

KEMAMPUAN BERBAHASA ANAK USIA DINI DENGAN POLA ASUH DIBERI GADGET DAN NON-GADGET

Nurul Hidayati¹, Farida Nugrahani², Suwarto³

^{1,2,3}Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo,

¹nrlhdyt69@gmail.com, ²faridanugrahani01@univetbantara.ac.id,

³suwartowarto@yahoo.com

ABSTRACT

This research aims to 1) analyze and describe the language skills of early childhood with a parenting style provided with gadgets, and 2) analyze and describe the language skills of early childhood with a parenting style without gadgets. The type and approach used is qualitative with a case study approach. Data was obtained through observation and interviews as well as printed books and documentation. The data source comes from kindergarten or PAUD children in Karanganyar Regency. Data collection techniques through observation, documentation and interviews. Data analysis followed the Miles and Huberman method, collecting, presenting, reducing and drawing conclusions from samples selected using incidental sampling. The data validation technique uses triangulation techniques. The research results show that children who grow up with gadgets have limited linguistic abilities, especially in articulating emotions and making coherent statements, even though they can pronounce words clearly. Meanwhile, parenting children without gadgets also face difficulties in syntax, syntax and semantics, so they have difficulty forming coherent phrases and sentences and articulating their desires clearly.

Key words: early childhood, gadgets, language skills.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk 1) menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan pola asuh yang diberi gadget, dan 2) menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan pola asuh tanpa gadget. Jenis dan pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan studi kasus (*case study research*). Data didapatkan melalui observasi dan wawancara serta buku cetak, dokumentasi. Sumber data berasal dari anak TK atau PAUD di Kabupaten Karanganyar. Teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Analisis data mengikuti metode Miles dan Huberman, pengumpulan, penyajian, reduksi, dan penarikan

kesimpulan dengan sampel dipilih menggunakan sampling insidental (*accidental sampling*). Teknik validasi data menggunakan triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang dibesarkan dengan *gadget* mengalami keterbatasan dalam kemampuan linguistik, terutama dalam mengartikulasikan emosi dan membuat pernyataan koheren, meskipun mereka bisa mengucapkan kata-kata dengan jelas. Sedangkan pola asuh anak tanpa *gadget* juga menghadapi hambatan dalam kosakata, sintaksis, dan semantik, sehingga mereka kesulitan membentuk frasa dan kalimat yang runtut serta mengartikulasikan keinginan dengan jelas.

Kata kunci: anak usia dini, *gadget*, kemampuan berbahasa

A. Pendahuluan

Bahasa merupakan sebuah alur yang melibatkan simbol-simbol dalam berbicara dengan pihak lain. Alur bahasa terdiri dari tata bahasa, proses pembentukan kata, merangkai kata, mempelajari makna, dan struktur bahasa pembicara. Diperlukan penguasaan empat keterampilan berbahasa berikut: (1) berbicara, (2) mendengarkan, (3) membaca, dan (4) menulis (Sowmya & Manjuvani, 2019). Keempat keterampilan tersebut saling bergantung dan terkait erat satu sama lain. Keterampilan membaca berkaitan erat dengan keterampilan menulis dan Keterampilan menyimak berhubungan dengan keterampilan berbicara.

Perkembangan dan kecerdasan bahasa awal anak dapat membantunya dalam memahami penggunaan tata bahasa yang benar

dan mendorong mereka untuk mengeksplorasi berbagai metode pengorganisasian dan mengkomunikasikan pengetahuan yang telah mereka pelajari. Karena perkembangan anak usia dini sangat sensitif terhadap perubahan di sekitarnya, stimulus terkecil pun akan berdampak pada pertumbuhan dan perkembangan anak (Al-Harbi, 2020: 71). Setiap anak berkembang pada tingkat yang berbeda, mereka akan bereaksi terhadap stimulasi dengan berbagai cara. Kecerdasan bahasa memainkan fungsi penting dalam menyeimbangkan interpretasi anak-anak sebagai reaksi terhadap informasi yang diterima, mencegah untuk tidak memiliki makna ganda (Imron & Nugrahani, 2019: 209). Banyak faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini, termasuk pola pengasuhan dan penggunaan *gadget*.

Berdasarkan karakternya masing-masing, perilaku seorang manusia dipengaruhi oleh pengalaman masa lalunya. Pengalaman-pengalaman ini, yang mencakup berbagai kejadian dan interaksi yang dialami seseorang sepanjang hidupnya, berperan penting dalam membentuk cara berpikir, perasaan, dan tindakannya. Latar belakang keluarga juga memainkan peran krusial dalam pembentukan karakter. Nilai-nilai dan pola asuh yang diterapkan dalam keluarga akan tercermin dalam kepribadian dan perilaku anak-anaknya. Selain itu, lingkungan tempat seseorang tumbuh besar, termasuk teman, sekolah, dan komunitas, turut mempengaruhi perkembangan karakternya. Lingkungan yang positif dan mendukung akan membantu seseorang mengembangkan karakter yang baik, sementara lingkungan yang kurang mendukung dapat berdampak negatif pada perilakunya. Secara keseluruhan, kombinasi dari pengalaman masa lalu, latar belakang keluarga, dan lingkungan ini membentuk karakter dan perilaku individu (Nugrahani & Alma'ruf, 2019).

