

DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA 3-6 TAHUN DI TK.KARTIKA TEBING TINGGI

Rebecca Octavia Sianturi^{1*}, Jasper Simanjuntak²

1. Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Medan

2. Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Medan

*Email: rebeccaoctavia2@gmail.com

Abstract: The purpose of this study was to determine the impact of gadgets on language development of children aged 3-6 years in kindergarten. Kartika Tebing Tinggi. This type of research is a quantitative descriptive study. Data analysis techniques used were observation and interview sheets. The results of the study can be seen from the percentage of each child including the percentage of each child including KAZ of 46.87%, AV of 68.75%, SA 93.75%, AA 46.87%, KA 71.87%, GR 43.75%, RB 50%, 46.25%, F 40.62 %, RA 37.50%. Thus the overall average impact of gadgets on language development of children aged 3-6 years obtains a percentage of 54.06%. This can also be seen from the number of children who are considered poor, consisting of 7 out of 10 children with a percentage of 70%. As much as 1 child out of 10 reaches the criteria sufficient with a percentage of 10%, as many as 1 child out of 10 reaches the good criteria with a percentage of 10%, 1 child out of 10 achieves very good criteria with a percentage of 10. Because children are too focused on gadgets and parents do not limit the use of gadgets.

Keywords: Gadget, Development of Language, Early Childhood

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-6 tahun di TK. Kartika Tebing Tinggi. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data yang digunakan dengan lembar observasi dan wawancara. Hasil penelitian dapat dilihat dari persentase setiap anak meliputi persentase setiap anak meliputi KAZ sebesar 46.87%, AV sebesar 68.75%, SA 93.75%, AA 46.87%, KA 71.87%, GR 43.75%, RB 50%, 46,25%, F 40.62%, RA 37.50%. Dengan demikian rata-rata keseleruhan dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-6 tahun memperoleh hasil persentase sebesar 54,06% . hal tersebut juga dapat dilihat dari jumlah anak yang termasuk kurang baik terdiri sebanyak 7 anak dari 10 anak dengan persentase sebesar 70%. Sebanyak 1 anak dari 10 anak mencapai kriteria cukup dengan persentase sebesar 10%, sebanyak 1 anak dari 10 anak mencapai kriteria baik dengan persentase 10%, sebanyak 1 anak dari 10 anak mencapai kriteria baik sekali dengan persentase 10. Karena anak terlalu fokus dengan gadget dan orang tua tidak membatasi penggunaan gadget.

Kata Kunci : Gadget, Perkembangan Bahasa, Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting pada anak untuk dikembangkan, hal ini dikarenakan bahasa merupakan alat atau media anak untuk berkomunikasi dengan lingkungannya, melalui bahasa anak dapat mengungkapkan keinginan, perasaan dan pikirannya kepada orang lain. Pada zaman ini, kemajuan teknologi informasi sangat berkembang pesat, perkembangan ini menimbulkan dampak perubahan gaya hidup

dan tingkah laku pada semua orang, termasuk kepada anak-anak, mengingat fase anak berada pada usia yang belum matang secara intelektual, fisik, dan emosional, sehingga perlu disikapi dengan benar oleh orangtua agar tidak mengakibatkan penyimpangan perilaku yang salah, maupun perkembangan bahasa anak. Pada masa ini seluruh aspek perkembangan kecerdasan yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan luar biasa yang akan mempengaruhi dan menentukan

