbicara ataupun berinteraksi dengan orang lain. (4) tidak jarang mengucapkan kalimat atau kata-kata yang kurang sopan dan kasar, bahkan sering mengucapkan kalimat umpatan atau keluhan yang kurang baik. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua F peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor lain diantaranya (1) pola asuh orang tua kurang baik, sebab orang tua terlihat acuh dan kurang memperdulikan kondisi anaknya pada saat dengan bermain *gadget*. (2) kurangnya pengetahuan mengenai dampak penggunaan *gadget*, hal ini dikarenakan tingkat pendidikan orang tua subjek belatar belakang Pendidikan yang rendah. (3) hubungan keluarga kurang

No	Subjek	Memahami Bahasa		Mengungkapkan Bahasa		Pengaruh
		Indikator 1	Indikator 2	Indikator 3	Indikator 4	
1	F	BB	BB	BB	BB	Negatif
2	B	BSB	BSB	BSH	MB	Positif
3	S	BB	BB	MB	BB	Negatif
4	R	BSH	BSH	BSB	BSH	Positif
5	O	MB	MB	BSH	BSH	Positif
6	A	BSH	BSB	MB	BSH	Netral
7	T	BB	MB	MB	BB	Negatif
8	S	MB	BB	BB	BB	Negatif
9	I	BSH	MD	BSH	BSH	Positif
10	D	BB	BB	BB	MB	Negatif

harmonis karena ekonomi yang kurang mencukupi. Selain faktor-faktor tersebut peneliti memperoleh informasi lain bahwa orang tua F memberikan keleluasaan untuk menghabiskan waktu menggunakan *gadget* dirumah, sehingga cenderung berdiam diri dirumah tanpa melakukan interaksi apapun dengan orang lain. Orang tua menjelaskan bahwa alasan mereka melakukan hal tersebut ialah agar F menjadi mudah diawasi. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan maka penggunaan *gadget* terhadap subjek F memiliki pengaruh negative terhadap perkembangan bahasanya.

Hasil observasi terhadap B, peneliti menemukan bahwa (1) B terbiasa menggunakan *gadget* setelah bangun tidur. (2) terbiasa menggunakan *gadget* pada saat makan. (3) B menunjukkan kemampuan berbahasa yang baik, hal ini terlihat pada saat diajak berkomunikasi subjek menanggapi dengan baik. (4) B terlihat sudah terbiasa mengutarakan apa yang menjadi keinginannya, seperti ingin minum, makan, mandi, bermain sesuatu dan lain sebagainya. Selain itu, Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua B, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa B diantaranya (1) pola asuh orang tua sangat baik, hal ini dikarenakan memberikan pengawasan pada saat bermain *gadget* yakni dengan mengatur jadwal dan durasi penggunaan. (2) orang tua memiliki pengetahuan dan pemahaman terkait teknologi, salah satunya *gadget*, sehingga pengawasan terhadap anak terjamin dengan baik, hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan yang tinggi. (3) hubungan keluarga sangat harmonis karena komunikasi yang baik antara anggota keluarga, dan konsisten dalam melaksanakan aturan yang ada, sehingga anak mengalami perkembangan kemampuan dalam segala aspek, salah satunya perkembangan bahasa. Berdasarkan diuraikan tersebut, penggunaan *gadget* terhadap B memiliki pengaruh yang positif bagi perkembangan kognitif dan afektif salah satunya perkembangan bahasa.

