**ANALISA DAMPAK PENGGUNAAN GADGET PADA**

**KEMAMPUAN BERBICARA ANAK**

**Rindriati May Pramitasari**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rindriatipramitasari@mhs.unesa.ac.id

**Nur Ika Sari Rakhmawati**

PG PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: nurrakhmawati@unesa.ac.id

**Abstrak**

*Gagdet* merupakan media teknologi yang marak digunakan oleh setiap manusia. Selain orang dewasa, kini anak-anak sudah mulai banyak yang menggunakan *gadget* setiap harinya. Penggunaan *gadget* tidak hanya sebagai media untuk alat komunikasi antara orang tua dengan anak, tetapi lebih kepada media untuk bermain anak. Setiap harinya anak bermain gadget dengan intensitas waktu yang tinggi, yaitu 3-4 jam. Penelitian kualitatif studi kasus ini dilatarbelakangi oleh salah satu aspek perkembangan anak yang perlu di stimulasi yaitu perkembangan bahasa kemampuan berbicara. Kemampuan berbicara adalah suatu kemampuan berupa bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan. Dalam penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Karena peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui dampak penggunaan gadget pada kemampuan berbicara anak. Kemampuan berbicara pada sangat berpengaruh pada interaksi sosial anak dengan lingkungan sekitar. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan intensitas waktu yang tinggi serta tanpa pengawasan dari orang di sekitar dapat menimbulkan dampak yang negatif bagi perkembangan kemampuan anak. Ketika anak diperbolehkan menggunakan *gadget* pada saat di rumah orang tua atau orang di sekitar anak harus mengawasi dan memberikan batasan waktu untuk anak menggunakan *gadget*, jika anak dibebaskan untuk menggunakan *gadget* hingga puas maka dapat mengakibatkan anak tidak bisa lepas dari *gadget*.

**Kata kunci**: penggunaan *gadget*, kemampuan berbicara, perkembangan bahasa

***Abstract***

*Gadget is a technology medium that is widely used by every human being. In addition to adults, now many children have stared using gadgets every day. The use of gadgets is not only as a medium for communication between parents and children, but rathet the media for playing children. Every day children play gadgets with high intensity of time, which is 3-4 hours. This case study qualitative research is motivated by the fact that one aspect of children’s development that needs t be stimulated is the development of language, speaking ability. The ability to speak is an ability in the form of articulation sounds or words to express ideas and feelings. In this study focuses on the impact of the use of gadgets on the ability to speak of children aged 4-5 years. Because reseacrchers have the goal to find out the impact of using gadgets on children’s speaking abilities. The ability to speak is very influential on children’s social interactions with the surrounding environment. Data collection techniques are done through observation, interviews, and documentation. Analysis of the data in this study used the Miles and Huberman model, namely data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The result showed that the use of gadgets with high time intensity and without supervision from people around can have a negative impact on the development of children’s abilities. When children are allowed to use gadgets when at home parents or people around children must supervise and provide time limits for children to use gadgets, if children are freed to use gadgets until satisfied, it can result in children unable to escape from the gadget.*

***Keyword****: gadget usage, speaking ability, language development.*

**PENDAHULUAN**

*Gadget* masa kini sangat berkembang pesat, karena pada setiap saat kehidupan manusia bergantung pada gadget yang ada. Berbagai macam teknologi diciptakan dan dikembangkan untuk mempermudah manusia mendapatkan dan memberikan informasi. Pada zaman sekarang *gadget* tidak hanya digunakan untuk kalangan dewasa tetapi juga sudah merambah pada kalangan anak usia dini. Penggunaan *gadget* di Indonesia semakin bertambah banyak dari tahun ke tahun. Hal tersebut berdasarkan laporan dari e-Marketer yang ditulis oleh Kurniawan dan Syukra (2018) bahwa pengguna aktif *smartphone* di Indonesia meningkat cukup signifikan yakni 100 juta pengguna di tahun 2018 yang semula hanya 55 juta pengguna pada tahun 2015. Selain itu, pengguna internet mencapai 112 juta pengguna di tahun 2017 dan kini mencapai 123 juta pengguna di tahun 2018. Hal tersebut menjadikan Indonesia masuk ke dalam peringkat keenam dunia dalam pengguna internet. Data pengguna *gadget* tidak hanya pada orang dewasa saja akan tetapi pada anak-anak. Sehingga, pada zaman sekarang anak-anak sudah ahli dalam menggunakan *gadget* yang telah difasilitasi oleh orang tuanya.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Shinta (2018) yang berjudul pengaruh *gadget* terhadap perkembangan sosial anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Pada penelitiannya Shinta memapaparkan bahwa dari 24 siswa terdapat 1 siswa yang menggunakan *gadget* dengan rentang waktu sangat tinggi, pada 23 siswa lainnya menggunakan *gadget* dengan waktu tinggi dan mendapatkan pengawasan dari orang tua. Karena anak menggunakan *gadget* ketika di rumah, sehingga dapat memudahkan orang tua untuk memeriksa konten yang dibuka anak serta orang tua dapat mendampingi anak saat menggunakan *gadget*. Orang tua sering memberikan *gadget* berupa *handphone* kepada anak jika mereka berperilaku aktif, hal tersebut bertujuan agar anak tidak mengganggu orang tua. Namun, tindakan yang dilakukan orang tua kurang tepat karena dapat mengakibatkan anak ketergantungan dengan *gadget*. Penggunaan gadget secara berlebihan dapat memberikan dampak untuk kemampuan berbicara anak, baik itu dampak positif maupun dampak negatif, hal tersebut telah diteliti oleh para dokter yang dipimpin oleh dokter spesialis anak dari Rumah Sakit Anak di Kanada yang ditulis oleh Dr. Jenny Radesky (2018) bahwa untuk setiap 30 menit memainkan *gadget,* ternyata terjadi resiko peningkatan keterlambatan bicara sebesar 49%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua penting untuk mengatasi masalah perkembangan bicara pada anak-anak.

