

## PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 4-6 TAHUN

Rizqi Syafrina, Theresia Lave

Universitas Widya Gama Mahakam

Jl. KH. Wahid Hasyim No. 28 RT.007 Kelurahan Sempaja Selatan.

Kecamatan Samarinda Utara, Kota Samarinda, Provinsi Kalimantan Timur

[rizqi@uwgm.ac.id](mailto:rizqi@uwgm.ac.id)

### ABSTRAK

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap perkembangan Bahasa anak usia 4-6 tahun. Subjek penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak usia 4-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik statistic yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian yaitu teknik korelasi *product moment* dengan Pearson. Dimana hasil penelitian menunjukkan hipotesis ditolak. Tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan Bahasa anak usia empat sampai 6 tahun ( $p = 0.151$ ).

Kata kunci: Penggunaan Gadget, Perkembangan Bahasa

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the effect of the use of gadgets on the language development of children aged 4-6 years. The subjects of this study were parents who had children aged 4-6 years. The method used in this research is quantitative research. The statistical technique used to test the hypothesis in this research is the product moment correlation technique with Pearson. Where the research results show the hypothesis is rejected. There is no significant relationship between the use of gadgets and the language development of children aged four to 6 years ( $p = 0.151$ ).*

*Keywords: Use of Gadgets, Language Development*

### PENDAHULUAN

Perkembangan Bahasa pada anak usia dini merupakan salah satu perkembangan yang penting menjadi perhatian orang tua. Selain perkembangan fisik, perkembangan Bahasa adalah salah satu perkembangan yang dapat dilihat dengan baik setiap tahapan perkembangannya. Anak dapat mempelajari perkembangan Bahasa dengan meniru dari orang-orang di sekitarnya (Ormrod, 2009). Disini dapat diketahui jika semakin banyak anak mendengar, semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki oleh anak. Walaupun pada keadaan di lapangan, ada beberapa anak hanya sebatas meniru tanpa mengetahui makna kata yang ditiru. Sebaliknya jika anak jarang melakukan

interaksi dengan orang lain atau kurang mendengar baik itu melalui media seperti televisi, handphone dan media lainnya. Perbendaharaan anak yang dimiliki anak akan terbatas. Hal ini sesuai dengan teori nativisme mengenai perolehan Bahasa, dimana seorang anak sejak lahir sudah membawa kodrat dimana ia mempelajari Bahasa dari apa yang diberikan kepadanya.

Pada aspek Bahasa ini kompetensi yang diharapkan yaitu anak mampu menggunakan Bahasa sebagai Bahasa pasif dan dapat menggunakannya untuk berkomunikasi secara efektif (Yamin dan Sanan, 2012). Saat ini banyak keluhan dari orangtua mengenai anak yang cenderung pasif karena berbicara karena lebih

cenderung menggunakan gadget, baik itu untuk menonton maupun bermain game. Orangtua mengatakan jika saat mereka beraktivitas, anak akan cenderung lebih tenang jika diberi gadget. Orangtua merasakan terbantu saat mereka beraktivitas dan anak tidak mengganggu orangtua. Anak akan sibuk bermain dengan gadget yang diberikan orangtua. Hal ini sesuai yang diungkapkan Novianti dan Garzia (2020) dimana gadget bisa menjadi masalah besar karena saat orangtua sibuk bekerja, orangtua menganggap saat mereka tidak menemani, anak-anak yang bermain gadget tidak kesepian.

Saat ini hampir setiap orang baik orang tua maupun anak-anak tidak dapat lepas dari gadget. Berdasarkan hasil wawancara pada beberapa orangtua di sekolah untuk anak usia dini, mereka secara khusus memberikan gadget kepada anaknya. Ada orangtua yang beranggapan anaknya dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dengan menonton atau bermain gadget. Hasil penelitian dari Rowan (Novianti dan Garzia, 2020) menyatakan jika ada 42,1% anak-anak prasekolah terbukti relative tinggi menggunakan gadget baik itu untuk menonton maupun bermain gam. Penelitian lain diungkapkan oleh Tanjung dkk (Hidasari, 2019) bahwa di daerah Istimewa Yogyakarta ditemukan sebanyak 77,2% anak usia dini memiliki intensitas tinggi menggunakan gadget.

