

## PENGARUH PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN BICARA DAN BAHASA ANAK USIA 3-5TAHUN

*The Effect Of Gadget Use With Speech And Language Development In Child Ages 3 Until 5 Years Old*

Anggun Pranessia Anggrasari<sup>1</sup>, Rasi Rahagia<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Prodi Profesi Ners STIKES Surabaya

Alamat Korespondensi : Prodi Profesi Ners  
Jalan Medokan Semampir Surabaya  
email: anje.pranessia@gmail.com

### ABSTRAK

*Gadget* merupakan salah satu perkembangan teknologi dan komunikasi yang tanpa disadari telah mempengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk anak-anak. Ketika menggunakan *gadget*, anak menjadi kurang bersosialisasi dan berkomunikasi dengan orang lain. Hal tersebut menyebabkan anak kurang optimal mendapatkan stimulus yang tepat sehingga mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bicara dan bahasa. Selama tahun 2013 sampai pertengahan tahun 2015 terjadi peningkatan masalah keterlambatan tumbuh kembang pada anak yang ditemukan melalui Deteksi Dini Tumbuh Kembang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun.

Penelitian ini termasuk jenis penelitian survey analitik menggunakan pendekatan *cross sectional*. Populasi penelitian berjumlah 60 responden dimana keseluruhannya akan menjadi sampel penelitian (total sampling). Instrumen penelitian menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* dan KPSP. Data yang telah dikumpulkan dianalisis menggunakan uji *Chi-Square* dengan kriteria signifikan  $p\text{-value} < 0,05$ .

Dari hasil analisis diperoleh nilai  $p\text{-value}$  0,001 ( $p\text{-value} < 0,05$ ) yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun. Hal ini mendasari bahwa pentingnya memberikan permainan edukatif kepada anak dan memberikan stimulasi selama mereka bermain.

**Kata Kunci:** *gadget*, perkembangan bicara dan bahasa, anak

### ABSTRACT

*Gadgets are the one of technology and communication development which has unwittingly affected every aspect of human life, including child. When using gadgets, children becomes less interaction and communicate. This can cause children to be less than optimal in getting of right stimulus so that have delay development in speech and language. There were increased number of children suffered from developmental problems during 2013 to mid-2015 based on Growth and Developmental Early Detection. The purpose of this study was to analyze effect of using gadgets to speech and language development on child.*

*This research used an analytic survey with cross sectional approach. The population is amount 60 respondents was taken by total sampling technique. This research used a gadgets questionnaire and KPSP. If we have been collected the data then we doing analysis method in SPSS used a Chi-Square statistic with  $p\text{-value} < 0,05$ .*

*Statistical analysis showed  $p\text{-value}$  0,001 ( $p\text{-value} < 0,05$ ) which mean there was a significant effect of intensity of gadget use with speech and language developmental aspects. It was important to give an educational games to child and give stimulate during their play time.*

**Keyword :** *gadget, speech and language development, children*

## PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan aspek yang paling penting pada anak usia dini. Bahasa adalah ungkapan pikiran seseorang untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dengan bahasa, anak akan menjadi lebih mudah untuk berkomunikasi dengan orang lain melalui lisan, isyarat, maupun tulisan. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih, media komunikasi pun semakin beragam, salah satunya dengan penggunaan *gadget*.

*Gadget* merupakan seperangkat alat elektronik yang mempunyai berbagai macam fungsi (Novitasari dan Khotimah, 2016). *Gadget* menyediakan fasilitas yang variatif dari segi desain maupun aplikasi, sehingga memberikan daya tarik penggunaannya untuk meluangkan waktunya bermain *gadget* (Prianggoro, 2013). Saat ini, *gadget* tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi, akan tetapi juga sebagai sarana hiburan seperti tersedianya aplikasi *games* dan *youtube* yang membuat menarik semua orang, tak luput juga anak-anak.