Menurut Brewer (dalam Rakhmawati, 2017:03) bahasa adalah sistem tanda yang berupa tulisan maupun lisan dan juga merupakan sistem komunikasi antar individu. Pada perkembangan bahasa terdapat beberapa kemampuan yang berguna untuk mempermudah berkomunikasi, salah satunya adalah berbicara. Martaulina (2015: 176) berpendapat bahwa bicara adalah proses perubahan pikiran atau perasaan menjadi wujud suatu bunyi atau ujaran bahasa yang memiliki maksud dan tujuan serta disampaikan kepada orang lain. Berbicara merupakan suatu kemampuan yang dimiliki manusia untuk mengungkapkan makna dan tujuan dalam berkomunikasi.

Dewasa ini, banyak individu dari berbagai rentang usia yang menggunakan dengan bermacam-macam kebutuhan. Tidak hanya pada orang dewasa saja, kini anak-anak sudah semakin canggih dalam menggunakan atau mengoperasikan *gadget*. Hasil observasi awal di lapangan ditemukan hasil bahwa saat menggunakan *gadget* anak cenderung tidak menghiraukan orang di sekitarnya. Pada saat itu terdapat 2 anak berusia 4 tahun sedang mengoperasikan *gadget* tidak menghiraukan orang tuanya yang sedang berbicara, karena anak terlalu menikmati konten yang dibuka pada *gadget* nya. Intensitas bermain *gadget* dalam waktu yang lama dan tanpa pengawasan dari orang tua menyebabkan anak tersebut dapat dikatakan telah kecanduan *gadget*. Kedua anak tersebut diberi inisial anak A dan anak B.

Hasil observasi awal yang ditemukan pada anak A adalah durasi anak menggunakan *gadget* tidak dibatasi oleh orang tua dan juga *gadget* selalu dilibatkan oleh anak pada setiap kegiatan yang dilakukannya. Orang tua tidak memberikan aturan kepada anak untuk menggunakan *gadget* dan tidak mengawasi serta mendampingi anak ketika bermain *gadget*, sehingga anak dengan leluasa menggunakan *gadget* sesuka hatinya. Selain itu, jika anak A mengetahui terdapat *gadget* jenis *handphone* tergeletak di sekitarnya, anak A sangat menginginkan untuk mengoperasikan tersebut.

Fakta yang terdapat pada anak A memiliki beberapa perbedaan dengan fakta yang terdapat pada anak B. Durasi anak B menggunakan *gadget* terkadang dibatasi oleh orang tua, namun terdapat beberapa jenis *gadget* yang digunakan anak ketika berada di rumah. *Gadget* yang dimaksud tersebut adalah televisi, *handphone*, dan juga laptop. Akan tetapi, *handphone* adalah jenis gadget yang paling sering digunakan oleh anak A dan B.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan yang dimaksud adalah subjek menggunakan *gadget* dengan secara terus-menerus tanpa mengenal waktu. Karena dalam satu hari penuh anak menggunakan gadget pada setiap kegiatannya. Menurut Depdiknas (2007: 15) kemampuan berbicara adalah kemampuan individu dalam berkomunikasi kepada individu lain secara lisan. Kemampuan tersebut memberikan petunjuk tentang kemampuan individu menyusun berbagai kosakata yang telah dikuasai menjadi rangkaian kalimat secara terstruktur. Perkembangan berbicara bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bunyi verbal. Hal pokok yang dapat menghasilkan bicara adalah kemampuan membuat bunyi-bunyi dan kemampuan mendengar, karena kemampuan berbicara pada anak dapat berkembang dengan cara mengungkapkan suku kata yang berbeda serta diucapkan dengan jelas. Selain itu, kemampuan berbicara dapat meningkat melalui mengartikan arti kata yang baru dikenali anak, memberikan pertanyaan atau pernyataan, dan juga menggabungkan kata-kata.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan rancangan penelitian studi kasus. Creswell (2015: 135) berpendapat bahwa studi kasus adalah suatu pendekatan kualitatif yang meneliti tentang eksplorasi kehidupan nyata, berbagai kasus kontemporer atau beragam kasus terbatas, dengan melalui pengumpulan data yang lengkap dan akurat yang melibatkan berbagai macam sumber informasi, dan melaporkan hasil kasus dengan deskripsi kasus serta tema kasus. Subjek yang diamati adalah anak usia 4-5 tahun berjumlah 2 anak (AM dan SF). Penelitian dilakukan di TK Dharma Wanita Persatuan Driyorejo I dan di rumah anak pada bulan Juli-Agustus 2019.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi yang dilakukan adalah observasi partisipasi aktif, karena peneliti ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek dalam penelitian. Hasil observasi yang disajikan dalam bentuk catatan lapangan. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara semi-terstruktur kepada guru, kepala sekolah dan orang tua. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar dan video saat kegiatan dan dokumen pendukung dari sekolah.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2015: 247-252) yang terdiri dari tiga langkah dalam analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengabsahan data pada penelitian ini menggunakan uji kredibilitas yang mencakup teknik triangulasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan dan mengecek hasil dari beberapa metode pengumpulan data.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan rancangan studi kasus. Subjek penelitian berjumlah 2 anak dengan kisaran usia 4-5 tahun yang dilakukan selama di sekolah dan di rumah. Lebih lanjut lagi teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, teknik analisis data penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga langkah diantaranya adalah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Teknik pengabsahan data penelitian di atas menggunakan uji kredibilitas yang mencakup teknik triangulasi.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil**

Penelitian yang telah dilakukan tentang analisa dampak penggunaan *gadget* pada AM dan SF ketika melakukan kegiatan di rumah dan di sekolah, peneliti melakukan pembahasan dengan cara mendeskripsikan data yang diperoleh dari penelitian dengan melihat hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta catatan lapangan. Peneliti menganalisa dengan menggunakan model Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

**Reduksi Data**

Reduksi data dilakukan dengan merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, peneliti membuat dua garis besar mengenai penelitian ini, yaitu dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan berbicara anak.

