

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini, kita berada di era globalisasi yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat. Perkembangan paling mencolok adalah di bidang komunikasi. Teknologi telah maju untuk memudahkan hidup manusia dan saat ini kita bisa menemukan berbagai jenis teknologi di sekitar kita. Salah satu teknologi yang sangat dikenal adalah *gadget*.¹ *Gadget* adalah alat elektronik yang terus diperbarui setiap hari, sehingga semakin memudahkan aktivitas manusia. Saat ini, *gadget* sudah dapat dimiliki oleh berbagai kalangan, mulai dari orang tua, dewasa, remaja, hingga anak-anak yang sebenarnya belum seharusnya menggunakannya. Fenomena ini terjadi karena *gadget* menawarkan berbagai fitur dan aplikasi yang menarik, beragam, interaktif, dan mudah disesuaikan, yang semakin meningkatkan daya tariknya.²

Belakangan ini, orang tua banyak yang memberikan *gadget* kepada anak balitanya. Padahal, masa balita sangat penting untuk pertumbuhan fisik dan psikologis anak, dimana anak perlu membutuhkan banyak aktivitas fisik (bergerak) agar tubuhnya berkembang dengan baik. Sering kali orang tua memanfaatkan *gadget* sebagai salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai

¹Muh Rizaldi Pratama and Ninis Sudirman, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini," *Journal Of Art, Humanity & Social Studies* 3, no. 5 (2023), 137.

²Ns. Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Paud Dan Tk Taruna Islam Pekanbaru," *Jurnal Sains dan Kesehatan* 9, no. 1 (2018), 209.

pengasuh bagi anaknya karena orang tua yang terlalu sibuk bekerja. Orang tua menggunakan fitur dan aplikasi menarik pada *gadget* untuk menemani anak mereka, sehingga mereka bisa menjalankan aktivitas dengan tenang tanpa khawatir anak mereka berkeliaran, bermain kotor, atau membuat rumah berantakan, yang bisa membuat anak rewel dan mengganggu aktivitas orang tua. Akibatnya, *gadget* kini sering kali menggantikan peran orang tua sebagai teman pendamping.

Menurut data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2024 menyebutkan 39,71 persen anak usia dini di Indonesia telah memakai *gadget*, sementara 35,57 persen lainnya sudah mengakses internet. Jika dilihat berdasarkan kelompok usia, terdapat 5,88 persen anak di bawah usia 1 tahun telah memakai *gadget* dan 4,33 persen diantaranya sudah mengakses internet di tahun 2024. Selain itu 37,2 persen anak usia 1-4 tahun dan 58,25 persen anak usia 5-6 tahun menggunakan *gadget*, sementara 33,80 persen anak usia 1-4 tahun dan 51,19 persen anak usia 5-6 tahun tercatat telah mengakses internet. Bahkan di daerah tertinggal, anak usia 13–14 tahun sudah mengalami kecanduan mengakses media sosial. Sedangkan anak prasekolah usia 5-6 tahun memiliki presentase tertinggi mengakses internet, yaitu 20,1%, dibandingkan dengan anak balita usia 1-4 tahun yang hanya 10,7% dan bayi di bawah usia 1 tahun sebesar 0,9%.³ Aktivitas utama anak-anak saat menggunakan *gadget* meliputi bermain *game*, mendengarkan musik, serta mengakses konten

³Komdigi, “Komitmen Pemerintah Melindungi Anak di Ruang Digital”, <https://www.komdigi.go.id/berita/artikel/detail/komitmen-pemerintah-melindungi-anak-di-ruang-digital>, Diakses pada 24 Mei 2025

video di platform populer seperti YouTube dan TikTok, yang menunjukkan tingginya ketertarikan terhadap hiburan visual dan interaktif sejak usia dini.⁴

Penggunaan *gadget* pada anak usia prasekolah dapat berdampak negatif dalam banyak hal, seperti menghambat perkembangan psikomotorik, menurunkan kemampuan berbicara, mengurangi kemampuan sosialisasi dan interaksi sehingga anak kurang peka terhadap lingkungan sekitar, serta mengganggu perkembangan kognitif, psikologis, dan emosi. Selain itu, *gadget* juga mempengaruhi perkembangan fisik, moral, bahasa, dan komunikasi anak yang menjadi satu arah, serta mengurangi kemampuan anak dalam menilai, memahami, dan mencerna makna percakapan.⁵ Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat berdampak negatif pada keseharian dan perkembangan anak.⁶ Oleh karena itu, orang tua perlu memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan *gadget* oleh anak. Peran orang tua dalam mendampingi anak sangat penting, jangan sampai orang tua hanya mengandalkan *gadget* sebagai pengganti kehadiran mereka dan membiarkan anak lebih fokus pada *gadget*-nya demi kenyamanan orang tua.

Penggunaan *gadget* yang terlalu sering dapat menyebabkan anak mengalami *speech delay* (keterlambatan bicara) pada anak.⁷ Para orang tua perlu membatasi penggunaan *gadget* dan memeriksakan anak untuk mengetahui apakah

⁴Erin Rizkiana, Rozaana Dhiya'ulhaq, Arlina Azka, "Gambaran Penggunaan *Gadget* Dan Perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Masyitoh Ngasem," *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia* 2, no. 12 (2023), 2465.

⁵Dyah Rohma Wati, "*Gadget* Dan Pengaruhnya Pada Keterlambatan Berbicara (*Speech Delay*) Pada Anak Usia Dini: Literature Review," *Jurnal Kesehatan Tujuh Belas (Jurkes 17)* 2, no. 2 (2021): 231.

⁶Yayuk Sugiarti and Hidayat Andyanto, "Pembatasan Penggunaan *Gadget* Terhadap Anak Dibawah Umur Oleh Orang Tua," *Jurnal Jendela Hukum* 9, no. 1 (2022): 85.

⁷Ali Murtopo Eva Yunita, Tutut Handayani, Fahmi, Fitri Oviyanti, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan," *Journal Of Social Science Research* 3, no. 3 (2023), 8371.

ada tanda-tanda keterlambatan dalam perkembangan berbicaranya. Orang tua harus mengawasi berbagai tayangan yang terdapat pada *gadget* anak, sehingga waktu bermain anak menjadi waktu yang bermanfaat di mana anak dapat bebas berinteraksi dengan teman-temannya, mengembangkan kosa kata, kreativitas, dan imajinasinya.

Penting dipahami bahwa periode perkembangan anak yang sangat penting terjadi pada usia 1 tahun hingga 5 tahun yang sering disebut “*the golden age*” (masa keemasan). Di usia ini, berbagai aspek kecerdasan anak, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual berkembang dengan cepat dan akan mempengaruhi serta menentukan perkembangan mereka selanjutnya. Ketika anak berada pada *the golden age* tersebut, mereka menjadi peniru yang hebat. Mereka lebih cerdas dari apa yang kita pikir dan lebih pintar dari yang terlihat, sehingga kita tidak boleh meremehkan anak-anak pada usia ini.⁸

Memberikan *gadget* sebagai mainan pada anak-anak di usia tersebut dapat mempengaruhi perkembangan bahasa mereka.⁹ Perkembangan bahasa merupakan proses dimana anak belajar berpikir, mengekspresikan diri, dan berkomunikasi dengan lebih mudah.¹⁰ Anak yang sedang berkembang biasanya menggunakan kosa kata yang telah mereka kenal untuk membentuk kalimat yang semakin panjang dan kompleks. Pada usia 5 tahun, anak-anak biasanya sudah menguasai sekitar 90% dari struktur bahasa (morfologi) yang digunakan oleh orang dewasa, dan panjang

⁸Irma Suryani Siregar, “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak usia Dini* 2, no. 1 (2022): 142.

⁹Siregar, “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip”,142.

¹⁰Novia Herawati dan Sri Katoningsih, “Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (2023), 1687.

kalimat yang mereka ucapkan semakin bertambah. Anak-anak mulai menyusun kalimat yang lebih bervariasi untuk berkomunikasi, termasuk dalam membuat permintaan, memberi pernyataan, dan terlibat dalam dialog.¹¹

Jika anak-anak terlalu sering menggunakan *gadget*, kemungkinan besar perkembangan bahasa anak tidak akan optimal. Pemberian *gadget* sebagai mainan pada usia ini dapat memengaruhi pemerolehan bahasa mereka. Jika anak terlalu sering menggunakan *gadget*, mereka bisa menjadi lebih agresif, kurang aktif, dan lebih memilih duduk atau berbaring sambil makan cemilan, yang berisiko menyebabkan berat badan berlebih. Selain itu, kebiasaan ini juga dapat membuat anak kurang peka terhadap lingkungan sekitar, yang bisa berdampak buruk pada perkembangan bahasa mereka.¹²

Berdasarkan observasi yang dilakukan di Poli Tumbuh Kembang RSD Idaman Kota Banjarbaru tidak sedikit anak yang menunggu sambil memegang *gadget*. Hal tersebut dilakukan oleh orang tua agar anak tidak rewel dan bosan saat menunggu panggilan antrean. Peneliti melihat pada saat anak bermain *gadget* sebagian orang tua mendampingi anak saat mengakses *gadget*, namun kebanyakan orang tua membiarkan anak mereka untuk mengaksesnya sendiri tanpa adanya komunikasi dua arah.¹³

¹¹Nichole Mulvey dan Lyndsay Jenkins, “*Language Skills as Predictors of Social Skills and Behaviors in Preschool Children*,” *Contemporary School Psychology* 25, no. 4 (2021): 503–514.

¹²Siregar, “Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini Studi Kasus Pada Anak Usia Dini Desa Siolip.”, 104.

