
Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Berbicara Anak Usia Dini Kelompok A Di SPS Simba Mandala Bekasi

Muhamad Abdul Gofur¹
Email: opng38@gmail.com

Elpi Aisyah²
Email: elfiaisyah1608@gmail.com

^{1/2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
STAI Bani Saleh Bekasi
Jl. M. Hasibuan No. 68 Margahayu Bekasi, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran dan informasi dari dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan berbicara anak usia dini kelompok A. Fokus pada penelitian ini untuk mengetahui dampak positif, dampak negatif dan untuk mengetahui upaya terhadap dampak negatif gadget pada anak. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus, penelitian dilakukan di SPS Simba Mandala Bekasi. Dalam teknik pengumpulan data menggunakan wawancara mengacu pada kisi-kisi pedoman wawancara serta dokumentasi. Narasumber disini yaitu 7 orangtua siswa dan satu orang guru. Teknik analisis data dalam penelitian meliputi: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya dampak positif anak bisa meniru gaya bahasa, tingkah laku baik dan dapat bernyanyi dari tontonan mereka dan dampak negatifnya dengan gadget komunikasi anak jadi satu arah hal ini bisa membuat kemampuan berbicara belum sesuai dengan tahap perkembangannya adapun upaya dari penggunaan gadget terhadap perkembangan berbicara anak usia dini kelompok A, beberapa orangtua banyak menggunakan cara mengurangi waktu screen time dan mengalihkan perhatian anak dengan berbagai aktivitas bersama. Dengan hal ini peneliti menyimpulkan bahwa adanya dampak dalam penggunaan gadget terhadap perkembangan berbicara anak usia dini kelompok A.

Kata Kunci: Dampak Penggunaan gadget, Kemampuan berbicara, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to get an overview and information about the impact of using gadgets on speech development in group A early childhood. The method used is a qualitative method with a case study approach. The research was conducted at SPS Simba Mandala Bekasi. In data collection techniques using interviews refers to the interview guideline grid and documentation. The

resource persons here are 7 parents of students and one teacher. Data analysis techniques in the study include: data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the study show that there is a positive impact on children being able to imitate language style, good behavior and being able to sing from their spectacle and the negative impact with children's communication gadgets so one way this can make speaking abilities not in accordance with the stage of development as for the solution of using gadgets for development speaking of group A early childhood, some parents use many ways to reduce screen time and distract children with various joint activities. With this the researchers concluded that there was an impact on the use of gadgets on the speech development of group A early childhood.

Keywords: Impact of using gadgets, speaking ability, early childhood

PENDAHULUAN

Anak merupakan anugerah yang Tuhan berikan kepada orang tua, anak bukanlah miniature orang dewasa. Anak memiliki kebutuhan dan perkembangan yang perlu diperhatikan sesuai dengan tahapan usianya. Di Indonesia, anak dengan rentang usia 0-8 tahun termasuk kategori usia prasekolah dan pendidikan sekolah dasar kelas 1 dan 2.

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, sosial, bahasa, moral dan sebagainya. Adapun kemampuan berbicara yang dikemukakan oleh Arsjad dan Mukti (2005), yaitu suatu kemampuan dalam mengucapkan kalimat untuk mengungkapkan, menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Kemampuan berbicara sendiri merupakan kemampuan yang dimiliki manusia berupa anugerah yang Tuhan berikan, yaitu kemampuan mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan serta menyampaikan pendapat serta perasaan yang dirasakan kepada orang lain yang berupa informasi dan berupa kata-kata.

Setiap anak dilahirkan dengan kecerdasannya masing-masing. Salah satu kecerdasan yang dimiliki anak adalah kecerdasan linguistik. Kecerdasan linguistik ini merupakan kecerdasan yang mengelola kata secara efektif baik secara lisan maupun tulisan, dan salah satu keterampilan dari kecerdasan ini adalah keterampilan berbahasa lisan. Kecerdasan linguistik memiliki empat keterampilan yang kita kenal sebagai menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam perkembangan, berbicara merupakan suatu alat bagi anak sejak lahir untuk mengekspresikan, menyatakan, serta menyampaikan, atau mengomunikasikan pikiran, ataupun perasaan.

Adapun tingkat pencapaian perkembangan pada anak usia 4-5 tahun dimana Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas. sedangkan pada anak usia 5-6 tahun anak dapat menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih.

