

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan anak usia dini merupakan fase penting dalam kehidupan manusia. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, baik dari segi fisik, motorik, emosional, sosial, kognitif, maupun bahasa. Masa ini disebut juga sebagai **masa keemasan (*golden age*)** karena merupakan periode yang paling optimal untuk memberikan stimulasi guna mendukung tumbuh kembang anak secara menyeluruh. Dalam tahap ini, segala bentuk pengalaman, pembelajaran, dan rangsangan dari lingkungan sangat berpengaruh terhadap pembentukan kepribadian dan kemampuan anak di masa depan (Suryaningsih 2021).

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian serius adalah perkembangan bahasa. Bahasa berperan sebagai alat komunikasi yang digunakan anak untuk mengekspresikan perasaan, kebutuhan, dan pikirannya. Lebih dari itu, bahasa juga menjadi alat berpikir, membentuk konsep, serta sebagai sarana untuk memahami dan berinteraksi dengan lingkungan sosial. Perkembangan bahasa yang baik akan mendukung keterampilan anak dalam berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis, yang kesemuanya berpengaruh langsung terhadap keberhasilan anak dalam proses belajar (Zahra Shalehah, Prasetyo, and Laeli 2024).

Masa kanak-kanak adalah periode penting di mana anak-anak belum sepenuhnya dapat mengembangkan potensi diri dan lebih suka bermain. Di usia ini, mereka cenderung ingin menang sendiri dan terkadang mengubah aturan demi keuntungan pribadi. Oleh karena itu, diperlukan upaya pendidikan untuk mengoptimalkan semua aspek perkembangan, baik fisik maupun psikis. Beberapa potensi penting yang harus dikembangkan pada anak meliputi kognitif, bahasa, emosional, dan fisik. Menurut teori Montessori, anak usia 3-4 tahun mengalami perkembangan panca indra, yang membuat mereka peka terhadap lingkungan dan individu di sekitarnya. Khususnya, anak berusia sekitar 4 tahun memiliki kepekaan terhadap kemampuan menulis, sementara pada usia 4-6 tahun, kepekaan membaca mereka berkembang pesat (Herawati 2023).

Perkembangan bahasa pada anak memiliki dua aspek utama yaitu bahasa reseptif (kemampuan memahami informasi) dan bahasa ekspresif (kemampuan menyampaikan maksud). Kedua aspek ini berkembang melalui interaksi sosial, terutama dengan orang

terdekat. Anak belajar bahasa dengan meniru, mendengar, dan mengulang kata-kata dari lingkungan. Semakin sering terpapar kosakata bervariasi, semakin kaya perbendaharaan katanya. Namun, seringkali anak hanya meniru tanpa memahami makna. Tantangan ini diperburuk oleh pesatnya perkembangan teknologi, yang membuat anak lebih sering terpapar *gadget* daripada berinteraksi langsung dengan orang lain, sehingga menghambat perkembangan bahasa yang optimal. (Agustina et al. 2024).

Faktor yang terkait dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. Teknologi merupakan hasil inovasi manusia dari tuntutan era globalisasi. Inovasi terbaru dalam teknologi saat ini adalah *gadget*. Hampir semua kalangan dan lapisan masyarakat menggunakan *gadget* baik anak-anak, remaja, orang dewasa dan orang tua. Penggunaan *gadget* dilengkapi dengan akses internet pada anak usia dini saat ini telah umum dalam kehidupan sehari-hari masyarakat modern. *Gadget* bisa menjadi masalah terbesar di era globalisasi ketika orang tua memiliki inisiatif memberi dan membeli *gadget* untuk anak-anak dikarenakan sibuk bekerja sehingga orang tua menganggap tanpa kehadiran orang tua anak-anak tidak akan merasa kesepian (Agustina et al. 2024).