Seiring perkembangan zaman, aktivitas bermain anak-anak bersama *gadget* menjadi sulit terpisahkan. Survei yang dilakukan oleh *Common Sense Media* kepada 350 orang tua di Philadelphia menunjukkan bahwa 33% orang tua mengaku anaknya yang berusia 3-4 tahun menggunakan lebih dari satu *smartphone* dan sebanyak 42% mengaku anaknya menggunakan *gadget* untuk bermain game dan menonton video (Louis, 2015). Di Indonesia, penggunaan *gadget* pada anak usia 0-5 tahun menunjukkan bahwa sebanyak 23% anak suka

berselancar di dunia maya tanpa pengawasan sebagai sarana bermain (Aisyah, 2015). Ketika anak bermain *gadget* seringkali orang tua beranggapan bahwa anak merasa senang, nyaman, dan membuat orang tua tenang untuk melakukan aktivitas lainnya. Hal ini menyebabkan orang tua jarang menemani anaknya bermain, padahal keikutsertaan orang tua dalam bermain bisa menjadi stimulus dalam tumbuh kembang mereka. Suryawan (2012) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa anak yang terlalu fokus menggunakan *gadget* akan cenderung kurang berinteraksi, jarang bermain bersama temannya, dan kurang berkomunikasi sehingga dapat menyebabkan anak mengalami keterlambatan dalam aspek bicara dan bahasa. Padahal prevalensi keterlambatan bicara dan bahasa pada anak di Indonesia cukuplah tinggi. Menurut data Profil Dinas Kesehatan Surabaya (2015) sebanyak 0,055% balita terdapat gangguan ketika dilakukan pemeriksaan menggunakan KPSP, salah satu aspeknya yaitu pada keterlambatan bicara dan bahasa.

Ibarat dua sisi mata uang, *gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi tumbuh kembang anak. Dampak positif penggunaan *gadget* yaitu dapat menambah ilmu pengetahuan dan daya imajinatif pada seorang anak. Sedangkan, untuk dampak negatif dapat menurunkan konsentrasi belajar, anak menjadi kecanduan, masalah kesehatan akibat paparan radiasi, dan menghambat kemampuan bicara karena anak yang bermain *gadget* justru menikmati dunianya sendiri dan cenderung diam/ enggan berbicara. Adanya dampak dari *gadget* akan lebih dominan jika

orang tua membiarkan anak bermain tanpa adanya pengawasan. Ferliana (2016) mengemukakan bahwa anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam setiap harinya menjadi kecanduan dan mempengaruhi psikologis mereka. Padahal pada anak usia dini terdapat periode emas dimana semua kecerdasan anak akan berkembang pesat jika diberikan stimulus yang tepat. Permasalahannya intensitas tinggi dalam bermain *gadget* akan mempengaruhi perkembangan emosi dan sosial mereka. Intensitas waktu yang lama akan membuat anak enggan untuk melakukan aktivitas lain seperti belajar. Prasetya (2017) menunjukkan data bahwa selama 30 menit anak bermain *gadget* akan dapat meningkatkan resiko dalam perkembangan bahasa dan bicara anak. Penggunaan *gadget* pada anak merupakan sistem komunikasi satu arah dimana *gadget* tidak bisa memberikan umpan balik dan perkembangan bahasa anak akan menjadi terganggu

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa pada anak usia 3-5 tahun. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa pada anak usia 3-5 tahun..

**METODOLOGI**

Penelitian yang dilakukan termasuk jenis penelitian analitik survey dengan pendekatan *cross sectional*, dimana pengambilan data dilakukan dalam satu waktu

dan satu kali pengumpulan data. Untuk populasi pada penelitian ini yaitu orang tua/wali murid TK Al-Kamil Surabaya yang berjumlah 60 responden. Untuk teknik sampling, peneliti menggunakan total sampling dimana keseluruhan populasi menjadi responden peneliti. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner penggunaan *gadget* dan Kuesioner Pra Skrining Perkembangan (KPSP) pada anak usia 36-60 bulan. Untuk penggunaan KPSP, pertanyaan yang digunakan hanya pertanyaan untuk aspek perkembangan bicara dan bahasa.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Analisis Univariat

a. Penggunaan *Gadget*

**Tabel 1.** Distribusi Frekuensi Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia 3-5 tahun

Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi	Prosentase (%)
Rendah	0	0%
Sedang	37	62%
Tinggi	23	38%
<b>Jumlah</b>	<b>60</b>	<b>100</b>

