



IMPACT OF GATGED USE ON EARLY CHILDREN'S LANGUAGE DEVELOPMENT

DAMPAK PENGGUNAAN GATGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK PADA ANAK USIA DINI

Evicenna Yuris

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email : evicennayusri@umsu.ac.id

Diterima tanggal 10 juni 2022, disetujui tanggal 25 Juni 2022

ARTICLE INFO

Correspondent

Evicenna Yuris

evicennayusri@umsu.ac.id

Key words

Gadget, language development, early children's

Website:

<http://idm.or.id/JSER>

page : 115 – 121

ABSTRACT

The development of children's language is an important thing that parent must pay attention to. Most parent will certainly tell very happy when they hear their child speak for the first time. Being able to communicate well and smoothly is certainly also a parents expectation. Keeping up wit development of human technology increasingly cannot be separated from gadgets. Human are social creatures that cannot be separated from interaction and communication, and gatgeds are a growing medium of communication today. Gatgeds ownership also has almost no age limits for old, young and children. Most parents use gadgets in their children's dayly lives. When giving children food, parents also use gatgeds so that children do not interfere with their activities. Children are allowed to interaction with gadgets and without supervision. So it is very possible for children to acces thing they shouldn't, such as pictures, pornographic videos, and currently many games are not educative. Basically, the use of gatged techmology at this time has positive and negative impact. However form several impact, if further invertigated, the dominant factor is more towards the negative.

Copyright © 2022 JSER. All rights reserved.

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Koresponden Evicenna Yuris evicennayusri@umsu.ac.id Kata Kunci Gadget, Perkembangan Bahasa, Usia Dini Website: http://idm.or.id/JSER Hal : 115 - 121	<i>Perkembangan bahasa anak menjadi hal penting yang harus orang tua perhatikan. Kebanyakan Orang tua tentunya akan merasa senang sekali ketika mendengar anak pertama kali berbicara. Mampu berkomunikasi dengan baik dan lancar pastinya juga harapan orang tua. Mengikuti perkembangan teknologi manusia semakin tak bisa lepas dari gadget. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari interaksi dan komunikasi, dan gadget menjadi media berkomunikasi yang berkembang saat ini. Kepemilikan gadget juga hampir tidak memiliki batasan usia tua, muda dan anak-anak. Kebanyakan orang tua menggunakan gadget dalam keseharian anak. Apakah pada saat memberikan anak makan, orang tua juga menggunakan gadget agar anak tidak mengganggu aktivitasnya. Anak di biarkan berinteraksi dengan gadget dan tanpa pengawasan. Sehingga sangat memungkinkan anak bisa saja mengakses yang tak seharusnya seperti gambar, video porno dan saat ini games juga banyak yang tak edukatif. Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif, Akan tetapi, dari beberapa dampak positif, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.</i> Copyright © 2022 JSER. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Gadget merupakan seperangkat alat elektronik yang mempunyai berbagai macam fungsi (Novitasari dan Khotimah, 2016). Gadget menyediakan fasilitas yang variatif dari segi desain maupun aplikasi, sehingga memberikan daya tarik penggunaannya untuk meluangkan waktunya bermain gadget (Prianggoro, 2013). Saat ini, gadget tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, akan tetapi juga sebagai sarana hiburan seperti tersedianya aplikasi games dan youtube yang membuat menarik semua orang, tak luput juga anak-anak. (Anggrasari & Rahagia, 2020)

Perkembangan bahasa anak menjadi hal penting yang harus orang tua perhatikan. Kebanyakan Orang tua tentunya akan merasa senang sekali ketika mendengar anak pertama kali berbicara. Dan tak jarang kata pertama yang diucapkan anak adalah hal yang ditunggu-tunggu. terlebih ketika mendengarnya mengucapkan kata-kata baru yang tak terduga sebelumnya. Mampu berkomunikasi dengan baik dan lancar pastinya juga harapan orang tua.

Mengikuti perkembangan teknologi manusia semakin tak bisa lepas dari gadget. Dimana esensi manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa lepas dari interaksi dan komunikasi, dan gadget menjadi media berkomunikasi yang berkembang sangat

pesat saat ini. Kepemilikan gadget juga hampir tidak memiliki batasan usia tua, muda dan anak-anak.