Tanpa arahan orang tua yang tepat, anak-anak akan menerima informasi begitu saja dan menganggap sebagai kebenaran. Anak-anak rentan mengalami kecanduan *gadget*, apalagi di zaman yang serba teknologi ini. Banyak dampak negatif yang mungkin terjadi jika tidak ada pendampingan yang tepat (Tanfidiyah & Utama, 2019: 11).

Penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor seiring dengan kemajuan teknologi mempengaruhi tumbuh kembang anak saat ini. Anak-anak merasa nyaman dan menyenangkan bermain *gadget* karena banyaknya fitur dan kegunaan yang menarik, interaktif, mudah beradaptasi, dan bervariasi, sehingga mendorong anak untuk menggunakannya secara terus-menerus dan ketergantungan pada *gadget* Nugrahani (2017: 3). Fondasi utama dalam memberikan arahan yang tepat untuk mencegah dampak buruk perkembangan revolusi digital adalah keluarga. Keberhasilan orang tua dalam memastikan anak-anak mereka menerima pendidikan yang layak tidak dapat dipisahkan dari hal ini. Dalam kapasitasnya sebagai guru pertama bagi anak, orang tua

memainkan peranan penting dalam pertumbuhan dan perkembangan anak Azzahra, (2022: 127). Tugas orang tua adalah membimbing dan membentuk pertumbuhan fisik dan mental anak (Sukamto, Widayati & Sudiyan, 2023: 2458).

Dampak penggunaan gadget bisa menguntungkan dan merugikan, ibarat dua sisi mata uang. Penggunaan *gadget* mempunyai manfaat memperluas wawasan anak dan meningkatkan kecerdasannya. Kecerdasan berbahasa merupakan salah satu jenis kecerdasan yang dapat dikembangkan. Ada beberapa aplikasi digital yang tersedia, seperti lagu-lagu untuk mengajarkan pengenalan huruf, cerita pendek yang mengajarkan pemahaman membaca, dan huruf tebal untuk mengajarkan menulis. Kosakata baru yang dipelajari anak-anak dari aplikasi ini akan membantu mereka menjadi lebih mahir dalam berbahasa.

Penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh pada masa emas anak yaitu dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan yang berujung pada terhambatnya perkembangan bahasa, khususnya kemampuan berbicara, sehingga kemampuan berbicara anak menjadi

lebih lemah dibandingkan dengan anak-anak lain seusianya. Orang yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *gadget* menjadi kurang terlibat secara sosial, mudah tersinggung, dan acuh tak acuh terhadap lingkungan sekitar karena ketidakmampuan mereka berkomunikasi dengan orang lain karena keasyikan dengan *gadget*-nya (Sowmya dan Manjuvani, 2019).

Hasil penelitian Ranti & Mahyuddin, (2023: 516) menunjukkan hubungan negatif antara penggunaan *gadget* pada anak dan perkembangan bahasanya. Pertumbuhan bahasa anak-anak kurang berkembang ketika frekuensi penggunaan *gadget* mereka meningkat, namun jika penggunaan *gadget* menurun maka perkembangan bahasa anak meningkat. Penelitian Purnawati, Nugrahani & Sudiyan, (2023: 193) menyatakan bahwa masa keemasan anak dapat dipengaruhi oleh penggunaan *gadget*, karena dapat menyebabkan perlambatan perkembangan yang mengakibatkan terhambatnya perkembangan bahasa, khususnya kemampuan berbicara, sehingga kemampuan berbicara anak menjadi lebih rendah

dibandingkan anak seusianya. Orang yang menggunakan *gadget* menjadi tertutup, mudah tersinggung, dan tidak berperasaan karena tidak mampu berkomunikasi dengan orang lain dengan baik.

Sangat penting bagi anak untuk mendapatkan pola asuh yang memadai dan tepat. Pola asuh adalah cara orang tua berinteraksi, membimbing, mengembangkan, dan mendidik anaknya dalam kehidupan sehari-hari. *Gadget* adalah komponen lain yang memainkan peran penting dalam perkembangan bahasa anak kecil. Penelitian Suryaningsih dan Yon (2021) menunjukkan bahwa dengan bantuan orang tua yang mengawasi dan membatasi penggunaan *gadget* maksimal 3 (tiga) jam setiap harinya, justru dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Namun hasil penelitian oleh Kusumastuti *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa memberikan *gadget* kepada anak-anak berusia antara tiga dan enam tahun sebagai alat bantu relaksasi dapat menimbulkan efek kecanduan dan menghambat perkembangan bahasa mereka. Beberapa anak mungkin mengalami kesulitan berkomunikasi

akibat dampak buruk penggunaan *gadget*. *Gadget* dapat membantu dalam mempelajari dan memperluas informasi, namun penggunaan yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan dan gangguan bicara.

