

Pengaruh Gadget Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak (Kajian Psikolinguistik)

Lutfi Eskawati¹, Hidayat Nur Septiadi², Fidyah Khasanah³

^{1,2,3}STKIP Darussalam Cilacap

¹lutfieskawati@gmail.com, ²hidayatnurseptiadi28@gmail.com,

³fidyahkhasanah@gmail.com

Article History

accepted 15/10/2022

approved 31/12/2022

published 30/01/2023

Abstract

The impact of gadgets on language acquisition was obtained through observations of a three year old boy named Naufal. The data collection method was obtained through observation and dialogue. It is hoped that this study will be useful in observing children's language acquisition and as a warning against all forms of children's language acquisition through television. Language mastery is known as syntax and semantics. Three year old children are the most important stage in the development of their language skills. Children at this age often talk while playing or when they are alone, able to tell simple stories like Naufal who acts as a resource person. Mastery of language through this gadget cannot be monitored, so the language used in dialogue in animated cartoons is also adopted by children. The use of these languages also has an impact on children's behavior. Children usually imitate what they see and hear.

Keywords: *language acquisition in children, syntax, meaning, impact of gadgets.*

Abstrak

Dampak gadget terhadap penguasaan bahasa diperoleh melalui pengamatan pada seorang anak laki-laki berusia tiga tahun yang bernama Naufal. Metode pengumpulan data didapat melalui observasi dan dialog. Studi ini diharapkan dapat berguna dalam pengamatan pemerolehan bahasa anak-anak dan menjadi peringatan terhadap semua bentuk pemerolehan bahasa anak-anak melalui televisi. Penguasaan bahasa dikenal sebagai sintaksis dan semantik. Anak berusia tiga tahun adalah tahap yang paling penting dalam perkembangan kemampuan bahasanya. Anak-anak pada usia ini sering berbicara saat bermain atau ketika sendirian, mampu mengisahkan cerita sederhana seperti Naufal yang berperan sebagai narasumber. Penguasaan bahasa melalui gadget ini tidak dapat diawasi, sehingga bahasa yang dipakai dalam dialog di kartun animasi juga diadopsi oleh anak-anak. Pemakaian bahasa-bahasa ini juga berdampak pada tingkah laku anak. Anak biasanya meniru apa yang mereka saksikan dan dengarkan.

Kata kunci: perolehan bahasa pada anak, sintaksis, makna, dampak gadget.

Social, Humanities, and Education Studies (SHEs): Conference Series

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

p-ISSN 2620-9284

e-ISSN 2620-9292



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Bahasa adalah alat komunikasi untuk semua orang di seluruh dunia. Perolehan bahasa adalah sebuah proses pertumbuhan bahasa manusia. Sejak lahir, anak-anak telah diberikan kemampuan untuk belajar bahasanya. Proses memperoleh bahasa ini juga dipengaruhi oleh interaksi sosial serta kemajuan kognitif anak. Kemampuan bahasa seseorang diperoleh melalui suatu proses sehingga diperlukan pendekatan-pendekatan tertentu di dalamnya. Pemerolehan bahasa adalah proses alami di mana anak menguasai bahasa saat mempelajari bahasa ibunya (Dardjowidjojo, 2005:225). Pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung secara tidak sadar, yakni suatu proses mental yang mengarah pada kemampuan berbahasa dan pemahaman tata bahasa (Richard, 2002:284). Studi tentang pemerolehan bahasa pada dasarnya mencakup dua aspek, yaitu (1) bahasa apa yang dikuasai oleh anak, (2) cara anak menguasai bahasa (Taylor, 2003:151). Bahasa yang didapat sudah pasti adalah bahasa asli anak itu. Cara untuk mendapatkannya dapat dilihat dari segi teoritis (beberapa aspek teori), serta dari tahapan-tahapan yang dilalui anak dalam memperoleh bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, anak akan terpengaruh bahasa dari lingkungan sosial dan dari berbagai aktivitas yang dijalankannya. Wozzley dalam jurnal internasional yang berjudul *Second Language Acquisition and the Communicative Approach* menyatakan bahwa, "*learning a language was seen as a process of habit formation resulting from input and positive reinforcement of correct habits, negative reinforcement of mistakes. The learner was a blank canvas who learned a language as a set of habits through imitation. Mistakes were seen as unwanted interference from the habits acquired with the learner's first language.*" Artinya bahwa belajar bahasa merupakan proses pembentukan kebiasaan yang dihasilkan dari input dan kebiasaan penguatan positif dari yang benar dan penguatan negatif dari kesalahan. Anak adalah sebuah kanvas kosong dalam belajar bahasa sebagai seperangkat kebiasaan melalui tiruan. Kesalahan dipandang sebagai gangguan yang tidak diinginkan dari kebiasaan yang ada dalam bahasa pertama anak.