perkembangan anak selanjutnya. Jika anak sudah diberikan mainan berupa gadget pada saat sekarang ini maka dapat mempengaruhi proses perolehan bahasanya. Menurut Hurlock (1995) ada faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak, yaitu: 1) kesehatan, 2) kecerdasan, 3) keadaan sosial ekonomi, 4) jenis kelamin, 5) keinginan berkomunikasi, 6) dorongan, 7) ukuran keluarga, 8) urutan kelahiran, 9) metode pelatihan anak, 10) hubungan dengan teman sebaya. Dengan demikian faktor inilah yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak secara keseluruhan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti temukan di lapangan, yaitu mengenai responden anak berusia 3-6 tahun. Terlihat bahwa anak lebih banyak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget setelah sepulang sekolah yang ditunjukkan dengan kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktivitas sehari-hari sehingga anak lebih sering bermain gadget daripada belajar dan berinteraksi di lingkungan sekitarnya, bahkan anak-anak lebih asik bermain gadget daripada mendengarkan perintah orangtua dan kemudian jika anak sudah asik dengan gadget yang digunakan maka anak sering tidak memperdulikan orang yang ada di sekitarnya. Kejadian seperti ini harus menjadi perhatian bagi orangtua kepada anak sebagai pembentukan karakter dan perkembangan bahasa pada anak agar tumbuh kembang anak menjadi seimbang. Pada dasarnya orangtua anak adalah seorang wirausaha yang kesehariannya berada bekerja diluar ruangan dari pagi hingga sore hari. Kesibukan orangtua inilah yang menjadi salah satu faktor pemicu bagi anak sehingga menjadi kecanduan dalam bermain gadget. Dan membuat anak tersebut menghabiskan waktu dengan gadget daripada berkomunikasi ataupun bermain dengan orangtuanya sendiri. Anak lebih senang bermain gadget daripada bermain dan berinteraksi dengan orang lain, anak juga terlihat kurang mampu untuk berinteraksi dengan teman sebaya dan orang lain yang

berada di sekitarnya. Sehingga perkembangan bahasa anak menjadi terhambat dibandingkan teman sebayanya. Berdasarkan observasi dan hasil wawancara penulis 3 dengan guru kelas Tk.Kartika di Lingkungan IV didapati bahwa keseharian beberapa anak disekolah hanya duduk diam dan mendengarkan guru menjelaskan, dan hanya bermain dengan satu teman di kelasnya saja, anak tidak tertarik bermain dengan anak lainnya, ketika anak dipaksa untuk bermain maka anak akan menangis, dikarenakan ia kurang tertarik bermain dengan teman sebaya, selain itu di dapati perilaku anak ketika pulang sekolah ia akan dijemput oleh ibunya, anak terlihat langsung meminta handphone untuk bermain game dengan ekspresi wajah yang gembira. Guru selalu memberikan informasi seputar kegiatan anak di sekolah kepada orangtua anak sehingga orangtuaapun mengetahui keganjalan apa yang ada pada anak yang terdapat di lingkungan sekolah anak. Anak usia dini sebaiknya lebih banyak bermain, beraktivitas fisik daripada bermain gadget dan media atau perangkat lainnya. Pentingnya peran keluarga serta pemberdayaannya dalam mendidik anak menghadapi masa depan, terkait dengan suatu strategi yang mengacu pada hubungan ayah dan ibu. Berdasarkan hasil penelitian yang Novitasari, dkk (2016) Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di kawasan Kompleks Perumahan Pondok Jati dari 17 anak 14 diantaranya anak mengemukakan bahwa pemakaian gadget lebih menyenangkan dibandingkan dengan bermain dengan teman sebayanya. Hal ini tak lepas oleh berbagai aplikasi permainan yang terdapat pada gadget anak-anak ini, yang tentunya lebih menarik perhatian anak-anak ini dibandingkan dengan permainan-permainan yang terdapat di lingkungan sekitarnya. Selain itu juga, orangtua meng"iya"kan bahwa saat anak-anaknya bermain gadget cenderung anak-anak ini diam di depan gadgetnya masing-masing tanpa memperdulikan dunia sekitarnya. 4 Disini perlunya peran orangtua dalam mengawasi

anak dan mengontrol aktivitas anak dalam proses perkembangan anak. Menurut Chusna (2017) hasil penelitiannya bahwa banyak orangtua yang memberikan keluasaan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan membelikan gadget sejak usia dini. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas anak Subarkah (2019) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi menjadi tantangan bagi perkembangan anak, banyak dampak negatif yang dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak, dan dapat ketergantungan kepada gadget. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan yang dilakukan Mayeti (2018), hasil penelitian didapatkan 48,3 % Gadget berdampak negative untuk anak.