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi dan komunikasi yang tanpa disadari telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk anak-anak. Ketika menggunakan *gadget*, anak menjadi kurang bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut menyebabkan anak kurang optimal mendapatkan stimulus yang tepat sehingga mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bicara dan bahasa. Selama tahun 2013 sampai pertengahan tahun 2015 terjadi peningkatan masalah keterlambatan tumbuh kembang pada anak yang ditemukan melalui Deteksi Dini Tumbuh Kembang (Anggrasari and Rahagia 2020)

Anak usia dini dapat diberikan stimulus dengan penggunaan media sosial yang tepat. Hal ini dilakukan karena segala sesuatu yang mereka lihat akan menjadi suatu informasi yang akan ditiru dan diserapnya dengan baik. Aspek perkembangan perilaku Bahasa pada usia akhir ini sangat berkembang pesat. Ingatan mereka akan masa lalu dapat membantu memonitor perilakunya saat ini. Pengetahuan yang mereka dapat saat mereka memperhatikan dan mengingat dapat menyebabkan anak merasa pentingnya akan hal itu untuk mendapatkan informasi baru dan pengalaman baru. Pemberian stimulus yang tepat pada dasarnya dapat dengan mudah dilakukan dan diterapkan dalam bentuk yang sederhana (Sari and Rofiq 2023).

Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia dini memiliki dampak negatif signifikan pada perkembangan bahasa, mulai dari keterbatasan kosakata hingga kesulitan dalam berinteraksi dua arah dan mengekspresikan diri. Gadget memfasilitasi komunikasi satu arah, yang membuat anak pasif karena mereka hanya menerima informasi tanpa harus merespons. Fenomena ini diperparah oleh kebiasaan orang tua yang memberikan gadget sebagai solusi instan untuk menenangkan anak, yang tanpa disadari secara drastis mengurangi interaksi verbal langsung yang krusial bagi perkembangan bahasa mereka. Akibatnya, banyak anak mengalami keterlambatan bicara dan kesulitan dalam berkomunikasi efektif (Syafriana 2023).

Selain keterlambatan bahasa, sejumlah anak usia dini juga mulai menunjukkan kesulitan dalam komunikasi, termasuk kendala dalam memahami instruksi, menyusun kalimat, hingga kesulitan mengingat urutan bunyi. Beberapa anak bahkan memperlihatkan ciri-ciri awal gangguan spesifik dalam belajar seperti disleksia, yang ditandai dengan kesulitan mengenali huruf, membedakan bunyi (*phonological processing*), serta kesulitan menghubungkan simbol tulisan dengan suara. Gejala awal disleksia kerap muncul pada usia prasekolah, misalnya anak sering salah menyebut kata, kesulitan mengingat nama benda, atau berbicara dengan struktur yang tidak runtut. Penelitian menunjukkan bahwa minimnya interaksi dua arah dan tingginya eksposur terhadap gadget menurunkan stimulasi bahasa yang sangat penting bagi perkembangan fonologis anak, sehingga dapat memperburuk risiko munculnya kesulitan komunikasi dan gangguan literasi awal (Hulme & Snowling, 2020; Nation, 2019). Oleh karena itu, masalah ini perlu mendapat perhatian lebih karena kemampuan fonologis yang lemah pada masa prasekolah merupakan prediktor kuat munculnya disleksia dan keterlambatan literasi pada usia sekolah (Snowling & Melby-Lervag, 2022).

Penggunaan gadget secara berlebihan akan berdampak buruk dalam keseharian dan perkembangannya. Maka dari itu penggunaan gadget pada anak perlu dapat perhatian khusus dari orang tua. Di sini peran orang tua terhadap anak harus selalu dilakukan, jangan sampai orang tua hanya mengandalkan gadget untuk menemani anak, dan orang tua membiarkan anak lebih mementingkan gadgetnya supaya tidak merepotkan orang tua. Orang tua harus mengontrol setiap konten yang ada pada gadget anaknya, artinya waktu bermain ialah waktu yang bermanfaat, sehingga anak bisa bebas dalam waktu bermain, bebas berinteraksi dengan teman-temannya untuk mengembangkan dan memperkaya kosa kata, mengembangkan kreatifitas dan imajinasinya. Kemampuan

aspek perkembangan bahasa anak akan berkembang apabila anak bersosialisasi atau bergaul dengan teman dan lingkungannya. Kemampuan bahasa anak pada usia 5-6 tahun dapat dilihat dari kemampuan berbahasa reseptif (Menyimak dan membaca) dan ekspresif (Mengungkapkan bahasa secara verbal maupun non verbal) (Yunita et al. 2023).