Faktor pendukung maupun menghambat tinggi rendahnya kemampuan anak dalam berbicara, bisa dilihat dari anak secara langsung, faktor stimulus guru, orang tua maupun faktor lainnya.

Perkembangan bahasa dan bicara merupakan salah satu dimensi yang sangat rentan terhadap lingkungan yang kurang baik. Terutama dalam era globalisasi dan era digital yang kehadirannya cenderung memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan bahasa. Salah satu inovasi teknologi komunikasi yang banyak diminati dan digunakan pada saat ini adalah *gagdet*.

Dalam bahasa inggris, *gagdet* dapat diartikan sebagai seperangkat elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus, yang bertujuan mempermudah pekerjaan. Ada beberapa macam *gagdet* seperti: *Smartphone*, Laptop, tablet PC dan *Video game*. Penggunaan *gagdet* pada anak sulit dihindari, anak lebih cepat menguasai *gagdet* dibandingkan orang tua mereka yang belum tentu dapat mengoperasikan. *Gagdet* dapat di manfaatkan sebagai alat komunikasi dan jendela ilmu bagi kita, jika mampu menggunakannya sesuai dengan kebutuhan.

Dampak positif anak yang terbiasa menggunakan *gagdet* yaitu berkembangnya imajinasi karena mampu mengembangkan daya pikirnya dengan melihat gambar, dan secara kognitif anak tersebut akan dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya melalui permainan atau fitur-fitur yang ada di dalam permainan. Meningkatkan rasa percaya diri karena mampu menyelesaikan permainan, dan membantu perkembangan anak dalam belajar membaca, matematika dan pemecahan masalah. Begitu juga dengan aspek perkembangan bahasanya, *gagdet* juga dapat memberikan manfaat yang positif, yakni mampu mengenalkan tulisan, angka dan membantu proses belajar dapat menunjang pengetahuan dan pengenalan terhadap kosa kata baru maupun dalam bahasa asing sehingga dapat menambah perbendaharaan kosakata anak.

Selain memberikan dampak positif, pengenalan *gagdet* pada anak sejak dini juga memberikan dampak negatif. Saat ini banyak orangtua yang mengandalkan *gagdet* untuk membuat anaknya menjadi tidak rewel dengan memberikan video ataupun permainan melalui *gagdet*, selain itu kita sering menemui orangtua memberikan *gagdet* kepada anak mereka dengan alasan agar bisa berkomunikasi dan mengetahui keberadaan anaknya. Pengenalan *gagdet* pada anak sejak dini sering kita temukan di lapangan karena menurut para orangtua dengan memberikan *gagdet* tersebut memudahkan kegiatan orangtua sembari mengasuh

anak. Banyak orangtua yang beranggapan *gadget* mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh *gadget* yang seharusnya menjadi teman bermain.

Anak merupakan amanah atau titipan yang harus dijaga dengan sebaik-baiknya. Dipenuhi hak-haknya, disayang, dirawat, dididik agar memiliki masa depan yang cerah dan membahagiakan orang tuanya. Namun, kecintaan terhadap anak yang berlebihan membuat para orang tua terlena dan seringkali mengabaikan hal-hal yang membahayakan sang anak itu sendiri. Mereka lupa, jika perlakuan yang diberikannya justru akan merusak masa depan anak.

Oleh karena itu, perlu diteliti lebih dalam mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap keterampilan berbicara anak usia dini. Saat melakukan observasi awal ditemukan beberapa anak yang mengalami keterlambatan berbicara, dan belum menguasai bahasa ekspresif. Perkembangan kemampuan berbicara anak belum sesuai dengan tahapan perkembangan anak, dimana anak pada usia 4-5 tahun seharusnya sudah mampu menggunakan kalimat sederhana untuk berinteraksi dan mengungkapkan apa yang dia rasakan, sedangkan pada observasi awal guru menuturkan bahwa ada beberapa anak di SPS Simba Mandala yang komunikasinya hanya melalui gerakan tubuh dan perkataan yang belum jelas, saat menginginkan sesuatu anak tersebut berkomunikasi dengan menunjuk barang yang ia mau.

