Volume 13 Issue 3 Pages 444-451
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101933
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101933

Jurnal Kumara Cendekia
https://jurnal.uns.ac.id/kumara
ISSN: 2338-008X (Print) 2716-084X (Online)

ANALISIS PENGARUH PAPARAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 2-3 TAHUN

Reza Ainun Adi Nadila*, Titin Kusayang
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Kerinci, Indonesia
Corresponding author: rezayadi41@gmail.com

ABSTRAK
Penggunaan gadget yang berlebihan pada anak usia 2–3 tahun menimbulkan kekhawatiran terhadap perkembangan kemampuan berbahasa di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak usia 2–3 tahun di Kelurahan KI. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik wawancara mendalam kepada lima orang tua dan observasi langsung terhadap perilaku bicara anak. Validitas data diperkuat dengan teknik triangulasi antara wawancara dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak yang terpapar gadget selama 2–3 jam per hari menunjukkan perkembangan bahasa yang tertunda yang ditandai dengan menurunnya minat berinteraksi sosial, lambatnya respon terhadap teriakan, menurunnya komunikasi karena lebih suka menunjuk daripada berbicara, dan ketergantungan emosional yang menyebabkan tantrum ketika gadget diambil dari mereka. Faktor utamanya adalah pola asuh orang tua yang menggunakan gadget sebagai obat penenang bagi anak tanpa pendamping yang interaktif. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori perkembangan bahasa anak di era digital dengan mengonfirmasi hipotesis periode kritis dan teori kognitif sosial Bandura dalam konteks teknologi modern serta menyediakan dasar empiris bagi pengembangan strategi pendidikan anak usia dini yang menggabungkan literasi digital dengan dukungan optimal bagi perkembangan bahasa.
Kata Kunci: paparan gadget; perkembangan kemampuan berbicara; anak usia 2-3 tahun

ABSTRACT
Excessive use of gadgets in children aged 2–3 years raises concerns about the development of language in the digital era. This study aims to analyze the impact of gadget use on the development of language in children aged 2–3 years in KI Village. The research method is descriptive qualitative approach with in-depth interview techniques with five parents and direct observation of children's speech behavior. Data validity is strengthened by triangulation techniques between interviews and observations. The results indicate that children who are exposed to gadgets for 2–3 hours per day show delayed language development, characterized by decreased interest in social interaction, slow response to shouting, decreased communication because they prefer to point rather than talk, and emotional dependence that causes tantrums when gadgets are taken from them. The main factor is the parenting of parents who use gadgets as sedative for children without interactive companions. This study contributes to the development of theories of child language development in digital era by confirming critical period hypothesis and Bandura's social cognitive theory in modern technology and providing an empirical basis for the development of early childhood education strategies that combine digital literacy with optimal support for language development.
Keywords: gadget exposure; development of speaking skills; children aged 2-3 years

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penggunaan *gadget* oleh anak usia 2-3 tahun semakin menunjukkan dampak yang mengkhawatirkan terhadap perkembangan kemampuan berbahasa. *Gadget* sebagai perangkat elektronik dengan berbagai fungsi dan aplikasi yang dilengkapi dengan teknologi mutakhir telah mengubah pola interaksi anak dengan lingkungan sosialnya. Interaksi yang sederhana tanpa komunikasi langsung melalui media tersebut menyebabkan ketergantungan yang sangat besar bahkan pada usia dini (Annisa et al., 2022; Ashifa et al., 2022). Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan

Volume 13 Issue 3 Pages 444-451
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101933
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101933

bahwa anak-anak yang menghabiskan waktu terlalu lama di depan perangkat digital cenderung mengalami keterlambatan perkembangan bahasa. Hal ini didasarkan dengan indikator dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014. Anak-anak usia 2–3 tahun seharusnya sudah mampu menggunakan kata tanya (apa, siapa, bagaimana, mengapa, di mana) dengan benar dan menggunakan tiga hingga empat kata untuk memenuhi kebutuhannya, seperti "Saya mau minum air." Kenyataannya, banyak anak mengalami keterlambatan bicara, kesulitan belajar, dan gangguan bahasa akibat kecanduan perangkat. Gangguan ini menyebabkan hilangnya kemampuan bicara akibat paparan layar digital secara terus-menerus. Data empiris menunjukkan bahwa anak-anak yang menghabiskan lebih banyak waktu di depan layar menggunakan lebih sedikit kosakata, mampu membentuk kalimat sederhana, dan menanggapi instruksi lisan dari orang dewasa. Pola asuh yang menggunakan perangkat untuk mengalihkan perhatian atau menenangkan anak yang menangis sekaligus mencegah anak-anak menjadi bosan di rumah merupakan hal yang umum (Cahyani et al., 2022). Fenomena ini makin diperparah dengan kenyataan bahwa ketergantungan teknologi tumbuh pada usia dini, yang menggeser fungsi komunikasi interpersonal yang seharusnya menjadi basis pembangunan nasional.

Secara teori, perkembangan bahasa anak usia dini merupakan proses kompleks yang mengikuti fase-fase sistematis dan mencakup periode kritis yang menentukan keberhasilan komunikasi di masa mendatang. Anak usia dini, dari usia 0 hingga 6 tahun, dianggap sebagai usia emas untuk perkembangan kecerdasan yang sangat pesat dibandingkan dengan tahun-tahun berikutnya. Dukungan yang tepat selama fase ini berkontribusi secara signifikan untuk mengoptimalkan potensi anak (Husin & Yaswinda, 2021). Perkembangan kemampuan berbicara sebagai bagian integral dari komunikasi mengikuti tahapan yang dikemukakan oleh Ahmad Susanto (2011), yaitu tahap pertama (pralinguistik) yang ditandai dengan perbendaharaan kata sebanyak 50 kata, tahap frasa (usia 1-2 tahun) dengan kemampuan menghasilkan 2 kata dan perbendaharaan kata 200-1000 kata, dan tahap perkembangan perbendaharaan kata (usia 3-5 tahun) dengan kemampuan menyusun pernyataan berdasarkan struktur subjek-predikat-objek (Maghfiroh & Eliza, 2021). Kemampuan berbicara pada dasarnya merupakan proses komunikasi yang menyampaikan pesan melalui suara atau bahasa lisan, yang dipelajari melalui keterampilan mendengarkan terlebih dahulu (Arfianty et al., 2023). Teori kognitif sosial bandura menekankan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi dalam lingkungan sosial, yakni orang tua sebagai lingkungan terdekat memiliki peran krusial dalam perkembangan kemampuan berbicara anak melalui interaksi langsung, bimbingan, dan stimulasi komunikasi dua arah yang memberikan umpan balik *real-time* (Yuniarni et al., 2023). Interaksi dan hubungan antara anak dan orang tua sejak awal akan membentuk hubungan kuat yang berdampak pada perilaku, pertumbuhan, kesehatan, kapasitas berbicara, dan kemampuan belajar anak. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu proses interaksi sosial ini secara fundamental karena anak lebih fokus pada stimulasi visual-auditori pasif dari layar yang bersifat searah dibandingkan komunikasi dua arah dengan orang tua yang memberikan respons dinamis dan kontekstual terhadap Upaya komunikasi anak.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkaji dampak negatif penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak secara umum, masih terdapat celah penelitian *(research gap)* yang signifikan dalam memahami mekanisme spesifik pengaruh paparan *gadget* terhadap kemampuan berbicara anak usia 2-3 tahun di konteks sosial-budaya Indonesia, khususnya di lingkungan pedesaan. Penelitian-penelitian sebelumnya cenderung bersifat umum dan tidak fokus pada kelompok usia kritis 2-3 tahun, padahal masa ini