Penggunaan gadget tidak sepenuhnya berdampak negatif. Jika digunakan dengan konten yang edukatif dan durasi yang tepat, serta didampingi orang tua, gadget juga bisa menjadi media yang bermanfaat untuk menstimulasi kecakapan bahasa anak. Konten pembelajaran interaktif atau cerita bergambar dapat membantu meningkatkan daya ingat, memperluas kosakata, dan meningkatkan kemampuan kognitif anak. Namun, hal ini hanya bisa tercapai apabila ada pengawasan dan pendampingan yang konsisten dari orang tua atau pendidik (Fitri et al. 2022).

Saat ini, ketergantungan anak pada gadget semakin mengkhawatirkan. Survei menunjukkan sebagian besar anak usia 5-6 tahun memiliki gadget dan menggunakannya untuk bermain dan menonton, bahkan tanpa pengawasan orang tua. Kebiasaan ini dapat menyebabkan kecanduan, terutama jika digunakan lebih dari 2 jam sehari, dan berisiko menghambat perkembangan psikologis, sosial, serta kognitif anak pada periode emasnya. Gadget menciptakan komunikasi satu arah, yang membatasi interaksi sosial dan emosional, sehingga dapat menyebabkan masalah bahasa dan bicara. Di Klaten, fenomena ini menunjukkan perlunya edukasi bagi orang tua serta intervensi dari berbagai pihak untuk mencegah dampak serius dari penggunaan gadget yang tidak terkontrol pada anak usia dini (Anggrasari and Rahagia 2020).

Menurut laporan UNICEF Indonesia tahun 2023, diperkirakan 10–15% anak prasekolah mengalami keterlambatan atau gangguan perkembangan secara umum, terutama dalam aspek bahasa, motorik, dan kognitif. Selain itu, sekitar 13–16% anak prasekolah mengalami masalah sosial-emosional, seperti kesulitan mengatur emosi, kurangnya kemampuan bersosialisasi, hingga perilaku agresif atau menarik diri. Masalah sosial-emosional yang tidak ditangani dengan baik dapat berdampak negatif terhadap kesiapan anak untuk bersekolah. Salah satunya adalah meningkatnya penggunaan gadget di kalangan anak usia dini (Herliani et al. 2023)

Berdasarkan data dari UNICEF Indonesia dan Kementerian Kesehatan RI (2023), sekitar 65–70% anak usia 3–6 tahun di Indonesia menggunakan gadget setiap hari, dengan durasi rata-rata 2–4 jam per hari, melebihi batas rekomendasi World Health

Organization (WHO), yaitu maksimal 1 jam per hari dengan pendampingan. WHO juga memperkirakan bahwa 5–25% anak usia prasekolah di dunia mengalami gangguan perkembangan, termasuk dalam aspek perkembangan bahasa (Khadijah et al. 2022).

Penelitian Di Daerah Klaten ditemukan bahwa sebesar 72% siswa mengalami tingkat penggunaan gadget dalam kategori sedang, dengan mayoritas (sekitar 83,2%) menggunakan gadget kurang dari 4 jam per hari. Meskipun sebagian besar siswa memiliki prestasi belajar dalam kategori sedang (86,4%), analisis korelasional menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dan prestasi belajar ($p\text{-value} = 0,855$, korelasi *Spearman Rho* = $-0,017$). Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan gadget cukup tinggi, hal tersebut tidak langsung berkaitan dengan hasil akademik namun tetap menimbulkan kekhawatiran, terutama berkaitan dengan potensi dampak pada perkembangan bahasa anak, yang memerlukan stimulasi interaktif langsung. Penelitian menunjukkan bahwa 42,1% anak-anak prasekolah memiliki tingkat penggunaan gadget yang relatif tinggi, baik untuk menonton maupun bermain game (Novianti and Garzia 2020).

