

Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bicara pada Anak Usia Dini

Imas Nur Azizah^{1✉}, Chandra Asri Windarsih², Syah Khalif Alam³

¹ Taman Kanak-kanak (TK) Al-Qur'an Nurul Fatah, Kabupaten Bandung Barat, Indonesia

² Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

³ Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia

¹ imasnurazizah69@gmail.com, ² chandra-asri@ikipsiliwangi.ac.id,

³ khalif@ikipsiliwangi.ac.id

INFO ARTIKEL Diterima: 10/09/2024; Direvisi: 13/09/2024; Disetujui: 26/09/2024

ABSTRAK

KATA KUNCI

Gadget;
Perkembangan
Berbicara; Anak
Usia Dini

Pemakaian gadget pada anak usia dini berpengaruh buruk pada pertumbuhannya. Hal ini seringkali tidak disadari oleh orang tua yang lebih memilih pembiaran anak bermain gadget supaya diam dan tenang. Di antara dampaknya adalah keterlambatan bicara anak. Untuk itulah diperlukan penelitian untuk mengkaji dampak negatif gadget pada perkembangan bicara anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara pada anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan bentuk studi kasus. Subyek penelitian meliputi orang tua dan anak usia dini yang berusia 4-5 tahun menggunakan gadget rata-rata satu jam per hari yang ada di lingkungan Desa Batulayang beserta orang tuanya. Dalam kajian ini, pertemuan, persepsi, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik triangulasi informasi untuk mengumpulkan informasi. Sementara data direduksi, ditampilkan, dan diverifikasi menggunakan teknik analisis data. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan gadget terlalu lama berdampak negatif pada perkembangan bicara anak. Pertama, anak hanya berkomunikasi satu arah, tidak dapat mengevaluasi, menganalisis, atau memahami makna percakapan serta pemerolehan bahasa anak sangat sedikit sehingga anak mengalami keterlambatan bicara. Kedua, anak yang kecanduan gadget akan mengalami gangguan psikologis berupa menyendiri, pendiam, dan ragu untuk berkomunikasi dengan orang lain.

ABSTRACT

KEYWORDS

Gadgets; Speech
Development;
Early Childhood

Early childhood education is a critical stage of education for children's development. Children need developmental stimulation, including the development of expressive language. The media used for language development is audio-visual media, which is a way for children to learn to communicate with the environment verbally and non-verbally. The problem with this research began with the teacher still using the lecture method, as a result of which the students' activeness in expressing their language was not yet clearly visible. The researcher chose movie day activities as a learning approach so that children were stimulated in their expressive language. The qualitative descriptive research method with a class B research topic at PAUD Al Muslimun, totaling 12 children. The data collection technique uses participant observation techniques to find out the problem. Then, in a structured manner, the researcher interviews the children. Meanwhile, data analysis uses data collection techniques, data display, and data verification. The results of the research provide indications that movie day activities can train children to be skilled in expressive language, although not all children can develop these skills. The data obtained during the research can conclude that children will be more interested and easier to receive access to educational material through audio-visual media so that children can develop their expressive language skills. This can be seen from the results of the development achievement values, showing the value of changes that can meet the criteria for developing very well.

PENDAHULUAN

Penggunaan gadget dalam kehidupan manusia tidak hanya mempengaruhi orang dewasa tetapi juga sangat mempengaruhi anak usia dini, yang tentunya akan berdampak pada aktivitas sosial anak. Beragamnya aplikasi yang dihadirkan dalam berbagai warna dan kepribadian, Oleh karena itu, tidak heran jika anak-anak sangat menyukai gadget, tentunya membuat betah berlama-lama di depan gadget mereka, menjadikan penggunaan gadget menjadi berlebihan (Bernard & Alam, 2020). Di lapangan saat ini orang tua sering percaya bahwa ketika anak-anak mereka bermain elektronik, mereka lebih bahagia, lebih nyaman, dan lebih mampu berkonsentrasi pada aktivitas lain. Orang tua jarang menemani anaknya bermain, padahal dengan mengikuti kegiatan anaknya dapat membantu tumbuh kembangnya. (Masyah, Sumarsih & Delrefi, 2017). Melihat fenomena tersebut menjadikan alasan pentingnya memahami pengaruh gadget terhadap keterlambatan berbicara dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini supaya orang tua memberikan pola asuh yang sesuai dengan karakteristik dan perkembangan anak. Dalam hal pemberian gadget pada anak, dikhawatirkan pola asuh yang kurang tepat atau kurang tepat akan menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan perangkat dan tes untuk mengidentifikasi keterlambatan bicara. (Muslimat, Lukman & Hadrawi, 2020).