Tingginya intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini ini juga merupakan salah satu keluhan orangtua yang diungkapkan saat melakukan konsultasi dengan guru di sekolah. Dalam hal ini orangtua mengatakan jika anak jadi cenderung pasif termasuk dalam perkembangan bahasanya. Anak lebih jarang berinteraksi, Bahasa yang digunakan terkadang kurang dipahami karena menggunakan Bahasa yang anak tiru melalui aktivitas menonton gadget, bahkan menurut

keterangan orangtua ada anak yang mengalami keterlambatan bicara karena di rumah lebih banyak beraktivitas menggunakan gadget. Hal ini sesuai dengan penelitian yang diungkapkan Anggasari dan Rahagia (2020) jika penggunaan gadget memiliki dampak terhadap perkembangan bicara dan Bahasa pada anak usia 3-5 tahun.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget terhadap perkembangan Bahasa anak usia 4-6 tahun. Urgensi dalam penelitian ini adalah ada beberapa hasil penelitian di berbagai daerah di Indonesia mengenai tingginya penggunaan gadget pada anak usia dini dan banyaknya keluhan orangtua mengenai keterlambatan Bahasa pada anak yang diasumsikan karena tingginya penggunaan gadget pada anak usia dini.

#### **TINJAUAN PUSTAKA**

Saat ini penggunaan gadget bagi manusia sangat penting, yang awalnya hanya digunakan untuk menonton dan berkomunikasi, saat ini banyak sekali aktivitas yang dapat dilakukan dengan menggunakan gadget. Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari Bahasa Inggris, yang memiliki perangkat elektronik kecil dan memiliki fungsi khusus (Rosiyanti dan Muthmainah, 2018).

Menurut Puji (Hijriyani dan Astustu, 2020) gadget memiliki berbagai fungsi yaitu untuk sosial, komunikasi dan Pendidikan. Sedangkan untuk anak usia dini penggunaan gadget sebaiknya membuat pengawasan dari orangtua maupun orang dewasa kapanpun dan dimanapun (Hariyani dkk., 2020)

Menurut Chusna (2017) ada beberapa dampak negatif jika berlebihan menggunakan gadget yaitu dapat membuat anak ketagihan dan kecanduan. Selain itu waktu anak akan terbuang sia-sia, mengganggu perkembangan otak yang dapat menimbulkan hambatan

dalem kemampuan berbicara, banyaknya fitur yang tidak sesuai dengan anak, mengganggu Kesehatan, terutama Kesehatan mata dan menghilangkan ketertarikan anak pada aktivitas bermain atau melakukan kegiatan lainnya.

Manurut Fadillah (Hijriyani dan Astuti, 2020) faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan gadget yaitu kecanggihan dari gadget, keterjangkauan harga gadget, Gadget hadir dalam fitur-fitur yang menarik, iklan yang merajalela di media sosial dan lingkungan.

Menurut Santrock (2002) Bahasa merupakan suatu system symbol yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Ada berbagai macam Bahasa yang ada di dunia dan setiap Bahasa memiliki karakteritiknya masing-masing. Menurut Yanin dan Sanan (2012) seorang anak memiliki perkembangan Bahasa yang berbeda, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu:

1. Anak berada dilingkungan yang positif dan bebas dari tekanan
2. Orang dewasa perlu memberikan minat dan sikap yang tulus pada anak
3. Saat menyampaikan pesan secara verbal juga diikuti dengan pesan non verbal
4. Saat berbicara dengan orang anak, orang tua perlu menunjukkan ekspresi pada anak
5. Melibatkan anak dalam komunikasi