¹³Observasi di RSD Idaman Kota Banjarbaru, (Banjarbaru, 10 Agustus 2024)

S seorang perawat di Poli Tumbuh Kembang RSD Idaman Kota Banjarbaru mengatakan bahwa pasien baru anak-anak rata-rata memiliki masalah dalam berbahasa atau berkomunikasi dikarenakan seringnya menggunakan *gadget*. Hal tersebut disebabkan tidak ada pengawasan dan batasan penggunaan *gadget* karena orang tua anak sibuk dengan bekerja, sehingga anak dititipkan oleh keluarga atau pengasuh. Anak diberikan *gadget* agar bisa diam dan duduk tenang selama dititipkan dirumah. S juga mengatakan selama anak menggunakan *gadget* tidak diajak berkomunikasi dengan dua arah dan menonton video dengan beberapa bahasa. Pasien dengan kasus masalah bahasa terkait penggunaan *gadget* adalah anak dengan rata-rata usia 2 tahun. Masalah perkembangan bahasa yang sering terjadi pada anak terkait penggunaan *gadget* ini yaitu anak belum bisa mengucapkan kata “mama” dan “papa” secara spesifik, kemudian anak juga memiliki fokus yang rendah akibat penggunaan *gadget* tersebut.¹⁴

Keterangan lainnya yang disampaikan oleh orang tua dari anak yang melakukan pemeriksaan di Poli Tumbuh Kembang RSD Idaman Kota Banjarbaru mengungkapkan bahwa ia sering memberikan *gadget* dalam bentuk TV agar anak diam dan tenang saat orang tua bekerja. Ibu dengan anak yang berusia 4,5 tahun ini menjelaskan bahwa di rumah terdapat akses internet dan memperkenalkan *gadget* dari usia 2 tahun. Alasan orang tua memberi tontonan melalui *gadget* untuk menemani anak bermain dikarenakan anak memerlukan suara-suara melalui tontonan agar anak merasa tidak sendiri dan orang tua bisa lebih leluasa bekerja. Dampak dari pemberian *gadget* tersebut adalah anak dapat menuturkan beberapa

¹⁴S, Perawat RSD Idaman Kota Banjarbaru, Wawancara, (Banjarbaru, 10 Agustus 2024)

kata yang diingat dalam bahasa Inggris, namun dari *gadget* itu juga membuat anak belum bisa mengucapkan beberapa kata atau kalimat yang setara dengan anak seusianya, menjadikan fokusnya berkurang, serta interaksi antara orang tua dan anak menjadi rendah.¹⁵

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Nada Hafifah melakukan penelitian pada tahun 2022 yang berjudul “Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan”, menunjukkan kendala yang dihadapi anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek kesulitan dalam mengungkapkan bahasa karena terlalu sering bermain *gadget* serta kurangnya pengawasan dari orang tua. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fifi Khoirul Fitriyah, Ulufiyatul Kamilah, Jauharotur Rihghlah, M. Syaikhon pada tahun 2020 dengan judul “Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini”, menunjukkan kecanduan terhadap gawai memberikan dampak negatif pada perkembangan bahasa anak usia dini dengan pengaruh sebesar 20,7% di Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Cindy Febria pada tahun 2021 dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Keterlambatan Berbicara (*Speech delay*) Pada Anak: *Literature Review*”, menjelaskan penggunaan *gadget* dapat berpengaruh pada keterlambatan berbicara. Hal ini mengindikasikan adanya hubungan antara durasi penggunaan *gadget* yang terlalu lama, yaitu lebih dari 75 menit per hari atau sekitar 120 menit, dengan keterlambatan berbicara pada

¹⁵R, Orang Tua Pasien RSD Idaman Kota Banjarbaru, Wawancara (Banjarbaru, 10 Agustus 2024)

anak. Perbedaan beberapa penelitian diatas, dengan penelitian yang akan diteliti yaitu belum banyak penelitian yang mengkaji keterkaitan antara *speech delay* dan adiksi *gadget* pada anak yang ditinggal orang tua bekerja, khususnya di layanan Poli Tumbuh Kembang di RSD Idaman Kota Banjarbaru. Oleh karena itu, penelitian ini penting untuk memperluas pemahaman mengenai faktor resiko keterlambatan bicara pada masa *golden age*.

Dari pemaparan latar belakang yang dijelaskan di atas, peneliti menaruh minat pada fenomena yang terjadi dan terdorong untuk memahami dan mengkaji lebih mendalam sehingga bisa menuangkannya kedalam sebuah karya penelitian yang berjudul **Perkembangan Bahasa pada Anak *Speech Delay* Dengan Adiksi *Gadget* di RSD Idaman Kota Banjarbaru**

B. Rumusan Masalah

Mengacu latar belakang yang telah dijelaskan, peneliti menyusun rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan bahasa pada anak *speech delay* dengan adiksi *gadget* di RSD Idaman Kota Banjarbaru?
2. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak *speech delay* dengan adiksi *gadget* di RSD Idaman Kota Banjarbaru?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui gambaran perkembangan bahasa pada anak *speech delay* dengan adiksi *gadget* di RSD Idaman Kota Banjarbaru.
2. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak *speech delay* di RSD Idaman Kota Banjarbaru.

D. Signifikansi Penelitian

Pentingnya penelitian ini adalah dengan mengetahui perkembangan bahasa pada anak *speech delay* dengan kecanduan *gadget* di RSD Idaman Kota Banjarbaru, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan pengetahuan dalam menggunakan *gadget* pada anak. Secara praktis, kami berharap hasil penelitian ini dapat memberikan beberapa gagasan tentang bagaimana memberikan dampak yang kuat terhadap isu ini. Kami berharap dengan dilakukannya penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara teoritis

Hasil dan pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih akan pemikiran demi memperluas khazanah, wawasan, serta gagasan mengenai bagaimana sebuah gambaran dari kejadian yang terjadi di lingkup masyarakat terutama pada orang tua yang memberikan anaknya *gadget* di RSD Idaman Kota Banjarbaru. Dan diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan secara luas dan dapat menjadi bahan rujukan pada penelitian-penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a) Bagi peneliti diharapkan agar mengetahui bagaimana perkembangan bahasa pada anak *speech delay* dengan kecanduan *gadget* di RSD Idaman Kota Banjarbaru.
- b) Bagi Perguruan tinggi diharapkan penelitian ini dapat digunakan untuk menyusun modul atau program penyuluhan bagi orang tua dan masyarakat tentang penggunaan *gadget* yang sehat dan pengawasan yang tepat terhadap anak-anak.
- c) Bagi peneliti selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dan sumber informasi, terutama bagi mahasiswa psikologi, serta sebagai pedoman bagi orang tua yang memiliki anak.

E. Definisi Istilah

Agar pembaca dapat memahami dengan jelas judul penelitian ini dan menghindari kesalahpahaman, penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang ada dalam judul tersebut sebagai berikut.

1. Perkembangan Bahasa

Menurut Santrock bahasa adalah alat komunikasi untuk mengekspresikan pendapat, perasaan, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol.¹⁶ Bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi

¹⁶Santrock, John W, *Perkembangan Masa Hidup*. Jakarta: Erlangga, 2002.

yang digunakan seseorang untuk mengungkapkan ide atau informasi. Selain itu, bahasa memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, bukan hanya sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan menyatakan pemikiran atau gagasan, tetapi juga sebagai alat untuk membangun hubungan dan berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁷ Perkembangan bahasa adalah proses di mana anak belajar memahami, menghasilkan, dan menggunakan kata-kata serta kalimat untuk berkomunikasi dengan orang lain. Perkembangan bahasa merupakan suatu tahapan perkembangan awalan di mana tahap perkembangan itu memiliki potensi yang mendasar sejak lahir. Aspek perkembangan bahasa melibatkan komponen seperti bunyi (fonologi), bentuk kata (morfologi), struktur kalimat (sintaksis), makna kata (semantik), dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial (pragmatik). Semua perkembangan tersebut dikombinasikan dengan apa yang terjadi dalam beberapa tahun tahap perkembangan anak. Menurut Santrock, perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh dua faktor utama yang saling berkaitan, yaitu faktor biologis dan faktor lingkungan.¹⁸

Dalam penelitian ini, yang dimaksud mengenai perkembangan bahasa ialah kemampuan untuk memahami dan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Proses ini mencakup berbagai aspek seperti perkembangan kosa kata, kemampuan berbicara, memahami ucapan orang lain, serta menggunakan tata bahasa dan struktur kalimat yang benar. Perkembangan tersebut dilihat setelah anak di RSD

¹⁷Hanum Hanifa Sukma and M. Fakhur Saifudin, *Keterampilan Menyimak Dan Berbicara: Teori Dan Praktik*, (2021), 39.

¹⁸Santrock, John W, *Child Development (13th ed)*, Boston: McGraw-Hill 2011, 300.

Idaman Kota Banjarbaru mengalami adiksi *gadget* pada saat ditinggal orang tua bekerja.