Hasil observasi terhadap S, peneliti menemukan bahwa (1) S mengalami gangguan tidur, karena terbiasa menggunakan *gadget* dengan waktu yang lama. (2) menjadi lupa waktu, seperti lupa untuk makan, mandi, tidur, dan lain sebagainya. (3) menjadi lebih agresif dan marah pada saat *gadget* diambil atau ketika diberikan perintah untuk berhenti. (4) mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dengan orang lain. (5) tidak jarang melontarkan ucapan yang kasar. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan orang tua S, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa S diantaranya (1) pola asuh orang tua belum maksimal, sebab orang tua kurang memberikan pengawasan pada saat menggunakan *gadget*. (2) hubungan keluarga yang terjalin kurang harmonis, sebab sang ayah memiliki sikap temperamental, sehingga sering marah-marah, sehingga lingkungan keluarga yang kurang baik ini menyebabkan terganggunya perkembangan bahasa S. (3) kurangnya pengetahuan orang tua mengenai teknologi informasi salah satunya *gadget* yang kemudian menyebabkan kurang maksimalnya pengawasan terhadap S selama menggunakan *gadget*, sebab orang tua berlatar belakang pendidikan yang rendah. (4) keadaan status ekonomi keluarga cukup rendah, sehingga menyebabkan terhambatnya perkembangan pada anak, salah satunya perkembangan bahasanya. Berdasarkan uraian tersebut maka penggunaan *gadget* terhadap S memiliki pengaruh yang negatif terhadap perkembangan bahasanya.

Hasil observasi terhadap R, peneliti menemukan beberapa dampak terhadap perilaku dari penggunaan *gadget*, diantaranya (1) R gemar sekali bercerita dan juga bertanya mengenai apa saja yang baru dilihat ataupun dimainkan pada saat menggunakan *gadget* kepada orang tuanya, bahkan R juga suka bertanya kepada orang tuanya. (2) R sangat aktif dalam bersosialisasi dengan orang lain. (3) R sangat cekatan ketika diberi perintah oleh orang tuanya untuk melakukan sesuatu, seperti ketika diperintahkan untuk mandi, makan, duduk, mengambil barang, tidur, dan lain sebagainya. (4) R terlihat sangat mudah berkomunikasi dengan siapapun dan terbuka dengan orang lain, hal ini terbukti dengan mudahnya peneliti berbicara dan berkenalan. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua R, peneliti menyimpulkan terdapat beberapa faktor lain yang

mempengaruhi perkembangan bahasa diantaranya (1) orang tua memberikan batas waktu dalam penggunaan *gadget* dengan tujuan agar R tidak mengalami kecanduan bermain *gadget*. (2) orang tua senantiasa mendampingi dan mengawasi selama menggunakan *gadget* sehingga apa yang ditonton dan dimainkan sesuai dengan usianya. (3) orang tua memiliki pemahaman mengenai teknologi informasi salah satunya *gadget*, sehingga orang tua dapat mengontrol mana tontonan yang mendidik atau tidak, hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan yang tinggi. (4) hubungan keluarga yang harmonis menyebabkan R merasa nyaman, sehingga proses perkembangan aspek kognitif dan afektif menjadi maksimal, salah satunya perkembangan bahasanya. Berdasarkan uraian tersebut maka penggunaan *gadget* pada R memiliki dampak yang positif bagi perkembangan bahasanya.

Hasil observasi terhadap O, peneliti menemukan bahwa (1) O terlihat sangat antusias dan bersemangat untuk menceritakan kepada orang tuanya mengenai apa saja yang dilihat selama menggunakan *gadget*. (2) kemampuan berkomunikasi O sangat baik, karena kalimat yang diucapkan mudah dipahami. (3) mampu mengatakan apa yang menjadi keinginannya, seperti ingin makan, mandi, dan lain sebagainya. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua O, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa selain dari pengaruh penggunaan *gadget* diantaranya (1) peraturan untuk membatasi penggunaan *gadget* terhadap O. (2) melakukan pendampingan dan pengawasan kepada O selama menggunakan *gadget*, hal ini dilakukan agar dapat mengontrol O selama bermain *gadget*. (3) pemahaman dan pengetahuan mengenai berbahayanya *gadget* apabila terlalu lama digunakan sehingga O tidak terlalu sering bermain *gadget*, pemahaman tersebut diperoleh karena latar belakang pendidikan orang tua yang tinggi. (4) hubungan keluarga yang baik menyebabkan kondisi dirumah terasa nyaman, sehingga perkembangan dan pertumbuhan O menjadi maksimal baik itu kemampuan kognitif ataupun afektifnya, salah satunya perkembangan bahasanya. (5) ekonomi yang mencukupi menyebabkan seluruh kebutuhan yang membantu tumbuh kembang O menjadi terpenuhi. Berdasarkan uraian tersebut maka penggunaan *gadget* terhadap O memiliki pengaruh yang positif bagi perkembangan bahasanya.