Keterlambatan berbicara pada anak merupakan bentuk ketidaknormalan pada pertumbuhannya. Hal ini mengingat berbicara merupakan salah satu kemampuan elementer bagi anak yang menentukan seluruh mekanisme pertumbuhannya. Seorang anak yang mampu berkomunikasi secara efektif akan mampu menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaannya kepada orang lain dan lingkungan terdekatnya. Jika mereka dapat mengeluarkan suara dengan mulutnya menggunakan bahasa yang tepat yang dapat dipahami semua orang., perkembangan bicaranya dianggap normal (Suhono & Sari, 2017). Idealnya setiap orang tua bertanggungjawab dalam memastikan perkembangan bahasa anaknya, karena dari aspek tersebut bisa dilihat kenormalan pertumbuhan anak. Hal ini sebagaimana paparan riset yang dilakukan Amalia dkk (2019) menegaskan bahwa bahasa dikatakan mendukung perkembangan anak karena mendukung perkembangan di bidang lain dalam kehidupan anak. Perkembangan bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak. Karena terhubung dengan kehidupan pemiliknya, bahasa merupakan salah satu aspek terpenting dari keberadaan manusia. Karena dapat menjadi alat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan ekspresi seseorang dalam rangka berinteraksi dengan lingkungannya, bahasa menjadi suatu hal yang penting dan memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Namun, proses bahasa seseorang dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang dapat mengakibatkan keterlambatan bicara atau keterlambatan linguistik lainnya.

Demikian pula penelitian Anggrasari (2020) menegaskan bahwa perkembangan bahasa merupakan aspek terpenting dari anak usia dini. Bahasa adalah ekspresi pikiran yang dikomunikasikan seseorang dengan orang lain. Berkomunikasi dengan orang lain lebih mudah dengan berbicara, bahasa isyarat atau menulis dalam bahasa anak. Seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin rumit dan saluran komunikasi yang semakin luas, termasuk penggunaan gadget. Demikian pula Santrock (2011) menyatakan bahwa bahasa dapat digunakan untuk komunikasi lisan, tulisan, atau isyarat. Oleh sebab itu, dengan bahasa anak memungkinkan dia untuk mengungkapkan harapan, keinginan, dan gagasannya sendiri.

Secara naluriah, anak usia dini mempelajari bahasa reseptif secara cepat. Windasih & Nurunnisa (2022) memaparkan bahwa Anak-anak perlu dapat menggunakan bahasa reseptif sebagai alat komunikasi untuk memahami maksud orang lain ketika mereka

memberi perintah. Untuk mengomunikasikan keinginan sang anak, sang anak diinstruksikan untuk dapat menyampaikan pendapatnya. Adapun menurut Mustika (2018) Kemampuan seorang anak untuk mengenali orang dan peristiwa di lingkungannya, memahami arti dari ekspresi dan suara, dan akhirnya memahami sebuah kata disebut sebagai bahasa reseptif.. Sedangkan menurut Hanifa & Atika (2020) Salah satu keterampilan bahasa responsif anak adalah kemampuan menangkap, memahami, dan mengkomunikasikan informasi secara verbal.. Kegiatan seperti mendengarkan cerita atau dongeng adalah contohnya. Bahasa terbuka memiliki kemampuan, yaitu menanggapi suara yang disampaikan oleh seseorang, kemudian akan terlihat oleh individu yang mendengarkan sehingga individu tersebut akan memahami kata-kata yang diungkapkan. Sementara Nuryanti, Windasih & Alam (2022) berpendapat bahwa anak diharapkan mampu mengulang kalimat yang diucapkan dan menceritakan kembali cerita dari akhiran yang pernah mereka dengar atau lihat dengan menggunakan bahasa. Untuk persiapan calistung, komunikasikan secara efektif secara lisan dan pahami simbol-simbol. Tingkat perkembangan kekasaran anak meliputi: Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membuat coretan bermakna yang membentuk huruf atau angka, meniru huruf, serta membaca dan menulis nama sendiri adalah contoh dari keterampilan tersebut (Hanifah & Atika, 2020).

Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis adalah empat aspek perkembangan bahasa anak usia dini. Tujuan pengembangan bahasa anak usia dini adalah agar siswa mampu berbicara dengan lingkungannya secara lisan. Sebagai sarana untuk meningkatkan kecerdasan anak, proses pembelajaran harus diselaraskan dengan tema kurikulum dan materi pembelajaran dalam memilih metode, strategi, media, dan pendekatan. Pendekatan saintifik digunakan dalam proses pendidikan anak usia dini untuk mengimplementasikan kurikulum 2013. Observasi, inkuiri, pengumpulan informasi, dan penalaran merupakan tahapan yang dilalui dalam pembelajaran saintifik. dan mengkomunikasikan. Menurut Yulsoyofriend, Anggraini & Yeni (2019) Fase perkembangan anak yang paling penting adalah perkembangan bahasa pada anak usia dini. Namun, penggunaan gadget berpengaruh pada kemampuan bahasa anak, termasuk kemampuan untuk memperoleh keterampilan bahasa dalam urutan yang dapat diprediksi: pembiasaan pada masa kanak-kanak, diikuti dengan belajar berbicara, menulis, dan membaca bahasa. Namun, keterlambatan bicara anak dipengaruhi oleh penggunaan gadget yang menghalangi komunikasi langsung dengan lingkungan (Alam & Lestari, 2019).

Lain halnya riset Dewi, Yulianingsih & Hayati (2019) justru mengemukakan pemakaian gadget saat ini sudah seperti kebutuhan sehari-hari. Gadget juga dipakai orang tua dalam menarik perhatian anak. Gadget juga punya dampak positif untuk memudahkan anak mengasah kreativitas dan kecerdasannya. Karena aplikasi ini sering menampilkan gambar-gambar lucu, anak-anak juga memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi. Selain itu, imajinasi anak-anak menjadi lebih halus. Namun, anak-anak juga sangat menderita akibat penggunaan perangkat elektronik. Anak-anak menjadi tidak aktif ketika mereka memiliki kemudahan akses ke berbagai media dan teknologi informasi. Mereka suka bersantai di depan gadget dan menikmati dunia melaluinya. Peneliti juga menemukan adanya anak usia dini rentang usia 4-5 tahun di Kp. Bojong Menteng Desa Batulayang, Cililin Bandung Barat, yang mengalami keterlambatan berbicara. Anak tersebut bahkan tidak merespons ketika ditanya tentang suatu hal. Setelah ditelusuri di antara penyebabnya karena seringnya anak bermain gadget yang dibiarkan oleh orang tuanya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara pada anak usia dini.

METODOLOGI

Metodologi penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Sugiyono (2015) Tujuan dari penelitian kualitatif adalah untuk menyelidiki kondisi benda-benda alam. Peneliti berperan sebagai instrumen utama, pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan temuan penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi. Dalam hal ini, kondisi obyek yang natural adalah bahwa penelitian menyiratkan bahwa tidak ada rekayasa yang terlibat dalam prosedur penelitian, sehingga penelitian dapat berjalan sebagaimana adanya. Studi kasus adalah jenis metode kualitatif yang peneliti gunakan. Raco (2010) mengatakan bahwa studi kasus adalah bagian dari metode kualitatif yang menggunakan banyak sumber informasi yang berbeda untuk mempelajari lebih lanjut tentang kasus tertentu. Partisipan dalam penelitian ini adalah orang tua dan anak yang rata-rata menghabiskan waktu satu jam sehari menggunakan perangkat elektronik. Dulu, penelitian pendahuluan dilakukan pada anak-anak berusia antara empat dan lima tahun di Kp. Bojong Menteng Desa Batulayang Kecamatan Cililin kabupaten Bandung Barat. Selain itu, satu anak menghabiskan rata-rata satu jam sehari menggunakan perangkat elektronik. Oleh karena itu, para ahli memimpin penelitian pada anak-anak dengan kasus penggunaan alat berat rata-rata satu jam sehari. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan delapan orang anak usia 4-5 tahun dalam satuan pendidikan yang ada di lingkungan Desa Batulayang beserta orang tuanya yang menggunakan gadget biasanya memakan waktu satu jam. Dalam kajian ini, pertemuan, persepsi, dan dokumentasi digunakan sebagai teknik triangulasi informasi untuk mengumpulkan informasi. Reduksi data, tampilan, dan verifikasi juga digunakan dalam metode analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi di lingkungan peneliti telah banyak ditemukan beberapa anak yang mengalami keterlambatan bicara. Partisipan dalam penelitian ini melibatkan delapan orang anak usia 4-5 tahun dalam satuan pendidikan yang ada di lingkungan Desa Batulayang beserta orang tuanya yang menggunakan gadget biasanya memakan waktu satu jam. Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data digunakan dengan cara triangulasi data ini. Peneliti akan menjelaskan dari jumlah partisipan dibagi ke dalam dua kelompok, yakni apa yang terjadi pada yang dialami oleh anak-anak berusia 4 tahun dan 5 tahun. Kasus ini terjadi sebagai dampak dari penggunaan gadget dengan intensitas yang tinggi terhadap perkembangan bicara.