Menurut guru di SPS Simba Mandala Bekasi, salah satu alasan penyebab kemampuan berbicara anak belum optimal karena orang tua sudah memberikan *gadget* sejak dini tanpa memikirkan dampak penggunaan *gadget* pada anak secara terus-menerus. Berdasarkan fenomena diatas, peneliti tertarik untuk meneliti secara lebih mendetail mengenai dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan berbicara anak usia dini Kelompok A di SPS Simba Mandala Bekasi.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Metode yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus (*Case Studies*). Fokus studi kasus adalah spesifikasi kasus dalam suatu kejadian baik itu yang mencakup individu, kelompok budaya ataupun suatu potret kehidupan. penelitian kualitatif dengan metode penelitian studi kasus digunakan peneliti dikarenakan peneliti ingin menggali suatu kasus yang terjadi pada anak usia 4-5 tahun di SPS Simba Mandala Bekasi secara terinci dan mendalam dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data selama periode yang sudah ditentukan yaitu dengan melakukan observasi, wawancara serta studi dokumentasi.

Adapun analisis data yang digunakan adalah analisis data model Miles and Huberman, yang diperoleh dari 2 sumber data. Pertama, data primer yakni objek utama anak usia 4-5 tahun serta orang tuanya masing-masing, dan satu orang guru. Kedua, data sekunder yaitu data yang didapat melalui dokumentasi penelitian terhadap segala sesuatu yang berkaitan dengan penelitian, serta data yang didapat dari angket yang telah diisi oleh orang tua anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Dampak Positif Penggunaan *Gadget* Bagi Anak

Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan, penggunaan *gadget* pada anak di SPS Simba Mandala Bekasi menunjukkan bahwa ada beberapa anak yang diberikan *gadget* sejak kecil, dari umur 5 bulan sudah dikasih TV sama yang jaga, anak ditaruh aja di *baby walker* sambil nonton TV, terus umur 1 tahunan yang jaga bapaknya dikasih HP.

Adapun alasan orangtua memberikan *gadget* sejak kecil karena kebanyakan orangtua bekerja, dan saat melakukan aktivitas, orangtua menjadikan *gadget* sebagai salah satu upaya agar anak dapat dikondisikan dengan baik. Selain itu, dengan *gadget*, anak dan orangtua bisa berkomunikasi, mencari informasi dan hiburan, sesuai dengan jamannya *gadget* untuk berkomunikasi, mencari informasi dan hiburan. Menurut salah satu narasumber, "*awalnya karena susah makan, lalu agar mau makan, diberilah gadget sebagai pancingan buat makan*". "*Supaya anak anteng, biar saya juga bisa kerjain kerjaan rumah*", jawab narasumber yang lainnya.

Dalam penggunaan *gadget*, tentunya terdapat banyak aplikasi yang rata-rata dapat menarik perhatian anak. APK yang sering digunakan adalah *Youtube* dan beberapa APK games, lagu anak-anak, *Upin Ipin*, *Teletubbies*, *Omar dan Hana*. Diantara pengaruhnya, anak sering bicara *betul, betul, betul* menirukan *Upin Ipin*, dan suka menyanyikan lagu anak-anak sedikit-sedikit. Anak lebih senang menonton *Youtube* meskipun untuk ngomong belum bisa. Channel *Youtube Kids* dan *Baby games*, menjadi pilihan terbanyak anak yang isinya mereview lego dari mulai unboxingnya, hingga review mainan sampai lengkap. Namun karena yang dia tonton itu bahasa inggris, jadi banyak kosakata yang dia ucapkan itu keluar bahasa inggris, sehingga membuat dia sulit untuk komunikasi karena komunikasi orang tua yang berbahasa Indonesia. "*Kalau ditunjukkan gambar apel, anak akan sebut apple. Tapi kalau orang tua berbicara dengan bahasa Indonesia, anak agak bingung dan memilih banyak diam*", kata salah satu narasumber. Aplikasi Games dan tidak berpengaruh pada komunikasi setiap harinya, namun *Youtube* yang lebih banyak pengaruhnya karena anak mampu memilih sendiri apa yang dia ingin tonton.

Dalam keseharian, kita bisa melihat kemampuan berbicara anak saat di SPS Simba Mandala Bekasi berbeda-beda, ada anak-anak yang kemampuannya sudah sangat lancar, ada yang belum bisa, ada juga yang masih belum berkembang, komunikasinya masih dengan isyarat. *“Lumayan agak sulit karena bahasa yang dia dengar sama bahasa yang kita ucapkan cenderung berbeda, karena dia nonton cocomelon itu kan bahasa inggris jadi pas kita ngomong bahasa indonesia buat dia mungkin jadi bingung dengan bahasa yang biasa dia denger sendiri gitu. Kadang kan dia masih asik sendiri misalnya gitu, jadi lumayan agak sulit sih”*, kata salah satu Narasumber.