Hasil observasi terhadap A, peneliti menemukan bahwa (1) A terlihat layalknya anak biasa yang gemar bermain di dalam ataupun di luar rumah dengan orang lain. (2) A menunjukkan sikap acuh dan tidak peduli pada saat *gadget* diambil oleh orang tua. (3) dalam berkomunikasi, A tidak terlalu baik, namun tidak terlalu buruk juga, karena sebagian kata-kata yang diucapkan ada yang bisa dan ada juga yang tidak bisa dipahami. (4) terkadang masih sulit untuk melaksanakan perintah dari orang tua, namun ketika dijanjikan akan diberi sesuatu, A langsung melaksanakan perintah tersebut. Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua A, peneliti menemukan bahwa (1) orang tua tidak terlalu sering melarang A bermain *gadget*, tetapi memberi perintah agar tidak terlalu lama bermain *gadget*. (2) orang tua memiliki sedikit pemahaman mengenai berbahayanya *gadget* bagi anak sehingga membatasi penggunaan *gadget*. (3) hubungan keluarga cukup baik, walaupun kedua orang tua terlihat tidak terlalu sering mengobrol, hal ini menyebabkan suasana di dalam rumah terlihat biasa saja. (4) ekonomi keluarga mencukupi, karena mampu memenuhi kebutuhan sehari-hari, sehingga apa yang menjadi keinginan A Sebagian terpenuhi. Berdasarkan uraian tersebut maka penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa A tidak memiliki pengaruh apapun.

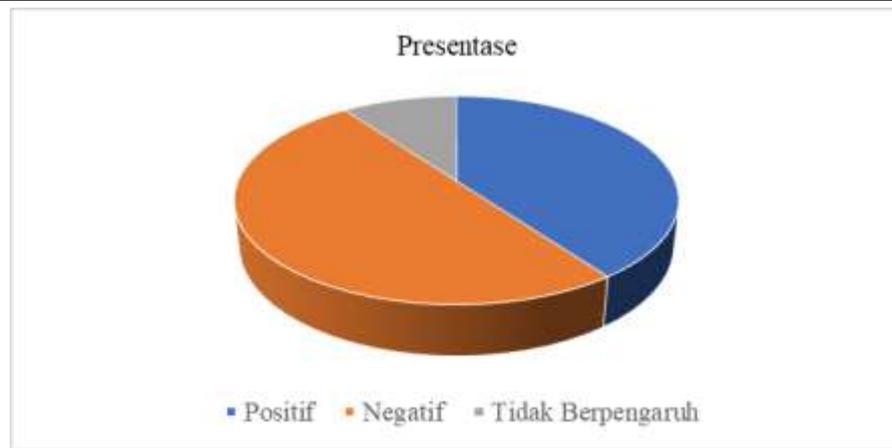
Hasil observasi terhadap T, peneliti menemukan bahwa (1) T terlihat tertutup karena tidak suka keluar rumah dan bertemu dengan orang lain. (2) mengalami insomnia dan sering menangis saat malam hari. (3) T sering mengucapkan kata-kata yang kurang sopan. (4) sulit menjalankan dan membantah perintah dari kedua orang tua. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua T, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa diantaranya (1) orang tua T terlihat kurang peduli dengan kondisi anaknya pada saat dengan bermain *gadget*. (2)

kurangnya pengetahuan mengenai berbahayanya *gadget*, hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan yang rendah. (3) hubungan keluarga kurang harmonis karena ekonomi yang kurang mencukupi. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan maka penggunaan *gadget* terhadap subjek T memiliki pengaruh yang negatif terhadap perkembangan bahasanya.