Kasus pertama, terdapat tiga anak yang masih berusia 4 tahun belum siap untuk menyampaikan kata-kata, tiga anak berkomunikasi melalui komunikasi berbasis isyarat dan ocehan. Anak-anak memahami instruksinya, tetapi mereka sering menolak mengikutinya karena terlalu sibuk bermain dengan mainan. Anak itu menangis begitu keras ketika gadget itu diambil darinya. Ada pula yang merajuk dan marah dengan membuang barang di sekitarnya. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa kondisi keseharian anak antara lain bermain game dan gadget dengan intensitas yang tinggi. Anak-anak dapat bermain game dan perangkat elektronik sepanjang hari, namun akan berhenti hanya saat mereka tidur, dari anak usia satu sampai empat tahun bermain gadget. Apalagi anak jarang berinteraksi dengan orang lain di luar rumah. dan tidak pernah bermain dengan teman sebayanya. Orang tua sibuk bekerja sebagai seorang pedagang sehingga hanya memperhatikan barang dagangannya di tokonya. Anak dibiarkan sendiri bermain gadget tanpa pengawasan.

Kasus kedua, terdapat lima anak berumur 5 tahun yang sudah masuk sekolah namun tidak pernah berbicara atau berinteraksi dengan teman maupun gurunya dan belajar pun harus bersama ibunya. Hasil wawancara dengan orang tua menunjukkan bahwa pertama kali mengenalkan gadget kepada anak pada saat pandemi covid-19 karena diharuskan belajar melalui daring, dari sana anak terbiasa bermain gadget dan belajar pun menggunakan gadget melalui aplikasi yang edukatif seperti mewarnai, berhitung, dan bernyanyi. Selama belajar di rumah anak selalu didampingi orang tua setelah selesai anak dibiarkan bermain sendiri karena ibu harus mengerjakan pekerjaan rumah lainnya. Oleh karena itu anak menjadi kecanduan gadget Pada saat di rumah anak hanya berkomunikasi dengan orang tua tidak punya kakak atau adik karena anak tunggal, orang tua tidak pernah mengenalkan dunia luar kepada sang anak karena tidak ingin anaknya meniru bahasa orang luar, lingkungan yang tidak ramah untuk anak menjadi alasan orang tua agar anak tetap di rumah. Namun dampak yang terjadi pada diri anak ketika masuk sekolah terlihat kaget bertemu banyak orang, dengan begitu anak tidak mau berbicara dengan orang lain, takut bertemu orang banyak lebih suka menyendiri karena merasa minder atau tidak percaya diri. Bahkan tidak mau menulis dan membaca selama di sekolah.