Ketika anak memulai kegiatan baru di sekolah, anak-anak menunjukkan perkembangan yang baik. Sudah banyak perkembangan setelah sekolah, dia sudah bisa nyanyi-nyanyi sendiri dan mulai berkembang. Anak sudah mulai belajar baca dari buku-buku pengenalan gambar, huruf-huruf, angka-angka mewarnai bukunya sendiri. Beberapa anak sudah mengerti perintah tetapi ada juga yang belum mengerti jadi hanya melakukan perintah saja tanpa berbicara, contohnya *“tolong ambilkan buku”* diambil buku, tapi dia tidak menjawab hanya melaksanakan perintah.

Dalam keseharian, anak-anak ada yang mampu menceritakan kesehariannya, adapula yang belum bisa. Setelah kegiatan ada yang dapat menceritakan kembali dan beberapa lainnya belum mampu menceritakan kembali yang mereka tonton karena adanya keterlambatan berbicara.

Di saat maraknya dampak negatif dari *gagdet*, kemanfaatan dari *gagdet* juga bisa diperoleh anak, yaitu dengan memiliki kemampuan mengoperasikan *gagdet*. Anak-anak sudah bisa menggunakan *gagdet*, bisa mencari kata-kata yang dia tidak mengerti sendiri di *google*.

Saat ini orangtua memegang kontrol durasi waktu penggunaan *gagdet*, ada yang bermain 1-2 jam, ada yang 2-5 jam, dan ada yang 3-4 jam, kalau libur tidak ada batasannya, tapi dengan pengawasan orang tuanya.

Dalam hal meniru gaya bahasa atau tingkah laku dari apa yang dilihat saat penggunaan *gagdet* sangat beragam, Ada beberapa gaya bahasa tapi tingkah laku aneh yang ada di *gagdet* tidak ada, karena kita kasih arahan agar tidak boleh meniru apa yang dilihat di *gagdet* khususnya yang negatif. Iya sering meniru kata-kata yang ada di film, mengikuti gerakan di lagu-lagu. *“Lumayan sering kayak joget baby shark, nah itu jadi lumayan jago tangannya, bisa tepok-tepok, jarinya tepok-tepok. Kalau Youtube short dia itu sambil gambar sambil nyanyi lagu-lagu tik-tok, nanti kita peringatkan kalau lagu itu untuk mommy jadi anak mengerti kepemilikan, mungkin yang lebih gampang dia cerna kepemilikannya”*, kata salah satu Narasumber. *“Iya, dia suka meniru bahasa yang dia tonton ada yang bahasa Rusia,*

Korea, sama bahasa Cina jadi kalau main boneka sendiri dia bisa ngitung pake bahasa korea 1-5, terus tiba-tiba dia suka ngomong wo ai ni mama”, imbuah Narasumber yang lainnya.

Anak tidak merasa ingin bermain *gagdet* saat di sekolah, karena mereka mendapatkan kegiatan-kegiatan yang lebih baik sehingga menjadikan kebanyakan dari mereka melupakan *gagdet* sejenak. Hal ini sesuai dengan pengakuan setiap orangtua, bahwa anak-anak tidak merasa ingin buru-buru pulang karena ingin bermain *gagdet*.

Berdasarkan data diatas, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan *gagdet* terhadap perkembangan bicara anak usia dini kemampuannya ada yang kurang fokus dan ada yang justru sangat baik. Perkembangan belajar anak terbantu karena tontonan yang mengedukasi yang dikemas dalam kartun. Dalam kemampuan memahami tugas yang diberikan guru ada anak yang belum mampu dan ada anak yang mampu, untuk waktu penggunaan *gagdet* ada yang lama dan sebentar sesuai batas waktu. Dampak positifnya anak bisa meniru gaya bahasa atau tingkah laku baik yang mereka lihat dalam tontonannya serta sudah dapat mengoperasikan *gagdet* untuk kebutuhan mereka termasuk memanfaatkannya untuk belajar.