Tahap perkembangan Bahasa anak usia 4-6 tahun menurut Yamin dan Sanan (2012) yaitu anak sudah bisa menggunakan kata yang lebih rumit dalam satu kalimat. Misalnya “Ibu aku suka baju yang warna merah. Yang hijau tidak bagus”

#### METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Teknik statistic yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian untuk yaitu dengan koefisien determinasi dan melakukan

analisis regresi sederhana (Sugiyono, 2017). Populasi yang diteliti dalam penelitian ini adalah orangtua yang memiliki anak 4 – 6 tahun. Teknik pengambilan subjek menggunakan *Simple Random Sampling*. *Simple Random Sampling* adalah pengambilan data sampling yang dilakukan secara acakt tanpa memperhatikan strata (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, peneliti menyebarkan angket di dalam populasi dan angket yang lengkap diisi akan dijadikan sampel dalam penelitian. Pada penelitian ini peneliti menyebarkan angket melalui *google form* dan ada 55 subjek yang mengisi angket. Dari 50 subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan.

Skala yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *smartphone addiction* yang di modifikasi dari penelitian Nurdiani dan Zahrani (Saifullah, 2017). Skala ini disusun berdasarkan aspek-aspek adiksi menurut Griffiths (Paramita dan Hidayati, 2016) yaitu *salience, mood modification, tolerance, withdrawal symptom, conflict, dan relapse*. Skala ini menggunakan skala Likert, pernyataan positif atau (favorable) dari rentang 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju) dan 1 (sangat tidak setuju), untuk pernyataan negative dari rentang 1 (sangat setuju), 2 (setuju), 3 (tidak setuju), dan 4 (sangat tidak setuju). Uji reliabilitas *koefisien alpha* skala penggunaan gadget adalah 0,827 dan dua aitem tidak valid dengan nilai signifikansi  $< 0,279$  ( $N = 50$ , 5%). Berikut sebaran butir dari skala penggunaan gadget:

Tabel 1. Sebaran butir skala penggunaan gadget

Aspek	Butir Valid	Butir Gugur	Jumlah
<i>Salience</i>	1, 3, 16, 17		4
<i>Mood Modification</i>	4, 8, 18		3
<i>Tolerance</i>	5, 9, 20	12	4
<i>Withdrawal</i>	6, 14,		3

	15		
<i>Conflict</i>	2, 19	10	3
<i>Relaps</i>	7, 11, 13, 21		4
Jumlah			21

Skala berikutnya untuk mengukur tingkat perkembangan Bahasa anak usia 4-6 tahun menggunakan *Denver Development Screening Test II*, yang dikembangkan menggunakan skala Likert. Untuk pernyataan positif dengan rentang skor 4 (sangat setuju), 3 (setuju), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Uji reliabilitas koefisien *alpha* skala perkembangan bahasa adalah 0,953 dan semua aitem valid > 0,279 (N = 50, 5%). Berikut skala perkembangan bahasa:

Tabel 2. Sebaran butir skala perkembangan bahasa

Aspek	Butir Valid	Jumlah
Perkembangan bahasa	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	12
Jumlah		12

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan uji korelasi. Sebelum dilakukan uji korelasi, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji linearitas. Uji normalitas, uji linearitas dan uji korelasi dilakukan menggunakan program SPSS for windows versi 16.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Subjek dalam penelitian ini adalah orangtua di daerah Kalimantan Timur timur yang memiliki anak usia empat sampai enam tahun. Orangtua memnuhi syarat menjadi subjek penelitian berjumlah 50 orang dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Subjek Penelitian