2. Adiksi *Gadget*

Gadget merujuk pada berbagai jenis alat teknologi yang terus berkembang dan memiliki fungsi tertentu, seperti *smartphone*, iPhone, tablet, komputer, bahkan televisi termasuk kedalam jenis *gadget*. *Gadget* adalah alat elektronik yang dirancang khusus untuk mempermudah kehidupan manusia sehari-hari.¹⁹ Adiksi atau kecanduan adalah perilaku kompulsif untuk mencari, mengonsumsi, atau melakukan sebuah aktivitas tanpa memperdulikan dampak negatif atau bahaya yang ditimbulkan. Adiksi *gadget* adalah perilaku menggunakan *gadget* secara berlebihan dan terus-menerus, sehingga mengabaikan tanggung jawab atau kebutuhan dasar diri sendiri. Kondisi ini dapat menurunkan kualitas hidup seseorang secara signifikan. Menurut Bian dan Leung 2014, adiksi *gadget* adalah kebiasaan menggunakan *gadget* secara berlebihan yang bisa dianggap kontrol impulsif yang mirip dengan kecanduan judi, namun tidak menyebabkan efek mabuk.²⁰

Dari pengertian di atas disimpulkan bahwa adiksi *gadget* adalah kecanduan menggunakan ponsel pintar secara berlebihan hingga tidak bisa terpisahkan, yang mengganggu kehidupan sehari-hari dan membuat seseorang kesulitan mengatur aktivitas dengan baik. Hal ini juga menyebabkan ketergantungan pada dunia maya dan membuat mereka merasa cemas atau gelisah saat jauh dari *gadget*.

¹⁹Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: EGC, (2014), 7

²⁰Mengwei Bian and Louis Leung, "Linking Loneliness, Shyness, Smartphone Addiction Symptoms, and Patterns of Smartphone Use to Social Capital," *Social Science Computer Review* 33, no. 1 (2015): 6.

Aspek-aspek adiksi *gadget* meliputi mengabaikan konsekuensi yang berbahaya, ketidakmampuan mengendalikan diri dan keinginan, berkurangnya produktivitas, serta merasa cemas dan kehilangan.²¹ Faktor-faktor yang mempengaruhi anak kecanduan *gadget* yaitu ditinggal bekerja, pola asuh, pengasuhan oleh pihak ketiga, pengaruh teman sebaya, ketersediaan *gadget*, dan konten yang menarik.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dengan adiksi *gadget* ialah kondisi dimana anak menunjukkan ketergantungan berlebihan terhadap penggunaan perangkat elektronik seperti ponsel, tablet, TV, atau komputer, sehingga membuat anak mengalami keterlambatan dalam berbicara (*speech delay*). Anak *speech delay* di RSD Idaman Kota Banjarbaru mengalami adiksi *gadget* tersebut terjadi pada saat ditinggal orang tua bekerja.

3. Anak *Speech delay*

Anak *speech delay* adalah anak yang mengalami kesulitan dalam mengungkapkan atau memahami bahasa secara lisan (verbal). Hal ini bisa terlihat dari kesulitan dalam mengucapkan kata-kata dengan tepat, sulit menyampaikan perasaan, keinginan, atau pikiran, serta kesulitan memahami apa yang dikatakan atau dilakukan oleh orang lain di sekitar mereka.²²

Dalam penelitian ini, anak *speech delay* yang dimaksud adalah anak di RSD Idaman Kota Banjarbaru yang mengalami keterlambatan dalam berbicara akibat adiksi *gadget* pada saat ditinggal orang tua bekerja.

²¹Bian and Leung, "Linking Loneliness, Shyness, Smartphone Addiction Symptoms, and Patterns of Smartphone Use to Social Capital."

²²Hasbi Muhammad, "*Alat Bantu Komunikasi Untuk Anak Yang Terlambat Bicara*" (2020): 8.

F. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang dapat menjelaskan gambaran kecanduan *gadget* pada anak:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cindy Febria di Universitas Sari Mulia Banjarmasin dengan judul skripsi Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Keterlambatan Berbicara (*Speech delay*) Pada Anak: *Literature Review*, pada tahun 2021. Penelitian ini merupakan studi literatur yang bertujuan untuk mencari hubungan antara kecanduan *gadget* dengan interaksi sosial serta menjelaskan pengaruh penggunaan *gadget* terhadap *speech delay* pada anak. Berdasarkan hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berdampak pada keterlambatan berbicara, artinya ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* yang berlebihan yakni lebih dari 75 menit atau sekitar 120 menit per hari. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah terdapat pada metode penelitian. Sedangkan persamaannya terdapat pada variabel yang akan diungkap.²³
2. Penelitian yang dilakukan oleh Nada Hafifah di Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh yang berjudul Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan, pada tahun 2022. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mengungkapkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan

²³Cindy Febria, "Pengaruh Penggunaan *Gadget* Dengan Keterlambatan Berbicara (*Speech Delay*) Pada Anak: *Literature Review*", Banjarmasin: Universitas Sari Mulia (2021).

hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek belum dapat mengungkapkan bahasa dengan baik dan termasuk dalam kategori perkembangan yang tertinggal. Hal ini terlihat dari kesulitan anak-anak dalam menjawab pertanyaan dengan tepat, belum bisa mengungkapkan perasaan menggunakan kata sifat, serta kesulitan menyampaikan pendapat kepada orang lain. Kendala ini terjadi karena anak terlalu fokus pada *gadget* dan kurangnya pengawasan dari orang tua. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan di teliti adalah dalam pendekatan yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan fenomenologis. Sedangkan persamaannya terdapat pada aspek perkembangan yang akan diungkap yaitu perkembangan bahasa.²⁴

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ulufiyatul Kamilah, Jauharotur Rihghlah, Fifi Khoirul Fitriyah, M. Syaikhon di Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya, dalam jurnal *Child Education Journal* Volume 2, Nomor 2 dengan Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini, pada tahun 2020. Penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan teknik *random sampling* dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh perilaku kecanduan gawai terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Kecamatan Sedati Kabupaten Sidoarjo. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kecanduan

²⁴Nada Hafifah, "Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan," *Aceh: Universitas Islam Negeri Ar-Raniry* (2022).

gawai memberikan dampak negatif terhadap perkembangan bahasa anak usia dini dengan tingkat pengaruh 20.7% di wilayah tersebut. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti adalah terdapat pada metode penelitian yang akan digunakan. Sedangkan persamaannya terdapat pada variabel dan subjek.²⁵

4. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Meirsa dalam jurnal ilmiah wahana pendidikan Vol. 9 No. 2 dengan judul Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas I Sekolah Dasar, pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan menggunakan metode penelitian korelasi dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak kelas I di SDN 51/XI. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa anak. Semakin sering anak menggunakan *gadget* semakin rendah perkembangannya dan sebaliknya jika penggunaan *gadget* berkurang maka perkembangan bahasa anak kelas I di SDN 51/XI Kumun Mudik Kecamatan Kumun Debai Kota Sungai Penuh Provinsi Jambi akan meningkat. Perbedaan antara penelitian ini dan penelitian yang akan dilakukan terletak pada metode dan subjeknya. Adapun persamaannya terdapat pada variabel yang digunakan.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Nurliana dan Nurul Aini di IAIN Takengon dalam jurnal *As-Salam* Vol. 5 No. 1 dengan judul Dampak *Gadget* Terhadap

²⁵Ulufiyatul Kamilah et al., "Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini," *Child Education Journal* 2, no. 2 (2020).

Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar, pada tahun 2021. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan penggunaan *gadget* terhadap komunikasi antara orang tua dan anak di keluarga yang ada di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. Berdasarkan hasil penelitian mengidentifikasi bahwa komunikasi antara orang tua dan anak menjadi semakin menurun. Penggunaan *gadget* berdampak buruk pada perkembangan psikomotorik dan fisik anak di TK Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar. Beberapa masalah yang muncul akibat penggunaan *gadget*, seperti gangguan kesehatan (misalnya sakit mata dan kepala), kecanduan, obesitas, serta dampak negatif terhadap aspek agama dan moral anak yang semakin mengkhawatirkan. Anak yang sering bermain *gadget* cenderung menjadi lebih tertutup, suka mengontrol, dan pemaarah. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti yaitu pada aspek yang akan diteliti. Adapun persamaannya terletak pada subjek dan metode penelitian.²⁶

6. Penelitian yang dilakukan oleh Signe Boe Rayce, Gunhild Tiderman Okholm, dan Trine Flensburg-Madsen dalam jurnal *BMC Public Health* Vol. 24 No. 1050 dengan judul *Mobile device screen time is associated with poorer language development among toddlers: results from a large-scale survey*, tahun 2024. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan

²⁶Nurliana Nurliana and Nurul Aini, "Dampak *Gadget* Terhadap Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Keluarga Di Tk Negeri Pembina Kecamatan Lut Tawar," *Jurnal As-Salam* 5, no. 1 (2021).

tujuan untuk menganalisis hubungan antara waktu layar *gadget* dengan pemahaman bahasa dan keterampilan ekspresif pada anak-anak usia dua dan tiga tahun. Berdasarkan hasil penelitian menyimpulkan bahwa waktu layar *gadget* yang lebih dari satu jam per hari berhubungan dengan perkembangan bahasa yang lebih buruk pada balita, khususnya dalam pemahaman bahasa dan keterampilan ekspresif.²⁷ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode yang digunakan. Adapun persamaannya terdapat pada variabel yang digunakan.

7. Penelitian yang dilakukan oleh Al-Hosani, Abdelrahman, Zaid, R. Alnaqbi, M. Al-Khayat, dan Alketbi dalam jurnal *Middle East Current Psychiatry* dengan judul *Screen time and speech-language delay in children aged 12–48 months: A case–control study*, tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan tujuan untuk menilai hubungan antara paparan *gadget* dengan keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 12 bulan hingga 48 bulan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa paparan *gadget* lebih dari satu jam per hari pada usia satu tahun dikaitkan dengan peningkatan resiko keterlambatan perkembangan bicara pada usia 12 bulan sampai 24 bulan dan empat tahun.²⁸ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah metode yang digunakan. Adapun persamaannya terdapat pada variabel yang digunakan.

²⁷Signe Boe Rayce, Gunhild Tidemann Okholm, and Trine Flensburg-Madsen, "Mobile Device Screen Time Is Associated with Poorer Language Development among Toddlers: Results from a Large-Scale Survey," *BMC Public Health* 24, no. 1 (2024).

²⁸Salwa Salem Al Hosani et al., "Screen Time and Speech and Language Delay in Children Aged 12–48 Months in UAE: A Case–Control Study," *Middle East Current Psychiatry* 30, no. 1 (2023).

Meskipun sudah banyak yang melakukan penelitian terkait dengan perkembangan bahasa dan adiksi *gadget* pada anak *speech delay*, namun peneliti belum menemukan penelitian yang meneliti tentang “Perkembangan Bahasa pada Anak *Speech delay* dengan Adiksi *Gadget* Di RSD Idaman Kota Banjarbaru”. Oleh karena itu, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam masalah tersebut lebih.

H. Sistematika Penulisan

Peneliti menyediakan dokumen terstruktur yang terdiri dari berbagai unsur di bawah ini yang menjadi pedoman dalam penyusunan laporan penelitian ini:

1. Bab I Pendahuluan, mencakup latar belakang masalah, diikuti dengan pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika penulisan.
2. Bab II Kajian Teori, yang berisikan variabel yang akan diteliti, memuat tentang pengertian bahasa, pembagian bahasa, tahap perkembangan bahasa, aspek perkembangan bahasa, pengertian *speech delay*, penyebab *speech delay*, serta pengertian *gadget*, bentuk penggunaan *gadget*.
3. Bab III Metode Penelitian, memuat tentang metode dan jenis penelitian yang dilakukan yaitu wilayah penelitian, topik penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.
4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, meliputi tentang gambaran umum, pelaksanaan penelitian, hasil penelitian yang diperoleh dan penelitian yang berkaitan dengan penemuan data dan analisis data dalam penelitian.

5. Bab V Penutup, memuat kesimpulan, saran atau rekomendasi dan keterbatasan penelitian.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Perkembangan Bahasa Pada Anak

1. Pengertian Perkembangan Bahasa

Menurut Santrock bahasa adalah alat komunikasi untuk mengekspresikan pendapat, perasaan, baik secara lisan, tulisan, maupun melalui isyarat yang didasarkan pada sebuah sistem simbol.¹ Sementara itu menurut Harun Rasyid, bahasa adalah suatu sistem yang terdiri dari struktur dan makna yang digunakan oleh penggunanya sebagai simbol untuk mencapai suatu tujuan.² Dengan bahasa, setiap individu dapat memahami diri sendiri, orang lain, lingkungan, serta nilai moral dan agama. Bahasa menjadi dasar utama bagi anak dalam mempelajari berbagai hal sebelum menguasai pengetahuan lainnya, karena dalam komunikasi dan interaksi, kemampuan berbahasa merupakan yang paling penting.³ Kemampuan berbahasa adalah potensi alami setiap individu yang memungkinkan interaksi dengan lingkungan, namun masih memerlukan interaksi dengan orang lain agar kemampuan tersebut dapat berkembang.

Masa prasekolah ditandai dengan kemajuan pesat dalam berbagai aspek pengetahuan bahasa. Setiap kemajuan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, termasuk faktor perkembangan bahasa pada anak seperti jenis kelamin, lingkungan,

¹Santrock, John W, *Child Development (13th ed)*, Boston: McGraw-Hill 2011, 300.

²Harun Rasyid, Mansyur & Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo, 126.

³Eva Yunita, Tutut Handayani, dan Fahmi, Fitri Oviyanti, "Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan", *Journal Of Social Science Research*, Vol 3 no 3 (2023), 83.

budaya, dan perkembangan otak.⁴ Bahasa adalah ungkapan pikiran dan emosi yang terstruktur, yang digunakan sebagai alat untuk berkomunikasi antar sesama masyarakat melalui mendengarkan, membaca, dan menulis.

Perkembangan bahasa pada anak berlangsung secara bertahap sesuai dengan usianya. Saat bayi, bahasa memiliki tiga fungsi utama, yaitu untuk memenuhi kebutuhan (fungsi instrumental), mengatur perilaku (fungsi regulasi), dan untuk berinteraksi dengan orang lain (fungsi interaksional).⁵ Menurut Vygotsky, bahasa mendukung perkembangan kemampuan berpikir karena keduanya tumbuh bersamaan. Sebagai contoh anak yang sudah menguasai bahasa memiliki kemampuan nalar yang cukup untuk menyampaikan ide dan menerima pembelajaran atau pengetahuan baru dari stimulus di sekitarnya, karena mereka sudah memiliki pemahaman bahasa. Bahasa juga berfungsi sebagai alat sosial, menjadi jembatan komunikasi yang memungkinkan terciptanya kehidupan sosial.⁶ Melalui bahasa, anak dapat mengembangkan kemampuan sosial mereka, karena penguasaan bahasa yang baik memungkinkan mereka untuk menyampaikan dan mengekspresikan pikiran, sehingga membangun hubungan sosial.

Perkembangan merupakan proses perubahan yang terjadi sepanjang hidup dan banyak faktor yang mempengaruhi, seperti faktor biologis, kognitif, dan emosional. Menurut Asrori, perkembangan bahasa adalah proses di mana anak mulai belajar untuk mengenal, menggunakan, dan menguasai berbagai aspek

⁴Radius Setiyawan , *Bahan Ajar Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, Surabaya: UM Surabaya Publishing (2020), 18.

⁵Salma Aulia Khosibah dan Dimiyati, “Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5, no. 2 (2021), 1865.

⁶Vygotsky, L. S. *Thought and Language*. Cambridge, MA: MIT Press, 1986.

bahasa serta kemampuan berbicara.⁷ Perkembangan kemampuan bahasa pada anak bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan dengan baik di lingkungannya. Menurut Elizabeth B. Hurlock perkembangan bahasa adalah proses bertahap di mana anak belajar memahami dan menggunakan simbol-simbol bahasa untuk berkomunikasi secara efektif dengan orang lain.⁸ Perkembangan bahasa anak prasekolah berlangsung secara sistematis dan seiring bertambahnya usia. Anak melalui tahap perkembangan yang sama, namun ada beberapa faktor yang membedakannya, seperti lingkungan keluarga, kecerdasan, kesehatan, dorongan, serta hubungan dengan teman-teman yang dapat mempengaruhi proses ini. Ini menunjukkan bahwa lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan bahasa anak. Jika anak berada dalam lingkungan yang mendukung, perkembangannya akan baik, tetapi jika lingkungan kurang mendukung anak juga bisa terpengaruh. Faktor inilah yang menjadi dasar mengapa ada anak yang sudah bisa berbicara pada usia tertentu sementara yang lain belum.

Perkembangan bahasa atau kemampuan berkomunikasi pada anak adalah bagian penting dari proses tumbuh kembang yang sebaiknya tidak diabaikan, baik oleh pendidik maupun oleh orang tua. Kemampuan anak dalam memperoleh dan menguasai bahasa merupakan salah satu pencapaian luar biasa dalam kehidupan manusia. Karena itulah masalah ini menjadi perhatian yang besar oleh banyak pihak. Studi tentang pemerolehan bahasa telah dilakukan secara mendalam sejak

⁷Asrori, *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*, Purwokerto: Penerbit CV. Pena Persada, 2020, 44.

⁸Hurlock, E. B. *Perkembangan Anak* (Edisi Keenam), Jakarta: Erlangga, 1978, 206.

lama. Seiring waktu, kita telah mempelajari banyak hal tentang bagaimana anak-anak belajar berbicara, memahami, dan menggunakan bahasa.

2. Pembagian Bahasa

Kemampuan berbahasa pada anak akan berkembang dengan pesat secara beragam maupun secara menyeluruh, sehingga penting untuk memberikan stimulasi bahasa yang optimal sedini mungkin agar menjadi pondasi yang kuat di masa depan. Pembagian bahasa pada anak terbagi menjadi dua, yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif.

a. Bahasa Reseptif

Menurut Permendikbud Nomor 137, bahasa reseptif berkaitan dengan kemampuan untuk membedakan suara yang memiliki arti dan yang tidak. Bahasa reseptif mencakup kemampuan mendengarkan dan membaca.⁹ Bahasa reseptif merupakan kemampuan untuk memahami kata-kata dan bahasa, serta memperoleh informasi dan makna dari aktivitas sehari-hari (misalnya setelah menyelesaikan sarapan, kita tahu saatnya untuk berpakaian, informasi visual dalam lingkungan (misalnya ibu memegang kuncinya berarti kita akan naik mobil, lampu hijau berarti pergi), suara dan kata-kata (misalnya sirene artinya mobil pemadam kebakaran akan datang, atau kata bola yang berarti benda bulat yang bisa dipantulkan saat dimainkan). Selain itu, bahasa reseptif juga mencakup pemahaman tentang konsep seperti ukuran, bentuk, warna, waktu, tata bahasa seperti

⁹Permendikbud No. 137 Tahun 2014

bentuk jamak, dan informasi tertulis seperti tanda "tidak memanjat" atau cerita tertulis.¹⁰

Bahasa reseptif sangat penting karena pemahaman bahasa menjadi kunci utama dalam proses komunikasi. Pada anak-anak usia dini, kemampuan untuk memahami bahasa adalah dasar untuk perkembangan keterampilan bahasa selanjutnya seperti membaca dan menulis, yang juga berperan sebagai sarana belajar dan beraktivitas. Kesulitan dalam bahasa reseptif bisa menyebabkan masalah dalam perhatian dan pendengaran, bahkan memicu perilaku negatif, terutama saat anak tidak bisa menjawab atau mengikuti instruksi dengan benar. Bahasa reseptif yang juga dikenal sebagai bahasa pasif, merujuk pada kemampuan anak dalam memahami dan mendengarkan informasi. Pengembangan bahasa reseptif pada anak dapat dilihat melalui kemampuan mereka dalam mendengarkan cerita atau lagu. Kemampuan ini juga terlihat ketika anak dapat merespon pembelajaran dengan menjawab pertanyaan atau menunjukkan reaksi saat berkomunikasi dengan orang lain di sekitarnya. Namun, dengan adanya perangkat *gadget*, banyak anak lebih tertarik pada fitur-fitur tertentu sehingga mereka kurang berminat untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

b. Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif adalah penggunaan kata-kata dan bahasa secara lisan untuk menyampaikan konsep atau pemikiran. Bahasa ekspresif juga

¹⁰Khosibah dan Dimiyati, "Bahasa Reseptif Anak Usia 3-6 Tahun Di Indonesia." Jurnal Obsesi: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol. 5, 2021, 1862

berarti kemampuan anak dalam menggunakan bahasa, baik secara verbal, tulisan, simbol, isyarat, atau gerakan. Ini adalah kemampuan yang dimiliki anak untuk mengekspresikan apa yang mereka inginkan. Oleh karena itu, orang tua perlu menstimulasi kemampuan anak dalam mengungkapkan keinginan mereka. Contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan kepada orang lain.