Hasil temuan diatas secara jelas menunjukkan dampak positif *gagdet* terhadap perkembangan berbicara anak usia dini menjadi lebih berkembang. Dilihat anak-anak juga cukup terbantu dengan penggunaan *gagdet*. Banyak jenis aplikasi di *gagdet* yang bisa digunakan anak-anak biasanya mereka menggunakan jejaring sosial seperti game, *Youtube* dari berbagai macam aplikasi, aplikasi yang disukai anak yaitu yang didalamnya terdapat gambar dan musik. Seperti yang dikemukakan oleh Yannuansa dkk (2020), penggunaan *Gagdet* didalamnya terdapat fitur simpel dan praktis adapun aplikasi yang populer di kalangan anak-anak yaitu *Youtube*, game, Tik-Tok dan aplikasi belajar seperti ruang guru karena tontonannya berupa tontonan yang mengedukasi serta dikemas dalam tayangan yang menarik seperti kartun Pororo, Upin-Ipin, Nusa dan Rara dan masih banyak lagi bahkan ada tayangan yang interaktif. Dalam hal belajar anak ada yang belum mampu memahami tugas yang diberikan ada pula yang sudah mampu.

Untuk batasan waktu penggunaan *gagdet* orang tua cukup memperhatikan dengan memberi batasan agar anak tidak berlarut-larut saat bermain *gagdet*. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Dr. Diana Putri Veronica (2020), dimana anak dibawah 2 tahun disarankan sama sekali tidak diberi akses pada *gagdet*, anak usia 2-5 tahun disarankan mengakses *gagdet* hanya 1 jam perhari, itupun sebaiknya program yang berkualitas dan anak usia 6 Tahun ke atas boleh bermain *gagdet*, tapi dengan waktu yang disepati bersama orang tua.

Misalnya, hanya pada akhir pekan atau maksimal 2 jam perhari. Karena sesuatu yang berlebihan memang tidak baik. Selain adanya batasan waktu orangtua juga membatasi tontonan anak, anak-anak belum mengerti dampak dari *gagdet* karena keperluan mereka sekedar untuk menonton video, mendengarkan lagu dan bermain game.

Agar *gagdet* bisa bermanfaat sebagaimana mestinya orang tua perlu memberi batasan saat bermain *gagdet* sehingga apa yang di tonton berpengaruh atau berdampak positif, dampak positifnya anak bisa meniru gaya bahasa atau tingkah laku baik dari tontonan yang mereka tonton hal ini dapat mempermudah penguasaan bahasa anak, karena banyak konten-konten edukatif yang bisa dilihat dan dipelajari oleh anak sehingga ketika anak menonton konten edukatif maka anak lebih mudah menghafal hal yang dilihat dan didengar, dalam hal ini tentu bisa membuat anak lebih mudah memahami cara berbicara dengan baik.

Selain itu, dapat melatih kemampuan bahasa asing pada anak, karena dalam *gagdet* terdapat aplikasi yang menggunakan bahasa asing seperti bahasa inggris. Dampak selanjutnya, yaitu bisa memudahkan anak mengenal tulisan, gambar, dan angka sehingga mempengaruhi kemampuan bahasa pada anak usia dini. Bijak menggunakan *gagdet* bisa merangsang kreatifitas pada anak, selain meningkatkan aspek bahasa, seperti halnya ketika anak membicarakan tentang hal yang sedang digemari dalam aplikasi *gagdet* penggunaan *gagdet* secara bijak bisa merangsang kreatifitas anak. Banyaknya aplikasi dalam *gagdet* bisa melatih keseimbangan otak kanan dan otak kiri anak sehingga anak bisa lebih berfikir kreatif dan cerda, serta melatih cara berpikir anak menjadi lebih kritis..

2. Dampak Negatif Penggunaan Gagdet Bagi Anak

Berdasarkan hasil wawancara, penggunaan gadget memiliki dampak negatif terhadap anak. Diantaranya, anak-anak saat menggunakan gadget, mereka biasanya lebih suka main hp. Mereka cenderung tinggal di rumah, tidak pernah keluar rumah dan bermain dengan teman sebaya. Anak suka menyendiri dan lebih suka nonton, lebih suka gadget karena kurang bisa untuk berbaur. Meski, tetap ada yang lebih senang bermain dengan temennya di luar.