Berdasarkan uraian permasalahan dan fenomena lapangan tersebut, peneliti berkeinginan untuk melakukan kajian lebih mendalam mengenai tentang kemampuan berbahasa yang berkembang pada anak usia dini ketika pola asuh orang tua diberi *gadget* dan tanpa diberi *gadget* yaitu:

- 1) Menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan pola asuh diberi *gadget*;
- dan 2) Menganalisis dan mendeskripsikan kemampuan berbahasa anak usia dini dengan pola asuh tidak diberi *gadget*.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Nugrahani (2014: 25) menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan satu metode kajian yang dapat digunakan untuk menyelidiki dan memahami makna yang muncul dari masalah sosial atau kemanusiaan. Memahami kondisi suatu konteks dengan memberikan

gambaran menyeluruh dan mendalam terhadap kondisi dalam konteks yang dialami (*natural setting*) merupakan tujuan penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan jenis studi lapangan tertentu (*field research*), Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan informasi mengenai permasalahan perkembangan bahasa pada anak usia dini dengan pola asuh orang tua yang menyediakan *gadget* dan yang tidak. Hasil penelitian disajikan secara deskriptif kualitatif.

Data primer dan sekunder merupakan salah satu sumber data yang diteliti dalam penelitian ini. Wawancara orang tua dan observasi terhadap anak PAUD usia TK atau PAUD di wilayah Kabupaten Karanganyar merupakan data utama yang digunakan untuk mengumpulkan data primer. Dari buku, jurnal, masyarakat, staf desa, dan sumber lainnya, diperoleh data sekunder. Validasi data diupayakan melalui triangulasi sumber data. Penelitian ini menggunakan pendekatan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai metode pengumpulan data. Metode analisis data penelitian ini diselesaikan sesuai dengan Miles dan Huberman (dalam

Sugiyono, 2018: 138) terdiri dari *data collection*, *data display*, *data reduction* dan *conclusion*.

C. Hasil Dan Pembahasan

Hasil

1. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini dengan Pola Asuh Diberi *Gadget*

Berdasarkan temuan wawancara orang tua dan anak Responden 1 (R1) yang diasuh dengan menggunakan *gadget* seorang anak berumur 5,7 tahun menunjukkan bahwa dengan bantuan anggota keluarga lainnya, orang tua berperan besar dalam mengasuh dan mendidik anak-anaknya. Orang tua sadar akan kebutuhan anaknya, yang meliputi kebutuhan akan fasilitas untuk menunjang tumbuh kembang anak serta kebutuhan akan waktu bersama orang tua dan perhatian dari keluarga secara keseluruhan. Dalam memberikan pengasuhan, tugas orang tua adalah menjaga anaknya dengan memberikan kenyamanan, tempat tinggal yang baik dan nyaman, bekerja sama dengan anggota keluarga lainnya untuk menjaga kesehatan anak dan saling mendukung.

Pengasuhan anak merupakan hal yang paling penting dan memerlukan kolaborasi antara orang tua dan berkontribusi proses perkembangan anak.

Berdasarkan pengamatan, kosakata R1 masih kurang untuk usianya (5,7 tahun) dan pemahamannya terhadap bahasa baru yang diperkenalkannya lambat. Karena bahasanya masih terbalik, R1 belum mampu membangun struktur kebahasaan. Meski tidak semua kata terucap dengan jelas, namun R1 mampu menyampaikan maksudnya meski hanya dalam satu suku kata. Selain itu R1 masih belum mampu memahami maksud dari istilah yang diucapkan. Walaupun dalam kesehariannya tidak ada seorang pun di keluarga atau lingkungannya yang berbicara dalam bahasa Indonesia, namun R1 mampu memahami jika orang lain berbicara dengan bahasa tersebut. R1 terutama menggunakan bahasa Indonesia yang ditontonnya di media. Selain itu, R1 mampu memahami instruksi orang lain meskipun mereka berbicara dalam bahasa Indonesia dengan aksen dan

dialek yang berbeda. R1 mampu memahami bahasa dan sesekali terlihat menirukan. R1 juga belum mampu menyusun pernyataan yang runtut dan dapat dipahami. R1 belum mampu menghafalkan kata-kata baru yang telah dipelajarinya ke dalam ingatan dari lingkungannya. R1 belum mampu menangkap struktur kebahasaan yang sering dimanfaatkan oleh lingkungan sekitarnya serta belum dapat memahami tata kelola bahasa yang dipakai dalam membentuk kalimat, agar sistematis dan juga mudah dicerna oleh khalayak umum.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtuanya, mereka dapat membatasi lamanya waktu yang diperlukan anaknya dalam menggunakan *gadget* dan menggantinya dengan permainan lain seperti bermain *puzzle*, balok, atau *flash card*. atau dengan mengajak anak-anaknya untuk berjalan-jalan.