(Sumber: Data Primer, November 2019)

Berdasarkan Tabel 1 dapat dilihat bahwa sebagian besar anak memiliki intensitas sedang dalam penggunaan *gadget* yaitu sebanyak 37 anak (62%).

b. Perkembangan Bicara dan Bahasa

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi Perkembangan Bicara dan Bahasa Pada Anak Usia 3-5 tahun

Perkembangan Bicara dan Bahasa	Frekuensi	Prosentase (%)
Normal	39	65%
Terlambat	21	35%
<b>Jumlah</b>	<b>60</b>	<b>100</b>

(Sumber: Data Primer, November 2019)

Berdasarkan Tabel 2 dapat dilihat bahwa sebagian besar anak memiliki perkembangan bicara dan

bahasa dalam rentang normal sebanyak 39 anak (65%).

2. Analisis Bivariat

**Tabel 3.** Tabulasi Silang Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Pada Anak Usia 3-5 tahun

		Perkembangan Bicara dan Bahasa			<i>p-value</i>
		Normal	Terlambat	Total	
Penggunaan <i>Gadget</i>	Rendah	0	0	0	0,001
	Sedang	26	11	37	
	Tinggi	13	10	23	
Total		56,5	43,5	100	

(Sumber: Data Primer, November 2019)

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa sebagian besar anak berada pada penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang dan perkembangan normal sebanyak 26 anak (70,3%). Selain itu, setelah dilakukan analisis menggunakan uji *Chi-Square* didapatkan *p-value* 0,001, yang menunjukkan bahwa nilai  $p < \alpha$ . Hasil ini menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima sehingga hipotesis penelitian menyatakan terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun.

Berdasarkan hasil penelitian di TK AL-Kamil Surabaya menunjukkan bahwa sebagian besar anak menunjukkan intensitas yang sedang dalam penggunaan *gadget* yaitu sebanyak 37 anak (62%). Hal ini menunjukkan bahwa responden setiap harinya bermain *gadget* lebih dari 30 menit. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Trinika dkk (2015) mengemukakan bahwa menggunakan *gadget* selama 45 menit sehari dengan 3 kali bermain termasuk dalam kategori sedang.

Penggunaan *gadget* intensitas yang sedang sampai tinggi dapat memberikan dampak negative pada anak. Handrianto (2013) menyebutkan bahwa *gadget* memberikan dampak negatif pada anak, seperti penurunan konsentrasi dalam belajar, anak tidak terlalu fokus dalam belajar, dan anak cenderung kurang berinteraksi dikarenakan anak lebih menyukai menonton youtube atau bermain *games* daripada beraktivitas lainnya. Bermain *gadget* dapat membuat kemampuan psikomotorik anak tidak berkembang sempurna dikarenakan anak usia pra sekolah harus mengeksplorasi dirinya dalam aktivitas permainan yang beragam dibandingkan hanya dengan bermain *gadget*. Anak hanya disibukkan dengan *gadget* yang mempunyai umpan balik searah, sehingga aspek motorik bicara dan bahasa yang seharusnya dapat distimulus dengan tepat menjadi terganggu.

Untuk identifikasi aspek perkembangan bicara dan bahasa pada anak menunjukkan bahwa sebagian besar anak

menunjukkan perkembangan yang normal yaitu sebanyak 39 anak (65%). Berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data memang responden memiliki perkembangan bahasa yang baik, namun ada beberapa anak yang perkembangan bicara dan bahasanya belum optimal sebanyak 21 anak (35%) yang mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bicara dan bahasa. Prevalensi angka yang cukup tinggi dibandingkan penelitian yang dilakukan oleh Mardiana (2016) bahwa sebanyak 8,2% anak usia *toddler* mengalami *suspect* pada perkembangan bicara dan bahasa.