Berdasarkan data yang diperoleh melalui catatan lapangan serta catatan wawancara, didapatkan hasil bahwa subjek setiap hari bermain *gadget*. Intensitas bermain *gadget* yang dilakukan oleh subjek SF dan AM mencapai 3 sampai 4 jam per harinya. Subjek dikenalkan *gadget* oleh orang tuanya ketika berusia kurang dari 2 tahun. Orang tua mengenalkan *gadget* kepada subjek untuk mengalihkan perhatian mereka ketika sedang rewel. Seiring bertambahnya usia, subjek semakin sering menggunakan *gadget* untuk bermain ataupun sekedar melihat video kesukaannya. Pada saat bermain *gadget* orangtua AM cenderung tidak memberi batasan yang tegas mengenai durasi penggunaan *gadget* serta tidak mendampingi AM saat bermain. Berbeda halnya dengan orangtua SF yang memberi batasan waktu untuk bermain *gadget* yaitu rata-rata 30 menit per hari.

Ketika berada di sekolah AM dan SF kurang bisa bersosialisasi dengan teman sebaya maupun gurunya. Mereka cenderung asyik bermain sendiri, namun pada saat ada teman lain yang mengajak mereka bermain atau berbicara, mereka dapat merespons dengan cukup baik. Pada saat mengikuti pembelajaran, AM sering mengalami beberapa kesulitan sebab ia kurang mampu memahami instruksi yang diberikan oleh guru, AM juga beberapa kali terlambat mengerjakan tugas karena sering melamun ketika diberikan tugas, sehingga AM harus selalu didampingi oleh guru. Pada waktu istirahat, AM sering meminjam *gadget* ibunya untuk menonton video animasi kesukaannya di *Youtube*. AM lebih tertarik untuk menonton *Youtube* daripada bermain dengan temannya yang lain.

Di rumah, AM juga jarang terlibat komunikasi dengan orangtuanya. Sepulang sekolah AM selalu bermain *gadget* atau sekedar menonton video *unboxing* mainan anak, video goyang dua jari, atau film animasi kesukaannya di *Youtube*. Ibu AM tidak begitu memperhatikan konten apa saja yang dilihat oleh AM karena sibuk menjaga adik AM yang masih kecil. Durasi penggunaan *gadget* pada AM juga tidak dibatasi dengan tegas, sehingga AM tidak akan berhenti bermainn *gadget* sampai baterai *gadget*nya habis atau sampai AM tertidur.

Pada subjek SF, *gadget* bukanlah fasilitas pribadi yang diberikan oleh orangtuanya secara cuma-cuma. SF hanya diperbolehkan bermain *gadget* pada saat-saat tertentu, seperti pada saat siang hari sepulang sekolah hingga waktu tidur siang. Ibu SF selalu memberi batasan waktu penggunaan *gadget* dan mendampingi SF ketika bermain. SF biasanya menonton video masak-masakan, video *Barbie*, film kartun kesukaannya seperti *Upin &* *Ipin* serta *Masha and the Bear*. Di rumah, SF cukup sering bercerita pada ayah dan ibunya, SF juga sering mengungkakan beberapa pertanyaan mengenai hal yang tidak ia ketahui.

Di sekolah SF jarang bersosialisasi dengan teman-temannya, sebab SF cenderung kesulitan saat akan membuka pembicaraan dengan temannya. Akan tetapi, pada saat kegiatan belajar-mengajar, SF mampu memahami instruksi kegiatan yang diberikan oleh gurunya. SF juga mampu menjawab beberapa pertanyaan dengan tepat. Namun, SF masih kesulitan untuk mengucapkan beberapa huruf vokal sehingga harus diberikan pengulangan oleh gurunya. Ketika jam istirahat, SF lebih suka bermain dengan temannya, tidak jarang SF meminta bantuan pada gurunya apabila ia mengalami kesulitan.

**Penyajian Data**

Penyajian data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil reduksi data dan akan disajikan dalam bentuk matriks.

**Tabel 1**

**Matriks Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini**

|  |  |
| --- | --- |
| **Aspek** | **Subjek** |
| **AM** | **SF** |
| **Penggunaan Gadget** |
| Lokasi dan durasi waktu penggunaan | AM selalu bermain *gadget* yang dibawa oleh ibunya pada saat jam istirahat di sekolah. AM juga sering bemain *gadget* sepulang sekolah di kamarnya, AM akan berhenti bermain ketika baterai *gadget* habis atau ketika AM tertidur. AM akan kembali bermain *gadget* saat malam hari atau setelah pulang mengaji. | Durasi waktu SF bermain *gadget* diberi batasan hanya sampai jam tidur siang saja, selebihnya orangtua SF tidak mengizinkan SF untuk bermain *gadget*. SF hanya diperbolehkan bermain *gadget* di rumah sepulang sekolah hingga jam tidur siang (jam 12.00) |
| Konten yang dilihat | AM selalu menonton video melaluo platform *Youtube*, seperti video *unboxing* mainan, kartun Tom & Jerry, dan lagu anak-anak.  | Konten yang sering dilihat oleh SF ketika bermain *gadget* adalah video bermain *slime*, kartun Barbie, mainan masak-masakan, serta film kartun Upin & Ipin. |
| **Dampak pada Kemampuan Berbicara** |
| Kemampuan menyimak | Ketika di sekolah, beberapa kali terlihat AM mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru, namun kurang mampu dalam memahami instruksi yang diberikan oleh guru. Ketika bermain, AM juga menemui kesulitan dalam memahami aturan permainan. | SF mampu menjawab beberapa pertanyaan dari guru, walaupun seringkali melamun saat mengikuti pembelajaran, namun SF cukup mampu memahami perintah atau instruksi yang diberikan oleh guru. |
| Kemampuan mengungkapkan sesuatu | AM belum mampu mengungkapkan perasaannya, seperti contohnya rasa takut.  | SF sudah mampu mengungkapkan sesuatu ayng ia suka dan tidak ia suka. SF beberapa kali juga sudah bias meminta bantuan kepada guru atau orangtuanya ketika mengalami kesulitan |
| Kemampuan berpartisipasi dalam percakapan | AM jarang terlibat percakapan baik di rumah maupun di sekolah. | SF masih mengalami kesulitan ketika akan memulai sebuah pembicaraan, SF lebih sering diam ketika tidak diajak berbicara oleh orang di sekitarnya |
| Kemampuan pelafalan kata | Kemampuan AM dalam melafalkan beberapa huruf vokal belum begitu baik, namun dalam bahasa Inggris, AM mampu mengikuti dengan benar. | SF sudah mampu mengikuti pembacaan Pancasila dengan baik meskipun terdapat beberapa huruf vokal yang kurang terucap dengan sempurna |

**Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi**

Setelah dilakukan reduksi data dan penyajian data, tahap selanjutnya adalah menyimpulkan atau verifikasi data. Berdasarkan reduksi data dan penyajian data di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan *gadget* memiliki beberapa dampak bagi kemampuan berbicara pada anak.

Subjek AM dan SF merupakan anak yang sudah dikenalkan *gadget* oleh kedua orangtuanya sejak kecil. Orangtua AM dan SF memberikan *gadget* untuk mengalihkan perhatian saat AM dan SF sedang rewel. Namun, orangtua AM belum memberikan batasan waktu secara tegas pada saat AM bermain *gadget*, Ibu AM juga jarang mendampingi AM dikarenakan sibuk menjaga adik AM yang masih kecil. Orangtua SF memberikan durasi waktu bermain *gadget* untuk menghindari kecanduan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dan tidak diberikan batas waktu akan mengurangi intensitas interaksi anak dengan orang lain. Pada saat bermain *gadget* perhatian anak akan terfokus pada permainan, video, maupun film yang anak lihat, sehingga mengabaikan keberadaan orang di sekitar. Akibatnya anak tidak memiliki sarana untuk latihan bercakap-cakap dan kesulitan menjalin komunikasi dengan benar.

Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak usia dini juga dapat mempengaruhi kemampuan penguasaan dan pelafalan kosa kata. Subjek AM memiliki durasi waktu yang lebih banyak dibanding dengan subjek SF ketika bermain *gadget*. Di rumah dan di sekolah, AM lebih senang menonton video melalui *gadget* daripada bermain dengan teman lainnya atau berkomunikasi dengan ayah dan ibunya. Video yang ditonton AM sebagian besar hanya konten hiburan yang tidak menimbulkan percakapan. Oleh karena itu, kosa kata yang dimiliki oleh AM cukup kurang sehingga AM sering kesulitan saat mengutarakan pendapat atau keinginannya secara jelas. Sedikit berbeda dengan subjek AM, subjek SF sudah cukup mampu mengucapkan kosa kata dan huruf vokal dengan jelas. Hal ini dikarenakan ketika SF berada di rumah, ibu SF cukup sering mengajak SF bercakap-cakap. SF juga sering bertanya dan bercerita kepada orangtuanya.

Dampak lain dari penggunaan *gadget* tanpa batas dan tanpa pendampingan adalah kurangnya kemampuan pemahaman anak terhadap suatu instruksi atau perintah. Pada saat kegiatan pembelajaran, AM seringkali mengalami kesulitan sebab tidak dapat memahami instruksi yang diberikan oleh guru, selain itu AM juga kurang mampu menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya. Konten hiburan yang sering ditonton oleh AM di *gadget* mengakibatkan AM menjadi pasif. Konten hiburan yang ditonton umumnya tidak memberikan kesempatan kepada penontonnya untuk dapat berinteraksi secara aktif. Hal inilah yang menjadikan AM sulit memahami suatu perintah, menjawab pertanyaan, maupun merespons percakapan yang ditujukan pada dirinya.

***Data Collection***

CL1, CL2, CL3, CL4, CL5, CL6, CL7, CL8, CL9, CL10, CL11, CW1, CW2.1, CW2.2

***Data Display***

(CW2.2.ip1), (CW2.2.ip2), (CL2.p8.k11), (CL3.p7.k9), (CL4.p10.k9), (CL7.p11.k6), (CW1.1.ip6), (CW1.1.ip8), (CW1.1.ip7), (CW1.1.ip4), (CL2.p8.k8), (CL7.p5.k5), (CL1.p2.k5), (CL1.p6.k1), (CW2.1.ip1), (CW2.1.ip2), (CL4.p10.k5), (CL7.p11.k7), (CL4.p10.k7), (CL2.P4.K3), (CL4.p7.k5), (CL10.p4.k5), (CW1.1.ip2), (CW1.1.ip5), (CL6,p5.k3)

