



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research
Volume 4 Nomor 3 Tahun 2024 Page 18244-18257
E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246
Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Indonesia Pada Anak Usia Dini

Indah Sari Br Tambunan^{1✉}, Nuraini Kabeakan², Dea Shintya br Sebayang³, Srimianti⁴,
Puriandari Angkat⁵, Budiman⁶

Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan

Email: Indah0314223028@uinsu.ac.id[✉]

Abstrak

Pengaruh dari penggunaan gadget bisa berdampak positif dan mungkin saja dalam waktu Yang bersamaan sekaligus dapat berdampak negatif bagi penggunanya dan Termasuk juga dalam berbahasa. Penelitian ini Bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan gadget pada perkembangan bahasa pada anak remaja terlebih Pada anak usia dini. Metode pada artikel ini menggunakan studi pustaka (library research) yaitu metode dengan pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai Literatur yang berhubungan dengan penelitian tersebut. Disertai juga dengan studi langsung atau melakukan mini riset langsung kelapangan. Dalam penelitian ini dapat di simpulkan pengaruh dari penggunaan Gadget dapat berdampak positif jika di gunakan untuk mencari materi pembelajaran dan Untuk mendapatkan informasi, namun dapat juga berdampak negatif khususnya bagi anak Di usia dini. Gadget dapat mempengaruhi otak anak, menguasai emosi, mengganggu Psikologis anak, mempengaruhi perkembangan sosial anak, dan membuat anak malas Bergerak melakukan kegiatan kontak fisik dengan teman seusianya Karna terpengaruh Dari penggunaan gadget secara berlebihan. Dari penelitian bisa dilihat bagaimana pemanfaatan Gadget dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Kata Kunci: *Anak Usia Dini, Bahasa, Gadget, Perkembangan*

Abstract

The influence of using gadgets can have a positive impact and perhaps at the same time it can also have a negative impact on the user and this also includes language. This research aims to determine the effect of gadget use on language development in teenagers, especially in early childhood. The method in this article uses library research, namely a method of collecting data by understanding and studying theories from various literature related to the research. This is also accompanied by direct study or conducting mini direct field research. In this research, it can be concluded that the influence of using gadgets can have a positive impact if they are used to search for learning materials and to obtain information, but they can also have a negative impact, especially for children at an early age. Gadgets can affect a child's brain, control emotions, disrupt children's psychology, affect children's social development, and make children lazy to engage in physical contact activities with friends their age because they are affected by excessive use of gadgets. From the research, it can be seen how gadgets are used in language development in early childhood.

Keywords: Early Childhood, Development, Gadgets, Language

PENDAHULUAN

Di era yang ditandai dengan kemajuan teknologi, penggunaan perangkat digital atau sering disebut dengan gadget pada anak usia dini sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Anak-anak masa kini tumbuh di tengah pesatnya transformasi digital, dimana tablet, ponsel pintar, dan perangkat pintar lainnya menjadi sahabat sejati sejak usia dini. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai dampaknya terhadap tumbuh kembang anak. Teknologi memberikan akses tanpa batas terhadap informasi dan berbagai jenis konten, namun kita perlu memperhatikan bagaimana penggunaan teknologi ini berdampak pada aspek kognitif, sosial, dan emosional anak usia dini. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengkaji secara cermat dampak teknologi pada masa kritis kehidupan anak ini, mengidentifikasi aspek positif dan tantangan yang timbul darinya, dan membantu orang tua dan pendidik merespons penggunaan teknologi dengan tepat memperdalam pemahaman yang kuat tentang bagaimana mencapai tujuan ini. Panduan kebutuhan tumbuh kembang anak secara komprehensif.

Saat ini kemajuan teknologi sangat pesat, dan berbagai jenis penemuan teknologi modern dikembangkan dengan tujuan untuk meningkatkan mobilitas manusia dan kebebasan bergerak dalam kehidupan sehari-hari (Hidayat & Maesharo, 2020). Perkembangan fisik dan mental pada anak usia dini dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi. Melalui berbagai permainan dan fitur perangkat, anak yang terbiasa

menggunakan perangkat secara kognitif dapat mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikirnya. Kosakata baru pada perangkat karena dapat menangani aspek perkembangan bahasa. Namun, jika menyangkut perkembangan sosial, anak yang menggunakan perangkat elektronik cenderung tidak berinteraksi dengan anak lain. Jika suatu perangkat terus-menerus menampilkan gambar berukuran yang sama dengan ukuran yang berbeda dari keadaan sebenarnya, maka akan menghambat perkembangan keterampilan motorik halus anak. Perkembangan motorik kasar anak juga dapat dipengaruhi oleh aktivitas statis saat bermain gadget. Penggunaan gadget pada anak usia dini masih memerlukan banyak keseimbangan dan pengawasan agar anak dapat berkembang secara optimal sesuai usianya.