Hasil observasi terhadap S, peneliti menemukan bahwa (1) mengalami gangguan tidur, karena terbiasa menggunakan *gadget* dengan durasi yang cukup lama. (2) menunjukkan sikap marah pada saat *gadget* diambil atau ketika diberikan perintah untuk berhenti. (3) sulit berkomunikasi dengan orang lain, dan terlihat pemalu. (5) sering mengucapkan kata-kata yang kasar. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang sudah dilakukan dengan orang tua S, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa S diantaranya (1) pola asuh orang tua kurang tepat, sebab orang tua kurang memberikan pengawasan kepada S pada saat menggunakan *gadget*. (2) hubungan keluarga yang terjalin kurang harmonis, sebab sering terjadi perdebatan di dalam rumah sehingga lingkungan keluarga yang kurang baik ini menyebabkan terganggunya perkembangan bahasa S. (3) kurangnya pengetahuan mengenai *gadget* yang kemudian menyebabkan kurang maksimalnya pengawasan terhadap S selama menggunakan *gadget*, sebab orang tua berlatar belakang pendidikan yang rendah. (4) ekonomi kurang mencukupi, sehingga kebutuhan yang diperlukan untuk perkembangan pada anak menjadi terhambat, salah satunya perkembangan bahasanya. Berdasarkan uraian tersebut maka penggunaan *gadget* terhadap S memiliki pengaruh yang negatif terhadap perkembangan bahasanya.

Hasil observasi terhadap I, peneliti menemukan bahwa (1) I sering mempraktekan apa saja yang baru dilihat pada saat menggunakan *gadget* kepada orang tuanya. (2) I suka bersosialisasi dengan orang lain baik di dalam ataupun di luar rumah. (3) I antusias ketika diberi perintah oleh orang tuanya untuk melakukan sesuatu, seperti ketika diperintahkan untuk mandi, makan, duduk, mengambil barang, tidur, dan lain sebagainya. (4) mudah berkomunikasi dengan siapapun dan terbuka dengan orang lain. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua I, peneliti menyimpulkan terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa I diantaranya (1) adanya batasan waktu dalam penggunaan *gadget* oleh orang tua dengan tujuan agar I tidak mengalami kecanduan bermain *gadget*. (2) orang tua selalu mengawasi I saat menggunakan *gadget*. (3) orang tua mengetahui mengenai *gadget*, sehingga orang tua dapat mengontrol mana tontonan yang mendidik atau tidak, hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan yang tinggi. (4) hubungan keluarga cukup baik sehingga I merasa nyaman, sehingga aspek kognitif dan afektif menjadi berkembang, salah satunya perkembangan bahasanya. Berdasarkan uraian tersebut maka penggunaan *gadget terhadap I* memiliki dampak yang positif bagi perkembangan bahasanya.

Hasil observasi terhadap D, ditemukan bahwa (1) D cukup tertutup karena kesehariannya senang berada di dalam rumah. (2) mengalami kesulitan. (3) D sering mengucapkan kata-kata yang kasar. (4) sering sekali membantah perintah dari kedua orang tua. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua D, peneliti menyimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa D diantaranya (1) tidak terlihatnya peran orang tua sebagai orang yang harus peduli dengan kondisi anaknya pada saat dengan bermain *gadget*. (2) kurangnya pemahaman mengenai berbahayanya *gadget*, hal ini dikarenakan latar belakang pendidikan yang rendah. (3) hubungan keluarga kurang baik karena faktor ekonomi yang kurang mencukupi. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan maka penggunaan *gadget terhadap subjek D* memiliki pengaruh yang negatif terhadap perkembangan bahasanya.