Orangtua dengan Anak Usia	Jumlah
4 tahun	19 orang

5 tahun	16 orang
≥ 6 tahun	15 orang

Sebelum dilakukan analisis korelasi *product moment*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui nilai residual berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Uji normalitas menggunakan teknik Kolmogrof Smirnov. Kaidah yang digunakan yaitu jika nilai signifikansi  $p > 0,05$  maka sebaran data normal. Uji normalitas yang dilakukan menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $p = 0,238$  yang berarti nilai signifikansi  $p > 0,05$  maka dinyatakan sebaran data kedua variabel tersebut adalah normal. Kemudian dilakukan uji linearitas, kaidah yang digunakan dalam uji linearitas yaitu nilai *deviation of linearity*  $p > 0,05$ . Hasil uji linearitas menunjukkan nilai *deviation of linearity*  $p = 0,208$  yang berarti  $p > 0,05$  menunjukkan penyimpangan terhadap linearitas tidak signifikan sehingga data dapat dikatakan linear.

Data penelitian tingkat penggunaan gadget pada anak yang diisi orangtua dapat dibagi menjadi tiga kategori sebagai berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Penggunaan Gadget

Norma	Jumlah	Kategorisasi
$X < 38$	14	Rendah
$38 \leq X \leq 57$	36	Sedang
$X > 57$	0	Tinggi

Begitu juga dengan perkembangan Bahasa yang dimiliki anak usia empat sampai enam tahun, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5. Kategorisasi Perkembangan Bahasa

Norma	Jumlah	Kategorisasi
$X < 24$	0	Rendah
$24 \leq X \leq 36$	6	Sedang
$X > 36$	44	Tinggi

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan

gadget terhadap perkembangan Bahasa anak usia empat sampai enam tahun menggunakan teknik korelasi *product moment* dari Pearson dan analisis data menggunakan SPSS *for Windows* versi 16. Hasil analisis menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan Bahasa anak usia empat sampai enam tahun.

Tabel 6. Hasil Uji Korelasi Product Moment

		Penggun naan Gadget	Perkemb angan Bahasa
Penggun aan Gadget	<i>Pearson</i> <i>Correla tion</i> <i>Sig. (2- tailed)</i> N	1 50	-.206 .151 50
Perkemb angan Bahasa	<i>Pearson</i> <i>Correla tion</i> <i>Sig. (2- tailed)</i> N	-.206 .151 50	1 50

Dari deskripsi di atas menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ditolak, nilai  $P > 0,05$  ( $p = 0.151$ ). Dimana tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan Bahasa anak usia empat sampai enam tahun.

Perkembangan Bahasa anak usia dini merupakan salah satu perkembangan yang saat ini banyak menjadi perhatian. Memerlukan stimulasi yang baik, untuk mengembangkan perkembangan Bahasa. Wahidah dan Latipah (2021) mengungkapkan jika orang tua selain mengetahui ciri dan tahapan perkembangan Bahasa juga memerlukan melakukan stimulasi pada perkembangan Bahasa anak usia dini agar perkembangan Bahasa dapat berkembang sesuai dengan tingkatan usianya. Perkembangan Bahasa sendiri

dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Yanin dan Sanan (2012) setiap anak memiliki perkembangan bahasa dilihat dari lingkungan, interaksi dengan orang dewasa, penyampaian pesan baik verbal maupun non verbal dan melakukan komunikasi dengan anak. Dalam hal ini gadget merupakan salah satu penyampaian pesan menggunakan media elektronik, anak usia dini menggunakan gadget untuk menonton dan bermain permainan elektronik. Namun pesan yang disampaikan melalui gadget, tidak selalu dipahami anak dengan baik, sehingga terkadang dapat membuat anak jadi pasif dalam berinteraksi. Menurut Rahmawati (2020) salah satu dampak negatif anak bermain gadget adalah anak sulit berkonsentrasi, dimana anak lebih senang senang dan asyik sendiri saat bermain gadget.