Anak usia dini merupakan masa *golden age Period*, dimana perkembangan otak mencapai 80% dan pertumbuhan 100-200 miliar sel otak tumbuh. Sehingga pada masa keemasan ini potensi anak harus dikembangkan dengan baik. Saat ini gadget telah menjadi salah satu media yang wajib dimiliki oleh masyarakat Indonesia karena kecanggihan teknologi saat ini. Hal ini diungkapkan oleh 133% pengguna gadget Indonesia, berbanding 56% penduduk Indonesia. Sehingga satu orang dapat memiliki Dua atau lebih gadget, bahkan anak kecil pun telah difasilitasi gadget oleh orang tuanya dan memiliki gadget sendiri. Karena pada periode keemasan pada anak akan mengalami keterlambatan perkembangan akibat penggunaan gadget, akibatnya anak mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bahasa yaitu keterampilan berbicara. Sehingga kemampuan berbicara anak akan lebih rendah dibandingkan kepada anak-anak pada usia yang sama. Selain kemampuan berbicara, penggunaan gadget juga menyebabkan kurangnya komunikasi antarpribadi, sehingga membuat orang menjadi introvert, tidak sabaran, abai terhadap lingkungan sekitar, dan ketagihan dengan dunia gadgetnya. Penggunaan gadget juga akan berdampak pada tubuh anak, dapat menyebabkan obesitas karena kurang olah raga, aktivitas anak akan sangat terbatas, akan mempengaruhi penglihatannya, dan berat badan anak tidak akan bertambah tergenang. Penggunaan gadget pada anak juga mempengaruhi perkembangan sosial dan emosionalnya karena ditandai dengan ketidakmampuannya mengendalikan diri (Nugraha, 2018; Suhana, 2017; Gani, 2016; Uduli, 2013; Parry, 2016; Lani, 2017).

Perkembangan bahasa anak usia dini merupakan proses yang kompleks dan krusial pada Tahap awal kehidupan manusia. Untuk mengomunikasikan pikiran, perasaan, dan kebutuhan Seseorang, bahasa sangat penting. Pada usia ini, anak-anak berkembang pesat dalam Pemahaman dan penggunaan bahasa mereka, dimulai dengan kata-kata pertama

mereka dan Berkembang menjadi konstruksi kalimat kompleks. (Susanto, 2012). Masalah perkembangan Bahasa awal, bagaimanapun, dapat muncul dan merusak kapasitas anak untuk komunikasi yang Efektif. Masalah-masalah ini dapat berkisar dari gangguan bicara, yang melibatkan kesulitan Mengucapkan suara tertentu atau menyusun kata-kata dengan benar, hingga keterlambatan Perkembangan bahasa, di mana seorang anak mengalami keterlambatan dalam mencapai Tonggak perkembangan bahasa yang diharapkan pada usia tertentu (Madyawati, 2016).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian Yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. (Yusuf:2013, hlm. 58) mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai jenis penelitian yang berfokus pada pemberian deskripsi secara rinci untuk menjelaskan setiap elemen dari suatu peristiwa yang terjadi pada suatu kegiatan atau keadaan tertentu. Penelitian ini juga meneliti kualitas hubungan, aktivitas, situasi, atau material. Menurut Strauss dan Corbin, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Analisis data yang digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif, yaitu teknik analisa data dengan menuturkan, menafsirkan, serta mengklasifikasikan dan membandingkan fenomena-fenomena.

Penulis menggunakan teknik observasi, yang juga dikenal sebagai pengamatan, untuk mengumpulkan data yang relevan dengan isu-isu dalam penelitian ini. Untuk mendapatkan data yang diperlukan, strategi ini mengharuskan kita untuk memperhatikan sesuatu dengan menggunakan seluruh indera. Penelitian ini memusatkan Perhatian pada observasi yang dilakukan saat anak berkomunikasi, baik di rumah maupun di lingkungan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti adalah instrumen kunci. Oleh karena itu, peneliti Harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas agar bisa bertanya, menganalisis, dan Mengonstruksi 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengertian Gadget

Gadget adalah istilah bahasa Inggris untuk perangkat elektronik kecil dengan fungsi khusus (Wikipedia). Gadget adalah perangkat elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis tertentu, terutama untuk menunjang dan memudahkan tugas-tugas manusia (Sutrisno, 2018). Gadget merupakan aplikasi kecil yang berjalan pada sistem operasi Windows (Sagira, 2018). Gadget sendiri meliputi komputer, laptop, dan tablet PC, serta telepon genggam dan telepon pintar. Gadget sebenarnya digunakan oleh orang-orang yang berkepentingan dengan sekolah, universitas, pekerjaan dan bisnis. Namun pada kenyataannya, gawai tidak hanya digunakan oleh masyarakat yang membutuhkan, namun juga oleh anak-anak di bawah usia lima tahun. Ironisnya, gawai tidak luput dari perhatian anak kecil yang belum mampu menggunakannya (Prianggoro dan Hasto, 2014).

Pasalnya, gadget tidak hanya digunakan oleh remaja (12 hingga 21 tahun) dan orang dewasa atau lanjut usia (di atas 60 tahun), tetapi juga anak (6 hingga 11 tahun), bahkan anak kecil itu juga digunakan oleh. Ini salah satu mainan yang tidak cocok digunakan dengan gadget. Saat ini, kebutuhan akan komunikasi, ditambah dengan kemudahan akses terhadap berbagai fitur yang disediakan oleh penyedia layanan milik produsen ponsel pintar dan berbagai penyedia dukungan, menjadi hal yang sangat penting bagi seluruh lapisan masyarakat. Gadget ini memiliki fitur-fitur menarik yang ditawarkan dan anak-anak dapat dengan cepat terbiasa dengannya.

Wijanalko dkk. (2018) juga menjelaskan bahwa di Indonesia, gadget tidak hanya digunakan oleh orang dewasa tetapi juga oleh anak-anak berusia tahun ke bawah 5 tahun untuk bermain game, mendengarkan lagu, dan menonton film. Di Indonesia, hanya 27% anak balita yang menggunakan gadget pada tahun 2016, namun jumlah tersebut meningkat menjadi 73% pada tahun 2017. Wijanarko (2018) juga menyebutkan bahwa sebagian besar anak-anak menggunakan perangkat tersebut untuk menonton film, lagu, video klip, acara TV, serta memainkan game dan aplikasi.

Gadget adalah perangkat elektronik yang mempunyai tujuan dan fungsi praktis tertentu, terutama untuk menunjang dan memudahkan tugas-tugas manusia (Lewis dalam Sutrisno J., 2012). Gadget adalah aplikasi kecil yang berjalan pada sistem operasi Windows (Sagirani T., 2012). Contoh kategori gadget yang umum ditemukan di Indonesia antara lain Blackberry, handphone, smartphone, tablet, komputer atau laptop, video game, dll. Orang tua dapat menghadiahkan gadget kepada anaknya pada masa usia dini atau disebut masa emas (Widiawati & Sugaman, 2014). Penelitian Trinika (2015) menunjukkan bahwa 42,1% anak prasekolah sering terpapar penggunaan gadget. Anak-

anak di bawah usia 3 atau 4 tahun lebih cenderung menggunakan internet/gadget untuk menonton video (Childwise, 2012 dalam Wendy W.L. Goh et al., 2015). Secara garis besar yang dimaksud dengan gadget adalah suatu benda teknologi, seperti perangkat atau alat, yang mempunyai fungsi tertentu dan sering dianggap sebagai sesuatu yang baru. Gadget selalu dianggap sebagai sesuatu yang tidak biasa, atau sesuatu yang dirancang secara cerdas di luar objek teknologi biasa yang ada pada saat penciptaannya. Perbedaan antara gadget ini dengan teknologi lainnya adalah faktor kebaruan kecil.

Gadget mengacu pada barang teknologi kecil (perangkat atau barang elektronik) dengan fungsi khusus, namun sering disebut sebagai inovasi atau barang baru. Gadget merupakan alat yang dianggap lebih pintar dibandingkan teknologi biasa pada saat pertama kali ditemukan. Gadget merupakan salah satu dari sekian banyak teknologi yang memberikan dampak besar di era modern. Saat ini, gadget bukan lagi hal yang tabu dan hampir semua orang memilikinya. Orang memiliki perangkat di komunitas perkotaan serta negara kelas menengah ke bawah.