Selanjutnya elfiadi (2018) juga dari hasil penelitiannya bahwa, Anak yang terbiasa menggunakan gadget akan berdampak pada kemampuan berpikir dan kreativitasnya, dapat berakibat pada kerusakan moral serta nilai-nilai agama, gadget menyebabkan interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar berkurang, membuat anak cenderung malas bergerak dan jarang beraktivitas motorik, gadget juga dapat memberikan dampak dalam mengembangkan kemampuan berbicara. Oleh karena itu penggunaan gadget ini sangat mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak usia dini dikarenakan gadget memiliki fungsi sebagai penambah rasa ingin tahu anak sehingga pembendaharaan bahasa anak semakin bertambah. Namun penggunaan 5 gadget pada anak perlu pengawasan sehingga anak dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangannya secara optimal.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif melalui pendekatan kuantitatif, dimana penelitian ini untuk menggambarkan keadaan suatu objek

yang menghasilkan informasi yang deskriptif, yaitu memberikan gambaran yang menyeluruh dan jelas terhadap situasi yang diteliti. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan peneliti menggunakan teknik wawancara dan lembar observasi. Peneliti selama mengumpulkan data membuat suatu gambaran laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami dan untuk mendapatkan data yang terpercaya, penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik pengumpulan data wawancara dan lembar observasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah, analisis deskriptif kuantitatif dengan cara mempersentasekan skor penilaian lembar observasi, hal ini dianggap lebih mudah untuk memberikan gambaran mengenai tahap perkembangan bahasa anak usia 3-6 tahun.

Hasil Pengamatan observer yang dilakukan selama penggunaan metode lembar observasi dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut ini:

$$P = f/n \times 100$$

Keterangan:

P : Persentase dampak gadget

f: skor indikator yang dicapai anak

n : skor ideal (total) indikator
(sumber: Sugiyono, 2017:95)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti mengenai dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-6 tahun di Tk.Kartika TebingTinggi. 1 anak dengan kategori baik sekali, 1 anak dalam kategori baik, 1 anak dalam kategori cukup, dan 7 anak dalam kategori kurang baik. Karena rata-rata dari hasil presentase keseluruhan mengenai dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-6 tahun dengan rata-rata 54.06% dalam kategori kurang baik. Sejalan dengan penelitian dengan hasil penelitian yang dilakukan Mayeti (2018), hasil penelitian didapatkan 48,3 % Gadget berdampak negative untuk anak. Perkembangan bahasa anak usia dini

berbeda- beda pada tiap umur dan tahapanya. Dari hasil observasi yang dilakukan terhadap anak usia 3 tahun yang berjumlah 1 orang anak sudah mampu berhitung 1-5 walaupun dengan bantuan guru tetapi anak cenderung diam saat disekolah ia kurang dalam bertanya mengenai halhal baru dan mengutarakan keinginannya ketika ditanya oleh orang lain seperti, "mama masak apa hari ini?" diam saja dan hanya sedikit berbicara. Sedangkan menurut Zubaidah (2004:264) Pada usia sekitar 2-3 tahun, anak sudah mampu menerima bahasa dengan menggunakan bahasa telegrafik 2-3 kata. Anak, selanjutnya mampu berkomunikasi dengan menggunakan kata antara 3-50 kata. Anak ketika berusia sekitar 3 tahun, kosakatanya bertambah setiap hari. Perkembangan bahasa pada anak usia 6 tahun sebagai sampel untuk melihat dampak gadget terhadap perkembangan anak. Hasil observasi pada anak usia 6 tahun diketahui bahwa perkembangan bahasa anak masuk dalam kategori kurang baik untuk kedua sampe yang berusia 2 tahun. Hal ini didukung dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan salah satu orang tua anak. Orang tua F mengatakan "Semenjak ada hp ini si fadhil susah diajak ngomong, susah ngungkapkan apa yang dia rasakan...kenya kosakatanya kurang. Karena main game terus bu." Karena orang tua tidak membasi anak dalam penggunaan gadget pada anak. Sejalan dengan pernyataan diatas menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Subrakah (2019) menjelaskan bahwa perkembangan teknologi menjadi tantangan bagi perkembangan anak, banyak dampak negatif yang dapat mengganggu kesehatan, dapat mengganggu perkembangan anak, rawan terhadap tindakan kejahatan, dapat mempengaruhi perilaku anak, sulit konsentrasi terhadap dunia nyata, terganggunya fungsi otak pada anak, dan dapat ketergantungan kepada gaget. Disini perlunya peran orangtua dalam mengawasi anak dan mengontrol aktivitas anak dalam proses perkembangan anak. Peran orangtua dalam mengawasi penggunaan gadget untuk anak dari hasil penelitian yang dilakukan