Anak menggunakan *gadget* untuk bermain sambil belajar melalui aplikasi pembelajaran atau mengaji. Waktu yang diberikan orangtuanya untuk bermain *gadget* selama 2-3 jam per hari setelah

anak tersebut belajar atau setelah pulang sekolah. Mereka hanya diberikan waktu bermain *gadget* pada sore hari. Langkah orang tua ini dilakukan agar anak tidak kecanduan bermain *gadget* tanpa manfaat yang jelas.

Data hasil wawancara menunjukkan bahwa anak dibiasakan untuk makan, mandi dan mengerjakan tugas-tugas sekolah terlebih dahulu sebelum bermain *gadget*. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengendalian anak dalam bermain *gadget*, anak terlebih dahulu mengerjakan hal-hal yang bermanfaat serta memberi kesempatan bermain *gadget* untuk beberapa saat saja. Seiring dengan perkembangan zaman tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berlangsung sangat pesat. Sehingga pemanfaatan perangkat teknologi telah menjangkau di berbagai lapisan masyarakat dari usia dan tingkat pendidikan serta berbagai bidang keperluan.

Berdasarkan hasil observasi, pertumbuhan bahasa responden baik; Namun, sejumlah anak muda tidak memiliki

perkembangan bahasa terbaik. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, antara lain pembelajaran bahasa masih sangat lambat serta stimulus dan motivasi yang masih kurang.

Hasil observasi mengungkapkan bahwa meskipun perkembangan bahasa responden baik, namun terdapat beberapa anak yang perkembangan bahasanya kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa hal, seperti rendahnya tingkat pembelajaran bahasa dan terus kurangnya dorongan dan stimulus. Hal ini sesuai dengan pendapat Gagne yang mengurutkan tahapan proses pembelajaran menjadi delapan fase, yaitu: 1) motivasi, 2) pemahaman, 3) pemerolehan, 4) penahanan, 5) ingatan kembali, 6) generalisasi, 7) perlakuan dan 8) umpan balik. Hasil nilai koefisien korelasi menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang sangat lemah antara perkembangan bahasa anak usia dini dengan penggunaan *gadget*. Besarnya hubungan perkembangan bahasa dengan penggunaan *gadget* sebesar 0,08 dan angka tersebut berada pada interval 0,00 – 0,199.

Fakta yang diperoleh sebagai hasil penelitian adalah bahwa tidak ditemukan hubungan positif yang mencolok antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini. Hal ini mengisyaratkan bahwa penggunaan *gadget* oleh anak dan tingkat perkembangan kemampuan berbahasa anak usia dini masuk ke dalam kategori sangat rendah. Anak dalam menggunakan *gadget* cenderung menjalankan aplikasi permainan (*game*) dan permainan yang dimainkan tersebut bukan permainan edukasi sehingga pemerolehan bahasa melalui aplikasi tersebut sangat kurang. Selain *game* atau permainan yang digemari anak ketika bermain *gadget*, anak lebih sering menonton beberapa video pada *youtube*.

2. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini dengan Pola Asuh Tidak Diberi *Gadget*

Responden 2 (R2) yang diasuh tanpa *gadget* berusia 5,1 tahun berdasarkan hasil wawancara dengan ibu dan ayahnya. R2, ibu, ayah, dan kedua

kakak laki-lakinya tinggal bersamanya. Selain bekerja sebagai kuli bangunan, ibu saya juga bekerja sebagai pedagang. Pengamatan menunjukkan bahwa kosakata R2 kurang, dia membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami kata-kata baru dibandingkan orang lain. Selain itu, bahasa R2 masih terbalik dan belum bisa membuat struktur. R2 dapat mengartikulasikan keinginannya, meskipun dalam satu kata, dan dapat mengucapkan beberapa kata dengan jelas. R2 belum mampu memahami maksud dari istilah-istilah yang ditentukannya. Meski kesehariannya tidak ada seorang pun di keluarga atau lingkungannya yang berbicara dalam bahasa Indonesia, namun R2 mampu memahami jika orang lain berbicara bahasa tersebut. R2 mampu memahami instruksi orang lain meskipun mereka berbicara dalam bahasa Indonesia dengan aksen dan dialek yang berbeda. R2 juga belum dapat menyusun atau membentuk sebuah kalimat yang sistematis dan mudah dipahami

R2 masih ambigu dan kurang lancar berbicara, menurut ibu R2 yang diwawancarai. Karena orang tuanya dan anggota keluarga lainnya sering gagal memahami apa yang ingin dikatakan R2, R2 mudah frustrasi. Ibu R2 mengakui bahwa R2 tidak menerima alat. Karena kakak-kakaknya pulang sekolah, R2 juga jarang bermain bersama mereka. Ketidakmampuannya untuk mengingat kata-kata baru yang telah dipelajari pada saat berada di lingkungannya ditemukan di R2. Struktur bahasa yang sering digunakan oleh lingkungan sekitar juga luput dari pemahaman R2. Dengan satu kalimat, R2 bisa menyampaikan keinginan. Selain itu, R2 tidak mampu memahami kata-kata yang diucapkan dan mengucapkannya dengan jelas. Selain itu, R2 tidak mampu merekam atau menghasilkan suara percakapan; sebaliknya, gambar tersebut harus diputar ulang dan ditampilkan. Selain itu, R2 tidak mampu memahami organisasi linguistik yang diperlukan untuk membuat pernyataan yang logis dan sederhana untuk dipahami masyarakat umum.