Dalam kesehariannya, anak sudah mulai sedikit bergaul, tapi lebih banyak bermain sendiri. Ada pula lebih suka menyendiri. Seneng kalau ada yang ngajakin, dia ga bisa bilang "*aku ikut dong*" tapi kalau ada yang ajakin "*ayo*" kemudian ditarik tangannya dan dia senang mau ikutan. Ada anak yang suka mengikuti temannya terus tanpa ada komunikasi, ada juga yang sudah mengerti aturan main, dapat berbagi mainan dan sosialisasi dengan teman sebayanya sudah bagus. Tapi ada pula yang egosentrisnya masih tinggi, jadi dia hanya bermain sendiri.

Reaksi beragam ditunjukkan anak ketika disuruh berhenti bermain gadget. *“Kadang-kadang masih marah tapi habis itu reda setelah kita kasih pemahaman. Responnya suka marah menangis. Tantrum tetapi tidak lama. Yang penting kita memberitahunya dengan baik”*, kata Narasumber.

Dalam belajar dibutuhkan konsentrasi, namun penggunaan gadget yang terlalu lama berpengaruh terhadap fokus anak. Begitupun pengakuan guru di sekolah, tidak fokus, kemungkinan karena dari 7 anak itu dirumahnya sering main gadget. Namun berbeda dengan anak-anak yang mulai mengurangi waktu bermain gadget, awalnya tidak fokus, tapi perkembangan sekarang progresnya luar biasa baik jadi sudah fokus.

Kemampuan bicara anak pada usia TK A atau umur 4-5 tahun memiliki tahapan, dalam hal ini perkembangan anak beragam. Untuk perkembangan anak belum sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Semangat belajar anak saat menggunakan gadget beragam. Ada yang semangatnya bagus kalau dia lihat gadget. Ada juga yang belum fokus, masih semaunya. Bahkan ada yang menurun karena menggunakan gadget. *“Dia lebih tertarik untuk menulis baca gitu, lebih senang baca emang, tapi dia lebih senang gambar daripada nulis”*, kata salah satu Narasumber. Ada pula beberapa yang perlu perhatian ekstra karena ada keterlambatan dalam berbicara, dia jadi sering melamun jadi saat belajar ia menggunakan bahasa-bahasa yang habis ditontonnya terkadang berimajinasi sendiri tetapi ada pula anak yang saat pengenalan huruf itu dia tidak mau.

Setiap anak tidak memiliki gadget pribadi, gadget yang digunakan adalah milik orangtua yang punya ayah bundanya, bahkan ada juga yang sampai menguasai. Saat makan kebanyakan orangtua tidak memberikan gadget pada anak. Jika diberi, akan tidak fokus kepada makanannya, dan lebih banyak menonton atau bermain. Durasi bermain gadget ada yang dibatasi maksimal 2 jam perhari tetapi adapula anak yang bermain gadget lebih dari durasi itu bahkan waktunya tidur masih main, sehingga harus dimarahi orang tuanya terlebih dahulu.

Dari hasil temuan diatas terkait dengan dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan berbicara anak usia dini terlihat bahwa pemberian *gadget* sejak usia yang masih sangat dini dengan alasan agar anak diam saat orang tua melakukan aktivitas. Karena hal ini anak cenderung lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya, ada pula anak yang memang di lingkungan rumahnya tidak ada teman seusianya jadi dia senang bermain *gadget* sendiri agar tidak bosan.

Hal tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Dinie, dkk (2005) bahwa ada tipe perkembangan bahasa terutama berbicara. Salah satunya

socialized speech, hal ini terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya ataupun lingkungannya. Anak-anak di SPS Simba Mandala Bekasi kebanyakan lebih senang bermain sendiri atau bermain dengan *gadget*nya. Pada anak yang gemar bermain *gadget* tipe perkembangan berbicaranya bisa saja *gocentric speech*, dimana anak cenderung berbicara kepada dirinya sendiri hal ini juga sangat berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir.

Respon anak pun beragam saat dilarang bermain *gadget* ada yang biasa saja Ada pula yang tantrum walaupun sebentar ada pula yang mengeluh tetapi dengan *gadget* komunikasi anak jadi satu arah hal ini bisa membuat kemampuan berbicara belum sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, dimana tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun yaitu bertanya dengan menggunakan lebih dari dua kata tanya, menggunakan kalimat pendek untuk berinteraksi dengan anak atau orang-orang dewasa untuk menyatakan apa yang dilihat dan dirasakan. Selain itu, fokus anak saat belajar juga bisa terganggu dan jika orang tua tidak mendampingi tontonan anak, anak bisa saja menirukan hal negatif atau pengucapan kosakata yang tidak pantas. Penggunaan *gadget* yang tidak dibarengi dengan aktivitas lain juga berbahaya tentunya bagi kesehatan mata dan tubuh, karena saat bermain *gadget* anak cenderung diam dalam waktu yang cukup lama.