Perkembangan bicara dan bahasa pada anak menjadi aspek utama dari seluruh perkembangan yang ada dikarenakan akan mengganggu aspek perkembangan yang lainnya. Perkembangan dalam berbahasa dapat dipengaruhi oleh kemampuan kognitif, psikologis, sensori motorik, emosi, dan lingkungan sekitar anak (Kemenkes RI, 2013). Secara umum perkembangan bicara dan bahasa pada anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif dan dasar anak sehingga anak dapat mengungkapkan ekspresi, perasaan, imajinasi, dan pikiran mereka. Perkembangan bicara dan bahasa yang mengalami keterlambatan akan mempengaruhi kehidupan anak ke depannya (Tiel, 2011 dalam Wijaya, 2015). Hal ini bisa disebabkan oleh beberapa faktor seperti kurangnya motivasi dan stimulus yang diberikan dan perolehan bahasa yang didapat masih minimal. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Hurlock (1991) dalam Bawono (2017) yang menyampaikan bahwa penyebab anak

mengalami keterlambatan dalam bicara akibat kurang motivasi, kesempatan praktik bercakap-cakap yang minim, adanya bahasa asing, dan ketidakmampuan mendorong anak untuk berbicara. Dalam hal ini responden hanya memahami bahasa dan isyarat dari *gadget* tanpa adanya komunikasi timbal balik yang dapat melatih aspek bicara dan bahasanya.

Berdasarkan hasil uji *Chi-Square* menunjukkan *p-value*  $0,001 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan adanya dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun. Hal ini sejalan dengan penelitian Trinika (2015) yang menunjukkan hasil signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan psikososial anak usia pra sekolah. Penggunaan *gadget* dapat membuat peran keluarga dan teman menjadi tergantikan dengan kehadiran *gadget*, sehingga anak lebih menyukai bermain sendiri dan tidak melakukan interaksi dengan anak lain. Sedangkan psikososial yang terganggu dapat menyebabkan anak menjadi gagap dan terlambat dalam bicara (Soetjningsih, 2014).

Jurka dan Pija Samec (2012) mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* pada usia balita dapat mempengaruhi aspek perkembangan bicara dan bahasanya. *Gadget* yang digunakan secara berlebihan, tidak terkontrol, dan tanpa pengawasan dapat menyebabkan akan kurang bersosialisasi atau berkomunikasi dengan orang sekitarnya. Hal ini sesuai dengan teori Soetjningsih ( yang menyatakan bahwa anak yang kurang mendapatkan stimulus pada aspek

perkembangannya dapat mengganggu kemampuan bicara dan bahasanya. Selain itu, aplikasi yang terdapat pada *gadget* sangat bervariasi tidak hanya aplikasi untuk belajar yang dapat meningkatkan perkembangan anak, akan tetapi aplikasi hiburan yang paling diminati oleh mereka. Peran dan pendampingan orang tua sangatlah penting ketika anak bermain *gadget*. Orang tua dapat memberikan dan menunjukkan kepada anak aplikasi yang edukatif seperti mengenal huruf, hewan, dan lainnya. Dengan pengawasan yang tepat dan stimulus yang sesuai akan memberikan dampak positif pada anak diantaranya meningkatkan pengetahuan, mengembangkan imajinasi dan kreativitas anak, dan belajar mengeksplorasi apa yang ada sehingga motivasi dan minat belajar anak akan cukup tinggi.

## KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan bahwa anak berada pada intensitas sedang dalam penggunaan *gadget* yaitu lebih dari 30 menit sehari dan sebagian kecil responden mengalami keterlambatan dalam aspek bicara dan bahasa. Hasil uji analisis *Chi-Square* juga menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun.