R2 sering menonton televisi di rumah, menurut hasil wawancara dengan ibunya. Analisis terhadap respon R2 terhadap pemberian ibunya kepada R2 menunjukkan bahwa ia kurang menjawab. Ibu R2 mengungkapkan ketidakpuasannya terhadap pertumbuhan kosa kata R2 yang terbatas dan kesulitan berbicara, serta masalah perkembangan bahasa R2. Dengan bertanya, mendeskripsikan, memikirkan kembali pengalaman, memberikan penjelasan, dan mendengarkan cerita, anak R2 dapat memanfaatkan bahasa sebagai alat komunikasi. Adapun perkembangan bahasa anak-anak mencakup kemampuan mereka untuk mengucapkan kalimat sederhana yang terdiri dari empat hingga lima kata, kesenangan mereka dalam mendengar dan menceritakan cerita pendek yang berurutan, dan kemudahan pemahaman mereka.

Pembahasan

1. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini dengan Pola Asuh Diberi Gadget

Anak-anak kesulitan menentukan konten yang sesuai dengan usia mereka dan yang tidak sesuai karena kemudahan dalam mengakses informasi melalui *gadget*. Memberikan *gadget* untuk anak-anak tanpa pengawasan orang tua atau orang dewasa cenderung berdampak negatif. Sangat penting bagi orang tua untuk selalu berperan terhadap anak-anaknya. orang tua seharusnya tidak mengabaikan anaknya dan mengandalkan *gadget* untuk menemaninya dengan alasan agar tidak merepotkan. Orang tua harus sabar dalam mendidik anak dan membatasi penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan kecanduan pada anak-anak, baik penggunaan di rumah, di sekolah, atau keduanya. Hal ini juga dapat membuat mereka malas bersosialisasi dengan teman-temannya, yang membuat beberapa anak merasa lebih tertarik pada diri mereka sendiri dan lebih memilih bermain *game* dan *video online* daripada berinteraksi dengan teman-temannya. Bahkan saat ini, banyak

anak yang lebih memilih bermain *game* daripada mengikuti perintah orang tuanya.

Taufiqurrahman & Suyadi (2019) menyatakan enam komponen perkembangan bahasa adalah fonem, fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantik. Dalam hal kosa kata, anak-anak dapat dengan cepat memahami istilah-istilah baru dari lingkungan sekitar dan mengingatnya. Kosakata anak bertambah besar, bervariasi, dan cepat seiring dengan membaiknya interaksinya dengan lingkungan sekitar. Anak-anak mempelajari struktur bahasa dari individu-individu di lingkungan terdekatnya ketika menyangkut aspek sintaksis. Anak-anak dapat mencontohkan penggunaan tata bahasa yang benar secara lisan, meskipun mereka belum diperbolehkan menggunakan kalimat dalam bahasa Inggris. Hal ini dikarenakan mereka sering mengamati dan meniru orang dewasa di lingkungannya. Cara kata-kata disatukan untuk membuat frasa dan kalimat yang koheren dikenal sebagai sintaksis. Karena mempunyai kata-kata yang tepat, anak-anak dapat

memanfaatkannya untuk menggambarkan tujuan keinginan mereka dengan cara yang menunjukkan perlawanan dalam arti semantik. Anak dapat membunyikan huruf vokal, mengeja alfabet, mengucapkan kata, dan memahami makna kata yang diucapkan jika dilihat dari aspek fonem. Anak dapat menangkap dan membentuk bunyi percakapan dalam ranah fonologis. Misalnya, jika seseorang mendengar bahasa yang bukan bahasa asli daerahnya, kemungkinan besar ia akan kesulitan memahami bahasa apa yang diucapkan dan tidak akan berhenti sejenak saat berbicara, padahal hal ini biasa terjadi pada penutur bahasa tersebut sehari-hari. Dari segi morfologi, anak dapat memahami dan menyusun kalimat yang logis dan sederhana untuk dipahami orang.