oleh Chusna (2017), hasil penelitiannya yang menyatakan bahwa banyak orang tua yang memberikan keluasan yang sebebas-bebasnya terhadap anaknya dengan memberikan gadget sejak usia dini. Mereka beralasan tindakan tersebut akan lebih aman dan mudah dalam pengawasan aktifitas anak. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara peneliti dengan orang tua karena orang tua memberi kebebasan kepada anak dalam bermain gadget agar orang tua tidak kerepotan saat berkerja sehingga orang tua memberikan anak gadget.

Keterbatasan pada penelitian ini adalah, penelitian dilakukan secara langsung yang dilakukan kerumah-rumah anak setiap harinya akibat adanya wabah virus covid19 sehingga dalam pengumpulan data dilakukan secara bergantian. Selain itu, peneliti juga harus sabar menunggu orangtua anak sampai pulang kerja untuk mengumpulkan data berupa lembar wawancara yang telah di persiapkan. Selain itu, untuk mendukung hasil observasi dan wawancara yang telah diperoleh.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-6 tahun di TK Kartika Tebing-Tinggi termasuk dalam kriteria kurang baik. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase setiap anak meliputi KAZ sebesar 46.87%, AV sebesar 68.75%, SA 93.75%, AA 46.87%, KA 71.87%, GR 43.75%, RB 50%, 46,25%, F 40.62%, RA 37.50%. Dengan demikian rata-rata keseleruhan dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-6 tahun memperoleh hasil persentase sebesar 54,06% . hal tersebut juga dapat dilihat dari jumlah anak yang termasuk kurang baik terdiri sebanyak 7 anak dari 10 anak dengan persentase sebesar 70%. Sebanyak 1 anak dari 10 anak mencapai kriteria cukup dengan persentase sebesar 10%, sebanyak 1 anak dari 10 anak mencapai kriteria baik dengan persentase 10%, sebanyak 1 anak dari 10

anak mencapai kriteria baik sekali dengan persentase 10%. Hasil tersebut juga didukung oleh hasil wawancara dengan orangtua yang menunjukkan bahwa dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak sangat berpengaruh dan berdampak negatif bagi kehidupan anak, dimana anak lebih senang bermain dengan gadget daripada berinteraksi di lingkungan sekitarnya, dengan bermain game di gadget anak sudah merasa senang dan lupa dengan sekelilingnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin,dkk. 2017. *Analisa faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa untrita terhadap keberadaan perda syariah di kota seran*. Vol.21. No.1. Hal.5.
- Aqib, Zainal, dkk (2010), *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Chusna, Puji Asamaul. 2017. *Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak*. Vol.17.No.2.hal.10.
- Danarjati, Dkk. 2013.*Pengantar Psikologi Umum*.Yogyakarta: Graha Ilmu
- Kartono, Kartini. 2007. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju
- Latif, dkk. 2013. *Pendidikan Anak Usia Dini: teori dan aplikasi*. Jakarta: Kencana.
- Madyawati, Lilis. 2017. *Strategi Perkembangan bahasa pada anak*. Jakarta. Kencana.
- Mulyasa. 2018. *Manajemen Paud*. Bandung. Rosdakarya
- Mashar. Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Srategi Pengembangannya*. Jakarta. Kencana.
- Mayeti,Dkk. 2018. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru*. Jurnal phonton. Vol.9.No.1.hal 208-2013
- Novitasari, Dkk. 2016. *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun*. Jurnal taud teratai. Vol.05.No.03.hal 182-186.
- Nurudin.2018.*Perkembangan Teknologi Komunikasi*.Jakarta: Rajawali Pers
- Subarkah, Milana Abdillah. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. Vol.15.No.1. hal.10.
- Sugiyono.2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono2018. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syodih. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Syarif, Kemali. 2015. *Perkembangan Peserta Didik* Medan. UNIMED Press.
- Widiarso, Erwin. 2019.*Guru Ideal di Era Digital*.Yogyakarta : Nokta.
- Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset