



GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU BAHASA PADA ANAK USIA DINI

Endah Meilani Sari¹, Ainur Rofiq²

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yasika^{1,2}

Email Korespondensi: endahmeilanisari@stkipyasika.ac.id ✉

Info Artikel

Histori Artikel:

Masuk:

15 Februari 2023

Diterima:

30 Maret 2023

Diterbitkan:

01 April 2023

Kata Kunci:

Gadget;

Bahasa;

Usia Dini

ABSTRAK

Gadget saat ini sudah digunakan banyak orang baik anak-anak maupun dewasa. Hal ini tidak memungkinkan bahwa di antaranya adalah anak-anak yang berada dalam masa pertumbuhan yaitu usia dini. Pada masa usia dini banyak anak mengalami perubahan hormon pada pertumbuhan mereka, yang mana dapat mempengaruhi perilaku berbahasa pada anak tersebut. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pengaruh media sosial terhadap perilaku berbahasa pra-remaja selama masa pandemi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif dengan metode pengumpulan data menggunakan metode simak dan cakap. Serta teknik pengumpulan data dengan teknik rekam dan catat. Sumber data pada penelitian ini berupa data catatan lapangan serta wawancara pada anak tersebut. Hasil dari penelitian kualitatif yang dibutuhkan peneliti adalah berupa informasi yang mendalam mengenai pengaruh gadget bagi anak usia dini, seperti kurang komunikatif dengan lingkungan sekitar atau menggunakan bahasa-bahasa yang tidak semestinya.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



PENDAHULUAN

Di saat sekarang anak usia dini tidak dapat terlepas dari Gadget atau Media sosial yang selalu berada di lingkungan anak. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi / TIK (Information and Communication Technologies / ICT) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Gadget adalah salah satu dari ICT yang sangat berperan penting terhadap perkembangan anak usia dini. Tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini dengan memberikan stimulus-stimulus berupa kegiatan bermain yang mampu mengintegrasikan kemampuan anak usia dini secara optimal.

Gadget memberikan wahana-wahana bermain yang sangat menarik minat anak baik dari segi warna, suara, dan jenis permainan yang menantang sehingga anak tertarik dengan permainan tersebut. Masalahnya adalah karena gadget merupakan sistem komunikasi satu arah tentu saja kita tidak akan bisa melihat umpan balik yang diberikan oleh anak, sehingga kemampuan bahasa anak kurang berkembang. Selanjutnya dari segi fisik, karena penggunaan gadget yang notabene nya kegiatan yang dilakukan anak hanya duduk pasif sehingga gerak motorik kasar dan halus tidak dapat terstimulasi. Karena aspek perkembangan tersebut terintegrasi satu dengan yang lain sehingga akan sulit untuk mengembangkan aspek lainnya.

Perkembangan zaman yang pesat membawa pengaruh dalam kehidupan manusia diikuti dengan perubahan teknologi yang canggih dan praktis. Kini media sosial bukan hanya sekedar sebagai penyampaian pesan, tetapi kini telah menjelma menjadi media pendidikan, media sosial serta media hiburan. Maraknya penggunaan media sosial hampir dari semua kalangan termasuk anak sudah memanfaatkan media sosial dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari. Oleh karenanya media

sosial memiliki nilai dan manfaat bagi kalangan tertentu. Akan tetapi, hal ini tidak terlepas dari adanya dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan media sosial oleh berbagai kalangan. Meskipun sebagian besar kalangan hanya mengakses untuk mencari informasi, komunikasi, ataupun sekedar untuk mencari hiburan.

Sering kali kita menemukan pemanfaatan media sosial menjadi salah satu jalan pintas peran orang tua dalam mendampingi anaknya. Orang tua kerap memanfaatkan fitur media sosial untuk menemani anak agar orang tua dapat menjalankan aktifitas dengan tenang tanpa khawatir anak tantrum, bermain kotor, serta memberantakan rumah, yang akhirnya mengganggu aktifitas orang tua. Anak dengan lihai dapat mengoperasikan media sosial, terlebih fokus pada *game online* serta aplikasi lainnya. Orang tua belakangan ini banyak yang beranggapan media sosial mampu menjadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan. Sehingga peran orang tua sekarang sudah tergantikan oleh media sosial yang seharusnya menjadi teman bermain.

Perlu diketahui periode anak usia 7 – 14 tahun merupakan masa intelektual atau masa keserasian bersekolah, dimana anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama – sama. Penggunaan media sosial yang berlebihan pada anak usia sekolah dasar akan membuat karakter anak menjadi seorang yang individu atau sulit beradaptasi pada lingkungan sekitar. Semua informasi yang terdapat pada media sosial akan terserap dengan cepat. Mereka akan menjadi peniru handal dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, serta perubahan perilaku berbahasa.

