

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak usia dini merupakan periode penting dalam tumbuh kembang seseorang. Pada usia dini perkembangan otak sedang mengalami kemampuan maksimal dalam menyerap berbagai hal yang terjadi, baik diajarkan ataupun mencotoh secara langsung melalui lingkungan sekitarnya. Proses pembelajaran pada anak usia dini dapat dikatakan sebagai proses interaksi antara anak, orang tua, dan orang dewasa lainnya dalam suatu lingkup lingkungan guna mencapai perkembangan anak. Lingkup perkembangan anak mencakup pada perkembangan agama dan moral, fisik-motorik, bahasa, sosial-emosional, dan seni yang sesuai sekaligus menjadi tolak ukur dalam keberhasilan dalam tingkat umurnya. Seluruh lingkup perkembangan anak sangat penting, salah satunya perkembangan bahasa saat usia *golden age*. Masa *golden age* akan kurang efektif jika terlewatkan begitu saja tanpa memperkenalkan sekaligus mendampingi kosakata bahasa anak.

Bahasa sendiri merupakan hal utama dalam terjalannya komunikasi Bahasa sebagai alat komunikasi manusia. Secara historis, bahasa telah diungkapkan pada saat penciptaan manusia pertama (Adam). Pada saat itu Allah mengajarkan Adam untuk berbahasa sebagaimana diungkapkan dalam al-

Quran surat al-Baqarah ayat 31.

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

”Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, ‘Sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!’”

Pada ayat di atas terungkap bahwa yang pertama kali Allah ajarkan kepada Adam adalah bahasa, untuk mengungkapkan isi pikiran, lalu Adam dapat menyebutkan benda-benda dengan simbol-simbol bahasa.

Keunikan manusia sebenarnya bukanlah terletak pada kemampuan berpikirnya melainkan terletak pada kemampuan berbahasa. Manusia dapat berpikir dengan baik karena dia mempunyai bahasa, tanpa bahasa maka manusia tidak akan dapat berpikir secara rumit dan abstrak seperti yang dilakukan dalam kegiatan ilmiah. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat mengkomunikasikan pengetahuan kita kepada orang lain. Bahasa memungkinkan manusia berpikir secara abstrak dimana obyek faktual ditransformasikan menjadi simbol-simbol bahasa yang bersifat abstrak.¹

Anak dapat mengkomunikasikan maksud, tujuan,

¹ Mushlihin, M.Pd.I, *Bahasa sebagai Alat Komunikasi Manusia*, <https://www.referensimakalah.com/2013/06/bahasa-sebagai-alat-komunikasi-manusia.html>, (diakses pada 07 Januari 2023, pukul 17.27)

pemikiran, maupun perasaanya pada orang lain melalui bahasa. Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak dapat melepaskan diri dari bahasa. Dengan bahasa, manusia dapat bergaul sesama manusia di muka bumi ini. Manusia tidak berpikir hanya dengan otaknya, tetapi juga dituntut untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikiran dengan bahasa yang dapat dimengerti orang lain. Dengan menggunakan bahasa anak akan tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang dapat bergaul di tengah-tengah masyarakat.

Bahasa sebagai salah satu aspek penting dalam berkomunikasi, dan *gadget* menjadi salah satu alat komunikasi yang sangat populer terbaik yang dimiliki abad ini. Peran *gadget* tentu sudah tidak asing di kehidupan kita saat ini, bahkan memegang peranan penting bagi kebanyakan orang. Kebutuhan akan komunikasi serta informasi tentu sudah sangat jauh berbeda dibandingkan beberapa dekade belakangan. *Gadget* atau gawai menurut KBBI sendiri merupakan peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis. Hampir setiap individu dari anak-anak hingga orang tua kini memiliki *handphone* atau *smartphone* yang merupakan salah satu dari jenis *gadget*. Berbagai fitur didalamnya membantu manusia dalam menjalani kehidupan, termasuk dapat menjadi media guna perkembangan bahasa anak.