Jadi kesimpulannya Gadget adalah perangkat elektronik portabel yang memiliki fungsi praktis untuk berkomunikasi, mengakses informasi, dan melakukan aktivitas digital lainnya. Gadget menjadi bagian penting dalam kehidupan modern karena kemampuannya untuk memudahkan berbagai aktivitas sehari-hari. Melalui gadget semua manusia dapat mengakses jenis informasi apapun Tanpa batas, kapan pun dan dimanapun. Dan tentunya Gadget mempunyai dampak positif dan negatif, jadi tergantung dari penggunaannya masing-masing.

Pengertian Bahasa

Bahasa merupakan suatu alat komunikasi yang terbagi atas satuan-satuan seperti kata, kelompok kata, frase dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulisan. Ada banyak definisi bahasa dan definisi ini hanyalah salah satunya. Anda dapat membandingkan definisi ini dengan definisi berikut: bahasa adalah suatu sistem komunikasi manusia yang diungkapkan melalui susunan bunyi atau ungkapan tertulis yang terstruktur untuk membentuk satuan yang lebih besar seperti morfem, kata dan kalimat, diterjemahkan dari bahasa Inggris: *"the system of human communication by means of a structured Arrangement of sounds (or written representation) to form larger units, eg. Morphemes, words, sentences"* (Richards, Platt & Weber, 1985: 153).

Bahasa merupakan rangkaian bunyi yang melambungkan pikiran, perasaan, dan sikap seseorang. Oleh karena itu, bahasa dapat dianggap sebagai simbol. Bahasa anak

adalah bahasa yang digunakan anak untuk menyampaikan keinginan, pikiran, keinginan, permintaan, dan lain-lain untuk kepentingan pribadinya. Bahasa sebagai suatu simbol yang terorganisir untuk mengkomunikasikan gagasan dan informasi, terdiri dari berbagai simbol visual dan verbal. Simbol visual tersebut dapat dilihat, ditulis dan dibaca, sedangkan simbol verbal dapat diucapkan dan didengar. Dari berbagai pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah suatu simbol atau tanda yang digunakan untuk menyampaikan keinginan/pikiran dan berkomunikasi dengan orang lain baik secara lisan maupun visual.

Bahasa mencakup segala alat komunikasi, melambangkan pikiran dan perasaan untuk memberi makna kepada orang lain. Ini mencakup berbagai bentuk komunikasi yang luas seperti tulisan, ucapan, bahasa, simbol, ekspresi wajah, gerak tubuh dan seni. Bicara adalah suatu bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata untuk menyampaikan makna. Karena ucapan adalah bentuk komunikasi yang paling efektif, maka penggunaannya adalah yang paling umum dan paling penting. Berbicara merupakan sarana komunikasi terpenting dalam kelompok. Anak belajar berbicara dengan baik berkomunikasi dengan orang lain. Pertumbuhan kosakata yang berasal dari berbagai sumber meningkatkan kosakata. Anak mulai memahami bahwa komunikasi yang bermakna tidak dapat tercapai jika anak tidak memahami apa yang dikatakan orang lain. Hal ini mendorong anak untuk meningkatkan pemahamannya. Belajar bahasa merupakan kegiatan individu yang menimbulkan pengalaman tertentu yang menentukan kualitas Perubahan perilaku individu siswa (behavioral change) dan Perubahan tersebut berujung pada ketentuan.

Perkembangan Bahasa Anak

Pengertian perkembangan atau dalam bahasa inggrisnya development merupakan suatu proses yang pasti dialami setiap individu, perkembangan ini adalah bersifat kualitatif dan berhubungan dengan kematangan serta sistematis. Perkembangan bahasa seorang anak dipengaruhi oleh bakat bawaan, lingkungan atau faktor pendukung lainnya, misal. Perkembangan fisik dan mental. Keterampilan berbahasa sangat penting bagi anak karena anak dapat mengembangkan keterampilan sosialnya melalui bahasa Keterampilan bergaul dalam lingkungan sosial diawali dengan perolehan keterampilan berbahasa. Dengan bantuan bahasa, anak dapat mengungkapkan pikirannya sehingga orang lain dapat memahaminya dan menciptakan hubungan sosial. Oleh karena itu, tidak mengherankan jika bahasa dianggap sebagai salah satu indikator keberhasilan seorang anak.