***Data Reduction***

(CW2.ip1), (CW2.1,ip2), (CL4.p10.k7), (CW2.2.ip1), (CW2.2.ip2), (CL7.p11,k6), (CL7.p11.k7), (CL1.p1.k1), (CL2.p1.k2), (CL3.p1.k2), (CL1.p2.k1), (CL1.p2.k4), (CL1.p2.k2), (CL1.p2.k5), (CL1.p6.k1), (CW2.2.ip9), (CW1.ip8), (CL1.p4.k1) (CL1.p11.k5), (CL1.p11.k2), (CL2.p8.k11), (CL2.p9.k3), (CL4.p10.k5), (CL4.p10.k8), (CL4.p10.k9), (CL5.p9.k4), (CL5.p9.k5), (CW1.ip1), (CW1.ip3), (CL2.p8.k1), (CL2.p8.k2), (CL2.p8.k8), (CW1.ip7), (C2.1.ip8), (CW2.1.ip9), (CL4.p7.k5), (CL4.p7.k7), (CL6.p5.k3), (CL7.p5.k7), (CL10.p3.k7), (CL10.p4.k5), (CL2.p6.k4), (CL6.p8.k5), (CL8.p8.k6), (CL9.p8.k5), (CL10.p10.k4), (CL10.p10.k2), (CW1.ip2), (CW1.ip4), (CW1.ip5), (CL6,p5.k3)

***Conclusion drawing / Verification***

(CW1.1.ip4), (CW1.1.ip2), (CW2.2.ip2), (CW1.1.ip6), (CL7.p11.k6), (CW2.2.ip9), (CL3.p7.k9), ((CL7.p5.k5), (CL1.p2.k5), (CW1.1.ip8), (CW2.1.ip1), (CW2.1.ip2), (CL4.p10.k5), (CW1.1.ip7), (CW2.1.ip9), (CL10,p4.k5), (CL6,p5.k3)

**Bagan 1. Hasil Analisis Data**

Sumber : Catatan lapangan dan catatan wawancara

**Pembahasan**

Setiap manusia terlahir dengan mengalami tahapan-tahapan perkembangan. Salah satu perkembangan yang dialami manusia ialah perkembangan bahasa. Setiap manusia sangat membutuhkan bahasa, karena bahasa merupakan alat yang digunakan untuk berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa merupakan alat komunikasi antar individu.

Bahasa memiliki beberapa pengertian yang dijabarkan oleh para ahli. Martaulina (2015: 9) menjelaskan bahwa bahasa merupakan ungkapan ide dan perasaan dengan menggunakan sarana komunikasi antar anggota masyarakat secara lisan maupun tulis. Bahasa dapat dimaknai sebagai tanda baik tanda lisan maupun tanda tulisan. Bahasa mencakup komunikasi *verbal* dan juga komunikasi *nonverbal*.

Menurut Rakhmawati (2017: 13) menuliskan bahwa terdapat tiga teori dasar yang digunakan untuk mengetahui dan memahami perkembangan bahasa yang dialami anak. Ketiga teori tersebut di antaranya sebagai berikut:

1. Teori *Behavioristik* (Teori Perilaku)

Teori *behavioristik* menurut BF. Skiner (dalam Rakhmawati, 2017: 14) menegaskan bahwa lingkungan memberikan pengaruh bagi perkembangan anak, terutama pada perkembangan bahasa yang dialami anak. Sehingga, orang tua serta lingkungan di sekitar anak perlu memberikan stimulasi dengan mengajak anak berinteraksi secara rutin dengan bahasa yang baik. Pada teori *behavioristik* menjelaskan bahwa teori tersebut perlu adanya penguatan, bentuk penguatan yang dimaksud adalah ujian yang diberikan terhadap anak ketika anak mampu meakukan hal yang dianggap benar oleh orang tua atau orang di sekitarnya. Pujian yang diberikan dapat membuat anak menjadi semangat untuk mengikuti atau meniru stimulasi yang telah diberikan kepadanya. Sebelum meniru atau melakukan stimulasi yang diberikan oleh stimulus, anak perlu diberikan contoh, sehingga anak tidak merasa bingung.

1. Teori *Nativistik*

Teori nativistik yang dikenalkan oleh Chomsky (dalam Rakhmawati, 2017: 16) yang berbeda dengan teori *behavioristik* yang dikemukakan oleh BF. Skiner. Pada teori *nativistik* dijelaskan bahwa perkembangan bahasa anak tidak semata distimulasi oleh lingkungan sekitar, akan tetapi terdapat faktor genetika yang sangat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Kemampuan anak yang terbentuk ketika dalam masa kandungan dapat berkembang dengan didukung oleh faktor biologis dan faktor lingkungan tempat tinggal anak setelah lahir.

Oleh sebab itu, Chomsky menyebutkan faktor lingkungan sangat berperan dalam perkembangan bahasa anak selain faktor biologis. Terdapat beberapa kemampuan yang tidak dapat dimiliki anak walaupun lingkungan di sekitar anak memberi stimulus dengan maksimal, hal tersebut dapat diakibatkan oleh kondisi biologi anak yang kurang mampu untuk mencapai kemampuan tersebut.

1. Teori Konstruktivistik

Teori konstruktivistik yang dikemukakan oleh Vygotsky (dalam Rakhmawati, 2017: 17) terdiri dari dua konsep yang penting, di antaranya adalah *Zone of Proximal Development* (ZPD) dan *Scaffolding*. ZPD adalah fase tingkat pemahaman yang dimiliki anak untuk memecahkan masalahnya secara mandiri. Sedangkan *Scaffolding* adalah pemberian beberapa bantuan kepada anak pada saat anak mengalami tahapan pembelajaran, selanjutnya bantuan yang diberikan kepada anak dikurangi, dan anak diberi kesempatan untuk bertanggung jawab sendiri atas masalahnya.