Sebenarnya, masa kanak-kanak adalah periode di mana mereka berkembang dan bertumbuh, serta memiliki rasa ingin tahu tentang segala sesuatu yang mereka lihat dan dengar. Saat ini, anak-anak sangat mudah dipengaruhi oleh apa yang mereka lihat dan alami setiap hari. Dalam berbahasa, kemampuan untuk menangkap dan memahami ucapan orang lain merupakan elemen pertama yang perlu dikuasai. Manusia hanya bisa menghasilkan ujaran dengan baik apabila memahami aturan-aturan bahasa yang dipelajari sejak usia dini.

Saat ini, bukanlah sesuatu yang aneh jika seorang anak kecil sudah akrab dengan internet, ponsel pintar, dan berbagai fitur yang ada di dalamnya. Banyak orang tua yang kerap membiarkan anak-anak mereka menonton konten dari aplikasi seperti YouTube. Walaupun terdapat konten YouTube yang dirancang khusus untuk anak-anak, itu tidak berarti anak-anak dapat bermain gadget secara sembarangan dan mengakses segala sesuatu di dalamnya. Penggunaan gadget yang terlalu banyak, khususnya tanpa bimbingan, dapat berdampak pada perkembangan kemampuan bahasa anak.

Dalam era digital yang sangat maju ini, pemakaian gadget seperti ponsel pintar, tablet, dan alat elektronik lainnya telah menjadi elemen krusial dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penelitian ini dilaksanakan untuk mengeksplorasi pengaruh gadget terhadap perolehan bahasa pada anak, terutama dalam perspektif psikolinguistik, untuk memahami konsekuensi positif dan negatif yang mungkin ditimbulkan baik untuk orang dewasa maupun anak-anak. Pemanfaatan gadget dalam kehidupan sehari-hari anak-anak semakin bertambah seiring dengan kemajuan teknologi dan ketersediaan alat digital yang lebih mudah dijangkau. Di satu pihak, perangkat menawarkan berbagai keuntungan belajar dan kesenangan bagi anak-anak. Namun, di sisi berbeda,

penggunaan yang berlebihan atau tidak teratur dapat menimbulkan dampak buruk, terutama dalam aspek pembelajaran bahasa anak.

Penguasaan bahasa merupakan suatu proses yang rumit dan berkesinambungan, di mana anak-anak belajar untuk memahami, menghasilkan, dan menerapkan bahasa dalam konteks sosial. Proses ini sangat dipengaruhi oleh interaksi sosial dan lingkungan di sekitarnya. Psikolinguistik, sebagai bidang ilmu yang mempelajari keterkaitan antara bahasa dan proses kognitif, menawarkan pemahaman mendalam mengenai bagaimana pertumbuhan bahasa pada anak dapat terpengaruh oleh faktor luar, termasuk teknologi modern seperti perangkat genggam. Para ahli psikologi bahasa berpendapat bahwa anak-anak memperoleh bahasa melalui interaksi langsung dengan orang dewasa dan rekan sebaya. Interaksi ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk meniru, bertanya, dan memahami konteks komunikasi dengan lebih mendalam.