Gadget tidak hanya berdampak negatif bagi anak, karena ada dampak positif yang ditimbulkan dari penggunaan media sosial. Dalam pola pikirnya anak mampu mengatur strategi dalam bermain serta meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan orang tua yang baik. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang ditimbulkan. Penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang diganggu saat asyik bermain game sehingga malas mengerjakan rutinitas sehari-hari.

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.

Gadget dapat juga berdampak positif untuk pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan serta perilaku Bahasa pada anak karena anak akan lebih mendapatkan stimulus pengetahuan serta tutur Bahasa yang didapatkan dari gadget.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif yaitu yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial (Miles & Huberman dalam Sunarto, 2001). Penelitian ini memusatkan perhatian pada observasi yang dilakukan saat anak berkomunikasi, baik di rumah maupun di lingkungan sekitar rumah. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Bogdan dan Taylor dalam Moleong, 2006). Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas agar bisa bertanya, menganalisis, dan mengkonstruksi objek yang diteliti menjadi lebih jelas. Penelitian kualitatif digunakan jika masalah belum jelas, untuk mengetahui makna yang tersembunyi, untuk memahami interaksi sosial, untuk mengembangkan teori, untuk memastikan kebenaran data, dan meneliti sejarah

perkembangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang memusatkan perhatian pada efek (dampak) dari berbagai faktor, memberikan makna (pemaknaan) pada gejala sosial (Miles & Huberman dalam Sunarto, 2001).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh gadget terhadap perilaku berbahasa artinya dampak tersebut terjadi ketika anak menggunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua sehingga berdampak pada otak dan sensasi bahasanya. Anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan lingkungannya. Lingkungan yang baik akan menjadi tempat yang kondusif bagi perkembangan anak. Anak akan lebih aktif dalam menyerap dan memproduksi bahasa. Namun, di zaman sekarang ini ketika anak-anak berada di rumah, mereka sering dihadapkan pada lingkungan yang berteknologi tinggi. Teknologi mempengaruhi berbagai lingkungan sosial, termasuk anak-anak. Anak-anak terbiasa dengan perangkat dan mulai aktif menggunakan gadget sebagai cara untuk mencari informasi, dihibur, dan bahkan mengekspresikan emosi mereka. Bahkan, bisa menjadi kecanduan dalam hidupnya. Dengan demikian, anak tidak akan memperhatikan hal-hal yang berbeda di sekitarnya. Efek media sosial pada remaja meliputi:

Gangguan Berbicara Anak

Setiap bahasa yang dipancarkan oleh alat vokal manusia berhubungan dengan otak dan pikiran. Jadi setiap anak yang berbicara bahasa itu akan terpengaruh secara psikologis, pada bayi ini gangguan bahasanya adalah mutis. Mutis sendiri, menurut Chaer (2003), adalah kelainan bahasa. Mereka yang memiliki Mutis tidak mengatakan apa-apa. Beberapa dari mereka masih bisa dianggap bodoh, yaitu tidak sengaja mengatakannya. Bahkan anak-anak yang menggunakan media sosial secara berlebihan dapat menyebabkan mutasi ini dalam beberapa kasus, terutama kecanduan selektif. Mutasi elektif ini mengacu pada hambatan bicara anak karena anak menjadi bisu, tidak dapat berbicara karena fokus pada sesuatu atau tidak ingin berbicara. Karena itu, anak diam dan tidak mau bicara. Simak percakapan ibu dan anaknya saat anak bermain di media sosial berikut ini:

Ibu: “ Nak, Ambilkan Mimum buat Ayah”

Anak: “(tidak menghiraukan)”

Ibu: “ Nak, mana air minumnya? Ambilkan dulu”

Anak: “(tetap diam)”

Dialog tersebut menunjukkan bahwa anak tidak memperhatikan apa yang ditanyakan dan dikatakan oleh orang tua. Anak-anak seringkali lebih fokus pada dunia mereka, sehingga mereka tidak menjawab pertanyaan orang tua mereka. Hal ini menunjukkan bahwa ada gangguan mutasi pada anak. Dan anak yang memiliki gangguan ini sangat jarang ingin berkomunikasi dengan lingkungan keluarganya dan lebih pendiam dibandingkan dengan teman-teman bermainnya.