Pada tahun 2014 Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014 mengatakan bahwa setidaknya 30

juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Kemudian meingkat menjadi 82 juta orang pengguna pada tahun 2015.²

Kecanduan *gadget* tidak hanya dialami oleh orang dewasa tetapi banyak juga dari kalangan anak-anak yang mengalami kecanduan gadget selaras dengan pernyataan dari Ketua Lembaga Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa sejak 2013 lembaganya menangani 17 kasus anak yang kecanduan gadget. Begitu juga Komisi Nasional Perlindungan Anak yang sejak 2016 sudah menangani 42 kasus anak yang mengalami kecanduan gadget. Munir dalam Zaini Soenarto menyatakan berdasarkan kominfo pada tahun 2018, *gadget* menjadi hal yang menarik bagi anak-anak karena gadget menyediakan dimensi-dimensi gerak, warna, suara dan lagu sekaligus dalam perangkat untuk berbagai tujuan seperti bermain game, menonton video, mendengarkan music, mengobrol dan menjelajahi situs web.³

Pada tahun 2022 menunjukkan bahwa pengguna gadget telah mencapai 370,1 juta. Hal ini secara gamblang hal tersebut menunjukkan bahwa pengguna *gadget* pun telah meningkat. Seperti halnya dimasa pandemi beberapa waktu lalu, gadget memegang peranan penting pada setiap aspek karna keterbatasan ruang gerak manusia saat itu.

² Kepala Pusat Informasi dan Humas Kementerian Kominfo, Gatot S. Dewa Broto, *SIARAN PERS NO. 17/PIH/KOMINFO/2/2014*

³ Nur Sri Rahayu, dkk, *Analisis Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol.5 No. 2 Desember 2021 page 202-210.

Namun kenyataannya pada saat ini gadget tidak hanya dipakai di kalangan remaja saja yang berusia 12-21 tahun dan dewasa atau lanjut usia yang berusia 22-ke atas, akan tetapi juga dipakai dikalangan usia anak-anak yang ber usia 7-11 tahun. Bahkan lagi gadget bukan barang asing untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) yang belum layak untuk menggunakan gadget.⁴

Berbagai fitur dan jasa layanan didalam nya mampu menutupi kebutuhan didalamnya, tanpa terkecuali bagi anak usia dini. Sehingga akhir-akhir ini banyak orang tua yang memberikan gadget kepada anak balitanya. Peran orang tua yang menemani anak bermain pun tergantikan oleh gadget. Banyak dari orang tua. Berbagai fitur menarik yang ditawarkan seringkali membuat anak-anak cepat akrab dengannya.

Di Indonesia, *gadget* terkhusus *handphone* telah digunakan oleh banyak orang bahkan digunakan oleh anak usia dini. Hasil penelitian menyatakan bahwa 42,1% dari anak-anak prasekolah yang terkena gadget relatif tinggi terbukti penggunaan gadget pada anak prasekolah yang menonton video atau bermain game.⁵ Pada umumnya dalam saat ini mereka sangat menikmati keasikan dalam menggunakan *smartphone* dalam kegiatan sehari-hari baik itu

⁴ Midayana, dkk, *Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini (Studi Kasus di TK Elekrina Kertapati Palemban*, Pernik Journal Pendidikan Anak Usia Dini, Palembang, Vol. 2, No 1, September 2019

⁵ Ria Novianti dan Meyke Garzia, “*Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenial*”, Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol. 4 Issue 2 (2020), h.1001

di rumah, lingkungan sekolah dan juga lingkungan bermain anak, sehingga sebagian anak cenderung merasa asik menikmati game dari sebuah gadget yang dimiliki dibandingkan bermain dengan teman sebayanya di lingkungan rumah.

Saat ini, tidak sulit menemukan keadaan dimana anak lebih mementingkan dunia maya dalam gadget daripada dunia nyata, baik hal seperti tidak mendengarkan perintah orang tua atau bahkan sampai marah merupakan salah satu bentuk kecanduaan anak terhadap gadget. Anak bisa lupa makan, atau sekedar berkumpul dengan keluarga akibat berlebihan bermain gadget. Tetapi jika kita menilai hanya dari satu sudut pandang akan terlihat ketimpangan sosial sehingga terjadi berbagai masalah dalam penggunaan gadget pada anak usia dini. Padahal kita mampu membuat gadget menjadi salah satu media peningkatan perkembangan anak, termasuk perkembangan bahasa anak.