Dari pemaparan teori konstruktivistik tersebut dapat diketahui bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyalur pengetahuan baru kepada anak, tetapi guru sebagai fasilitator untuk melancarkan proses konstruktivistik dengan cara mendorong anak didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan ketiga teori penting yang mendasar pada proses pemerolehan bahasa anak terdapat beberapa perbedaan pada setiap teorinya. Pada teori behavioristik anak memperleh bahasa dengan bantuan stimulasi dari orang tua dan lingkungan sekitar tempat tiggal anak, stimulasi yang diberikan kepada anak diimbangi dengan penguatan yang berupa pujian atau hadiah yang diberikan kepada anak. Sedangkan teori nativistik menjelaskan bahwa anak memiliki bahasa yang sudah dibawahinya sejak anak dilahirkan. Selain itu, teori konstruktivistik juga berbeda dengan kedua teori tersebut. Teori konstruktivistik menegaskan bahwa ahasa anak dapat berkembang dengan adanya stimulasi yang diberikan sesuai dengan kemampuan yang dialami anak dan anak diberikan kesempatan untuk belajar berinteraksi dengan orang di sekitarnya. Dengan begitu anak dapat mengembangkan kemampuan bahasanya dengan maksimal.

Menurut Tarigan (2008: 16) berbicara adalah kemampuan mengeluarkan bunyi dengan artikulasi maupun kata-kata untuk menyatakan dan menyampaikan sesuatu yang ada di pikirannya. Sedangkan Nuraeni (2002: 87) menjelaskan bahwa berbicara adalah faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan manusia dalam memberikan informasi dengan menggunakan lisan. Dari kedua pengertian bahasa yang telah dijelaskan oleh para ahli maka didapat kesimpulan bahwa bicara adalah kemampuan manusia yang menimbulkan bunyi atau kata-kata yang memiliki maksud untuk disampaikan pada orang lain.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di lapangan, didapatkan hasil bahwa subjek AM dan SF bermain *gadget* selama 3-4 jam setiap harinya. Intensitas yang dilakukan subjek terbilang tinggi, hal tersebut selaras seperti yang disampaikan Trinika dkk (2015) bahwa menggunakan *gadget* dengan durasi 45 menit dalam sehari merupakan intensitas yang terbilang tinggi. Penggunaan *gadget* dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi para penggunanya. Menurut Maulida (2013), bahwa *gadget*  memiliki dampak positif dan juga negatif. Dampak positif tersebut antara lain adalah berkembangnya imajinasi, meningkatkan rasa percaya diri, melatih kecerdasan, mengembangkan kemampuan membaca, pemecahan masalah, serta matematika. Sedang dampak negatif di antaranya adalah malas menulis dan membaca, penurunan konsentrasi belajar serta kemampuan bersosialisasi, menimbulkan gangguan kesehatan, kecanduan, menghambat kemampuan berbahasa dan kemampuan kognitif anak, serta dapat mempengaruhi perilaku anak.

Dampak negaitf lain yang dapat ditimbulkan dari lamanya bermain *gadget* pada anak adalah dampak negatif. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Handriyanto (2013) yang menyatakan bahwa dampak negatif bermain *gadget* dengan intensitas yang tinggi antara lain adalah penurunan konsentrasi anak ketika belajar, sehingga anak tidak bisa fokus dalam belajar. Anak menjadi lebih suka menonton video di *Youtube* dari pada menggambar atau melakukan kegiatan dengan yang berkaitan dengan aktivitas fisik. Sebuah studi peneltiian yang dilakukan oleh Julia (2017), menunjukkan bawah anak yang memiliki durasi rata-rata bermain *gadget*  dalam sehari lebih dari 30 menit berisiko mengalami keterlambatan berbicara hingga 49%.

Hal tersebut disebabkan karena aktivitas menonton video melalui *gadget* hanya mampu memberikan komunikasi satu arah, sehingga membuat anak kesulitan dalam memberikan respons terhadap sebuah kalimat serta mengenali berbagai macam emosi yang juga merupakan bagian dari pola komunikasi (Nasikhah, 2018). Penggunaan *gadget* secara berlebihan dan tanpa pengawasan menyebabkan perhatian anak tersita sepenuhnya pada *gadget*, akibatnya waktu berinteraksi / berkomunikasi anak dengan orang lain di sekitarnya berkurang. Anak menjadi enggan melakukan interaksi dan komunikasi dengan orang lain atau teman di sekitarnya saat sedang asyik bermain dengan *gadget*nya, sedangkan komunikasi merupakan stimulasi yang penting dilakukan setiap saat untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak (Srinahyati, 2018).

Keterlambatan berbicara pada anak berdampak pada kesulitan dalam berbagai hal terutama berkaitan dengan hubungan sosialnya. Hal ini disebabkan, berbicara merupakan sarana untuk berkomunikasi dengan orang lain untuk melakukan kontak sosial. Jika anak kurang mampu berkomunikasi, maka akan kesulitan dalam mencari teman. Selaras dengan hal tersebut, Hurlock (1980) menyebutkan bahwa berbicara merupakan sarana pokok dalam bersosialisasi untuk mengadakan kontak dengan temannya. Selain itu, berbicara dapat meningkatkan kemandirian dalam diri anak. Berbicara merupakan kemampuan yang sangat penting dan harus dikuasai oleh seorang anak, sebab dengan adanya kemampuan berbicara yang baik, maka anak dapat menjelaskan apa yang ia sukai dan tidak, serta dapat mengutarakan pendapatnya mengenai berbagai hal.