Pembahasan

Gadget saat ini sudah banyak mengambil alih pengasuhan anaknya, banyak orang tua yang membiarkan anaknya menggunakan gadget daripada menemaninya bermain karena terlalu sibuk atau malas melakukannya. Karena tidak ingin anaknya menangis, beberapa orang tua membiarkan anaknya bermain dengan perangkat elektronik. Arnani dan Husna (2021), yang menyatakan bahwa kesibukan orang tua menyebabkan anak kecanduan bermain game elektronik, mendukung klaim tersebut. Mereka sering mengamati orang tua menggunakan gadget karena sibuk sehingga membiarkan anak-anak bermain gadget pada akhirnya. Orang tua berkewajiban untuk memastikan bahwa anak-anak mereka tumbuh dan berkembang dengan baik, meskipun fakta bahwa masa kanak-kanak adalah masa yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak. Menghindari dampak negatif dari penggunaan teknologi merupakan salah satu hal yang tidak dapat menghambat tumbuh kembang anak. Jika orang tua menggunakan gadget hanya saat benar-benar diperlukan di depan anaknya, atau jika mereka tidak mengizinkan anak mereka bermain gadget, maka masa kanak-kanak akan lebih baik. Orang tua juga harus menemani anak-anak mereka ketika mereka bermain game langsung. Penggunaan teknologi tidak dianjurkan oleh orang tua.

Menurut Bawono (2017) Kurangnya motivasi, kurangnya kesempatan untuk bercakap-cakap atau berkomunikasi, adanya bahasa asing, dan ketidakmampuan orang tua untuk mendorong anak berbicara merupakan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterlambatan bicara pada anak. Ini memperkuat temuan peneliti yang menjumpai salah satu partisipan anak yang berusia 4 tahun yang diberikan gadget dengan tontonan animasi berbahasa asing menyebabkan anak tidak mampu menyerap penambahan kosakata baru sesuai Bahasa orangtuanya. Hal ini membuat anak minim berkomunikasi. Suryawan & Merijanti (2021) Kemampuan berbicara juga bisa dipengaruhi oleh gadget. Konsekuensinya, penggunaan perangkat tersebut berdampak signifikan terhadap perkembangan bahasa anak usia dini karena meningkatkan rasa ingin tahu dan kosa kata anak. Selain itu, gadget dapat memengaruhi kemampuan berbicara. Akibatnya, perangkat ini memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini karena meningkatkan rasa ingin tahu dan kosa kata anak. Peneliti juga menjumpai anak berusia 5 tahun yang sudah diberikan gadget sejak usia 3 tahun mengalami kecanduan sehingga berpengaruh pada interaksi sosialnya yang minim dan kurang berkomunikasi dengan kawan sebayanya.

Aplikasi semacam ini biasanya dilengkapi dengan ilustrasi yang menarik, yang juga akan meningkatkan minat belajar anak. Kemampuan imajinatif anak juga sedang dikembangkan. Namun, anak-anak juga sangat menderita akibat penggunaan perangkat elektronik. akibat dari kemudahan anak-anak mengakses berbagai media dan teknologi, mereka cenderung kurang bergerak dan melakukan kegiatan. Mereka senang menikmati dunia di dalam gadget dengan duduk diam di depannya. Mereka secara bertahap kehilangan kesenangan bermain dengan anggota keluarga dan teman seusia mereka. Hal ini tentunya akan berdampak buruk terhadap kesejahteraan dan perkembangan anak-anak muda yang sedang berkembang. Selain itu, menginvestasikan energi berlebih sebelum layar perangkat mengganggu koneksi sosial anak-anak. Artinya ditinjau dari psikolinguistik maka hal itu menjadi factor terjadinya *speech delay* (Muslimat, Lukman & Hadrawi, 2020). Peneliti juga menemukan bahwa pemakaian gadget lebih dari satu jam pada salah satu partisipan berusia 5 tahun, tanpa pendampingan orangtua menyebabkan anak hanya mendapati komunikasi satu arah yang ditampilkan gadget, sehingga menyebabkan minim interaksi dan kurang mampunya anak melafalkan kosa kata secara jelas saat berbicara.

Pola asuh orang tua yang mendukung penggunaan teknologi pada anak usia dini merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi penggunaan teknologi oleh anak. Bantuan sangat dibutuhkan untuk membantu orang tua dalam menjaga anaknya saat menggunakan gadget sehingga dapat memilih fitur mana yang akan digunakan. (Suryameng, 2019). Karakteristik dan perkembangan sikap anak terhadap penggunaan media elektronik sangat dipengaruhi oleh pola asuh. Selain itu, orang tua berharap bahwa memberikan gadget kepada anak-anak mereka akan menginspirasi mereka untuk mengejar minat belajar yang lebih besar karena tingkat minat dan motivasi yang tinggi terkait dengan anak-anak. Akan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran. Menurut Bawono (2017) Membatasi penggunaan perangkat dan tes untuk mendeteksi keterlambatan bicara sangat penting bagi orang tua. Kurangnya motivasi, kurangnya kesempatan untuk berbicara atau berkomunikasi, adanya bahasa asing, dan ketidakmampuan orang tua untuk mendorong anak berbicara merupakan faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keterlambatan bicara pada anak. Begitupun menurut Yulsyofriend, Anggraini & Yeni (2019) menjelaskan Ketika anak dituntut untuk mengeksplorasi tubuhnya sebagai bagian dari aktivitas bermain, mereka malah disibukkan dengan gadget, yang dapat menghambat perkembangan kemampuan psikomotorik anak. Keengganan orang tua dan anak terhadap gadget satu sama lain berkontribusi pada kesenjangan dalam hubungan sosial. Peneliti menemukan partisipan orang tua mengakui bahwa mereka sangat intens memegang gadget dalam aktivitas sehari-hari, perilaku ini pada akhirnya dicontoh oleh anaknya. Ditambah lagi orang tua kurang memberikan stimulus berupa interaksi berbicara intens dengan anak justru ketika lelah dan mendapati anaknya merajuk diberikan gadget tanpa pendampingan. Ini menjadi factor penyebab anak mulai kecanduan memakai gadget yang pada akhirnya memperlambat perkembangan bicaranya.

Interaksi dan pembelajaran seorang anak didasarkan pada kemampuan bicara dan bahasa mereka. Perkembangan bicara dan bahasa anak dapat dipengaruhi oleh sejumlah faktor termasuk *bilingualisme*, kelainan sejak lahir, hingga penggunaan gadget. Dalam observasi sebelumnya ditemukan bahwa hanya anak di bawah usia lima tahun yang menggunakan teknologi dengan intensitas tinggi yang mengalami gangguan perkembangan. Anak-anak yang menggunakan teknologi dengan intensitas rendah menunjukkan perkembangan yang sesuai dengan usianya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu menggunakan perangkat elektronik cenderung kurang terlibat dalam aktivitas dan kurang sadar akan lingkungan sekitarnya. Akibatnya, mereka cenderung tidak mengembangkan keterampilan sosial dan menjadi

lebih mandiri, yang dapat menyebabkan keterlambatan bicara dan bahasa.. Dalam riset peneliti juga menemukan bahwa orang tua bisa berperan aktif dalam hal mengubah kecanduan gadget anak menjadi hal yang positif dengan melakukan pendampingan dan pembatasan penggunaannya. Orang tua bisa memanfaatkan berbagai aplikasi terkomputerisasi, misalnya, belajar memahami huruf melalui lagu, belajar membaca cerita pendek dan belajar menulis melalui teknik cetak tebal. Melalui aplikasi ini, pemerolehan bahasa anak akan meningkat melalui kosakata baru yang mereka temukan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan pembahasan penelitian tentang pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara, subjek bermain gadget dengan intensitas tinggi yang berdampak negatif terhadap perkembangan bicara anak usia dini. Dampak negatif subjek ditopang oleh kurangnya motivasi subjek untuk belajar berbicara dari subjek, yang disebabkan oleh terbatasnya praktik berbicara di rumah subjek. Anak-anak tidak dapat mengevaluasi, menganalisis, atau memahami makna percakapan karena penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan di masa kanak-kanak. Pemerolehan Bahasa anak sangat sedikit sehingga anak mengalami keterlambatan bicara. Peran orang tua dalam mendidik anak pun berpengaruh terhadap perkembangan bicara anak, dimana orang tua sibuk dengan pekerjaannya atau tidak ingin anaknya nangis sehingga membiarkan anak bermain sendiri tanpa batasan dan pengawasan. Oleh karena itu, anak menjadi kecanduan dengan gadget, jika terus-menerus dilakukan dalam jangka panjang akan berdampak pada perkembangan bicara dan menghambat dalam kemampuan berbahasa anak karena anak terlalu fokus pada gadget sehingga mengabaikan interaksi dengan orang dan kurangnya stimulus orang tua untuk mendorong agar berkomunikasi dengan anak sebab keduanya sibuk masing-masing, ini akan memicu kerenggangan hubungan anak dan orang tua.

REFERENSI

- Alam, S. K., & Lestari, R. H. (2019). Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris Melalui Flash Card. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 274-279. [10.31004/obsesi.v4i1.301](https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.301)
- Amalia, D. R., Hidayatullah, R., Anwar, M. S., Irhamudin, I., & Nasikha, F. (2019). Interferensi Bahasa Indonesia ke dalam Bahasa Arab di Pondok Roudlatul Qur'an Metro Lampung. *Attractive: Innovative Education Journal*, 1(1), 80-110. <https://doi.org/10.51278/aj.v1i1.6>
- 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. <http://dx.doi.org/10.30587/ijpn.v1i1.2016>
- Arnani, N. P. R., & Husna, F. H. (2021). Perbedaan Kecenderungan Adiksi Gadget Siswa Sekolah Dasar Ditinjau dari Jenis Kelamin. *Psycho Idea*, 19(1), 57-64. [10.30595/psychoidea.v19i1.7489](https://doi.org/10.30595/psychoidea.v19i1.7489)
- Bawono, Y. (2017). Kemampuan berbahasa pada anak prasekolah: Sebuah kajian pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 1. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/ippi/article/view/2181>
- Bernard, M., & Alam, S. K. (2020, October). Improving english for early childhood through mathematical learning media VBA-assissted excel game. In *Journal of Physics: Conference Series*(Vol. 1657, No. 1, p. 012045). IOP Publishing. 10.1088/1742-6596/1657/1/012045
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 83-92. <https://doi.org/10.15575/japra.v2i1.5315>

- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan bahasa reseptif anak usia dini melalui tebak gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3), 196-204. <https://doi.org/10.22460/ceria.v3i3.p196-204>
- Masyah, M., Sumarsih, S., & Delrefi, D. (2017). Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Bermain Tebak Gambar Pada Anak Kelompok A1 Di Paud Kemala Bhayangkari Bengkulu Utara. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 2(2), 101-106. <https://doi.org/10.33369/jip.2.2.101-106>
- Muslimat, A. F., Lukman, L., & Hadrawi, M. (2020). Faktor dan dampak keterlambatan berbicara (speech delay) terhadap perilaku anak studi kasus anak usia 3-5 tahun: kajian psikolinguistik. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 1-10. <https://doi.org/10.33648/alqiyam.v1i1.122>
- Mustika, A. (2017). Pembelajaran bahasa reseptif anak tunarungu pada usia dini di Sekolah Prima Bhakti Mulya. *INCLUSIVE: Journal of Special Education*, 3(2), 117-121. <https://doi.org/10.30999/jse.v3i2.143>
- Nuryanti, T., Windasih, C. A., & Alam, S. K. (2022). Mengembangkan Kemampuan Bahasa Dengan Bercerita Menggunakan Boneka Tangan Dalam Pembelajaran Daring Pada Anak Kelompok B. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 5(1), 19-27. <https://doi.org/10.22460/ceria.v5i1.p%25p>
- Raco, J. R. (2010). Metode Penelitian Kualitatif (A. L (Ed.)). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Santrock, J. W. [2011]. Masa Perkembangan Anak. Jakarta: Salemba Humanika.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suhono, S., & Sari, Y. A. (2017). BABBLING STAGE CONSTRUCTION OF CHILDREN'S LANGUAGE ACQUISITION ON RURAL AREA LAMPUNG. *Jurnal Smart*, 3(2), 152-164. <https://doi.org/10.52657/js.v3i2.472>
- Suryameng, S. (2019). Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 40-49. <https://doi.org/10.31932/jpaud.v2i2.764>
- Suryawan, K. B., & Merijanti, L. T. (2021). Bermain aplikasi gadget berhubungan dengan keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa pada balita. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, 4(4), 157-163. <https://doi.org/10.18051/JBiomedKes.2021.v4.157-163>
- Windasih, C. A., & Nurunnisa, R. (2022). Pemanfaatan Digital Story In Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Bagi Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 5(1), 48-61. <https://doi.org/10.15575/japra.v5i1.16914>
- Yulsyofriend, Y., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80. <https://doi.org/10.24853/yby.3.1.67-80>