3. Upaya Terhadap Dampak Negatif Penggunaan *Gadget* Bagi Anak

Hasil temuan di lapangan terkait dengan upaya dari dampak negatif *gadget* terhadap perkembangan berbicara anak usia dini yaitu bisa dengan cara mengalihkan perhatian anak seperti mengajak anak berbicara, bercerita, bermain permainan edukatif ajak berkreasi bersama atau membuat mainan yang menarik dari bahan yang ada di sekitar kita misalnya bermain tebak gambar, membuat huruf dari benda-benda di sekitar, bermain peran misalnya hal ini baik untuk meningkatkan kemampuan berbicara anak. Bisa juga bermain permainan tradisional yang bisa membuat anak senang seperti gobak sodor, engklek, petak umpet dan masih banyak lagi. Orang tua juga memberikan kegiatan di luar sekolah seperti kursus menari, berenang, bela diri, dan masih banyak lagi, tentunya hal ini bermanfaat untuk masa depannya.

Anak bisa juga diajak untuk membantu menyelesaikan pekerjaan rumah misalnya diajak belajar ataupun diajak kegiatan-kegiatan yang dapat mengeksplor kemampuan anak intinya anak diajak untuk melakukan kegiatan yang dapat meminimalisir screen time nya. Orang tua juga bisa mengasah kemampuan berbicara anak dengan cara menanyakan karakter atau alur cerita dari tontonan yang ditonton yang digemari anak, saat anak menggunakan *gadget*

alangkah lebih baiknya jika orang tua membuat perjanjian atau kesepakatan seperti kapan dan berapa lama waktu diperbolehkannya anak untuk bermain *gadget* tak lupa hal ini harus di bawah pengawasan orang tua, serta Orang tua harus melakukan setting *gadget* agar tontonan anak sesuai dengan tahapan perkembangan bahasanya, contohnya ketika anak belum bisa berbicara jangan di pertontonkan tontonan pantomim, lihat juga animasi apa yang di sukai anak perhatikan alur ceritanya karena ada beberapa kartun yang di larang untuk di jadikan tontonan anak karena di dalamnya terdapat adegan kekerasan.

Bermain *gadget* merupakan kegiatan positif jika orang tua bisa memberi peraturan dan pengawasan seperti memilih tayangan edukasi yang bisa meningkatkan kemampuan berbicara anak serta menjadi fasilitas atau media untuk mengenal budaya dalam negeri maupun budaya asing. Selalu ingat untuk membatasi akses tv atau *gadget* dari anak agar anak tidak menjadikan *gadget* sebagai teman bermain. Hal tersebut sejalan dengan yang di kemukakan oleh Putri Fitria jangan beri akses penuh letakkan tv atau komputer di ruang keluarga. Sehingga setiap anak menggunakannya, dia tidak sendirian dan masih dalam pengawasan anggota keluarga lainnya. Selain itu perangkat mobile juga sebaiknya tidak diserahkan pada anak sepenuhnya. Biarkan anak meminta izin terlebih dahulu jika ingin menggunakannya, dan ambil kembali setelah selesai. Berikan contoh yang baik sudah jadi pengetahuan umum bahwa anak meniru apa yang dilakukan orangtuanya. Untuk itu, orang tua juga harus menjadi contoh yang baik, letakkan HP dan bermainlah bersama anak.

SIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa adanya dampak positif dalam penggunaan *gadget* terhadap perkembangan berbicara anak usia dini kelompok A di SPS Simba Mandala Bekasi bila penggunaannya dalam pengawasan dan dalam porsi yang wajar, anak bisa mendapatkan manfaat dari tayangan edukasi yang terdapat di *Youtube* ataupun hiburan musik yang membuat anak ikut bernyanyi dan menari, bahkan tak sedikit anak yang mulai bisa mengetahui kosakata bahasa asing karena terdapat konten-konten yang menggunakan bahasa inggris.

Dan juga terdapat dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan berbicara anak usia dini kelompok A di SPS Simba Mandala Bekasi yaitu pemberian *gadget* sejak usia yang masih sangat dini dengan alasan agar anak diam saat orang tua melakukan aktivitas. Hal ini cenderung membuat anak lebih suka bermain *gadget* daripada bermain dengan teman sebayanya. Karena kurangnya kontrol pada penggunaan *gadget* ini yang menjadi salah satu penyebab

komunikasi anak hanya satu arah dan bisa membuat kemampuan berbicara belum sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini.