Dalam konteks penguasaan bahasa anak, gadget dapat memberikan dua efek yang saling bertentangan. Di satu sisi, ada aplikasi pendidikan yang mampu meningkatkan keterampilan berbahasa anak melalui permainan kata, video interaktif, dan program pembelajaran berbasis bahasa. Namun, di sisi lain, ketergantungan anak pada perangkat elektronik dapat mengurangi waktu berinteraksi secara langsung dengan orang tua, teman, dan lingkungan sekitar yang sebenarnya sangat penting untuk perkembangan bahasa. Berbagai studi mengindikasikan bahwa anak yang menghabiskan waktu berlebihan di depan layar perangkat cenderung menghadapi keterlambatan berbicara dan kurangnya pemahaman konteks komunikasi. Pengaruh buruk ini disebabkan oleh fakta bahwa gadget tidak bisa sepenuhnya menggantikan mutu interaksi secara langsung dalam proses akuisisi bahasa.

Sebagai studi psikolinguistik, penelitian mengenai dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak bertujuan untuk memahami cara gadget mempengaruhi kemampuan berbahasa anak, serta mengeksplorasi potensi risiko dan keuntungan yang timbul dari pemakaian gadget tersebut. Penelitian ini krusial untuk memberikan saran kepada orang tua dan guru dalam mendampingi anak saat menggunakan gadget agar tetap tepat dan tidak berpengaruh buruk pada perkembangan bahasa anak.

METODE

Objek yang diteliti dalam studi tentang Dampak Gadget terhadap Perolehan Bahasa Anak ini adalah seorang gadis berusia empat tahun yang bernama Naufal Putra Deni. Pada era modern ini, tidak hanya orang tua yang menjadi sumber utama pembelajaran bahasa, tetapi gadget juga memainkan peran penting dalam proses itu. Bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa-bahasa yang sedang tumbuh seperti bahasa alay dan bahasa gaul berkontribusi dalam penambahan kosakata baru bagi anak. Peneliti meneliti bagaimana video animasi di YouTube, seperti Tayo, Robocar Poli, dan Thomas, menjadi salah satu media yang sering disaksikan anak-anak. Walaupun televisi dan YouTube memiliki peran yang mirip, banyak orang tua lebih memilih YouTube karena dianggap lebih mudah untuk ditunjukkan kepada anak-anak.

Studi ini menerapkan metode deskriptif kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendetail pengaruh pemakaian gadget terhadap perkembangan bahasa anak, khususnya di tingkat sintaksis, semantis, dan pragmatis. Subjek penelitian terdiri dari anak-anak berumur 3-6 tahun yang berada dalam tahap krusial untuk perkembangan bahasa dan secara aktif memanfaatkan gadget dalam kegiatan sehari-hari. Pemilihan subjek dilaksanakan dengan metode purposive sampling, yang memungkinkan peneliti untuk memilih sampel berdasarkan kriteria spesifik seperti usia, frekuensi penggunaan gadget, dan tingkat keterlibatan orang tua. Informasi diperoleh melalui pengamatan langsung terhadap perilaku dan kemampuan berbahasa anak dalam interaksi sehari-hari, serta wawancara mendalam dengan orang tua dan pendidik untuk mengidentifikasi pola penggunaan gadget dan pengaruhnya terhadap perkembangan bahasa anak. Metode

dokumentasi diterapkan untuk merekam berbagai contoh ucapan dan interaksi verbal anak selama penelitian.