Anak-anak menerima dan mengungkapkan bahasa dengan berbagai cara. Untuk mengembangkan bahasa ekspresif mereka, penting untuk menggunakan metode yang sesuai dengan tahap perkembangan anak dan memperhatikan faktor-faktor yang memengaruhi kepribadian mereka.¹¹ Seiring bertumbuhnya anak, kemampuan mereka dalam berbicara meningkat baik dari segi jumlah kata maupun kualitasnya, seperti kelancaran dan kompleksitas bahasa. Perkembangan berbicara pada anak dimulai dari suara-suara sederhana dan meniru kata-kata orang dewasa. Secara bertahap, kemampuan anak berkembang mulai dari hanya mengeluarkan suara hingga akhirnya bisa berkomunikasi dengan kata-kata yang lebih jelas. Komunikasi anak yang dimulai dengan gerakan dan isyarat untuk menyatakan keinginan mereka akan berkembang menjadi komunikasi verbal yang lebih jelas dan mudah dipahami.

Perkembangan bahasa ekspresif anak biasanya dimulai sekitar usia 3 tahun. Bahasa ekspresif anak akan berkembang dengan baik jika orang tua

¹¹Hariyanti, "Meningkatkan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Melalui Metode Bercerita Menggunakan Media Boneka Jari," *Jurnal Pelita PAUD* 3, no. 2 (2019), 21.

memberikan rangsangan atau stimulus yang tepat. Namun, jika pada usia tersebut kemampuan berbahasa anak tidak berkembang dengan baik, hal ini bisa menunjukkan adanya masalah. Anak mungkin merasa kesulitan untuk mengungkapkan dirinya dengan kata-kata, meskipun dia memahami apa yang diinginkannya. Akibatnya, anak kesulitan menemukan kata yang tepat untuk menyampaikan perasaannya, sehingga orang lain pun kesulitan memahaminya.

3. Aspek Perkembangan Bahasa

Menurut Santrock perkembangan bahasa juga melibatkan komponen seperti sistem bunyi (fonologi), bentuk kata (morfologi), makna kata (semantik), struktur kalimat (sintaksis), dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial (pragmatik).¹²

a. Perkembangan Fonologi

Fonologi adalah sistem bunyi dalam bahasa, termasuk cara anak membedakan, mengenal, dan mengucapkan bunyi bahasa. Anak-anak di usia dini mulai memahami bunyi-bunyi bahasa dan cara penggunaannya dalam kata-kata. Mereka belajar membedakan bunyi dan mengucapkan kata dengan benar. Secara alami, anak-anak mengalami perkembangan dalam menguasai bunyi-bunyi yang membentuk sistem fonologi bahasa. Pada awalnya, mereka menggunakan bunyi-bunyi yang lebih sederhana dan umum, tetapi seiring waktu, mereka mulai menggunakan bunyi yang lebih spesifik dan lebih rinci. Kesalahan dalam penyebutan seperti menghilangkan,

¹²Santrock, John W, *Child Development (13th ed)*, Boston: McGraw-Hill 2011, 304

mengganti, atau menambahkan bunyi adalah hal yang wajar terjadi selama pembelajaran fonologi ini. Meskipun demikian, kesalahan-kesalahan tersebut adalah bagian dari proses belajar yang normal, dan anak-anak akan memperbaikinya seiring berjalannya waktu.

Tahapan usia perkembangan:

- 1) 0-6 bulan, anak mulai mengeluarkan suara-suara dasar seperti menangis (*crying*), dan tertawa.
- 2) 6-10 bulan, anak mulai mengoceh (*babbling*) contoh: ba-ba, da-da, yang menjadi dasar ucapan kata pertama.
- 3) 12 bulan, muncul kata pertama yang jelas terdengar seperti bunyi bahasa.
- 4) 2-5 tahun, anak dapat mengucapkan kata walaupun terdapat kesalahan pengucapan bunyi-bunyi bahasa seperti huruf “g” yang berubah menjadi “j”, huruf “s” menjadi “c” dan penghilangan fonem seperti kata “pendek” menjadi “endek”.

b. Perkembangan Morfologi

Morfologi adalah struktur kata dan cara kata dibentuk, termasuk pemahaman terhadap imbuhan, kepemilikan, dan bentuk jamak. Perkembangan morfologis ini sangat bergantung pada kualitas dan kuantitas interaksi verbal yang diterima anak. Anak-anak yang berada dalam lingkungan komunikatif yang kaya, seperti sering diajak berbicara oleh orang tua, dibacakan buku, atau berinteraksi dengan teman sebaya, cenderung memiliki perkembangan morfologi yang lebih pesat.

Tahapan usia perkembangan:

- 1) 2-3 tahun, anak mulai menambahkan akhiran sederhana seperti –an, -nya, -ku
- 2) 4-5 tahun, anak mampu menggunakan bentuk jamak dan bentuk lampau (misal: kucing menjadi kucing-kucing atau pergi menjadi sudah pergi)

c. Perkembangan Semantik

Semantik adalah proses pemerolehan kosa kata serta pemahaman terhadap makna kata untuk menyampaikan maksud atau keinginan. Anak tidak hanya belajar menyebut kata, tapi juga tau apa arti kata tersebut dan kapan harus menggunakannya. Misalnya, anak tau bahwa kata "panas" bisa digunakan saat menyentuh air hangat atau saat cuaca terik. Semakin banyak kata yang diketahui anak semakin mudah baginya untuk berkomunikasi, menjelaskan pikirannya, dan memahami apa yang terjadi di sekitarnya.

Tahapan usia perkembangan:

- 1) 1-2 tahun, kosa kata dasar berkembang sekitar 50 kata
- 2) 2-3 tahun, kosa kata meningkat hingga 200-300 kata
- 3) 4-6 tahun mampu memahami ribuan kata dan menggunakannya dalam kalimat yang lebih kompleks.

d. Perkembangan Sintaksis

Sintaksis adalah cabang linguistik yang mempelajari struktur dan aturan penyusunan kata menjadi frasa dan kalimat yang benar dan bermakna. Dalam konteks perkembangan bahasa anak, sintaksis merujuk pada kemampuan anak

dalam menyusun kata-kata menjadi kalimat sesuai dengan tata bahasa yang berlaku, serta menyampaikan makna yang utuh dalam komunikasi sehari-hari. perkembangan sintaksis pada anak tidak hanya menunjukkan pemahaman terhadap struktur kalimat, tetapi juga menjadi indikator penting dalam pertumbuhan kognitif anak. Anak yang dapat menyusun kalimat dengan struktur yang tepat menunjukkan kematangan dalam berpikir, mengurutkan ide, dan menjelaskan maksudnya dengan lebih jelas.

Tahapan usia perkembangan:

- 1) 2-3 tahun, anak mulai menyusun dua hingga tiga kata menjadi kalimat (misal: “mama pergi” atau “aku mau susu”)
- 2) 4-5 tahun, kalimat menjadi lebih panjang dan kompleks dan menggunakan subjek, predikat, dan objek secara benar.

e. Perkembangan Pragmatik

Pragmatik adalah aspek bahasa yang berkaitan dengan kemampuan menggunakan bahasa secara tepat dalam konteks sosial. Mencakup pemahaman anak tentang bagaimana, kapan, kepada siapa, dan dalam situasi apa mereka harus berbicara. Dengan kata lain, pragmatik berhubungan dengan aturan pemakaian bahasa dalam kehidupan nyata, bukan sekadar kemampuan menyusun kata atau kalimat secara benar. Dalam hal ini, anak belajar bagaimana berbicara dengan sopan, mendengarkan saat orang lain berbicara, menyampaikan maksud secara halus, serta menyesuaikan nada bicara dan pilihan kata berdasarkan kepada siapa dan dalam kondisi apa mereka berbicara.

Tahapan Usia Perkembangan:

- a. 3-4 tahun, anak mulai memahami giliran bicara dan menggunakan intonasi pada saat berbicara
- b. 5-6 tahun, anak mampu menyesuaikan gaya bahasa untuk orang tua, teman sebaya, atau guru.

4. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa

Menurut Santrock, faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak yaitu:

1) Faktor Biologis

Faktor biologis merujuk pada kondisi dan kemampuan bawaan yang dimiliki anak sejak lahir, yang menjadi pondasi dasar bagi proses pembelajaran bahasa. Santrock menegaskan bahwa otak manusia memiliki struktur dan fungsi khusus yang memungkinkan penguasaan bahasa. Bagian otak seperti area Broca bertugas untuk memproduksi bahasa, sedangkan area Wernicke berperan dalam pemahaman bahasa. Kedua area ini bekerja sama dalam memungkinkan anak mengolah bahasa secara efektif.