Media pembelajaran alternatif seperti penggunaan *gadget* masih sangat minim. Orang tua harus menggunakannya untuk mengarahkan anak-anak mereka ke permainan yang mendidik. *educational games*. *Educational games* diciptakan dengan

menggabungkan keunggulan desain *games* dengan kemajuan teknologi untuk menciptakan bahan ajar yang menggabungkan komponen pembelajaran yang menyenangkan. Pembuatan aplikasi yang dapat membantu anak-anak ingin belajar dengan cara yang lebih menyenangkan juga dibantu oleh kemajuan modern (Haura & Pranoto, 2022). Anak-anak dapat didorong untuk mempelajari ide-ide baru dengan cara yang menarik dan menyenangkan melalui permainan. Permainan memiliki kemampuan untuk meningkatkan tingkat aktivitas, menginspirasi anak-anak untuk melakukan tugas dengan cara yang menyenangkan, dan mengubah strategi pembelajaran berbasis permainan yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan memanfaatkan *gadget* yang ada saat ini, kita bisa membuat sebuah permainan yang tidak hanya mengajak anak bermain sambil bersenang-senang tanpa mempelajari apapun, namun juga berpotensi mengajari mereka berbagai hal secara tidak langsung.

Temuan subjek R1 berusia 5,1 tahun melalui penggalan data menunjukkan bahwa perkembangan bahasa dapat diukur dengan menggunakan beberapa komponen perkembangan bahasa Taufiqurrahman & Suyadi (2019). Anak usia lima tahun biasanya memiliki ribuan kata dalam kosa kata mereka. Meski demikian, R1 tidak memuat hal tersebut. Meskipun R1 dapat menyusun frasa yang dapat diterima dalam ranah sintaksis, ia tidak mampu menyusun kalimat yang sesuai dengan konteksnya. R1 juga sudah mampu mengkomunikasikan keinginannya walaupun tidak runtut, dan hal ini masih menimbulkan kesalahpahaman di pihak penerima, terutama ketika R1 ingin menyampaikan pikiran atau emosinya. Artinya R1 belum mampu menyampaikan keinginannya, khususnya dalam mengungkapkan perasaannya, dan belum mampu memenuhi syarat semantik. R1 kesulitan dengan komponen fonem karena ia terus sering mengucapkan kata-kata yang jelas namun tidak

dipahami maknanya. Karena kemampuannya mengenali dan meniru bunyi ujaran individu dengan aksen dan orang-orang dari lingkungan selain dirinya, R1 telah menunjukkan kemahiran fonologis yang baik. Dari segi morfologi, R1 mampu memahami kalimat yang diberikan kepadanya, namun ia tidak mampu mengkonstruksi bahasa runtut yang dapat dipahami orang lain. Meski sebagian anak masih belum mampu menyampaikan keinginannya melalui kalimat dasar enam kata, masih ada anak yang mampu menyampaikannya. Anak-anak masih belum bisa berbicara dalam kalimat sederhana, misalnya, dan biasanya hanya bisa mengucapkan dua kata ketika mereka menginginkan sesuatu. Anak-anak pada rentang usia 3,0 – 4,0 tahun juga mampu menguasai atau mengungkapkan berbagai jenis kalimat, seperti kalimat perintah, pertanyaan, dan terkadang seruan, serta kalimat pernyataan atau berita.

Sejalan dengan Yulsoyofriend, Anggraini, dan Yeni (2019) yang menyatakan bahwa orang tua berperan penting dalam

perkembangan fisik, mental, dan psikologis anak? Pendidikan anak usia dini diakui sebagai masa kritis dalam pengembangan sumber daya manusia. Pola asuh yang sehat merupakan salah satu bentuk stimulasi dini yang penting karena tahapan ini hanya terjadi satu kali dan tidak dapat diulang. Di lapangan, diketahui bahwa pola asuh orang tua berjalan dengan sangat baik. Secara khusus, orang tua berusaha memberikan anak mereka pengasuhan terbaik dengan berkolaborasi dengan anggota keluarga lainnya dan melakukan kegiatan yang merangsang, meskipun hal ini tidak ideal karena orang tua yang bekerja tidak memiliki cukup waktu. Proses bercerita yang menarik ini menjamin anak terbiasa mengidentifikasi dan mengekspresikan emosinya, berinteraksi dengan anak lain secara tatap muka, dan terdorong untuk mencoba hal-hal baru sambil tetap diawasi oleh orang tua.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Suryaningsih & Yon (2021) yang menyatakan bahwa pengasuhan orang tua diberikan pada waktu yang sebaik-baiknya

atau pada saat-saat senggang orang tua. Penggunaan *gadget* sejak dini pada anak-anak mempunyai kelebihan dan kekurangan. Pengawasan orang tua, frekuensi, dan durasi menjadi beberapa elemen yang mempengaruhi hal tersebut. Pemanfaatan perangkat elektronik sebagai sumber pendidikan dasar bagi anak-anak dapat memberikan manfaat antara lain meningkatkan imajinasi dan kemampuan berpikir kritis. Orang tua yang mahir dalam memimpin dan mendisiplinkan anak serta dengan tegas menetapkan batasan waktu bagi anak untuk bermain barang elektronik mungkin akan melihat hal ini terjadi. Di sisi lain, terdapat kelemahan jika kurangnya pengawasan orang tua dan tidak adanya upaya bersama untuk membatasi jumlah waktu yang dihabiskan anak-anak dalam menggunakan *gadget*. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian Sowmya dan Manjuvani (2019) yang menyatakan bahwa kemampuan berbahasa anak usia dini dipengaruhi oleh durasi penggunaan gawainya.