Perkembangan teknologi melalui media informasi dan komunikasi seperti gadget dinikmati semua orang. Dan saat ini kebanyakan orang tua menggunakan gadget dalam keseharian anak. Dan bahkan gadget sebagai media dalam penanganan anak agar tidak rewel. Apakah pada saat memberikan anak makan, orang tua juga menggunakan gadget agar anak tidak mengganggu aktivitasnya. Anak di biarkan berinteraksi dengan gadget dan tanpa pengawasan. Sehingga sangat memungkinkan anak bisa saja mengakses yang tak seharusnya seperti gambar, video porno dan saat ini games juga banyak yang tak edukatif.

Ferliana (2016) mengemukakan bahwa anak usia dini yang menggunakan gadget minimal 2 jam setiap harinya menjadi kecanduan dan mempengaruhi psikologis mereka. Padahal pada anak usia dini terdapat periode emas dimana semua kecerdasan anak akan berkembang pesat jika diberikan stimulus yang tepat. Permasalahannya intensitas tinggi dalam bermain gadget akan mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial mereka. Intensitas waktu yang lama akan membuat anak enggan untuk melakukan aktivitas lain seperti belajar. (Anggrasari & Rahagia, 2020)

Penggunaan gadget jelas memberi pengaruh terhadap perkembangan anak usia dini, baik itu secara fisik maupun mental. Anak yang kebiasaan menggunakan gadget, secara kognitif anak tersebut akan dapat mengembangkan pengetahuan dan kemampuan berpikirnya melalui permainan atau fitur-fitur yang terdapat dalam gadgetnya. Begitu juga dengan aspek perkembangan bahasanya, mereka akan dapat menambah pengenalan terhadap kosakata baru dalam gadgetnya. Namun demikian, dari aspek perkembangan sosial mereka akan cenderung kurang bersosialisasi dengan yang lainnya akibat disibukkan dengan gadget. Selanjutnya dari aspek perkembangan fisik-motorik juga mengalami kecenderungan kurang melakukan aktivitas yang melibatkan gerakan tubuhnya. Oleh karena itu penggunaan gadget pada anak sejak usia dini memerlukan pengawasan dan keseimbangan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangannya secara optimal sebagaimana tahapan usia perkembangannya. (Elfiadi, 2018)

Perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek terpenting dalam pendidikan anak usia dini karena bahasa akan memudahkan setiap individu dalam berkomunikasi. Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini tercakup semua cara untuk berkomunikasi dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat atau gerak dengan kata-kata, simbol, lambang, gambar atau lukisan. Melalui bahasa, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai moral atau agama (Yusuf, 2011). (Dewi et al., 2019)

Berdasarkan fenomena di atas yang ditemukan di lapangan, penulis tertarik untuk melakukan studi literatur, melalui sebuah judul: "Dampak Gadget terhadap

perkembangan Bahasa anak pada anak usia dini” Tujuan dari tulisan ini adalah untuk mengetahui adanya dampak antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam penelitian kualitatif, dengan metode yang digunakan untuk pengkajian ini adalah studi literatur. Pengumpulan data atau sumber literatur dengan menggunakan metode library research dengan berbagai sumber ilmiah dalam bentuk buku, artikel ilmiah serta literatur yang sesuai dengan topik yang diambil. Kemudian data atau informasi yang diperoleh dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan sehingga mendapatkan kesimpulan mengenai studi literatur. (Oktariani, 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget biasanya juga di perancang dengan berbagai fitur atau aplikasi yang memungkinkan penggunaannya untuk melakukan berbagai kegiatan baik secara online maupun offline. Menurut Widiawati (2014), gadget adalah sebuah benda (alat atau barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau barang baru. Sebuah gadget bisa digunakan sebagai media berkomunikasi dengan orang lain atau menelpon, mengirim pesan, email, foto selfie atau memfoto objek lain, dan berbagai jenis aplikasi yang lainnya. (Elfiadi, 2018)

Sehingga gadget dapat digunakan oleh siapa saja dan untuk apa saja tergantung dari kebutuhan pemilik gadget tersebut. Saat ini pemakaian gadget sudah digunakan mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa. Pemakaian gadget pada anak usia dini biasanya digunakan sebagai media pembelajaran, bermain game, dan menonton animasi bahkan ada yang menonton youtube. Pemakaiannya pun dapat memiliki waktu yang beragam dan berbeda durasi serta intensitas pemakaiannya pada orang dewasa dan anak-anak. (Elfiadi, 2018)