Selain itu, fungsi pendengaran yang optimal sangat penting dalam perkembangan bahasa karena anak belajar bahasa dengan cara mendengar dan menirukan suara-suara di lingkungan sekitarnya. Sistem saraf pusat yang sehat juga memastikan proses pengolahan informasi suara berjalan lancar. Faktor genetik juga memengaruhi kemampuan bahasa, misalnya

anak yang memiliki keluarga dengan riwayat gangguan bahasa cenderung memiliki risiko serupa.

2) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan mencakup segala bentuk stimulasi dan interaksi sosial yang diterima anak dari lingkungannya. Santrock menjelaskan bahwa anak belajar bahasa terutama melalui pengalaman komunikasi dengan orang tua, keluarga, dan orang-orang di sekitarnya. Lingkungan yang kaya stimulasi bahasa, seperti sering diajak berbicara, dibacakan cerita, dan diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri, sangat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berbahasa.

Interaksi sosial memberikan konteks penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi yang fungsional dan sosial. Nilai-nilai budaya dan kebiasaan berbahasa yang ada di lingkungan tersebut membentuk cara anak memahami makna dan struktur bahasa yang digunakan sehari-hari. Lingkungan yang kurang mendukung, misalnya minim komunikasi verbal, dapat menghambat kemampuan anak dalam menguasai bahasa.¹³

B. *Speech Delay*

1. Pengertian *Speech delay* (Keterlambatan Dalam Berbicara)

Menurut Hurlock, keterlambatan berbicara atau *speech delay* terjadi ketika kemampuan bicara seorang anak lebih rendah dibandingkan dengan anak

¹³Santrock, J. W. (2021). *Child Development* (16th ed.). McGraw-Hill Education, 340.

seusianya, yang bisa dilihat dari ketepatan dalam penggunaan kata.¹⁴ Istiqlal juga menjelaskan bahwa *speech delay* merujuk pada keterlambatan pada kemampuan berbicara atau berbahasa.¹⁵ Aminah mengungkapkan bahwa *speech delay* adalah masalah dalam proses pembelajaran bahasa yang menyebabkan anak terlambat dalam berbicara. Bila anak masih sering menggunakan isyarat atau berbicara seperti bayi, sedangkan teman seusianya sudah mulai berbicara dengan kata-kata, orang sekitar mungkin berpikir bahwa anak tersebut terlalu muda untuk dapat berkomunikasi dengan mereka.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa anak yang terlambat bicara adalah anak yang perkembangan kemampuan bicaranya tidak sesuai dengan anak-anak pada umumnya di usia yang sama. Kesimpulan ini berdasarkan pandangan dari beberapa peneliti yang telah dijelaskan sebelumnya.

2. Penyebab *Speech Delay*

Menurut Umah, *speech delay* pada anak dibagi menjadi dua jenis, yaitu :

a. Keterlambatan Bicara Fungsional

Keterlambatan bicara fungsional merupakan kondisi di mana perkembangan bicara anak terlambat dalam kategori yang tidak membahayakan. Hal ini dikarenakan oleh keterlambatan dalam koordinasi

¹⁴Hurlock, E.B, *Perkembangan Anak*, Jilid I Edisi 6, (Jakarta: Erlangga, 1978), 194

¹⁵Alfani Nurul Istiqlal, "Gangguan Keterlambatan Berbicara (*Speech Delay*) Pada Anak Usia 6 Tahun," *Preschool 2*, no. 2 (2021): 207.

¹⁶Siti Aminah and Ratnawati, "Mengenal *Speech Delay* Sebagai Gangguan Keterlambatan Berbicara Pada Anak (Kajian Psikolinguistik)," *Jaladri : Jurnal Ilmiah Program Studi Bahasa Sunda* 8, no. 2 (2022): 80.

gerakan mulut atau perkembangan fungsi otak yang belum sepenuhnya matang, namun bukan disebabkan oleh masalah pada otak itu sendiri.

b. Keterlambatan Bicara Nonfungsional

Keterlambatan bicara nonfungsional adalah kondisi yang perlu diperhatikan karena disebabkan oleh masalah pada organ tubuh, terutama di otak. Orang tua sebaiknya curiga jika keterlambatan bicara anak disertai dengan tanda-tanda masalah neurologis bawaan, seperti wajah yang tidak biasa, postur tubuh pendek, ukuran kepala kecil (mikrosefali), ukuran kepala besar (makrosefali), tumor otak, kelumpuhan, infeksi otak, masalah pada telinga atau mata, cerebral palsy, atau gangguan neurologis lainnya.

Keterlambatan bicara nonfungsional termasuk jenis keterlambatan yang cukup serius. Beberapa tanda-tanda keterlambatan bicara yang berat antara lain:

- 1) Anak tidak tersenyum saat berada di lingkungan sosial hingga usia 10 minggu
- 2) Anak tidak mengeluarkan suara pada usia 3 bulan
- 3) Anak tidak menunjukkan perhatian terhadap sekitarnya hingga usia 8 bulan
- 4) Anak tidak mulai bicara hingga usia 15 bulan
- 5) Anak tidak mengucapkan 3-4 kata hingga usia 20 bulan.¹⁷

¹⁷Purnama Sari Ratih dan Nuryani Nuryani, "Analisis Keterlambatan Berbicara (*Speech Delay*) Pada Anak Study Kasus Anak Usia 10 Tahun," *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 1 (2020): 10.

3. Tanda dan Gejala Keterlambatan Bicara

Terdapat beberapa tanda dan gejala yang perlu diperhatikan jika anak mengalami keterlambatan bicara atau *speech delay* yang dapat dilakukan sesuai tahapan usianya:

a. Usia 4-6 bulan

Pada periode ini terdapat beberapa gejala yang muncul, yakni:

- 1) Anak tidak meniru suara yang diucapkan oleh orang tuanya
- 2) Anak belum bisa tertawa atau berceloteh sendiri pada usia 6 bulan

b. Usia 8-10 bulan

Pada periode ini terdapat beberapa gejala yang muncul, yakni:

- 1) Pada usia 8 bulan anak belum mengeluarkan suara yang dapat menarik perhatian
- 2) Pada usia 9-10 bulan anak tidak menunjukkan emosi seperti menangis atau tertawa
- 3) Pada usia 10 bulan anak belum merespon ketika di panggil namanya.

c. Usia 12-15 bulan

Pada periode ini beberapa gejala yang muncul antara lain:

- 1) Pada usia 12 bulan anak belum menunjukan ekspresi wajah, tidak bisa mengeluarkan suara berusaha berkomunikasi saat membutuhkan sesuatu
- 2) Pada usia 15 bulan anak belum dapat memahami arti “tidak boleh” atau “dahh”, tidak menunjukkan 6 ekspresi wajah yang berbeda dan belum dapat mengucapkan 1-3 kata.

d. Usia 18-24 bulan

Pada periode ini tanda-tanda yang muncul, yaitu :

- 1) Pada usia 18 bulan anak belum dapat mengucapkan 6-10 kata dan tidak menunjukkan minat pada sesuatu.
- 2) Pada usia 18 bulan anak kesulitan untuk menatap mata orang lain dengan baik
- 3) Pada usia 18-20 bulan anak belum dapat mengikuti perintah sederhana.
- 4) Pada usia 24 bulan anak belum bisa merangkai dua kata menjadi kalimat dan tidak memahami cara menggunakan alat rumah tangga seperti sikat gigi atau telepon, belum bisa meniru tingkah laku atau kata-kata orang lain serta tidak mampu menunjukkan anggota tubuhnya bila di tanya oleh orang lain.

e. Usia 30-36 bulan

Pada usia beberapa gejala yang muncul antara lain :

- 1) Pada usia 30 bulan kalimat yang diucapkan anak sulit dipahami oleh anggota keluarga
- 2) Pada usia 36 bulan anak tidak menggunakan kalimat sederhana dan hanya keluarga yang bisa memahaminya

f. Usia 3-4 tahun

Pada periode ini berbagai tanda-tanda yang muncul, yaitu :

- 1) Pada usia 3 tahun anak belum bisa mengucapkan kalimat, tidak mengerti perintah verbal dan tidak tertarik bermain dengan teman sebaya
- 2) Pada usia 3,5 tahun anak belum bisa mengucapkan kata-kata dengan benar, misalnya “ayah” diucapkan “aya”
- 3) Pada usia 4 tahun anak masih gagap dan ucapan mereka sulit dipahami

Speech delay pada anak disebabkan oleh berbagai faktor, sehingga orang tua harus waspada terhadap kondisi ini. Meskipun gangguan *speech delay* tergolong ringan hal ini tetap dapat mempengaruhi keterampilan komunikasi anak, jadi sebaiknya tidak dibiarkan begitu saja.