Untuk itu, upaya dari dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan berbicara anak usia dini kelompok A beberapa orangtua banyak menggunakan cara mengurangi waktu *screen time* dan mengalihkan perhatian anak dari *gadget* dengan mengajak anak berbicara, bercerita, bermain bersama, mengajak berkreasi bersama atau mengalihkan dengan kegiatan bersih-bersih rumah. Adapun alternatif lain yaitu dengan menambahkan kegiatan kursus tambahan yang diminati oleh anak agar dapat mengisi waktu yang lebih bermanfaat untuk dirinya dimasa kini maupun masa depannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Eliyyil. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Angrasari, Anggun Pranessia. dan Rasi Rahagia. 2020. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5 tahun*. Surabaya: Jurnal Keperawatan dan Profesi Ners IJPN Vol 1, No 1.
- Arsjad, Maidar dan Mukti U.S. 2005. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Asti, R.D. 2019. *Parenting 4.0 Mendidik Anak Di Era Digital*. Klaten: Caesar Publisher.
- Azkaa, Nadaa. 2022. *7 Formula Baru Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Jombang: Detak Pustaka.
- Bintoro, Yunda Catur. 2019. *Upaya Orangtua Dalam Mengatasi Kecanduan Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini Di Desa Mandiraja Kecamatan Mandiraja, Kabupaten Banjarnegara*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang
- Dhieni, N. dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Fajrin, Okky Rachma. 2015. *Hubungan Tingkat Penggunaan Teknologi Mobile Gadget Dan Eksistensi Permainan Tradisional Pada Anak Sekolah Dasar Gresik*. Gresik: JURNAL IDEA SOCIETA VOL 2 NO 6

- Gunarti, W. dkk. 2018. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Haruna, Sri Rahmah, dkk. 2022. *Faktor Yang Berhubungan Dengan Gadget Addicted Pada Anak Usia Dini Sekolah Dasar*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Haura, Farah Maulida. dkk. 2022. *Peran Screen Time dan Gadget Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini*. Kota Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Jamaris, Martini. 2003. *Perkembangan Dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Program Pendidikan Anak Usia Dini PPS UNJ.
- Jati, Donny Indra Purnama. 2013. *Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia*. Semarang: PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG
- Khasanah, Uswatun. dkk. 2022. *Model Pembelajaran Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini Menggunakan Big Book*. Jakarta: Kencana.
- Madyawati. Lilis. 2017. *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Kencana.
- Mukarromah, Titik. 2019. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak*. Metro Lampung: Institut Agama Islam Negeri (IAIN)
- Pudiyastuti, Rita Rena. 2023. *Penggunaan Gadget Bagi Anak*. Lombok tengah: Pusat Pengembangan Pendidikan Dan Penelitian Indonesia.
- Rakhmawati, Ika Sari. 2021. *Analisa Dampak Penggunaan Gadget Pada Kemampuan Berbicara Anak*. Surabaya: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya
- Samosir, Fransiska Timoria. dkk. 2018. *Efektivitas Youtube Sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa*, Bengkulu: Record and Library Journal, Volume 4, No. 2.
- Siregar, Irma Suryani. 2022. *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak usia dini studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desasiolip*. Natal: TILA: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol.2 No. 1,
- Sitorus, Fredrick Gerhad. 2018. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik-Tok Terhadap Perilaku Anak (Studi Pada Pengguna Aplikasi Tik-Tok Pada Remaja Di Kota Medan)*. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
- Suciati. 2017. *Peran Orang Tua Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Kudus: STAIN Kudus

Sugiono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta cv.

Sukmawati, Bhennita. 2019. *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun Di Tk Buah Hati Kita*. Jember: PLB IKIP PGRI JEMBER Vol. 3 No. 1

Yannuansa, Nando. dkk. 2020. *Pengaruh Gadget Pada Anak-Anak*. Jombang: LPPM Unhasy Tebuireng Jombang

Veronica, Diana Putri. 2020. *Berapa Jam Waktu Ideal Anak Gunakan Gadget setiap Hari?* Alodokter. 29 Maret 2023 Pukul 17.50 WIB.