Ranti dan Mahyuddin (2023) melakukan penelitian khusus mengenai masalah perkembangan bicara pada balita yang terkena dampak penggunaan *gadget*. Menurutnya, variabel pola asuh, keturunan, dan lingkungan berperan dalam buruknya perkembangan bicara balita saat menggunakan *gadget*. Paparan awal terhadap *gadget* memengaruhi cara anak mengembangkan bahasanya. kecanduan perangkat yang dapat menghambat perkembangan anak. Dampak utamanya adalah keterlambatan perkembangan kosa kata, semantik, fonem, fonologi, dan morfologi bahasa. Saat memberikan *gadget* kepada anak, orang tua harus menyadari bahwa penggunaan *smartphone* yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan bicara dan bahasa anak. Jika dibandingkan dengan menonton televisi berlebihan yang juga berdampak pada masalah interaksi, dampaknya nyatanya berbeda.

Sudut pandang yang berbeda mengenai dampak gawai terhadap anak kecil juga

dikemukakan oleh Kusumastuti dkk. (2023). Gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktif bisa disebabkan oleh *gadget*. Secara alami, hiperaktif dan kurang fokus akan mengganggu tahap awal pemerolehan bahasa pada anak. Oleh karena itu, pemerolehan bahasa pada anak usia dini mungkin terhambat karena penggunaan *gadget* yang berlebihan.

2. Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini dengan Pola Asuh Tidak Diberi *Gadget*

Pada subyek R2 yang diasuh tanpa *gadget*, ditemukan bahwa aspek perkembangan bahasa telah dapat diterapkan untuk mengukur perkembangan bahasa R2. Kosa kata R2 belum mencapai ribuan kosa kata. Selain itu, R2 tidak mampu menyusun pernyataan dan frasa yang runtut. Konstruksi kata masih merupakan tempat pencapaian sintaksis ditemukan, namun kini dapat dipahami. Hal ini sesuai dengan aspek semantik R2 yang kesulitan mengartikulasikan tujuannya dalam kalimat yang runtut. R2 mengatakan permintaannya masih bisa hanya berisi satu kata. R2

dapat dianggap gagal dalam hal semantik. Anak usia lima tahun sudah mampu mengucapkan kata dengan jelas, mengenali arti kata yang diucapkan, dan membunyikan huruf vokal selain mengeja alfabet. Namun R2 tidak memenuhi kebutuhan ini. Karena kesulitan R2 dalam memahami dan mengucapkan kata dengan benar. R2 masih belum bisa mengeluarkan suara, namun masih bisa mendengar orang lain ketika berbicara, meski aksennya agak berbeda dengan aksennya sendiri. Meskipun demikian, R2 belum mampu memenuhi persyaratan fonologis, yang menunjukkan bahwa ia mampu meniru dan membentuk bunyi ujaran penutur non-lokal.

Pada fase morfologi, R2 tidak mampu memahami kalimat yang lebih panjang dari lima kata. Selain itu, R2 tidak mampu menyusun frasa yang koheren. Kendala perkembangan bahasa terdapat pada R2, khususnya yang berkaitan dengan fonem, fonologi, morfologi, kosa kata, dan semantik. Salah satu penjelasan yang mungkin untuk hal ini adalah R2 menerima lebih banyak data

yang dikumpulkan. Hampir setiap bidang perkembangan bahasa, kosa kata, sintaksis, semantik, fonem, fonologi, dan morfologi—terhambat dalam R2. padahal orang tua R2 menyadari kesulitan perkembangan bahasanya. Perkembangan bahasa di R2 terdapat kendala dalam hal fonem, fonologi, morfologi, semantik, dan kosa kata. Ansorida (2022) dalam penelitiannya memperlihatkan hal yang berbeda. Pengaruh internal dan eksternal merupakan dua jenis elemen yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak usia dini. Pengaruh teman merupakan contoh dari komponen eksternal, sedangkan pengertian, daya tanggap, dan perhatian merupakan contoh dari faktor internal. Orang tua harus membantu anak usia dini yang dibesarkan tanpa alat elektronik agar tidak menghambat perkembangan bahasanya.

D. Kesimpulan

Uraian tersebut menghasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Anak-anak kecil yang dibesarkan dengan perangkat tidak memiliki kemampuan linguistik yang

diperlukan untuk memenuhi kebutuhan semantik, apalagi mengartikulasikan keinginan mereka, terutama ketika mengekspresikan emosi. Mengenai fonem, anak-anak terus mengucapkan kata-kata dengan jelas, namun masih belum memahami maknanya. Anak dapat membedakan dan mengkonstruksi bunyi-bunyi pembicaraan yang berlogat dan yang bukan berlogat di sekitarnya karena telah berhasil menyelesaikan komponen perkembangan fonologis. Dari segi morfologi, anak sudah mampu memahami suatu kalimat yang diterima, namun belum mampu menyusun pernyataan koheren yang dapat diterima masyarakat secara keseluruhan. Meskipun sebagian anak masih belum mampu mengomunikasikan keinginannya melalui konstruksi frasa sederhana, namun masih ada anak yang mampu melakukannya.