Selain itu dari hasil penelitian yang dilakukan Chusna (2017) dimana dikatakan jika orangtua terlena dan anak akan berlama-lama menggunakan gadget, anak bisa tidak berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan jika penggunaan gadget mempunyai pengaruh dalam perkembangan Bahasa walaupun tidak signifikan, karena ada faktor lain yang mungkin punya peran lebih besar dalam mempengaruhi perkembangan Bahasa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data secara kuantitatif, dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dan perkembangan Bahasa anak usia empat sampai enam tahun. Ada banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan anak usia dini, dalam hal ini tidak pengaruh dari penggunaan gadget. Faktor lain yang mempengaruhi perkembangan Bahasa yaitu antara lain lingkungan dan komunikasi. Beberapa hal yang perlu disempurnakan pada penelitian-penelitian selanjutnya yaitu perlu menambah jumlah subjek penelitian agar dapat menggali informasi lebih banyak dan rentang usia anak

yang terlalu jauh agar lebih spesifik dapat melihat perkembangan Bahasa pada anak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anggasari, A.P. dan Rahagia, R. 2020. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. *Jurnal Keperawatan Ners IJPN*, Volume 1, Nomor 1, hal. 18-24. Diakses dari <http://journal.umg.ac.id/index.php/ijpn/article/view/2016>
- Chusna, P.J. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian: media Komunikasi Sosial Keagamaan*. Volume 17, Nomor 2, hal. 315-330. Diakses dari <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Hidasari, F.P. 2019. Intensitas Penggunaan Gadget dan Aktivitas Motorik Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Altuis: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*. Volume 8, Nomor 2, hal. 85-91. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/338453184\\_INTENSITAS\\_PENGUNAAN\\_GADGET\\_DAN\\_AKTIVITAS\\_MOTORIK\\_ANAK\\_USIA\\_4-6\\_TAHUN\\_DI\\_KOTA\\_PONTIANAK](https://www.researchgate.net/publication/338453184_INTENSITAS_PENGUNAAN_GADGET_DAN_AKTIVITAS_MOTORIK_ANAK_USIA_4-6_TAHUN_DI_KOTA_PONTIANAK)
- Hijriyani, Y.S. dan Astuti, R. 2020. Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Thufula*, Volume 8, Nomor 1, Hal. 15-28. Diakses Dari <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/thufula/article/view/6636>
- Novianti, R. dan Garzia, M. 2020. Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini: Tantangan Baru Orangtua Milenial. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 4, Issue 2, hal. 1000-1010. Diakses dari <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/490>
- Paramita, T. dan Hidayati, F. 2016. Smartphone Addictin Ditinjau dari alienasi Pada Siswa SMA 2 Majalengka. *Jurnal Empati*, Volume 5, Nomor 4. Hal. 858-862. Diakses dari <https://www.neliti.com/publications/61104/smartphone-addiction-ditinjau-dari-alienasi-pada-siswa-sman-2-majalengka>
- Rahmawati, Z.D. 2020. Penggunaan Meda Gadget Dalam Aktivitas belajar dan Pengaruhnya Terhadap Perilaku Anak. *Ta'lim Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 3, Nomor 1, Halaman 97-113. Diakses dari <https://media.neliti.com/media/publications/540928-none-d355439f.pdf>
- Rosiyanti, H. dan Muthmainah, R.N. 2018. Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, Volume 4, Nomor 1, Halaman 25.36. Diakses Dari <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/2750>
- Saifullah. 2017. *Hubungan Penggunaan gadget Terhadap Pola Tidur Pada Anak Sekolah di UPT SDN Gadingrejo II Pasuruan*. Skripsi. Tidak Diterbitkan. Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga: Surabaya.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Wahidah, A.F.N. dan Latipah, E. 2021. Pentingnya Mengetahui Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dan Stimulasinya. *JAPRA Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*. Volume 4, Nomor 1. Halaman 43-62. Diakses dari <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/japra/article/download/10940/pdf>
- Yamin, M. dan Sanan, J.S. 2012. *Panduan PAUD*. Jakarta: Gaung Persada Press Group.