Para penganut paham behaviorisme menjelaskan bahwa proses pemerolehan bahasa ibu dikendalikan dari luar diri anak, yaitu oleh rangsangan yang diberikan oleh lingkungan. Bagi kaum behavioris, istilah bahasa dianggap kurang tepat karena istilah bahasa berarti suatu bentuk, sesuatu yang dimiliki atau digunakan, bukan sesuatu yang dibuat. Padahal, bahasa merupakan salah satu bentuk perilaku antar orang lain.

Menurut para penganut paham behavioris, keterampilan berbicara dan berbahasa anak dicapai melalui rangsangan lingkungan. Anak dianggap sebagai penerima pasif tekanan lingkungan, yang tidak berperan aktif dalam proses pengembangan perilaku verbalnya. Bahkan para behavioris pun tidak mengakui kematangan anak dalam pembelajaran bahasa. Kaum behavioris tidak menerima pandangan bahwa anak-anak menguasai kaidah-kaidah bahasa dan mempunyai kemampuan membedakan ciri-ciri penting bahasa dari lingkungannya. Mereka percaya bahwa rangsangan dari lingkungan tertentu memperkuat kemampuan berbahasa anak. Mereka melihat bahwa perkembangan bahasa berkembang dari ekspresi verbal acak menjadi kemampuan komunikatif aktual Melalui prinsip hubungan S – P (stimulus-Respon) dan proses peniruan pantomim.

Skinner mendefinisikan bahwa pembelajaran dipengaruhi oleh perilaku yang dibentuk oleh lingkungan eksternal, artinya pengetahuan berasal dari interaksi dengan lingkungan melalui rangsangan yang terkondisi sehingga menimbulkan respon. Perubahan lingkungan belajar dapat memengaruhi pikiran, perasaan, dan perilaku anak seiring berjalannya waktu. Perilaku positif anak terulang ketika mendapat dorongan dari lingkungannya yang sesuai dengan kemampuan anak. Latihan anak harus menggunakan bentuk pertanyaan (stimulus) dan jawaban (respon) yang diperkenalkan secara bertahap, mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks.

Sejak lahir hingga usia sekitar 2 tahun, anak-anak memahami dunianya melalui indranya. Pengetahuan mereka didasarkan pada aktivitas fisik dan pemahaman mereka terbatas pada peristiwa di masa sekarang atau masa lalu. Hanya ketika anak-anak memasuki tahap praoperasional sensorimotor dan mulai berbicara serta menggunakan simbol-simbol mental, barulah mereka dapat menggunakan pikiran atau konsep untuk memahami dunia mereka. Namun pada tahap pra-operasional, pemikiran mereka masih bersifat pra-logis, berkaitan dengan aktivitas fisik dan bagaimana segala sesuatu tampak di hadapan mereka. Dari. Komunikasi lisan dan tulisan. Keterampilan berbicara berkembang sangat dini, dan sejak usia 3 tahun, anak menjadi pembicara yang mahir.

Dengan berbicara, orang terkadang bisa beradaptasi dengan keinginannya. Anak-anak mempunyai dua perkembangan bicara, yaitu *Egocentric speech* dan *socialized*

speech. *Egocentric speech* terjadi ketika anak berusia 2-3 tahun, dimana anak berbicara sendiri (monolog). Dalam hal ini perkembangan bicara anak memegang peranan yang sangat penting dalam perkembangan kemampuan berpikirnya. Sementara itu, *socialized speech* terjadi ketika anak berinteraksi dengan temannya atau lingkungannya. Berkenaan dengan hal tersebut, terdapat 5 bentuk *socialized Speech*, yaitu: (a) pertukaran informasi untuk mencapai tujuan bersama; (b) mengevaluasi perkataan atau perilaku orang lain; c) perintah, permintaan, ancaman; (d) Pertanyaan; dan (e) jawaban.

Ada tiga tahapan dalam perkembangan bicara anak yang berkaitan erat dengan perkembangan berpikir anak, yaitu tahap eksternal, egosentris, dan internal. Tahap eksternal terjadi ketika anak berbicara secara eksternal, dimana sumber pemikirannya berasal dari luar diri anak. Tahap egosentris, dimana anak berbicara sesuai dengan pemikirannya dan ucapan orang dewasa sudah tidak diperlukan lagi. Tahap pembicaraan internal, dimana proses berpikir anak diapresiasi sepenuhnya.