Gangguan Berpikir Anak

Ketika seseorang berbicara, seseorang selalu menggunakan pikirannya untuk menciptakan bahasa itu. Jika pikiran terganggu, lidah juga akan terganggu. Hal ini juga dikomunikasikan oleh Chaer yang mengatakan bahwa ekspresi verbal adalah ekspresi dari isi pikiran. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pemikiran dapat diungkapkan dengan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan. Secara lisan, ketika seseorang berbicara, seseorang akan menyampaikan bahasa sesuai dengan apa yang terbentuk di kepalanya. Dia menawarkan berbagai hal yang ada dalam pikirannya. Jika pikiran terganggu, maka bahasa yang dihasilkan akan terganggu. Adapun pengaruh media sosial ini jika sering digunakan pada anak pra-remaja yaitu anak tersebut dapat mengalami pikun atau lambat dalam berpikir. Gangguan ini, yang disebabkan oleh pikun, menyebabkan anak kurang berpikir, sehingga sulit berbicara dan menemukan bahasa yang tepat. Anak-anak cenderung tidak menemukan kata yang tepat dan tepat untuk digunakan saat berinteraksi dengan orang lain. Chaer mengungkapkan bahwa semua penyakit yang

disebabkan oleh pikun menyebabkan kurangnya pemikiran, sehingga ekspresi verbalnya diwarnai dengan kesulitan menemukan kata-kata yang tepat.

Adapun anak pra-remaja tersebut menjadi anak yang depresif, yaitu tekanan yang menyebabkan kurangnya kepercayaan diri dalam segala hal, kurangnya gairah untuk bahasa dan kadang-kadang perasaan bersalah. Anak yang rutin menggunakan gadget akan menyebabkan depresi bicara. Anak itu tidak memiliki hasrat untuk kehidupan lain. Ketika anak-anak diminta untuk membicarakan orang lain, seperti tugas sekolah, mereka malas membicarakannya dan sering mengabaikan apa yang dikatakan orang lain. Ini adalah gangguan berpikir pada anak-anak yang membuat mereka tidak antusias dalam kontak verbal dengan orang lain.

Lebih Pandai dalam Menggunakan Teknologi

Pada poin ketiga ini, yaitu dampak positif dari media sosial bagi anak pra remaja salah satunya adalah, anak jadi lebih mengetahui informasi dari dunia luar, serta apabila digunakan dengan cara yang tepat juga dapat menambah pengetahuan dan wawasan anak tersebut [7]. Dari segi berbahasa, anak bisa mengetahui banyak kosakata baru, baik dari bahasa Indonesia maupun bahasa asing. Apabila si anak atau orang tua pintar memilih media sosial atau tontonan yang layak bagi si anak, sebagai contoh: konten Youtube yang mengajarkan cara mengucapkan bahasa asing atau bagaimana cara belajar bahasa asing yang baik dan benar, hal tersebut akan menjadikan anak pra remaja menjadi lebih pintar dan lancar dalam berbahasa asing. Juga konten-konten Tiktok yang banyak diisi anak usia pra remaja, yang mana isi dari konten tersebut juga tak melulu hal negatif, melainkan ada yang berupa ilmu, atau cerita-cerita keseharian yang membuat anak jadi lebih pintar berbicara dan berkomunikasi.

PENUTUP

Pengaruh gadget terhadap perilaku berbahasa anak usia dini saat ini memang sangat berpengaruh untuk anak tersebut. Adapun pengaruh negatif penggunaan media sosial yang berlebihan dapat menyebabkan beberapa gangguan perilaku berbahasa untuk anak seperti gangguan mutis yang menyebabkan anak malas untuk berbahasa atau berkomunikasi dengan lingkungannya. Serta gangguan berpikir yang menyebabkan anak dapat menjadi pikun dan depresif. Gangguan berpikir ini juga berpengaruh terhadap perilaku berbahasa pada anak. Akan tetapi, terdapat pula pengaruh yang memiliki nilai positif, yaitu anak jadi lebih mengetahui informasi dari dunia luar, anak bisa mengetahui banyak kosa kata baru, baik dari bahasa Indonesia maupun bahasa asing.

DAFTAR PUSTAKA

- Aida Ayu Fitriana, E. N. (2021). PENGARUH MEDIA SOSIAL TIKTOK TERHADAP KECERDASAN KINESTESIK ANAK USIA DINI. *Journal Of Childhood Education*, 147 - 158.
- Bambang Yudi Cahyono and Utami Widiati. 2011. *As teaching of a foreign language in Indonesia*. Malang.State University of making Press.
- Chaer, Abdul. 2003. *Psikolinguistik, Kajian Teoritik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Eva L. Essa . 2011. *Early Childhood Education Sixth Edition* (Wadsworth Cengage Learning: Univeristy Of Nevada).
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif, Edisi Revisi*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Morrisson. George S. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta:Indeks.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung : Rosdakarya
- Mutiah. Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Papalia ,Diane E.. 2012. *Perience Human Development* (Mc Graw Hill: United States America.
- Reeta Sonawat dan Jasmine Maria Francis. 2017. *Language Development for Preschool Children* .Mumbai: Abhinav Enterprises.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan. Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Widiawati dan Sugiman. 2014. Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Diakses dari <http://stmikglobal.ac.id/wpcontent/uploads/2014/05/ARTIKELIIS.pdf> pada tanggal 10 Desember 2016.