Dalam hal ini ditemukan oleh peneliti bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan mengakibatkan minimnya intensitas interaksi berbicara anak dengan orang lain di sekitarnya. Livia (2020), menjelaskan bahwa kurangnya intensitas berinteraksi / berkomunikasi anak dengan orang lain atau teman sebayanya, dapat mengurangi kesempatan anak untuk memperoleh kosa kata baru (Yasin et al, 2017), sehingga anak akan kesulitan saat mengungkapkan keinginan atau pendapatnya.Hal tersebut didukung oleh pernyataan Hurlock (1978: 114) bahwa awal masa kanak-kanak terkenal sebagai tukang *ngobrol*, karena sesekali anak dapat berbicara dengan mudah dan tidak ada putus-putusnya berbicara. Jika anak tidak dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, maka perkembangan kemampuan berbicara anak menjadi kurang maksimal. Sehingga anak kurang menguasai bahasanya sendiri.

Konten video yang dilihat di sosial media seperti *Youtube* umumnya adalah konten hiburan yang tidak menimbulkan percakapan. Hal tersebut menyebabkan anak menjadi pasif dan tidak dapat berlatih bercakap-cakap atau berkomunikasi. Sedangkan keterlambatan berbicara yang dialami anak ditandai dengan anak kurang lancar dalam berbicara kepada orang di sekitarnya, sehingga banyak orang yang kurang memahami apa yang diungkapkan oleh anak (Musabah, 2012: 14). Dampak tersebut dapat diselaraskan dengan pernyataan Hurlock (1980: 114-115) yang menyampaikan bahwa penyebab anak terlambat berbicara karena kurang motivasi, kesempatan praktik, adanya bahasa asing, dan ketidakmampuan mendorong anak untuk berbicara. Pada subjek AM, dorongan / motivasi untuk bercakap-cakap sangat kurang. Orang tua AM jarang memberikan pendampingan pada saat AM mengakses video di *Youtube*, akibatnya pusat perhatian / titik fokus AM selalu mengarah pada *gadget* dan video yang ia tonton. Apabila diajak berbicara, AM kurang mampu memberikan respons yang sesuai dan cenderung mengabaikan orang yang mengajaknya berbicara.

Hasil lain ditunjukkan oleh subjek SF, yang diberikan pendampingan oleh orang tuanya disaat sedang mengakses *gadget*. Ibu SF sering melakukan tanya jawab dengan SF terkait dengan video atau konten yang dilihat serta mengarahkan SF untuk melihat konten edukasi. Contohnya, melihat video menghafal huruf, video mengahafal warna dalam bahasa Inggris, ataupun video mengenai nama-nama anggota tubuh. Dengan demikian, perkembangan kemampuan berbicara pada subjek SF sedikit lebih baik karena masih diberikan stimulasi melalui Tanya jawab dan bercakap-cakap.

Kurangnya pengawasan orang tua ketika anak bermain *gadget* dapat mengakibatkan terbiasanya anak bermain *gadget* dengan waktu yang lama dan tidak mau dihentikan ketika anak belum bosan atau baterai *gadget* habis. Hal tersebut diperkuat oleh Bandura (dalam Hergenhahn dan Olson, 2008: 361) menjelaskan bahwa perilaku anak dipengaruhi oleh pengalaman tidak langsung atau pegalaman langsung dengan kata lain anak akan melakukan sesuatu yang dilihatnya atau yang dilakukan oleh orang lain. Hal tersebut berkaitan dengan kurangnya pengawasan orang tua ketika anak bermain *gadget* yang dapat membuat anak secara bebas mengoperasikan *gadget* hingga anak merasa puas. Jika hal tersebut terus terjadi di setiap harinya makan anak akan cenderung malas melakukan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Hasil studi oleh Al Sagr (2020), menunjukkan bahwa interaksi atau komunikasi yang jarang dilakuan oleh anak menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam merespons atau memahami kalimat, baik itu kalimat tanya, kalimat perintah, dan lain sebagainya. Hasil studi lain yang dilakukan oleh Sundus (2018), juga menunjukkan bahwa anak menjadi kurang mampu memberikan perhatian pada orang yang sedang mengajaknya berkomunikasi, karena terbiasa menonton video yang tidak mengandung atau menimbulkan percakapan.

Hal tersebut selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati (2019) bahwa penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi perkembangan berbicara, subjek memiliki intensitas bermain *gadget* yang tinggi sehingga memberikan dampak negatif seperti penurunan konsentrasi, malas untuk melakukan kegiatan fisik, penurunan dalam bersosialisasi, kecanduan gangguan radiasi yang dapat menghambat perkembangan otak, perkembangan kognitif menjadi terhambat, menghambat perkembangan bahasa, anak meniru perilaku yang ada pada *gadget*.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian mengenai analisa dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan berbicara anak ialah subjek bermain *gadget* dengan intensitas waktu yang tinggi yakni 3 sampai 4 jam setiap harinya dengan atau tanpa pengawasan orang tuanya. Sehingga mengakibatkan minimnya interaksi subjek dengan lingkungan sekitarnya, tidak ada batasan bagi subjek untuk bermain *gadget*, kurangnya kosa kata baru yang dimiliki subjek sehingga subjek sulit untuk mengungkapkan pendapat atau sesuatu yang diinginkannya, rendahnya daya fokus yang dimiliki subjek, karena segala sesuatu yang dilihatnya selalu terfokuskan pada *gadget* yang sering dimainkannya. Kemampuan berbicara anak dapat berkembangan dengan dibantu adanya *gadget* jika orang di sekitar anak dapat mengarahkannya dengan baik. Sehingga penggunaan media *gadget* dapat membantu perkembangan anak dengan maksimal. Hal tersebut diperoleh dari hasil pengamatan kedua subjek yang berusia 4-5 tahun.