Anak usia dini merupakan anak yang mengalami proses perkembangan yang pesat sehingga sangat menentukan dalam kehidupannya kelak. Menurut Hartati (2007:10), anak usia dini adalah sekelompok individu yang berusia 0-8 tahun. Sementara itu, undang-undang sistem pendidikan nasional Republik Indonesia menetapkan bahwa anak dianggap sebagai anak usia dini sejak lahir sampai dengan enam tahun. Hakikat pendidikan anak usia dini tercermin dalam Undang-Undang Santoso Nomor 20 Tahun 2003 (2004:12) Republik Indonesia tentang Sistem Pendidikan Nasional, pada Pasal 1 ayat 14 yang berbunyi sebagai berikut: " Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut" (Elfiadi, 2018).

Pengaruh Positif Gadget Bagi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini:

a. Kemampuan membaca

Bagi anak yang belum bisa membaca dengan baik, beberapa permainan dapat menjadi sarana yang membantu proses belajar anak dan mendorong semangat membaca. Seperti yang di ketahui, banyak sekali permainan yang dapat membantu anak belajar membaca dengan lebih menyenangkan, karena permainan tersebut dilengkapi dengan huruf warna-warni dan musik yang menarik. Selain itu, saat bermain, anak harus membaca setiap perintah yang diberikan oleh tokoh permainan

dan narator permainan. Jadi secara tidak langsung melalui permainan, anak bisa belajar membaca.

b. Pengenalan bahasa kedua

Beberapa jenis permainan yang mereka sukai adalah permainan online. Game ini banyak menggunakan bahasa asing, termasuk bahasa Inggris. Saat anak-anak bermain, mereka belajar secara perlahan dan menguasai bahasa Inggris sehingga mereka dapat memainkan Permainan.

c. Memudahkan Anak Menguasai Bahasa

Penggunaan gadget dapat memudahkan anak mengenal tulisan, gambar, dan angka, sehingga mempengaruhi kemampuan bahasa pada anak usia dini.

d. Melatih Kemampuan Bahasa Asing

Gadget dapat membantu anak melatih kemampuan bahasa asing dengan berbagai konten edukatif dan aplikasi yang tersedia.

e. Meningkatkan Kemampuan Interaktif

f. Penggunaan gadget secara bijak dapat menjadikan anak lebih interaktif dengan berbagai konten edukatif yang mengajak anak melakukan hal menarik seperti Menyanyi dan menari.

g. Merangsang Kreativitas

Penggunaan gadget secara bijak dapat Merangsang kreativitas anak dengan melatih keseimbangan otak kanan dan kiri anak, sehingga anak akan lebih berpikir kreatif dan Lebih cerdas.

h. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Penggunaan gadget secara bijak dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif anak dengan melatih keseimbangan otak kanan dan kiri anak, sehingga anak akan lebih berpikir kreatif dan lebih cerdas.

Pengaruh Negatif Gadget Bagi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini:

a. Mengganggu Perkembangan Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif disebut juga dengan bahasa pasif, Mengembangkan bahasa reseptif pada anak usia dini adalah mengembangkan keterampilan mendengarkan anak, misalnya mendengarkan dongeng dan lagu. Kemampuan ini Dapat merespons pembelajaran langsung dimana anak dapat menjawab pertanyaan Yang ditanyakan tentang dirinya, yang dapat dijawab oleh anak ketika Berkomunikasi dengan orang lain, misa Anak dapat merespons ketika berbicara dengan manusia di lingkungannya.

Padahal, wajar jika anak Hanya peduli pada sifat-sifat yang membuat mereka tidak tertarik berinteraksi Dengan lingkungannya.

b. Mengganggu Perkembangan Bahasa Ekspresif Bahasa

Bahasa reseptif adalah kemampuan untuk berekspresi. Pada masa kanak-kanak, kemampuan ini diharapkan anak dapat mengungkapkan dan mengungkapkan berbagai kebutuhan, keinginan, dan emosi secara verbal. Mereka dapat menyemangati anak Ketika mereka berbicara dengan jelas dan tegas sehingga mereka dapat mengerti. Mendorong pengucapan bahasa. Membantu anak memahami cara berinteraksi dengan lingkungan sosial.