Anak usia dini merupakan anak yang sedang menjalani suatu proses perkembangan yang pesat sehingga sangat menentukan bagi kehidupan selanjutnya. Menurut Hartati (2007:10), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berada pada rentang usia antara 0-8 tahun. Sedangkan dalam undang-undang Republik Indonesia, tentang sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa anak usia dini adalah anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun. Hakikat pendidikan anak usia dini ini di proyeksikan kedalam UU RI nomor 20 tahun 2003 dalam Santoso (2004:12), tentang sistem pendidikan Nasional dalam pasal 1 ayat 14, yang berbunyi: “Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”. (Elfiadi, 2018)

Aspek perkembangan bahasa merupakan kemampuan seorang anak dalam berbahasa, yaitu dalam kemampuan berbicara, mengolah kata, dan lain-lain. Pada usia dini, anak memiliki daya penyerapan yang luar biasa dalam kemampuan berbahasa. Bahasa merupakan media komunikasi yang digunakan untuk

menyampaikan pesan, pendapat, perasaan dengan menggunakan simbol-simbol yang disepakati bersama, kemudian kata dirangkai berdasarkan urutan membentuk kalimat yang bermakna dan mengikuti aturan atau tata bahasa yang berlaku dalam suatu komunitas atau masyarakat, Bahasa dapat dibedakan menjadi 3, yaitu bahasa lisan, bahasa tulis, dan bahasa isyarat. (Elfiadi, 2018)

Dalam aspek perkembangan bahasa, anak yang sibuk dengan dunia gadget akan sulit mengembangkan kemampuan berbicara karena mereka cenderung hanya diam sambil menikmati mainan dalam gadget. Hal ini bisa juga menjadikan anak enggan untuk menulis, namun dari segi membaca akan dapat dikembangkan. Permasalahan lainnya yang memungkinkan adalah anak menjadi malas membaca buku. Ini terjadi karena perangkat gadget tampak lebih menarik dan menggoda karena memiliki tampilan visual yang fantastis bahkan dapat memperlihatkan sesuatu sesuai dengan kenyataan nyata. Disamping pengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa, gadget juga dapat memberikan manfaat yang positif, yakni dapat menunjang pengetahuan dan pengenalan terhadap kosa kata baru maupun dalam bahasa asing. Ini terjadi karena dalam gadget biasanya fitur dan aplikasinya tertera dalam bentuk bahasa asing, misalnya bahasa inggris.

Untuk identifikasi aspek perkembangan bicara dan bahasa pada anak menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan perkembangan yang normal yaitu sebanyak 39 anak (65%). Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data memang responden memiliki perkembangan bahasa yang baik, namun ada beberapa anak yang perkembangan bicara dan bahasanya belum optimal sebanyak 21 anak (35%) yang mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bicara dan bahasa. Prevalensi angka yang cukup tinggi dibandingkan penelitian yang dilakukan oleh Mardiana (2016) bahwa sebanyak 8,2% anak usia toddler mengalami suspect pada perkembangan bicara dan bahasa. (Anggrasari & Rahagia, 2020)

Hasil penelitian terdahulu, hasil perhitungan diperoleh mean = 34,33 ; dan standar deviasi = 4,95, nilai chi kuadrat (χ^2) hitung = 54,333 ; dan chi kuadrat (χ^2) tabel = 2,776 dengan db = 4 pada taraf signifikansi 5%. Karena (χ^2) hitung = 54,333 > (χ^2) tabel = 2,776, maka data tentang penggunaan gadget berdistribusi tidak normal. Hasil observasi sebagian besar responden memiliki perkembangan bahasa yang baik, namun ada beberapa anak yang perkembangan bahasanya belum maksimal. Hal ini dikarenakan karena beberapa faktor diantaranya motivasi dan stimulus yang diberikan masih kurang dan pemerolehan bahasa yang didapat masih minim. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan Gagne yakni peringkat proses pembelajaran melalui delapan fase; 1) motivasi, 2) pemahaman, 3) pemerolehan, 4) penahanan, 5) ingatan kembali, 6) generalisasi, 7) perlakuan dan 8) umpan balik. (Dewi et al., 2019)