Volume 13 Issue 3 Pages 444-451
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101933
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101933

merupakan periode *golden age* yang menentukan fondasi perkembangan bahasa selanjutnya dan memiliki karakteristik perkembangan yang unik dibandingkan rantang usia lainnya. Selain itu, belum ada kajian mendalam yang menganalisis korelasi spesifik antara durasi paparan *gadget*, jenis konten yang dikonsumsi, dan tingkat keterlambatan bicara pada rentang usia ini dalam konteks lingkungan pedesaan yang memiliki dinamika sosial-budaya berbeda dengan perkotaan. Penelitian ini juga penting mengingat bahwa perkembangan teknologi digital yang semakin masif memerlukan pemahaman mandalam tentang dampaknya terhadap generasi digital *native*, khususnya pada aspek fundamental seperti kemampuan komunikasi yang menjadi dasar untuk semua pembelajran selanjutnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kompeherensif dan mendalam pengaruh paparan *gadget* terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia 2-3 tahun di Desa KI, dengan mengidentifikasi pola paparan gadget (durasi, dan jenis konten), mengukur tingkat perkembangan bahasa anak berdasarkan indikator yang telah ditetapkan, menganalisis hubungan kausal antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kemampuan berbicara anak, serta merumuskan rekomendasi praktis untuk optimalisasi perkembangan bahasa anak di era digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dalam bidang perkembangan anak dan psikologi komunikasi, serta memberikan manfaat praktis bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan dalam mengelola penggunaan teknologi digital untuk mendukung perkembangan optimal anak usia dini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "bagaimana pengaruh paparan *gadget* terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini 2-3 tahun di desa KI?". Rumusan masalah ini akan dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian spesifik, yaitu: (1) bagaimana pola paparan *gadget* (durasi dan jenis konten) pada anak usia 2-3 tahun di Desa Ki? (2) bagaimana tingkat perkembangan kemampuan berbicara anak usia 2-3 tahun di desa KI berdasarkan Standar perkembangan yang telah ditetapkan? Dan (3) seberapa besar pengaruh paparan gadget terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak anak usia 2-3 tahun di Desa KI?

METODE PENELITIAN

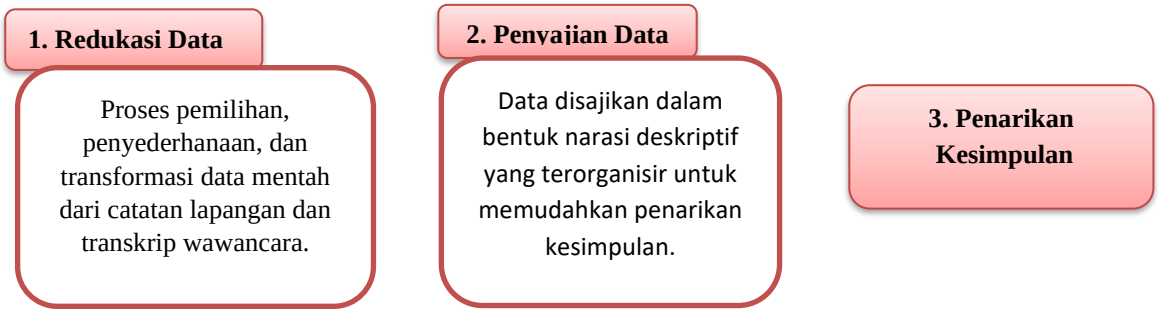
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menganalisis pengaruh paparan *gadget* terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia 2-3 tahun di Desa KI. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berusaha memahami fenomena kompleks penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap gangguan bahasa pada anak usia *golden age*. Penelitian ini menggunakan pradigma interpretif yang memungkinkan peneliti untuk memahami makna subjektif dari pengalaman orang tua dalam mengamati perubahan kemampuan berbicara anak, khususnya dalam pencapaian *milestone* perkembangan bahasa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014, yaitu kemampuan menggunakan kata tanya dengan benar dan menggunakan 3-4 kata untuk memenuhi kebutuhan anak.

Subjek penelitian ini adalah 5 orang tua yang memiliki anak usia 2-3 tahun di Desa KI, yaitu Bu SC, Bu ZH, Bu MS, Bu ND, dan Bu NL. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan kriteria pertimbangan (1) ketersediaan subjek penelitian yang sesuai denngan kriteria anak usia golden age (2-3 tahun) yang terpapar *gadget* yang melebihi batas, (2) bersedia menjadi informan penelitian, dan (4) berdomisili di Desa KI. Pemilihan subjek ini mengacu pada teori *Critical Period Hypothesis* oleh Lenneberg (1967) bahwa penguasaan bahasa hingga tingkat kompetensi yang tinggi hanya dapat dicapai pada saat ini. Pemerolehan bahasa di luar

Volume 13 Issue 3 Pages 444-451
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101933
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101933

rentang waktu ini lebih sulit, sehingga kemungkinan mendapatkan kemahiran penutur asli lebih kecil (Siahaan, 2022b)

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu wawancara dan observasi dengan 5 orang tua untuk menggali informasi tentang pola penggunaan *gadget*, perubahan kemampuan berbicara anak, dan strategi yang ditetapkan, juga mengamati secara langsung perilaku berbicara anak Ketika menggunakan *gadget* dan ketika berinteraksi dengan orang tua. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman (1994) yang terdiri dari tiga tahap (Rijali, 2019) yang digambarkan pada Gambar.1.



Gambar 1. Tahap Model Miles dan Huberman

Untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi teknik. Triangulasi dilakukan dengan mengombinasikan wawancara mendalam dengan orang tua dan observasi langsung terhadap perilaku berbicara anak usia 2–3 tahun. Melalui dua teknik ini, peneliti berupaya memperoleh pemahaman yang lebih utuh mengenai pengaruh paparan *gadget* terhadap kemampuan berbicara anak, serta memastikan bahwa data yang dikumpulkan mencerminkan realitas yang terjadi di lapangan secara akurat dan dapat dipertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permasalahan penggunaan *gadget* secara berlebihan bukanlah persoalan individual semata, tetapi telah menjadi pola yang berulang di kalangan anak-anak usia 2-3 tahun. Para orang tua yang menjadi narasumber dalam penelitian ini yakni Bu SC, Bu ZH, Bu MS, Bu ND, dan Bu NL secara konsisten mengamati bahwa anak-anak mereka mengalami keterlambatan dalam berbicara stelah sering menggunakan *gadget*. Tidak hanya itu, perilaku sosial emosional anak juga turut terpengaruh. Ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* sangat luas dan bersifat multidimensi. Pengalaman mereka bukanlah fenomena yang berdiri sendiri, tetapi mencerminkan kondisi nyata yang dialami oleh banyak keluarga saat ini, terutama di era digital yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari. Orang tua perlu menyadari bahwa *gadget* bukanlah alat netral. Ketika digunakan secara tidak terkontrol, *gadget* dapat membentuk cara anak belajar, bersikap, dan berkomunikasi. Bahkan dalam beberpa kasus, anak menjadi lebih tertarik pada layer disbanding berinteraksi dengan orang lain disekitarnya. Fonomena ini menunjukkan adanya gangguan dalam proses belajar alami anak. Kebiasaan menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak atau mengalihkan perhatian mereka Ketika orang tua sibuk tanpa diiringi bimbingan interaktif dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengeksplorasi lingkungan secara langsung, termasuk interaksi sosial yang kaya makna .

Volume 13 Issue 3 Pages 444-451
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101933
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101933

Secara teori, hal ini berkaitan dengan teori *Critical Period Hypothesis* oleh Lennerberg (1967).. Dia mengklaim bahwa penguasaan bahasa hingga tingkat kompetensi yang tinggi hanya dapat dicapai pada saat ini. Pemerolehan bahasa di luar periode ini lebih sulit, sehingga kemungkinan mendapatkan kemahiran penutur asli lebih kecil (Siahaan, 2022a). Jika pada masa ini anak tidak mendapatkan rangsangan bahasa secara optimal, maka kemampuan anak dari komunikasi langsung menjadi konsumsi pasif konten visual dan audio. Interaksi satu arah yang ditawarkan oleh konten digital tidak memberikan kesempatan bagi anak untuk melatih respons verbal, memahami emosi lawan bicara, atau mengasah keterampilan pragmatik bahasa seperti giliran berbicara dan intonasi.

Durasi penggunaan *gadget* yang dilaporkan oleh para orang tua dalam penelitian ini berkisar antara 2 hingga 3 jam per hari. Bu SC dan Bu MS menyebutkan anak mereka bisa menatap layar hingga 3 jam. Bu SC menyebutkan, "Anak saya menggunakan *gadget* dalam sehari bisa dibilang aa… sekitar 2-3 jam dalam sehari semalam. Karena lebih susah dialihkan ke aktivitas yang lain." Sementara itu, Bu Ms menjawab, "Kurang lebih ada kisaran 3 jam". Bu NL mencatat peningkatan durasi sering waktu "Waktu anak saya main *gadget* awalnya cuman sebentar saja tidak sampai setengah jam aa… tetapi seiring berjalannya waktu anak saya ini semakin sering meminta untuk menonton vidio sempat tidak saya beri, tetapi dia malah bikin ulah. Sampai saat ini anak saya berumur 2 tahun lebih dia menggunakan *gadget* dengan waktu 2 jam dalam sehari".

Menurut (Febriani, 2024), anak usia 2-5 tahun hanya boleh menggunakan *gadget* maksimal 1 jam per hari. Nugraha et al. (2019) juga menyarankan agar anak di bawah usia 2 tahun sebaiknya tidak diperkenalkan pada perangkat berbasis *layer* sama sekali. Ini menunjukkan bahwa praktik di lapangan belum selesai dengan rekomendasi para ahli. Semakin lama paparan *gadget* dibiarkan, semakin tinggi resiko anak mengalami perubahan pola komunikasi dan pemrosesan informasi, yang dalam jangka Panjang dapat mempengaruhi kesiapan akademik dan sosial mereka. Dari sudut pandang behavioristik, teori yang dikembangkan oleh Skinner menekankan pentingnya penguatan verbal dari lingkungan. Dalam konteks ini, ketika anak terbiasa mendapatkan hiburan dari *gadget*, maka ia tidak memperoleh penguatan yang cukup dari komunikasi dua arah (Bahri, 2018). Anak menjadi terbiasa mendengar tanpa perlu merespons, sehingga tidak terlatih dalam Menyusun kalimat atau menanggapi secara verbal. Tidak adanya stimulus berupa pertanyaan langsung, ekspresi wajah, maupun kontak mata, menyebabkab keterampilan komunikasi ekspresif maupun reseptif menjadi terhambat.

Hal ini sejalan dengan pengamatan orang tua. Bu SC menyampaikan bahwa anaknya lebih sering berbicara dengan meniru kata dari YouTube, seperti "hay guys", yang tidak berasal dari interaksi sehari-hari. Bu ZH menilai bahwa anaknya berbicara lebih lambat dari anak-anak lain seusianya, "Lebih lambat ya dibandingkan anak seusia nya yang sedikit tarpapar *gadget*". Temuannya ini memeperkuat pendapat Wati (2021) bahwa penggunaan *gadget* dalam waktu lama bisa menyebabkan anak mengalami hambatan berbicara. Bahkan, konten yang terlalu cepat dan tidak kontekstual dapat membuat anak mengenal kata-kata tanpa memahami maknanya, sehingga terjadi kesenjangan antara penguasaan kosakata dan kemampuan menggunakannya dalam situasi nyata.

Secara sosial, anak-anak juga menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap lingkungan sekitarnya. Bu ND mengatakan bahwa anaknya lebih memilih menonton *gadget* daripada menjawab atau merespons pembicaraan orang tua. Ia menimpali, "anak kami itu sangat ketergantungan dengan *gadget*, sehingga dia lebih mengabaikan orang-

Volume 13 Issue 3 Pages 444-451
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101933
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101933

orang sekitarnya". Kurniawati (2013) menjelaskan bahwa anak-anak yang terbiasa bermain *gadget* akan kehilangan minat untuk bersosialisasi. Hal ini juga sejalan dengan temuan Anggraini & Yeni (2019) yang menyebutkan bahwa ketertarikan anak hanya pada layar *gadget* membuat mereka enggan berinteraksi dengan dunia nyata. Ketika interaksi sosial menjadi berkurang, maka anak juga kehilangan banyak momen belajar dari situasi sehari-hari yang seharusnya memperkaya pengalaman berbahasa mereka.

Dalam perspektif *attachment theory*, Bowlby menyatakan bahwa kelekatan emosional terbentuk melalui hubungan yang responsif dan konsisten (Sadiyah & Jannah, 2025). Namun, jika anak lebih banyak berinteraksi dengan layar, maka ia kehilangan kesempatan untuk mengembangkan kelekatan yang penting bagi perkembangan sosial dan emosionalnya. Anak yang kurang memiliki ikatan kuat dengan orang tua cenderung mengalami kesulitan dalam mengekspresikan perasaan, memahami emosi orang lain, dan membangun relasi yang sehat. Dampak lainnya adalah regresi pada bentuk komunikasi. Banyak anak lebih memilih menunjuk, menarik tangan, atau menangis dibanding berbicara. Bu SC mengatakan bahwa anaknya lebih suka menunjuk-nunjuk jika menginginkan sesuatu. "Anak lebih suka menarik tangan aa… untuk menunjukkan keinginannya dari pada berbicara secara langsung." Hal ini sesuai dengan Widyadhana & Mashudi (2024) yang menyatakan bahwa anak yang terpaku pada layar mengalami hambatan dalam membentuk komunikasi dua arah. Ketergantungan pada isyarat atau perilaku nonverbal ini bisa menjadi sinyal bahwa anak tidak memiliki cukup pengalaman atau motivasi untuk menggunakan bahasa lisan sebagai alat utama untuk menyampaikan maksud.

Dari aspek kognitif, respons anak terhadap pertanyaan sederhana menjadi lambat. Bu ND mencontohkan bahwa anaknya butuh waktu lama untuk menjawab pertanyaan sederhana,

> *"Anak saya tu kemampuan berfikirnya itu jadi lebih lama. Misalnya Ketika saya bertanya kepada anak saya "kak, kakak lihat itu nggak tadi?" nah respon dia tu akan lebih lambat untuk menjawabnya."*.

Hal ini menunjukkan bahwa daya tangkap dan pemrosesan informasi verbal menjadi lemah. Susilo (2023) dan Tamelab (2023) menyatakan bahwa penggunaan *gadget* dalam jangka panjang berdampak pada fungsi eksekutif otak anak. Ketika anak terlalu terbiasa dengan konten cepat dan penuh efek visual, maka kemampuan untuk menyimak, menganalisis informasi verbal, dan Menyusun respons menjadi tumpul. Hampir semua orang tua menyebut bahwa anak mereka mengalami tantrum saat *gadget* diambil. Bu SC dan Bu ZH mengaku bahwa anaknya menangis, marah, dan bahkan melempa mainan jika permintaanya untuk bermain *gadget* tidak dipenuhi.

Seiring perkembangan zaman, aktivitas bermain anak-anak dengan perangkat elektronik menjadi lebih sulit untuk dipisakan (Wati, 2021). Ketergantungan emosional ini juga mengindikasikan bahwa *gadget* telah menjadi alat pengatur emosi bagi anak, menggantikan peran interaksi sosial dan afeksi dari lingkungan sekitar. Namun, para orang tua juga menunjukkan kesadaran dan upaya yang positif. Mereka mulai mengurangi waktu layar anak, menggantinya dengan aktivitas seperti membaca buku cerita, bermain diluar rumah, atau bermain peran. Bu NL menceritakan bahwa ia bermain masak-masakan dengan anaknya sambil mengajak bicara, yang mulai menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan keterampilan berbicara.

> *"Saya mulai membatasi dia untuk bermain gadget saya alihkan dengan aktivas yang menarik seperti menggambar bebas, main masakkan Bersama saya nanti aa… saya yang jadi pembeli dan anak saya jadi penjual saya rasa dengan seperti itu juga dapat membantu saya dalam mengembangkan kemampuan berbicara anak saya."*

Volume 13 Issue 3 Pages 444-451
URL : https://jurnal.uns.ac.id/kumara/article/view/101933
DOI : https://doi.org/10.20961/kc.v13i1.101933

Beberapa orang tua juga memilih untuk lebih aktif mendampingi anak saat bermain, memberikan kometar atas tindakan anak, serta mencontohkan penggunaan kalimat yang lengkap dan kontekstual. Strategi ini diperkuat oleh hasil penelitian Zulaika (2021) yang menyebutkan bahwa *big book* juga dapat memingkatkan kemampuan berbicara anak usia dini. Damayanti (2022) juga menunjukkan bahwa bernyanyi dapat membantu anak mengenal, mengingat, dan melafalkan kosakata baru. Hal ini menegaskan pentingnya lingkungan yang interaktif dan mendukung perkembangan bahasa secara alami. Selain itu, pendekatan bermain tidak hanya membantu dari sisi linguistik, tetapi juga merangsang perkembangan motorik, sosial dan emosional anak secara keseluruhan.

SIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa penggunaan *gadget* berpengaruh besar terhadap perkembangan kemampuan berbicara anak usia 2-3 tahun di Desa KI. Anak-anak yang menggunakan *gadget* 2-3 jam per hari mengalami keterlambatan bicara, lebih suka menunjuk atau menangis daripada berbicara, lambat merespons saat dipanggil, dan tantrum Ketika *gadget* diambil. Mereka juga kehilangan minat untuk berinteraksi dengan orang lain karena terlalu fokus pada layar *gadget*. Hal ini terjadi karena orang tua sering memberikan *gadget* untuk menenangkan anak atau agar tidak mengganggu saat orang tua sibuk bekerja.

Penelitian ini memberikan saran penting bagi orang tua untuk membatasi penggunaan *gadget* maksimal 1 jam per hari dan lebih banyak mengajak anak bermain, membaca buku, atau bernyanyi bersama. Bagi pendidik dan pembuat kebijakan, perlu ada program edukasi tentang bahaya *gadget* berlebihan pada anak usia dini. Penelitian ini selanjutnya disarankan untuk melakukan studi dengan cakupan yang lebih luas dan jangka waktu yang lebih panjang agar dapat memahami dampak jangka panjang penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 67–80. https://doi.org/10.24853/yby.3.1.67-80.

Annisa, N., Padilah, N., Rulita, R., & Yuniar, R. (2022). Dampak gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, *3*(9), 837–849. https://doi.org/10.36418/japendi.v3i9.1159

Arfianty, D., Astawa, I. M. S., & Astini, B. N. (2023). Upaya meningkatkan kemampuan berbicara melalui media gambar berseri. *Journal of Clasroom Action Research*, *5*(1), 80–84. https://doi.org/10.29303/jcar.v2i2

Ashifa, R., Yulianti, Y., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh penggunaan gadget terhadap perilaku sosial dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar. *Journal on Education*, *5*(1), 503–510. https://doi.org/10.31004/joe.v5i1.635.