c. Dengan adanya gadget anak kurang mampu menggunakan Bahasa Indonesia dengan baik.

d. Menghambat pengenalan bahasa ibu Pada anak usia dini (B1).

e. Anak tidak mampu berkomunikasi non Verbal Hal ini disebabkan gadget Menyita waktu anak dengan game sehingga menghambat ungkapan Ekspresi baik dari mimik wajah, Ekspresi keinginan dan kebutuhannya Melalui bahasa verbal dan non verbal.

f. Gadget juga tidak mendorong anak Untuk menggunakan kontak mata ketika berinteraksi dengan orang lain.

g. Menurunkan Konsentrasi Pada Anak: Penggunaan gadget yang berlebihan dapat menurunkan konsentrasi pada anak. Anak menjadi kecanduan dan lebih fokus pada gadget dibandingkan berbicara secara langsung. Hal ini dapat menyebabkan anak kesulitan berinteraksi dengan orang lain.

h. Membuat Malas: Penggunaan gadget yang tidak bijak dapat membuat anak menjadi malas melakukan berbagai hal, seperti membaca dan menulis. Membaca dan menulis pada anak usia dini sangat penting untuk melatih kemampuan bahasa dan menguasai kosakata baru. Oleh sebab itu, setiap orang tua harus memberi batasan pada anak dalam menggunakan gadget

Perkembangan gadget di zaman modern ini semakin pesat. Seiring berjalannya waktu, teknik yang dihasilkan pun semakin canggih. Hal ini memudahkan pekerjaan orang karena mereka memiliki peralatan teknologi canggih untuk membantu mereka dalam menjalankan tugas sehari-hari. Perkembangan teknologi ataupun gadget saat ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap kehidupan masyarakat, namun juga memberikan dampak negatif. Misalnya saja perkembangan media sosial di Internet yang memberikan dampak negatif yaitu membuat masyarakat semakin malas berinteraksi dengan lingkungannya. Selain itu dengan berkembangnya era digital saat ini, kita perlu

memiliki sikap bijak dalam memanfaatkan digital untuk memberikan manfaat bagi kehidupan kita. Oleh karena itu, banyak masyarakat yang justru masih terjebak pada peran kedatangan digital yang menyebabkan masyarakat menjadi tidak manusiawi, seperti merendahkan atau bahkan kehilangan nilai-nilai etika, moral, sosial dan budaya.

Penelitian yang dilakukan (Rahayu, 2019) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dapat menunda perkembangan bahasa terutama pada anak di bawah usia dua tahun. Namun dengan penggunaan media digital yang tepat dan tepat sasaran, kemampuan berbahasa anak juga dapat ditingkatkan. Misalnya bentuk fonetik anak untuk menambah kosa kata. Penggunaan media digital berupa kata-kata, angka dan lagu. E-book bahasa dan aplikasi lainnya untuk melatih pembelajaran bahasa agar anak lebih bahagia dan meningkatkan minatnya dalam mengembangkan dan mempelajari bahasa, khususnya bahasa kedua.

Faktor-faktor yang mempengaruhi Perkembangan bahasa anak

Secara rinci dapat diidentifikasi sejumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan Bahasa, yaitu:

a. Kognisi (Proses Memperoleh Pengetahuan)

Tingkat kemampuan kognitif seseorang mempengaruhi kecepatan perkembangan bahasa seseorang. Hal ini berkaitan dengan pembahasan sebelumnya bahwa ada korelasi penting antara pemikiran manusia dan bahasa.

b. Pola Komunikasi Dalam Keluarga

Dalam keluarga yang pola komunikasinya banyak arah, keluarga ini mempercepat perkembangan bahasa anak. Karena Interaksi yang terjadi tidak terbatas.

c. Jumlah Anak Atau Jumlah keluarga

Suatu keluarga yang memiliki banyak anggota keluarga, perkembangan bahasa anak lebih cepat, karena terjadi komunikasi yang bervariasi dibandingkan dengan yang hanya memiliki anak tunggal dan tidak ada anggota lain selain keluarga inti.

d. Posisi Urutan Kelahiran

Perkembangan bahasa anak yang posisi lahirnya di tengah lebih cepat dibandingkan dengan anak sulung atau bungsu. Hal ini dikarenakan anak sulung hanya berkomunikasi ke bawah dan anak bungsu hanya berkomunikasi ke atas.