C. Adiksi Gadget

1. Pengertian Adiksi Gadget

Adiksi atau kecanduan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berasal dari kata “candu” yang artinya sesuatu yang berarti sesuatu yang sangat disukai dan membuat seseorang menjadi tergantung. Jadi arti adiksi secara umum adalah ketergantungan atau keinginan berlebihan terhadap suatu hal yang bisa membuat seseorang lupa dengan hal lainnya. Sedangkan *gadget* adalah istilah yang digunakan untuk menyebut berbagai jenis alat teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus, seperti *smartphone*, iPhone, komputer, tablet, bahkan televisi termasuk kedalam jenis *gadget*. *Gadget* merupakan sarana elektronik yang

dirancang khusus memiliki fungsi untuk mempermudah kehidupan manusia sehari-hari.¹⁸

Adiksi adalah perilaku kompulsif untuk mencari, mengonsumsi, atau melakukan sebuah aktivitas tanpa memperdulikan dampak negatif atau bahaya yang ditimbulkan. Adiksi *gadget* adalah perilaku menggunakan *gadget* secara berlebihan dan terus-menerus, sehingga mengabaikan tanggung jawab atau kebutuhan dasar diri sendiri. Kondisi ini dapat menurunkan kualitas hidup seseorang secara signifikan. Menurut Bian & Leung 2014 adiksi *gadget* adalah kebiasaan menggunakan ponsel secara berlebihan, yang dapat dianggap sebagai gangguan pengendalian impuls yang tidak melibatkan efek memabukkan dan mirip dengan perilaku berjudi yang berlebihan.¹⁹ Adiksi *gadget* merupakan kebiasaan menggunakan ponsel pintar secara berlebihan sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari, membuat seseorang kesulitan mengelola aktivitasnya dengan baik, dan lebih merasa nyaman dengan dunia maya daripada dunia nyata. Hal ini bisa memunculkan gejala seperti kecemasan dan kegelisahan saat jauh dari *gadget*.²⁰ Adiksi *gadget* dianggap sebagai gangguan pengendalian impuls yang tidak melibatkan zat yang memabukkan dan gangguan ini mirip dengan kecanduan perjudian. Orang yang mengalami adiksi *gadget* cenderung mengandalkan *gadget* miliknya untuk banyak hal dan kurang fokus pada orang-orang di sekitarnya.

¹⁸Derry Iswidharmanjaya dan Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*. Jakarta: EGC, (2014), 7

¹⁹Louis Leung, "Linking Psychological Attributes To Addiction and Improper Use of the Mobile Phone Among Adolescents in Hong Kong," *Journal of Children and Media* 2, no. 2 (2008): 6.

²⁰Yunias Setiawati dan Izzatul Fithriyah, *Deteksi Dini Dan Penanganan Kecanduan Gawai Pada Anak*, Surabaya: Airlangga University Press (2020), 3.

2. Bentuk Penggunaan *Gadget*

Penggunaan *gadget* kini tidak hanya melibatkan orang dewasa, tetapi juga anak-anak dan remaja. Bahkan, anak usia prasekolah yang seharusnya tidak terlalu sering terpapar *gadget*, saat ini sudah mulai mengenal dan menggunakannya. Biasanya orang tua menggunakan *gadget* untuk menenangkan anak saat menangis atau ketika mereka sibuk dengan aktivitas lainnya.

Penggunaan *gadget* pada anak-anak berbeda dengan remaja dan orang dewasa. Orang dewasa umumnya memakai *gadget* untuk pekerjaan, sementara remaja lebih banyak menggunakannya untuk berselancar di media sosial. Di sisi lain, anak-anak cenderung menggunakan *gadget* untuk menonton video *streaming* atau bermain *game*. Hal ini sejalan dengan pendapat Ayouby dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa rata-rata anak prasekolah menggunakan *gadget* untuk bermain *game* dan menonton YouTube, berbeda dengan orang dewasa yang menggunakannya untuk *browsing*, *chatting*, media sosial, dan aktivitas lainnya.²¹

Penjelasan berikut ini akan membahas tentang aplikasi yang sering digunakan anak, serta seberapa sering dan berapa lama anak sebaiknya menggunakan *gadget* sesuai dengan usia mereka.

a. Aplikasi *gadget* bagi anak

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aplikasi adalah perangkat lunak atau program yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu. Dalam *gadget*, terdapat dua jenis aplikasi termasuk aplikasi bawaan dan aplikasi tambahan.

²¹M Hafiz Al-Ayouby, Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Di PAUD Dan TK.Handayani Bandar Lampung), *Skripsi*, (2017), 30.

Aplikasi bawaan adalah yang aplikasi bawaan yang sudah terpasang saat *gadget* pertama kali digunakan, dan aplikasi tambahan yang dipasang atau diunduh dari kartu memori. Anak-anak biasanya menggunakan aplikasi dasar seperti kamera, pemutar video, penampil gambar, dan *game*. Orang tua sebaiknya memeriksa aplikasi yang ada di *gadget*, baik yang sudah terpasang maupun yang akan diunduh, untuk memastikan aplikasi tersebut sesuai dengan usia anak. Orang tua juga bisa mencoba aplikasi tersebut terlebih dahulu untuk memastikan anak menggunakan *gadget* dengan cara yang aman dan bermanfaat.

b. Intensitas penggunaan *gadget* bagi anak

Intensitas merujuk pada sejauh mana atau seberapa sering seseorang melakukan suatu aktivitas. Dalam konteks ini, intensitas penggunaan *gadget* mengacu pada durasi (lamanya waktu) dan frekuensi (seringnya) seseorang menggunakan perangkat tersebut. Penggunaan *gadget* oleh anak sebaiknya memiliki batasan tertentu.

The American Academy Of Pediatrics dan *Canadian Paediatric Society* menerbitkan pedoman *screen time* (waktu di depan layar) yaitu sebagai berikut:

- 1) Anak-anak dibawah usia 3 tahun sebaiknya tidak diizinkan untuk menggunakan *gadget*, termasuk *smartphone*, tablet, atau TV.
- 2) Anak-anak usia 3 hingga 4 tahun sebaiknya dibatasi penggunaan *gadget* tidak lebih dari satu jam per hari.

- 3) Anak-anak usia 5 tahun ke atas sebaiknya tidak menggunakan *gadget* lebih dari dua jam per hari untuk kegiatan hiburan (selain untuk keperluan belajar).²²

Penggunaan *gadget* selama 120 menit per hari atau lebih dari 75 menit setiap harinya termasuk dalam kategori intensitas tinggi. Penggunaan dengan durasi 40-60 menit per hari atau 2-3 kali sehari masuk dalam kategori intensitas sedang, sementara penggunaan selama 30 menit per hari atau 2 kali sehari dikategorikan sebagai intensitas rendah. Oleh karena itu, jika seseorang menggunakan *gadget* lebih dari 3 kali sehari dengan durasi antara 30 hingga 75 menit, hal ini sudah tergolong sebagai kecanduan *gadget*.²³

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi kecanduan *Gadget*

Faktor yang mempengaruhi penggunaan *gadget* pada anak sangat beragam dan dapat berdampak signifikan terhadap perkembangan mereka. Berikut adalah beberapa faktor utama:

a. Ditinggal Bekerja

Ketika orang tua bekerja, anak-anak sering kali ditinggalkan dalam pengasuhan orang lain atau di rumah sendiri, yang dapat menyebabkan mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* untuk mengisi kekosongan waktu.

²²Farida Rohayani, "Menjawab Problematika Yang Dihadapi Anak Usia Dini Di Masa," *Qawwam: Journal For Gender Mainstreaming* 14, no. 1 (2020), 39.

²³Bhennita Sukmawati, "Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun Di TK Buah Hati Kita," *Journal Obsesi* 3, no. 1 (2019), 53.

b. Pola Asuh

Pola asuh yang diterapkan oleh orang tua juga berperan penting. Orang tua yang memperkenalkan *gadget* sejak dini tanpa batasan waktu dapat membuat anak-anak terbiasa menggunakan *gadget* sebagai sumber hiburan utama sehingga mengurangi interaksi sosial dan aktivitas fisik mereka.

c. Pengasuhan Oleh Pihak Ketiga

Dalam situasi di mana anak-anak dititipkan kepada pengasuh atau di tempat penitipan anak, kualitas pengasuhan dapat bervariasi. Jika pengasuh tidak memiliki kebijakan yang ketat mengenai penggunaan *gadget*, anak-anak mungkin akan lebih sering terpapar *gadget* yang bisa berdampak negatif pada perkembangan mereka.

d. Pengaruh Teman Sebaya

Anak-anak prasekolah juga terpengaruh oleh teman-teman sebayanya. Jika lingkungan sosial mereka mendukung penggunaan *gadget*, maka anak-anak cenderung mengikuti pola tersebut, terlepas dari pengawasan orang tua.

e. Ketersediaan *Gadget*

Semakin banyak *gadget* yang tersedia di rumah, semakin besar kemungkinan anak untuk menggunakannya.

f. Konten Yang Menarik

Konten yang menarik seperti *game*, video, dan aplikasi pendidikan dapat menarik perhatian anak-anak dan mendorong mereka untuk menggunakan *gadget*.

4. Dampak Penggunaan *Gadget*

Gadget dapat memberikan banyak keuntungan, terutama jika digunakan dengan bijak. Orang tua sebaiknya mengenalkan *gadget* kepada anak, namun penting untuk diingat bahwa penggunaannya memiliki dampak positif dan negatif, yaitu:

Beberapa dampak positif penggunaan *gadget* sebagai berikut:

- a. *Gadget* dapat membantu anak dalam menguasai bahasa. Dikarenakan banyaknya konten edukatif yang dapat ditonton dan dipelajari oleh anak. Saat anak menonton konten edukatif, mereka lebih mudah mengingat apa yang dilihat dan didengar, yang pada akhirnya membantu anak memahami cara berbicara dengan lebih baik.
- b. *Gadget* bisa membantu melatih kemampuan bahasa asing. Banyak aplikasi di *gadget* yang menggunakan bahasa asing, seperti bahasa Inggris. Selain itu, ada banyak konten edukatif yang menampilkan animasi dalam bahasa Inggris. Dengan sering mendengar dan melihat konten berbahasa asing anak dapat menambah kosakata mereka.
- c. *Gadget* dapat membantu anak dalam mengenal tulisan. Ada banyak konten edukatif dan aplikasi yang bisa dipelajari anak. Ini tentu memudahkan anak untuk mengenal huruf, gambar, dan angka, yang akan mempengaruhi perkembangan kemampuan bahasa mereka di usia dini.