2. Anak usia dini yang dibesarkan tanpa *gadget* memiliki daftar kosakata yang relatif sedikit, kurang dari seribu kata dalam keterampilan linguistik mereka. Anak belum mampu membentuk

frasa dan kalimat yang runtut. Meskipun mereka masih dalam tahap pembuatan kata, pencapaian sintaksis sudah dapat dipahami. Dari segi semantik, anak terbatas hanya menggunakan satu kata untuk menyampaikan keinginannya. Mereka tidak mampu mengartikulasikan tujuan keinginannya dalam sebuah frase. Anak-anak belum mampu membentuk bunyi dan mengucapkan kata-kata dengan jelas, namun mereka mampu memahami apa yang diucapkan orang lain, meskipun aksennya berbeda dengan aksennya sendiri. Anak belum memenuhi aspek fonologis, yang menunjukkan bahwa mereka mampu mengenali dan meniru bunyi ujaran orang dari daerah lain. Dari segi morfologi, anak belum mampu memahami kalimat lebih dari lima kata dan menyusun frasa yang runtut dan dapat dipahami orang lain. Anak mengalami kesulitan dalam perkembangan bahasa, terutama dalam hal fonem, fonologi, morfologi, kosa kata, dan semantik. Praktisnya di setiap bidang perkembangan bahasa, kosa kata, sintaksis, semantik,

fonem, fonologi, dan morfologi anak masih menghadapi hambatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansorida. (2022). Improving Early Children's Language Capabilities Through Interactive Compact Disk Media. *Journal of Childhood Development*, Vol.2, No.2, p.97–111
- Azzahra, S. H. (2022). Analisis Pengasuhan Orang tua terhadap Pengendalian Gadget yang Berhubungan dengan Pemeliharaan Proposial Anak Usia Dini. *Bandung Conference Series: Early Childhood Teacher Education*. Vol.2, No.2, p.125-134.
- Haura, F. M. & Pranoto, Y. K. (2022). Peran Screen Time dan Gadget Terhadap Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, p.396-401
- Imron, A. dan Nugrahani, F. (2019). Strengthening Pluralism in Literature Learning for Character Education of School Students. *Journal of Humanities and Social Sciences Reviews*. Vol.7, No.3, p. 207–213.
- Kusmanto, D. A., Prihatin, T. & Pranoto, Y. K. (2021). Early Childhood Language Development of Gadget Users Viewed from Behavioristic Theory. *Journal of Primary Education*. Maret 2021. Vol.10, No.1, p.71–78.
- Kusumastuti, B., Sutarjo, T., Ratih, 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), 293–299
- Nugrahani, F., Imron, A. & Widayati, M. (2020). Gerakan Literasi Sekolah Berbasis Kearifan Lokal dan Kontribusinya bagi Pendidikan Karakter. *Jurnal Widyaparwa*, Vol.48, No.1, p.50-64
- Nugrahani, F., & Alma'ruf, A. I. (2019). Character education through innovative literary learning using film-based teaching material. *Character*

- Education for 21st Century Global Citizens*, 577–583.
<https://doi.org/10.1201/9781315104188-75>
- Purnawati, L., Nugrahani, F. & Sudiyana, B. (2023). Pengembangan Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Ujon Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di MTs. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, Vol.8, No.2, p.191-200
- Ranti, A. P. & Mahyuddin, N. (2023). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa (Menyimak dan Berbicara) Anak Usia 5-6 Tahun di Raudhatul Athfal. *JCE (Journal of Childhood Education)*. Vol.6, No.2, p.516 – 535
- Sholikhah, L. I. (2023). Pola Asuh Orang tua Menyikapi Penggunaan Smartphone Pada Anak Usia Dini: Konteks Pendidikan Keluarga. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*. Juni 2023. Vol.8, No.1, p.22-31
- Sowmya, A. dan Manjuvani, E. (2019). Usage of Electronic Gadgets and Language Development of Preschool Children. *International Journal of Home Science*. Maret 2019. Vol.5, No.2, p.420-423
- Sukanto, Widayati, M. & Sudiyana, B. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Pada Kompetensi Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. Vol.8, No2, p.2456-2467
- Suryaningsih, R. & Yon, A. (2021). Pengaruh Gadget bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol.5, No.2, p.347–354
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, Agustus 2019. Vol.4, No.3, p.9–18.
- Taufiqurrahman, S. & Suyadi (2019). Analisis Aspek Perkembangan Bahasa Anak Usia Dasar Dalam Proses

Pembelajaran. *Pionir Jurnal Pendidikan*, 8(2), 160-168

Yulsofriend, Anggraini, V. & Yeni, I. (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Mei 2019. Vol.3, No.1, p.67-80