Data yang dikumpulkan dianalisis dengan pendekatan analisis konten, yang mengidentifikasi pola bahasa dan konteks penggunaan bahasa yang dipengaruhi oleh gadget. Analisis ini juga dilakukan dengan membandingkan kemampuan berbahasa anak yang sering menggunakan gadget dengan yang jarang atau tidak menggunakan gadget, untuk mengamati perbedaan signifikan dalam perolehan bahasa mereka. Selain itu, pendekatan psikolinguistik dimanfaatkan untuk mengkaji bagaimana gadget memengaruhi proses kognitif dalam pembelajaran bahasa, seperti proses meniru, pemahaman konteks, serta kemampuan ekspresif dan reseptif anak. Seluruh data telah diorganisir, dikelompokkan, dan dianalisis untuk menarik kesimpulan mengenai dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak. Studi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak positif dan negatif dari penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak, serta menyarankan kepada orang tua dan pendidik untuk bijak dalam memanfaatkan gadget demi mendukung pemerolehan bahasa pada anak-anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keterampilan sintaksis Naufal dalam penguasaan bahasa sudah cukup memadai. Ini terlihat dari informasi yang diperoleh. Naufal telah mampu menyusun kalimat yang bersifat deklaratif, interogatif, dan imperatif, lalu menggunakannya dalam konteks yang sesuai. Contoh kalimat deklaratif yang ditulis oleh Naufal terlihat pada kutipan peristiwa tutur berikut ini.

Peneliti: Naufal tadihabisjalan-jalanya?

Naufal: Iya dong, aik tayoyo ama ayah.

Kalimat tersebut menggambarkan bahwa Naufal sudah bisa menyampaikan informasi kepada orang lain. Dalam ucapan di atas, Naufal menginformasikan kepada peneliti bahwa "Ia dan ayahnya barusan berlibur menggunakan tayoyo." Yang dimaksud di sini adalah kendaraan. Naufal menyatakan hal itu karena pengaruh Dian yang menonton animasi berjudul Tayoyo.

Naufal: Ayah, ni, ayo in tayoyo.

Ayah: Iya sebentar.

Kalimat di atas menggambarkan Naufal yang sedang menyusun kalimat dengan sifat pertanyaan. Naufal telah mampu mengajak ayahnya untuk bermain bersama.

Naufal: Nih, yah (Naufal memberikan mobil-mobilannya kepada ayahnya)

Kalimat imperatif mengandung arti memberikan arahan untuk melakukan suatu hal sehingga respon yang diharapkan berupa tindakan dari orang yang diarahkan. Dalam kalimat tersebut, Naufal berharap ayahnya memberikan reaksi berupa tindakan, yaitu mengambil mainan mobil dari tangan Naufal. Kalimat yang dibuat oleh Naufal sudah cukup baik, tetapi dalam proses menghasilkan ucapan, Naufal menghadapi sedikit tantangan pada tahap pengolahan sintaksis yang akan diucapkannya.

Pemerolehan bahasa Aditya pada aspek semantik berlangsung dengan baik, seperti halnya anak-anak lain yang berusia lebih dari dua tahun yang telah mulai memahami kosakata makna. Penyesuaian kamus arti kata ini adalah kemajuan kosakata anak-anak yang dilakukan secara horizontal dan vertikal. Perolehan makna Naufal dapat diperhatikan pada cuplikan peristiwa berbicara berikut.

Peneliti: Naufal, mobil-mobilannya bagus, tante bolehpinjem gak?

Naufal: No, ntebelindiri di cana.

Peneliti: Nte, gak punya uang, ntepinjem Naufal ya.

Naufal: Gak boyeh, ntiminta ayah.

Dalam kutipan peristiwa komunikasi di atas, Naufal menyampaikan bahwa mobil-mobilannya dibeli di tempat itu dan peneliti tidak diperkenankan untuk meminjam

mainannya. Peneliti diminta untuk meminta uang dari ayahnya supaya bisa membeli mainan mobil seperti yang dimiliki Naufal.