Gambar 1. Diagram Presentase Pengaruh Penggunaan Gadget

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia. Hal tersebut dapat terlihat berdasarkan hasil indikator pencapaian perkembangan bahasa dan persentasenya diantaranya terdapat 4 subjek atau 40 % memiliki pengaruh positif, 5 subjek atau 50 % memiliki pengaruh negatif, dan 1 subjek atau 10 % tidak memiliki pengaruh apapun. Selain dari penggunaan *gadget*, peneliti menemukan bahwa terdapat faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, diantaranya (1) tata cara pola asuh orang tua terhadap anak, (2) lingkungan keluarga seperti harmonis atau tidakharmonis, (3) latar belakang pendidikan orang tua, dan (4) faktor ekonomi keluarga. Oleh karena itu, peran orang tua sangatlah penting terkait penggunaan *gadget* sebab tidak sepenuhnya memberikan dampak negatif terhadap perkembangan bahasa anak, justru terdapat berbagai macam manfaat yang baik bisa diperoleh dari penggunaan *gadget* apabila orang tua dapat dengan bijak memberikan pengawasan kepada anak-anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*. 19(1), 61-68.
2. Anggrasari, A.P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18–24.
3. Arnianti. (2019). Teori Perkembangan Bahasa. *PENSA*. 1(1), 139-152.
4. Farida, A., Salsabila, U.H., Hayati, L.L.N., Ramadhani, J., & Saputri, Y. (2021). Optimasi Gadget dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(8), 1701-1710.
5. Firnanda, M.R. & Wardaya, M. (2019). Penggunaan *Kids Corner* Dalam Sebuah Kegiatan Untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Anak. *VICIDI*. 9(2), 33-43.

6. Hutabarat, J.T., Ompusunggu, K., Silaban, L.E., & Aliando, L. (2022). Pengabdian Masyarakat Kepada Pemuda Awal Mengenai Dampak Gadget di SMK St.Nahanson Parapat Sipoholon. *Perigel*. 1(4), 14-25.
7. Iffah, F., & Yasni, Y.F. (2022). Manusia Sebagai Mahluk Sosial. *Lathaif*. 1(1), 38-47.
8. Kurniati, M., & Nuryani. (2020). Pengaruh Sosial Media Youtube Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3-4 Tahun (Studi Pada Anak Speech Delay). *FON: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 16(1), 29-38.
9. Kusumastuti, A.B., Sutarjo, T., Ratih, K.W., Kurniawan, I., Sugiarti, R., & Suhariadi, F. (2023). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 3-6 Tahun Yang Diberi Gadget Smartphone. *Jurnal Kesehatan Tambusai*. 4(3), 2293-2299.
10. Lestari, I. (2021). Perkembangan Bahasa pada Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Kualita Pendidikan*. 2(2), 113-118.
11. Maryani, S. Perkembangan Kemandirian Anak Usia 3-4 Tahun Studi Kasus di Kelompok Bermain Taman Kanak-Kanak Gemintang Bojongsari Depok. *Skripsi*. (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2018).
12. Miranti, P., & Putri, L.D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah*. 6(1), 58-66.
13. Mohajan, H. (2018). *Qualitative Research Methodology in Social Sciences and Related Subjects. Published in: Journal of Economic Development, Environment and People*. 7(1), 23-48.
14. Mukhtar, P. D., & Pd, M. (2013). Metode praktis penelitian deskriptif kualitatif. *Jakarta: GP Press Group*.
15. Panjaitan, P. U., Sulistia, I., Nuraini, I., & Noviyanti, S. (2023). Pengaruh Aplikasi Youtube Terhadap Pemerolehan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Innovative*, 3(5), 7453- 7460.
16. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini, Pub. L. No. 146 (2014).
17. Pratama, M.R. & Sudirman, N. (2023). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Penisi*. 3(5), 136-143.
18. Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *COPE: Jurnal Ilmiah Guru*. 2(18), 41-47.
19. Setyaningsih, A. Peningkatan Kemampuan Bahasa Pada anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun. *Skripsi*. (Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2020).
20. Sugiyono. (2018). Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
21. Suryaningsih, R., & Yon, A.E. (2021). Pengaruh Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(2), 5347-5354.
22. Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 527-533.

23. Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. 8(2), 107-119.
24. Yunita, E., Handayani, T., Fahmi, Oviyanti, F., & Murtopo, A. (2023). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan. *Innovative*. 3(3), 8369-8378.
25. Yulsyofriend, Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67–80.