Dari hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti kepada anak-anak di TK Perwanida, diketahui bahwa penggunaan gadget sudah menjadi bagian dari kegiatan edukatif, seperti mengenal huruf, angka, warna, cerita interaktif, menyanyikan lagu anak melalui video, serta melihat tutorial kerajinan. Melalui observasi terhadap 20 anak usia 5–6 tahun, ditemukan bahwa 10 anak mengalami keterlambatan berbicara dan berbicara terbata-bata, 5 anak mampu berbicara namun dengan kalimat yang tidak lengkap, dan 5 anak mampu berbicara tetapi menggunakan bahasa yang kurang sopan. Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan orang tua dan memperoleh informasi bahwa di rumah anak sering diberikan gadget, bahkan digunakan sebagai alat untuk membujuk anak, misalnya ketika anak tidak mau makan. Selain itu, anak juga menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton YouTube. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Hubungan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia 5–6 Tahun di TK Perwanida Keputran”**.

B. Rumusan Masalah

Perkembangan bahasa anak usia 5–6 tahun sangat penting untuk mendukung kemampuan berpikir dan bersosialisasi. Masa ini disebut masa emas, karena anak perlu banyak rangsangan agar tumbuh kembangnya optimal. Gadget seperti handphone dan

tablet bisa membantu belajar, misalnya mengenal huruf, angka, atau lagu edukatif, asalkan digunakan dengan bijak dan diawasi.

Namun, jika anak terlalu sering memakai gadget tanpa pengawasan, bisa berdampak buruk pada kemampuan bahasanya. Anak jadi kurang bicara dengan orang tua atau teman, dan ini menghambat perkembangan kemampuan berbicara. Bahkan, penggunaan bahasa asing di tontonan bisa membuat anak mencampur bahasa, yang bisa membingungkan.

Karena itu, penting bagi orang tua dan guru memahami dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak. Dengan pemahaman yang baik, mereka bisa mengatur penggunaan gadget secara tepat untuk mendukung tumbuh kembang anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan gadget memengaruhi perkembangan bahasa anak di TK Perwanida Keputran.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan dan menganalisis hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di TK Perwanida Keputran Tahun 2025.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengidentifikasi karakteristik anak (usia, jenis kelamin).
- b. Mengidentifikasi karakteristik pendidikan terakhir ibu dan ayah, pekerjaan ibu dan ayah
- c. Mendeskripsikan tingkat frekuensi penggunaan gadget oleh anak usia 5-6 tahun di TK Perwanida Keputran.
- d. Mengidentifikasi perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun yang terlihat dari kegiatan sehari-hari di TK Perwanida Keputran.
- e. Menganalisis hubungan intensitas penggunaan gadget dengan kemampuan berbahasa anak di TK Perwanida Keputran.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat :

- a. Memberikan sumbangan ilmiah dalam bidang ilmu perkembangan anak dalam usia dini, Khususnya mengenai hubungan antara penggunaan gadget dan perkembangan Bahasa anak TK Perwanida Keputran.
 - b. Menjadi referensi tambahan bagi penelitian selanjutnya dalam mengembangkan kajian serupa, baik dari segi konten media digital maupun faktor perkembangan kognitif dan linguistik anak usia dini
2. Manfaat Praktis
- a. Bagi guru TK Perwanida Keputran
 - 1) Sebagai dasar untuk melakukan evaluasi terhadap penggunaan gadget oleh peserta didik di lingkungan sekolah.
 - 2) Membantu guru untuk merancang pembelajaran atau program stimulasi Bahasa yang dapat mengimbangi hubungan gadget yang kurang mendukung dengan perkembangan Bahasa.
 - b. Bagi Orang Tua
 - 1) Memberikan wawasan tentang pentingnya pengawasan dan pendampingan saat anak menggunakan gadget.
 - 2) Menjadi acuan dalam mengatur durasi penggunaan gadget serta memilih konten yang mengandung perkembangan Bahasa.
 - c. Bagi Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini
 - 1) Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun kebijakan atau pedoman penggunaan media digital oleh peserta didik.
 - 2) Mendorong integrasi program literasi digital dengan pendekatan yang memperhatikan aspek perkembangan Bahasa.
 - d. Bagi Penelitian Lain
 - 1) Menjadi sumber data awal untuk memperdalam studi tentang efek jangka Panjang penggunaan gadget terhadap aspek perkembangan Bahasa maupun sosial anak usia 5-6 tahun.

E. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

No	Judul (Peneliti, Tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan
1.	Pengaruh Penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun (Syafrina 2023).	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistic yang digunakan untuk menguji hipotesis pada penelitian yaitu teknik korelasi <i>product moment</i> dengan pearson	Hasil penelitian menunjukkan hipotesis ditolak. Tidak ada hubungan yang signifikan antara penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan Bahasa anak usia empat sampai 6 tahun ($p = 0.151$).	Perbedaan ini dengan penelitian yang di lakukan yaitu dengan teknik <i>korelasi moment</i> dengan <i>perason</i> sedangkan penelitian yang saya teliti menggunakan <i>total sampling</i>
2.	Pengaruh penggunaan gerged terhadap penggunaan bahasa anak sekolah dasar kelas 5 (Zahra Shalehah, Prasetyo, and Laeli 2024).	Metode korelasi fungsional. Sampel penelitian terdiri dari 77 siswa kelas lima dari Sekolah Dasar Kedung Jaya 2, yang dipilih melalui non-probability sampling. Instrumen penelitian adalah kuesioner yang dirancang untuk mengumpulkan informasi tentang penggunaan gadget dan perkembangan bahasa anak-anak, dengan uji validitas dan reliabilitas yang dilakukan terhadap data	Hasilnya mengungkapkan hubungan positif yang signifikan antara variabel yang diteliti; namun, kontribusi penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa secara keseluruhan relatif kecil. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun ada pengaruh yang terukur dari penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa, sebagian besar variasi dalam keterampilan berbahasa kemungkinan dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diperiksa dalam penelitian ini.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu kuisioner perkembangan bahasa anak pada penelitian ini menggunakan kuisioner skala liket sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan danver.
3.	Pengaruh penggunaan ggedet terhadap perkembangan bahasa anak usia dini (Herawati, 2023)	Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian sebanyak 10 anak yang berada di Kelurahan Rajabasa, Kecamatan Rajabasa, Bandar Lampung. Teknik pengumpulan data	Hasil penelitian menunjukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak. Diantaranya 40% anak memiliki pengaruh positif, 50% memiliki pengaruh	Perbedaan utama ada pada pendekatan penelitian dan instrumen pengumpulan data. Penelitian ini kualitatif dengan observasi dan wawancara,

No	Judul (Peneliti, Tahun)	Metode	Hasil	Perbedaan
		menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan pengurangan data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.	negatif, dan 10% tidak memiliki pengaruh apapun. Selain itu, terdapat faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak diantaranya lingkungan keluarga, pola asuh orang tua, status ekonomi, serta latar belakang pendidikan orang tua	sedangkan penelitian saya bersifat kuantitatif menggunakan kuesioner Danver. Selain itu, penelitian yang dilakukan menggunakan total sampling untuk mendapatkan data yang lebih luas, sedangkan Herawati hanya menggunakan 10 anak sebagai subjek.
4.	Pengaruh penggunaan Gadget terhadap perkembangan bicara dan bahasa anak usia 3-5 tahun (Anggrasari and Rahagia 2020)	Metode Penelitian ini termasuk jenis penelitian survey analitik menggunakan pendekatan <i>cross sectional</i> . Populasi penelitian berjumlah 60 responden dimana keseluruhannya akan menjadi sampel penelitian (total sampling). Instrumen penelitian menggunakan kuesioner penggunaan gadget dan KPSP. Data Yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan uji Chi-Square dngan kriteria signifikan p-value< 0,05.	Hasil analisis diperoleh nilai p-value 0,001 (p-value< 0,05) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun. Hal ini mendasari bahwa pentingnya memberikan permainan edukatif kepada anak dan memberikan stimulasi selama mereka bermain.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan yaitu kuisisioner pada perkembangan bahasa anak pada penelitian ini menggunakan DDST sedangkan penelitian yang dilakukan menggunakan danver.