Dampak gadget terhadap anak kini sangat signifikan. Anak-anak dan perangkat elektronik adalah dua hal yang cukup susah untuk terpisahkan. Gadget adalah alat yang melampaui budaya dalam memengaruhi pola pikir dan tindakan anak. Anak yang berusia tiga tahun adalah usia yang paling penting dalam perkembangan bahasa mereka. Anak-anak di usia ini sering berbicara saat bermain atau ketika sendirian, dapat menceritakan kisah sederhana seperti Naufal yang berperan sebagai narasumber. Perolehan bahasa melalui gadget ini sulit untuk dikendalikan, sehingga bahasa yang dipakai dalam percakapan di kartun animasi juga digunakan oleh anak-anak. Pemakaian bahasa-bahasa ini juga berdampak pada tingkah laku anak. Anak biasanya akan meniru apa yang mereka lihat dan dengar.

SIMPULAN

Perolehan bahasa Naufal di level sintaksis sudah memuaskan, terlihat dari kemampuannya dalam menghasilkan kalimat deklaratif, interogatif, dan imperatif, serta penggunaannya dalam konteks yang sesuai. Sama halnya, perkembangan bahasa Aditya di aspek semantik berjalan lancar; seperti anak-anak lainnya yang berusia lebih dari dua tahun, Aditya sudah mulai menguasai kosakata dan makna kata, menunjukkan kemajuan kosakata secara horizontal dan vertikal. Di sisi lain, perangkat telah menjadi elemen yang tak terpisahkan dari kehidupan anak-anak, memengaruhi cara mereka berpikir dan berperilaku dengan lebih mendalam dibandingkan dengan pengaruh budaya konvensional. Anak-anak biasanya mencontoh apa yang mereka perhatikan dan dengar dari perangkat.

Berdasarkan penelitian tentang dampak gadget terhadap penguasaan bahasa anak dari sudut pandang psikolinguistik, disimpulkan bahwa kemajuan teknologi digital, terutama gadget seperti smartphone, tablet, dan perangkat elektronik lainnya, memberikan pengaruh besar terhadap proses penguasaan bahasa anak. Pemanfaatan gadget yang semakin meluas di kalangan anak-anak usia dini memberikan dampak yang bervariasi, baik yang menguntungkan maupun yang merugikan, pada keterampilan bahasa mereka. Di satu sisi, perangkat dapat menawarkan banyak keuntungan dalam hal edukasi. Beraneka aplikasi dan konten pendidikan yang berbasis bahasa dapat mendukung anak dalam memperluas kosakata, melatih keterampilan mendengar, dan memperkenalkan bahasa baru. Anak-anak yang menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa atau permainan edukatif dapat meningkatkan keterampilan bahasa mereka dengan cara yang menarik dan interaktif. Gadget juga bisa memperluas pengetahuan anak tentang berbagai gagasan baru yang mungkin tidak mereka temui dalam interaksi sehari-hari. Dalam konteks ini, perangkat dapat berperan sebagai sarana pembelajaran yang mendukung pertumbuhan bahasa anak.

Namun, di sisi lain, ketergantungan yang terlalu besar pada gadget dapat menyebabkan dampak buruk yang signifikan terhadap perkembangan bahasa anak. Anak-anak yang menghabiskan waktu berlebihan di depan layar biasanya mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial secara langsung. Interaksi sosial merupakan salah satu elemen krusial dalam pembelajaran bahasa, karena mencakup proses mencontoh, memahami konteks, dan memberikan respons kepada lawan bicara secara langsung. Saat anak lebih sering berkomunikasi dengan gadget dibandingkan dengan orang tua atau teman sebayanya, mereka mungkin melewatkan peluang untuk mempelajari bahasa melalui interaksi langsung yang sangat penting bagi perkembangan bahasa yang alami dan kontekstual. Sebagai akibatnya, anak mungkin mengalami keterlambatan dalam berbicara, kesulitan dalam memahami bahasa dalam konteks sosial, serta kesulitan untuk mengekspresikan diri secara jelas.