## SARAN

Bagi masyarakat diharapkan untuk lebih aktif bermain dan berinteraksi dengan anak, serta memberikan permainan edukatif untuk meningkatkan tumbuh kembang anak.

Sedangkan untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti kembali menggunakan sampel yang lebih banyak atau menggunakan variabel lain yang dapat berpengaruh pada aspek perkembangan bicara dan bahasa anak.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bawono, Y. 2017. Kemampuan berbahasa Pada Anak Pra Sekolah: Sebuah Kajian Pustaka. *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*.
- Soetjningsih. 2014. *Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Novitasari, Wahyu., dan Khotimah, Nurul. 2016. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun [Online] <[ejournal.unesa.ac.id/article/21231/19/article.pdf](http://ejournal.unesa.ac.id/article/21231/19/article.pdf)> [Diakses 27 Desember 2019 Pk. 22.01 WIB]
- Prianggoro, Hasto. 2013. Anak dan Gadget: Yang Penting Aturan Main. *Tabloid Nakita*. 1 Oktober. Tersedia di: <<http://www.tabloid-nakita.com/read/1/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main>> [Diakses 30 Desember 2019 Pk. 12.30 WIB]
- Louis, C. Saint. 2015. Many Children Under 5 Are Left to Their Mobile Devices, Survey Finds. Tersedia di: <<http://www.nytimes.com/2015/11/02/health/many-children-under-5-are-left-to-their-mobile-devices-survey-finds.html>> [Diakses 30 Desember 2019 Pk. 12.35 WIB]
- Aisyah, Siti. (2015). Kasus pengguna Gadget pada anak usia dini. Tersedia di: <<http://aisyahsiti02.blogspot.com/2015/02/kasus-pengguna-gadget-pada-anak-usia.html>> [Diakses 30 Desember 2019 Pk. 12.40 WIB]
- Dinas Kesehatan Kota Surabaya. 2015. *Kesehatan Dasar*. Surabaya : Dinkes.
- Surayawan, A. 2012. *Penyebab Anak Alami Keterlambatan Bicara*. Surabaya: Jawa Pos.
- Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Tersedia di: <<http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadget-yang-penting-aturan->

- main?page=2]> [Diakses 30 Desember 2019 Pk. 12.40 WIB]
- Prasetya, Fauzan Budi. (2017). Terbukti, Balita yang sering pakai Gadget berisiko Keterlambatan Bicara. Tersedia di: <<http://hellosehat.com/parenting/perkembangan-balita/pengaruh-gadget-bicara-anak/>> [Diakses 30 Desember 2019 Pk. 12.45 WIB]
- Nursalam. 2013. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Padmonodewo. 2013. *Pendidikan Anak Pra Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Handrianto, P. 2013. Dampak Smartphone. Tersedia di: <[http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel\\_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html](http://sainsjournal-fst11.web.unair.ac.id/artikel_detail-75305-KESEHATAN-Dampak%20Smart%20phone.html)> [Diakses 30 Desember 2019 Pk. 12.50 WIB]
- Trinika, Yulia. 2015. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *Jurnal ProNers 3.1*.
- Kementerian Kesehatan Republik Indonesia. 2013. *Pedoman Pelaksanaan Stimulasi, Deteksi, dan Intervensi Dini Tumbuh Kembang Anak di Tingkat Pelayanan Kesehatan Dasar*. Jakarta: Kemenkes RI.
- Wijaya, Susiana. 2015. Efektivitas Pelatihan Identifikasi Dini Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia Pra Sekolah Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru PAUD. *Prosiding Seminar Nasional 978-602-71716-2-6*.
- Jurka and Pija Samec. 2012. Advantages and Disadvantages of Information-Communication Technology Usage for Four-Year-Old Children, and The Consequences of Its Usage for The Children Development. *International Journal of Humanities and Social Sciences Vol 2 No 3*.