Kesimpulan yang dapat diambil pada uji regresi linear berganda ini adalah dampak penggunaan gadget di masa pandemi Covid-19 berpengaruh negatif terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun meskipun memiliki tingkat pengaruh yang cukup pada ketiga variabel pada hipotesis ini. (Rihlah et al., 2021)

Menurut pengamatan salah satu peneliti, Ardias Bara, saat menjadi guru di salah satu sekolah di Sorowako, telah tampak beberapa gejala dampak gadget yang dialami anak-anak, seperti hiperaktif, gagal fokus dalam mengikuti pelajaran, hasil belajar yang menurun, dll. Oleh karena itu, penting dilakukan penelitian tentang dampak negatif penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di Kecamatan

Nuha. Selama ini belum pernah diadakan penelitian di daerah tersebut sehingga yang berkembang hanya asumsi bahwa gadget itu berbahaya. (Damayanti et al., 2020)

Begitu pula dengan masa anak-anak. (Hurlock, 2016) Masa anak-anak dimulai dari bayi, yakni usia 2 tahun sampai anak matang secara seksual. Selama periode usia 11 tahun bagi perempuan dan 12 tahun bagi laki-laki terjadi perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikologis. Masa anak-anak terbagi menjadi dua tahap, yaitu masa anak-anak awal dan masa anak-anak akhir. Masa anak-anak awal dimulai sejak usia 2-6 tahun, sedangkan masa anak-anak akhir dimulai sejak usia 6 tahun sampai saat anak matang secara seksual. (Syifa et al., 2019)

Gangguan pada perkembangan bahasa merupakan keadaan dimana seseorang tidak dapat menggunakan symbol linguistik untuk berkomunikasi secara verbal atau terjadi keterlambatan dalam perkembangan bicara seorang anak di kategorikan mengalami gangguan perkembangan bahasa apabila terjadi keterlambatan perkembangan bicara sesuai kelompok umur, jenis kelamin, adat istiadat dan kecerdasan anak tersebut. (In & Sanggar, 2015)

SIMPULAN

Pada dasarnya penggunaan teknologi gadget pada saat ini memiliki dampak positif dan negatif bagi anak, di antaranya dalam pembentukan pola pikir anak, yaitu dapat membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dan analisa dalam permainan, dan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan otak kanan selama dalam pengawasan yang baik oleh orang tua. Akan tetapi, dari beberapa dampak positif tadi, jika diteliti lebih lanjut maka faktor dominan lebih ke arah dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak.

Setelah melakukan analisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan psikologi anak sekolah dasar. Ada beberapa saran yang penulis sampaikan diantaranya sebagai berikut : 1) Bagi anak, diharapkan mampu mengurangi frekuensi menggunakan gadget sehingga mampu meningkatkan kemampuan anak dalam mengontrol diri untuk tidak bermain gadget berlebihan. 2) Bagi guru, diharapkan dapat memanfaatkan perangkat gadget sebagai media pembelajaran di kelas. 3) Bagi orang tua dan guru, diharapkan mampu membantu mengawasi, mendampingi, dan membatasi penggunaan gadget, serta perilaku anak yang menyimpang sehingga anak mendapatkan kemampuan untuk mengontrol perilaku maupun ucapan. 4) Bagi peneliti selanjutnya yang tertarik melakukan penelitian yang sama dengan peneliti, agar memperhatikan aspek-aspek lain dalam perkembangan psikologi anak sekolah dasar. (Syifa et al., 2019)

DAFTAR PUSTAKA

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. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v1i1.2016>

- Damayanti, E., Ahmad, A., & Bara, A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4(1), 1-22. <https://doi.org/10.21274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. (JAPRA) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 2(1), 83-92. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan. *Itqan*, 9(2), 97-110. <https://ejurnal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/176/147/>
- In, D., & Sanggar, P. (2015). Oleh: Afriyani, Universitas Negeri Yogyakarta,. 635-642.
- Oktariani, O. (2021). Dampak Toxic Parents dalam Kesehatan Mental Anak. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi Dan Kesehatan (J-P3K)*, 2(3), 215-222. <https://doi.org/10.51849/j-p3k.v2i3.107>
- Rihlah, J., Shari, D., & Anggraeni, A. R. (2021). Dampak Penggunaan Gadget Di Masa Pandemi COVID-19 Terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 45-55.
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 538. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.22310>