e. Kedwibahasaan(Pemakaian dua Bahasa)

Anak yang tumbuh dalam keluarga yang menggunakan lebih dari satu bahasa berkembang lebih baik dan lebih cepat dibandingkan dengan anak yang hanya

menggunakan satu bahasa, karena anak sudah terbiasa menggunakan bahasa-bahasa tersebut dalam waktu yang bersamaan. Misalnya saja ia menggunakan bahasa Sunda di dalam rumah dan bahasa Indonesia di luar rumah. Dalam bukunya "Psikologi

Perkembangan Anak dan Remaja" Syamsu Yusuf mengatakan bahwa perkembangan bahasa dipengaruhi oleh 5 faktor, yaitu: Faktor kesehatan, intelegensi, status sosial ekonomi, jenis kelamin, dan hubungan keluarga.

Ciri perkembangan bahasa remaja sebenarnya didukung oleh perkembangan kognitif yang menurut Jean Piaget sudah mencapai tahap operasional formal. Sesuai dengan perkembangan kognitifnya, remaja mulai menerapkan dengan baik prinsip berpikir formal atau berpikir ilmiah dalam setiap situasi dan mengalami kemampuannya dalam mengatur pola hubungan secara komprehensif, menyandingkan fakta dan asumsi secara kritis, mengurangi penggunaan simbol dan konkret. Terminologi dalam komunikasinya.

SIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang saya dapat dari beberapa jurnal menunjukkan bahwa: gadget memiliki pengaruh besar bagi manusia, terkhusus kepada anak usia dini. Gadget berpengaruh kepada anak baik itu pengaruh positif dan pengaruh negatif. Pengaruh Positif dari adanya gadget yaitu anak lebih mudah mengakses dan mencari materi Pembelajarannya melalui gadget, dan mempermudah berkomunikasi kepada teman atau Saudara yang jauh. Dan pengaruh negatif dari penggunaan gadget yang berlebihan pada Anak ialah akan terjadi kesenjangan sosial karena kurangnya sosialisasi anak kepada orang Sekitarnya, karena akan lebih emosional, gadget mampu menguasai mental dan fisik Seorang anak merusak otak dan mata karena radiasi dari gadget. Dan juga sangat Berpengaruh bagi perkembangan bahasa anak. Jika Gadget digunakan kearah yang negatif maka perkembangan bahasa akan mengalami perubahan, dimana nantinya anak banyak menemukan bahasa-bahasa yang tidak baik dari Gadget. Dan begitu pula sebaliknya jika Gadget digunakan kearah yang positif maka perkembangan bahasa akan mengalami perubahan yang baik pula. Maka dari itu sangat di perlukan Pengawasan ketat dari orang tua, agar anak dapat menyesuaikan antara belajar dan bermain Gadget. Supaya anak tidak kecanduan dan mendapatkan pengaruh buruk dari gadget, dan berikan anak batasan waktu agar anak tidak terlalu monoton pada gadgetnya saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Annisa, Nor dan Noor Padilah dkk. (2022). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(9), 837-849.
- Azizah, Ellisia dan Dwi Cahyo Setyono dkk.(2024). Pengaruh Teknologi, Gadget Terhadap Perkembangan Anak, *Jurnal Ilmiah PGMI STAI Al-Amin Gersik*. 3(1), 62-76.
- Dewi, Yuli Ani Setyo. (2017). Korelasi Efektivitas Komunikasi dan Latar Belakang Etnis/Suku Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Raudlatul Athfal Kabupaten Pasuruan. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 3(1). 99-114.
- Nukman, Muhamad dan Mochamad Nursalim Diana Rahmasari. (2023). Dampak-dampak Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7(1), 285-289.
- Rahayu, Fuji. (2019). Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak. *Al-Fathin*. 2 49-59.
- Sari, Endah Meilani dan Ainur Rofiq. (2023). Gadget Terhadap Perkembangan Perilaku Bahasa Pada Anak Usia Dini. *LEKSIKON: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, & Budaya*. 1(1), 20-24.
- Sukmawati, Bhennita. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bicara anak Usia Tiga Tahun di TK Buah Hati Kita. 3(1). 51-60.
- Yuris, Evicenna. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia Dini. *Journal of social and Economics Research (JSER)*, 4(1),115-121.
- Yulsyofriend dan Vivi Anggraini dkk (2019). Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1),67-80.