**Saran**

1. Orang tua sebaiknya mendamping dan mengawasi anak ketika bermain *gadget*. Pada saat mendampingi dan mengawasi orang tu tidak hanya diam saja dan melihat *gadget* yang digunakan anak, melainkan orang tua harus mengajak anak untuk berineraksi ketika bermain *gadget*. Misalnya, melakukan tanya jawab mengenai video atau permainan yang sedang diakses anak. Dengan begitu perkembangan kemampuan berbicara anak dapat berkembangan dengan maksimal.
2. Orang tua sebaiknya membatasi waktu yang digunakan anak untuk bermain *gadget* karena jika tidak dibatasi dan anak terlalu bebas untuk bermain *gadget* maka anak akan susah untuk lepas dengan *gadget*nya.
3. Sebaiknya guru di sekolah lebih intensif untuk mengajak subjek berinteraksi ketika di sekolah. Karena ketika di sekolah subjek tidak dapat menggunakan *gadget*, maka hal tersebut adalah peluang untuk guru membantu mengembangkan kemampuan berbicara pada subjek. Sehingga ketika di sekolah subjek tidak hanya melamun dan bermain APE yang disediakan di sekolah, karena ketika bermain APE dengan temannya subjek juga jarang melakukan tanya jawab dengan temannya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Al-Ayouby, M. Hafiz. 2017. Dampak Penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini (Studi di PAUD dan TK Handayani Bandar Lampung). Skripsi yang diterbitkan. Bandar Lampung: Universitas Lampung.

Al Sagr, Abdullah Nasser and Nora Abdullah Al Sagr. 2020. “The Effect of Electronics on the Growth and Development of Young Chidren: A Narrative Reviews”. *Journal of Health Informatics in Developing Countries*. 14(1): 1-3. Tersedia pada https://www.semanticsscholar.org (Diakses pada 15 Desember 2020)

Anna, Lusia K. 2018. Gawai Sebabkan Anak Terlambat Bicara, Benarkah?. Kompas.com.

Carolina, Livia, et.al. 2020. “The Effect of *Gadget* Use on Child Development: A Path Analysis Evidence from Melawi, West Kalimantan”. *Journal of Maternal and Child Health*. 5(1): 110-119. Tersedia pada https://www.thejmch.com (Diakses pada 21 November 2020)

Creswell, John W. 2015. Penelitian Kualitatif & Desain Riset. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Depdiknas. 2007. Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.

Elizabeth B. Hurlock. 1978. Perkembangan Anak (edisi 6). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Elizabeth B. Hurlock. 1980. Perkembangan Anak (edisi 5). Jakarta: Penerbit Erlangga.

Handrianto, P. 2013. Dampak *Smartphone*. Artikel.

Hergenhahn, B.R., Olson, Matthew H. 2008. *Theories of Learning (Teori Belajar),* edisi 7. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Husnan, Fathul, dkk. 2013. *Buku Sakti Blogger.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Jalongo, Mary Renck. 2007. *Early Childhood Language Arts*. USA: Person Education, Inc.

Julia. 2017. “Handled Screen Time Linked with Speech Delays in Young Children.” *Present Pediatric Acad. Soc. Meet.* Tersedia pada https://www.aappublications.org (Diakses pada 5 Januari 2021)

Kurniawan, H dan Syukra R. 2018. “2018, Pengguna Smartphone Capai 100 Juta”. Dalam Investor Daily Indonesia, 7 Februari.

Martaulina, Shinta D. 2015. *Bahasa Indonesia Terapan*. Yogyakarta: Deepublish.

Maulida, Hidayati. 2013. Menelisik Pengaruh Penggunaan Aplikasi Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Anak Usia Dini. Skripsi yang diterbitkan. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Musabah, Zulkifli. 2012. *Terampil Berbicara*. Yogyakarta: CV. Aswaja.

Nahar, Naquiah, et.al. 2017. “The Negative Impact on Modern Technology in Living Development of Children until Adolescent.” *International Journal of Islamic an UMRAN d Civilizational Studies*. 5(1): 87-99 Tersedia pada https://researchgate.com (Diakses pada 21 November 2020)

Nashikhah, Ikha Durrotun and Edi Purwanto. 2018. “the Effect of *Gadget* Usage on Speaking Ability of 3-6 Year Olds.” *Advances in Social Science, Education and Humanities Research,* Vol. 296: 216-219. Tersedia pada https://www.atlantis-press.com (Diakses pada 5 Januari 2020)

Nuraeni, E. 2002. *Metode Pengembangan Kemampuan Berbahasa*. Bandung: Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah.

Rakhmawati, Nur I.S. 2017. *Metode Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak*. Surabaya: Unesa University Press.

Shinta. 2018. Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di TK Aisyiyah Bustanul Athfal VI. Skripsi yang diterbitkan. Pontianak: Universitas Tanjungpura.

Srinahyati.2018. “Influence of *Gadget*: A Positive and Negative Impact of Smartphone Usage for Earlt Childhood”. Tersedia pada www.researchgate.com (Diakses pada 5 Januari 2021)

Sugiyono. 2015. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Penerbit Alfabeta.

Sukmawati, B. 2019. Pengaruh Gadget Teradap Perkembangan Berbicara Anak Usia 3 Tahun di TK BUah Hati Kita. Skripsi yang diterbitkan: IKIP PGRI Jember.

Sundus, M. 2018. “The Impact of Using *Gadgets* on Children”. *Journal of Depression and Anxiety*. 7(1): 1-3. Tersedia pada https://longdom.org (Diakses pada 21 November 2020)

Tarigan, Guntur. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. Skripsi yang diterbitkan: Universitas Tanjungpura. Pontianak.

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Yasin, et.al. 2017. “Speech and Language Delay in Childhood: A retrospective Chart Review. ENT Updates. 7(1): 22-27. Tersedia pada https://researchgate.com. (Diakses pada 16 Mei 2020).