Bahri, H. (2018). Strategi komunikasi terhadap anak usia dini. *Nuansa*, *11*(1). https://doi.org/10.29300/nuansa.v11i1.1356.

Damayanti, D. C. (2022). Kegiatan meningkatkan kemampuan bahasa pada anak usia dini di RA Darussalam. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, *3*(2), 81–90. https://doi.org/10.17509/recep.v3i2.47163.

Husin, S. H., & Yaswinda, Y. (2021). Analisis pembelajaran sains anak usia dini di masa pandemi covid-19. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 581–595. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.780.

Kurniawati, O. (2013). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023*. Skripsi Sarjana, Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.

Maghfiroh, S., & Eliza, D. (2021). Perkembangan bahasa anak usia 3 tahun. *Journal of Education Research*, *2*(3), 89–92. https://doi.org/10.37985/jer.v2i3.54

Nugraha, A., Izah, N., Nurul Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). The effect of gadget on speech development of toddlers. *Journal of Physics: Conference Series*, *1175*, 012203. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012203.

Cahyani, I.M. Sutama, & I.P.M. Dewantara. (2022). Pengaruh teknologi terhadap pemerolehan dan perkembangan semantik serta sintaksis kanak-kanak usia 2-3 tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, *11*(1), 24–32. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v11i1.964.

Febriani, M. O. R., & Firdaus, A. D. (2024). Hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan sosial anak usia prasekolah (4-5 tahun). *Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Hang Tuah Surabaya*, *19*(1), 68–75. https://doi.org/10.30643/JIKSHT.

Rijali, A. (2019). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, *17*(33), 81. https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374

Sadiyah, H., & Jannah, S. N. F. (2025). Ontologi attachment dalam dinamika keluarga: peran orang tua dalam pembentukan identitas anak. *Jurnal Educazione : Jurnal Pendidikan, Pembelajaran dan Bimbingan dan konseling*, *13*(1), 42–54. https://doi.org/10.56013/edu.v13i1.3600.

Siahaan, F. (2022a). The critical period hypothesis of second language acquisition theory of eric lenneberg's. *The Explora Jurnal of English Linguistics and Language Teaching (JELLT)*, *8*(2), 28–34. https://doi.org/10.51622/explora.v11i1.

Siahaan, F. (2022b). The critical period hypothesis of SLA Eric Lenneberg's. *Journal of Applied Linguistics*, *2*(2), 40–45. https://doi.org/10.52622/joal.v2i2.77.

Susilo, E. (2023). Pengaruh penggunaan gadget sejak dini terhadap keterlambatan bicara pada anak balita. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Kesehatan*, *1*(4), 45–53. https://doi.org/10.59841/jumkes.v1i3.220.

Tamelab, M. F. (2023). Analisis dampak gadget terhadap perkembangan bicara anak paud usia 3 tahun. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan*, *4*(1), 50–56. https://doi.org/10.35672/afeksi.v4i1.64.

Wati, D. R. (2021). Gadget dan pengaruhnya pada keterlambatan berbicara (speech delay) pada anak usia dini: literature review. *2*(2).

Widyadhana, S. A., & Mashudi, E. A. (2024). Dampak negatif gadget terhadap perkembangan anak usia dini. *Journal Of Social Science Research*, *4*(1), 4685–4694.

Yuniarni, D., Lukmanulhakim, L., Linarsih, A., Miranda, D., & Halida, H. (2023). Pengembangan buku saku panduan penggunaan gadget untuk optimalisasi perkembangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *7*(3), 2820–2828. https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4145.

Zulaika, A. (2021). Meningkatkan kemampuan berbicara melalui media big book dengan sasaran anak usia dini di PAUD Darul Fathonah Kecamatan Medan Marelan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Agama Islam [JIMPAI]*, *1*(4), 1–12.