Peran utama pendidikan anak usia dini merupakan pengembangan dari seluruh aspek perkembangan anak melalui pemberian stimulasi melalui berbagai permainan yang terintegrasi terhadap kemampuan anak secara optimal. Gadget memberikan sarana bermain yang dapat menarik minat dari berbagai warna, suara, serta permainan-permainan guna memacu adrenalin anak sehingga mereka tertarik dalam melakukan kegiatan. Adapun Fauziddin mengungkapkan anak usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Sejalan dengan pendapat prastiti 2008 bahwa anak

usia dini merupakan anak yang berusia 0-6 tahun. Badan Pusat Statistik (BPS) melakukan survei selama 3 tahun bahwa anak-anak di Indonesia hanya 17,66% yang menyukai membaca maupun belajar, sisanya lebih menyukai menonton televisi atau memainkan gadget yang bersifat hiburan, seperti film kartun, sinetron atau video di Youtube.

Penggunaan *handphone* menimbulkan dampak negatif pada anak usia dini antara lain dengan konten yang kurang baik, mempengaruhi kesehatan fisik (masalah penglihatan, kekakuan, cedera tulang belakang karena posisi duduk), mengalami ketergantungan bahkan menghambat perkembangan bahasa anak karena penggunaan gadget merupakan satu arah atau pasif sehingga anak tidak mendapat umpan balik dan mempengaruhi perkembangan bahasanya.⁶

Adapun penelitian awal yang dilakukan peneliti, anak usia dini 4-6 tahun sudah pintar mengoperasikan gadgetnya terbukti ketika peneliti memantau beberapa anak yang sedang memainkan gadget begitu lincah meskipun ada beberapa dari mereka yang hanya mengandalkan pembacaan simbol dari gadget. Bagi anak yang belum mampu membaca alfabetis tetapi sudah memahami simbol instruksi dalam mengoperasikan gadgetnya.

Hasil pengamatan awal yang dilakukan peneliti pada

⁶ Yulsyofriend, dkk. *Dampak Gadget Dalam Perkembangan Bahasa Anak*, Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Padang Vol. 3, 2019, ISSN : 2580 – 4197,

17 November 2022 menunjukkan bahwa cukup banyak anak yang mengalami permasalahan dalam kemampuan berbicara, hal ini ditunjukkan dengan sedikitnya kosakata ketika bicara sehingga banyak kata-kata yang sukar dimengerti meskipun anak telah mencapai usia 6 tahun. Hal ini terjadi karena anak hanya focus pada *gadget* yang membuat kesempatan alamiah anak untuk mengembangkan bahasa melalui percakapan pun hilang. Pada usia *golden age* akan tanggap menangkap hal disekitarnya, tanpa terkecuali *gadget* yang digunakannya sehingga anak menyerap kalimat maupun tindakan kurang pantas dari *gadget* dengan mudahnya.

Selain itu, teknologi dalam gadget juga membantu manusia untuk dapat mengekspresikan berbagai macam perasaan yang dirasakan ketika berkomunikasi seperti halnya yang terjadi pada komunikasi langsung (tatap muka). Meski demikian, komunikasi langsung (tatap muka) merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan mengingat nilai keterlibatan manusia secara jauh lebih tinggi dibandingkan dengan komunikasi dengan menggunakan perantara. Sebelum adanya ipod, iphone, walkman, android dan sebagainya, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak ketika berada di jalan maupun berkumpul bersama.

Saat ini banyak orang yang asyik dengan gadget yang mereka miliki. Seolah-olah orang-orang lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya ada disampingnya. Saat ini banyak orang memiliki alasan untuk menghindar dari

perjumpaan dengan orang. Manusia hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya saat mereka bertemu. Ditinjau menurut situs resmi *alodokter.com* , para ahli meyarankan waktu maksimal anak usia dini menggunakan *gadget* adalah 1-2 jam/hari⁷. Sedangkan rentang waktu rata-rata anak usia dini di Desa Karya Bakti dalam sekali menggunakan *gadget* berkisar 40-90 menit, sehingga dalam sehari anak dapat menghabiskan waktu hingga 3-4 jam. Selain itu peneliti melihat bahwa 6 dari 10 anak akan marah, merengek dan menangis hingga sesak ketika tidak diberikan ataupun ketika *gadget* diambil. Anak tidak menyukai buku bacaan, karena merasa fitur-fitur *gadget* lebih menarik.

Hal lain pada penelitian awal ini menunjukkan bahwa sebagian besar orangtua acuh ketika anak menggunakan *gadget*, serta orang tua merasa bahwa *gadget* tidak baik bagi perkembangan anak. Padahal penggunaan *gadget* dengan pengawasan serta pendampingan orang tua, tidak menutup kemungkinan akan membawa banyak sisi positif pada perkembangan anak.

Berdasarkan keadaan lapangan tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang ada atau tidaknya pengaruh *gadget* dalam perkembangan bahasa anak usia dini usia 5-6 tahun di Desa Karya Bakti Kecamatan Marga Sakti Sebelat. Hal ini karena keterkaitan *gadget/smartphone* di kehidupan manusia saat ini serta terhadap keterampilan berbahasa anak

⁷ dr. Meva Nareza, <https://www.alodokter.com/berapa-jam-waktu-ideal-anak-gunakan-gadget-setiap-hari>, 1 Desember 2020

baik pembiasaan pada masa kecil, belajar menyimak/mendengarkan bahasa, kemudian berbicara, membaca, dan menulis.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Anak belum mampu membaca huruf alfabet tetapi sudah memahami simbol instruksi dalam mengoperasikan gadgetnya.
2. Tontonan, *game* didalam *gadget/handphone* membuat anak mengabaikan buku bacaan yang membantu menambah kosakata anak.
3. Kurangnya interaksi anak dengan hal disekitarnya, membuat kemampuan komunikasi anak sulit berkembang.
4. Pengawasan sekaligus arahan orang tua ketika anak memainkan *gadget* masih kurang bahkan ada yang sama sekali tidak mengawasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pemahaman maupun pengawasan orang tua tentang tontotan maupun permainan yang anak mainkan.
2. Kemampuan kosakata berbicara anak usia 4-6 tahun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah anak mampu menyusun dan menggabungkan menjadi sebuah kalimat ketika anak menggunakan *gadget/handphone*.

3. Kemudian pada prosedur pengambilan data, penelitian ini akan menggunakan observasi, angket dan dokumentasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dari batasan masalah diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengawasan dan arahan orangtua ketika anak menggunakan *gadget / handphone*?
2. Apakah penggunaan *gadget* mempengaruhi perkembangan kosakata bahasa anak usia di Desa Karya Bakti Kecamatan Marga Sakti Sebelat ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi peran orang tua dalam mengawasi sekaligus mendampingi penggunaan *gadget / handphone* pada anak usia dini di Desa Karya Bakti Kecamatan Marga Sakti Sebelat.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kosakata anak yang sedang berlangsung.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

- a. Pada penelitian ini sangat bermanfaat untuk menambah wawasan berfikir tentang penggunaan *gadget* pada anak usia dini terutama terhadap perkembangan kosakata anak usia dini.

- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan masukan bagi orang tua serta menjadi referensi penelitian seberapa besar pengaruh *gadget/handphone* bagi perkembangan kosakata anak usia dini.
- c. Sebagai referensi penelitian di bidang pendidikan anak usia dini, khususnya Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Kosakata Bahasa Anak Usia Dini

2. Secara Praktis

- a. Bagi orangtua adalah dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu bahan masukan dalam pengasuhan anak.
- b. Bagi peneliti yang berminat melaksanakan penelitian lanjutan baik mahasiswa maupun masyarakat umum diharapkan dapat menjadi alternative solusi dalam memilih media pembelajaran untuk membantu tumbuh kembang anak usia dini.