Dalam sudut pandang psikolinguistik, perangkat sebagai media pasif tidak mampu mengubah mutu interaksi langsung yang diterima anak dari lingkungan di sekitarnya. Proses penguasaan bahasa memerlukan stimulasi yang rumit, termasuk intonasi, ekspresi wajah, dan gerakan tubuh, yang sulit diperoleh dari perangkat elektronik. Walaupun beberapa aplikasi dan video menyediakan konten interaktif, mereka tetap tidak dapat menyamai kompleksitas komunikasi manusia secara keseluruhan. Perangkat sering kali memberikan reaksi yang tetap, sehingga anak-anak tidak mendapatkan pemahaman terhadap nuansa emosi atau menyesuaikan reaksi mereka dengan perubahan keadaan, yang merupakan elemen krusial dalam komunikasi yang nyata.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pemakaian gadget oleh anak-anak membutuhkan perhatian dan pengawasan yang ketat dari orang tua serta pendidik. Pemakaian gadget sebaiknya dibatasi dalam hal waktu dan jenis konten yang sesuai untuk usia anak, serta harus didampingi dengan arahan agar anak dapat memanfaatkannya secara maksimal tanpa merugikan perkembangan bahasa yang krusial. Orang tua harus menyadari signifikansi interaksi langsung dan terus meluangkan waktu untuk berkomunikasi secara aktif dengan anak-anak. Hal ini krusial supaya kemajuan bahasa anak tidak terhalang oleh ketergantungan pada teknologi yang bisa mengganggu kemampuan sosial dan komunikasi mereka.

Secara keseluruhan, meskipun perangkat dapat mendukung pembelajaran bahasa, efek negatif yang mungkin timbul, seperti keterlambatan berbicara, penurunan kemampuan memahami konteks, dan kurangnya kemampuan berinteraksi langsung, harus menjadi perhatian utama. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran bahasa anak, gadget seharusnya dipakai sebagai alat bantu, bukan sebagai pengganti interaksi langsung yang tetap menjadi faktor utama dalam perkembangan bahasa dan komunikasi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, H. (2018). *Psikolinguistik: Teori Pemerolehan Bahasa Anak*. Jakarta: Pustaka Ilmu.
- Chomsky, N. (2000). *Language and Mind*. New York: Cambridge University Press.
- Kurniawan, R., & Dewi, S. (2021). "Pengaruh Gadget terhadap Keterlambatan Bicara pada Anak Usia Dini". *Jurnal Psikolinguistik dan Pendidikan Bahasa*, 12(3), 45-52.
- Santosa, A. (2020). *Perkembangan Bahasa pada Anak di Era Digital*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Supriyanto, D. (2019). "Kajian Psikolinguistik dalam Perkembangan Bahasa Anak". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 10(2), 89-104.
- Ambridge, B., & Lieven, E. (2011). *Child Language Acquisition: Contrasting Theoretical Approaches*. Cambridge University Press.
- Dardjowidjojo, S. (2003). *Psikolinguistik: Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Yayasan Obor Indonesia.
- Dardjowidjojo, Soenjono. (2005). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- _____. (2010). *Psikolinguistik Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Remaja Rosdakarya.
- Gee, J. P. (2007). *Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses (3rd ed.)*. Routledge.
- Kamil, M. (2018). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak*. *Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 45-56.
- Maulina, I., & Nurhadi. (2019). *Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Bahasa Anak*. Bandung: Alfabeta.

- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2008). *Human Development*. McGraw-Hill.
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Ratnasari, E., & Mulyadi, D. (2020). *Pengaruh Media Gadget terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini: Kajian Psikolinguistik*. *Jurnal Psikolinguistik*, 5(2), 112-119.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suyanto, S. (2017). *Psikolinguistik: Teori Pemerolehan Bahasa pada Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Taylor, Talbot J., dan Stuart Shanker. (2003), *Rethinking Language Acquisition: What The Child Learns* dalam Davis, Hayley G. dan Talbot J. Taylor. (eds). *Rethinking Linguistics*. New York: Routledge Curzon.
- Woozley, Ian. *Second Language Acquisition and the Communicative Approach*. *Jurnal Internasional*.