Sedangkan dampak negatif dari penggunaan *gadget* sebagai berikut:

- a. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi konsentrasi anak. Meskipun *gadget* menawarkan berbagai manfaat, pemakaiannya yang

berlebihan dapat memberikan dampak negatif. Salah satu efek buruknya adalah menurunnya konsentrasi anak karena mereka cenderung lebih fokus pada *gadget* daripada berinteraksi langsung dengan orang lain. Jika tidak diatasi, hal ini dapat menyebabkan anak kesulitan dalam berkomunikasi. Oleh karena itu, sangat penting untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* bagi anak.

- b. Penggunaan *gadget* yang tidak bijaksana dapat menyebabkan anak menjadi malas untuk melakukan kegiatan seperti membaca dan menulis. Padahal, keterampilan membaca dan menulis sangat penting untuk perkembangan anak di usia dini, karena dapat membantu mereka dalam memperluas kosakata.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak pada kehidupan anak, baik secara positif maupun negatif. Lingkungan sekitar anak khususnya orang tua, memiliki peran yang sangat besar dalam menentukan dampak dari penggunaan *gadget*. Oleh karena itu, orang tua perlu menetapkan aturan yang jelas dan tegas mengenai penggunaan *gadget* dalam keluarga.

5. Aspek Adiksi *Gadget*

Bian dan Leung (2014) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa terdapat lima aspek dalam kecanduan *gadget*, yaitu:

- a. *Disregard of Harmful Consequences* (Mengabaikan Konsekuensi yang Berbahaya). Situasi ini terlihat ketika seseorang terlambat menghadiri

pertemuan, sekolah, atau pekerjaan karena terlalu lama menggunakan *gadget*, atau mengalami masalah karena kehilangan *gadget* saat mengikuti rapat, kuliah, atau menonton di bioskop.

- b. *Preoccupation* (Keasyikan). Seseorang merasa terikat dengan *gadget* meskipun tidak sedang menggunakannya atau hanya memikirkan untuk menggunakannya, cenderung menggunakan *gadget* lebih lama dari yang direncanakan, dan terus-menerus menantikan kesempatan untuk menggunakannya lagi.
- c. *Inability to control craving* (Ketidakmampuan untuk mengontrol keinginan). Dalam kondisi ini, seseorang kesulitan untuk mengabaikan keluhan dari teman dan keluarga mengenai penggunaan *gadget* yang berlebihan, ketidakmampuan untuk berhenti menggunakannya, serta kesulitan dalam mengurangi durasi penggunaan *gadget*.
- d. *Productivity loss* (Hilangnya produktivitas). Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan masalah dalam kehidupan seseorang, mengurangi produktivitas, menghabiskan waktu yang seharusnya digunakan untuk hal lain, dan mengalihkan fokus dari masalah penting yang perlu diselesaikan.
- e. *Feeling anxious and lost* (Merasa cemas dan kehilangan). Dalam situasi ini, seseorang merasa cemas atau gelisah ketika berada jauh dari *gadget* dalam waktu yang lama.²⁴

²⁴Bian and Leung, "Linking Loneliness, Shyness, Smartphone Addiction Symptoms, and Patterns of Smartphone Use to Social Capital", 6

D. Perkembangan Bahasa pada Anak *Speech Delay* dengan Adiksi *Gadget* dalam Perspektif Islam

Dalam Islam, anak merupakan amanah yang harus dijaga dan dididik secara menyeluruh, termasuk dalam aspek komunikasi dan perkembangan bahasa. Anak yang mengalami *speech delay*, terlebih dengan kebiasaan menggunakan *gadget* secara berlebihan tanpa pengawasan yang tepat. Islam memandang bahwa perkembangan bahasa merupakan bagian dari pendidikan fitrah, sebagaimana manusia diciptakan dengan potensi mendengar, melihat, dan berpikir, sebagaimana disebutkan dalam QS. *An-Nahl* ayat 78:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ
لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

Artinya: “Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun dan Dia menjadikan bagi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani agar kamu bersyukur” (QS. *An-Nahl*/16: 78).

QS *An-Nahl* ayat 78 menjelaskan bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu, namun Allah memberikan kemampuan pendengaran, penglihatan, dan hati (akal) agar mereka bersyukur. M. Quraish Shihab menjelaskan bahwa manusia memiliki fitrah kesucian sejak lahir termasuk potensi untuk mengenal Allah dan membedakan kebenaran dan kebatilan. Ayat ini juga menekankan pentingnya memanfaatkan indera dan akal untuk mengenal dunia dan meningkatkan kesadaran spiritual.²⁵ Ayat ini menunjukkan bahwa pendengaran dan interaksi dengan lingkungan merupakan jalur utama pembelajaran awal manusia,

²⁵Muhammad Quraish Shihab, “Tafsir Al Mishbah Pesan, Kesan Dan Keserasian Al-Qur’an (Surah Ibrahim, Al-Hijr, An-Nahl Dan Surah Al-Isra),” *Tafsir Al-Misbah Vol.7 VII* (2002): 300.

termasuk pemerolehan bahasa. Jika anak lebih sering berinteraksi dengan *gadget* secara pasif tanpa pendampingan, maka potensi tersebut menjadi tidak terlatih dan cenderung menurun fungsinya.

Proses tumbuh kembang anak, termasuk dalam hal perkembangan bahasa, merupakan bagian penting dari pendidikan yang tidak hanya bersifat duniawi, tetapi juga berdimensi ukhrawi. Orang tua memiliki kewajiban untuk membina anak dalam seluruh aspek kehidupannya, termasuk kemampuan berkomunikasi yang baik. Bahasa dalam Islam bukan sekadar alat interaksi, tetapi juga merupakan sarana dakwah, pendidikan, dan penguatan akhlak. Allah SWT berfirman dalam QS. *At-Tahrim* ayat 6:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, jagalah dirimu dan keluargamu dari api neraka” (QS *At-Tahrim*/66: 6).

Ayat keenam tersebut mengajarkan bahwa dakwah dan pendidikan sebaiknya dimulai dari lingkungan keluarga. Meskipun ayat ini secara khusus ditujukan kepada laki-laki (ayah), bukan berarti hanya mereka yang bertanggung jawab. Pesan ini berlaku untuk kedua orang tua, baik ibu maupun ayah, seperti yang juga tercermin dalam ayat-ayat lain (misalnya yang memerintahkan berpuasa) yang berlaku untuk pria dan wanita. Hal ini menunjukkan bahwa kedua orang tua memiliki tanggung jawab terhadap anak-anak dan pasangan mereka, sebagaimana mereka juga bertanggung jawab atas perbuatan mereka sendiri.²⁶

²⁶M. Quraish Shihab, “Tafsīr Al-Miṣbāh, Pesan Kesan, Dan Keserasian Al-Qur’an, Volume 14,” *Journal of Chemical Information and Modeling* (2011): 326.

Anak yang mengalami *speech delay* (keterlambatan bicara) dan terbiasa menggunakan *gadget* secara berlebihan tanpa pengawasan yang tepat akan menghadapi tantangan besar dalam perkembangan bahasanya. Dalam Islam, interaksi antara orang tua dan anak melalui komunikasi langsung merupakan bentuk kasih sayang dan tanggung jawab. Rasulullah SAW memberikan teladan dalam memperlakukan anak-anak dengan penuh kelembutan dan perhatian, termasuk dalam berbicara dan mendidik mereka dengan sabar. Dalam hadis disebutkan:

“*Sesungguhnya bukanlah dari golongan kami orang yang tidak menyayangi anak kecil dan tidak menghormati yang tua.*” (HR. At-Tirmidzi)²⁷

Kebiasaan menggantikan kehadiran orang tua dengan *gadget* sebagai pengalih perhatian, sebagaimana umum terjadi pada anak-anak *speech delay*, tidak sesuai dengan prinsip komunikasi dalam Islam. Anak seharusnya diperlakukan sebagai individu yang harus diajak berbicara, didampingi, dan diberi keteladanan dalam berbahasa. Ketika orang tua membiarkan anak terpapar *gadget* dalam waktu lama tanpa interaksi, mereka secara tidak langsung mengabaikan peran penting mereka dalam menanamkan bahasa dan nilai melalui percakapan yang hangat dan bermakna.

E. Perkembangan Bahasa Pada Anak *Speech Delay* Dengan Adiksi *Gadget*

Masa kanak-kanak adalah periode yang sangat penting dalam perkembangan dan pertumbuhan manusia, di mana ini menjadi fondasi utama perilaku struktural. Sikap, kebiasaan, dan perilaku yang terbentuk selama masa

²⁷Jalaludin as-Suyuti, *Tadrib ar-Rawi*, (Madinah: al-Maktabah al-‘Ilmiyah, tt.), 91.

kanak-kanak menentukan bagaimana seseorang menyesuaikan diri dalam kehidupan dewasanya. Usia 0-5 tahun, sering disebut sebagai masa emas (*golden age*) merupakan masa paling krusial bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada periode ini, dasar-dasar kepribadian dan perilaku anak dibentuk berdasarkan pengalaman dan apa yang dialami dalam 5-6 tahun pertama. Anak menyerap banyak informasi dari apa yang dilihat dan dicontohkan oleh keluarga dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, sangat penting untuk memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan fisik dan psikologis anak, didukung oleh pendampingan yang baik dari keluarga dan lingkungan.

Gadget adalah perangkat elektronik seperti *smartphone*, tablet, TV, komputer, dan yang dalam beberapa tahun terakhir penggunaannya mulai diminati tidak hanya oleh orang dewasa, tetapi juga oleh anak-anak, bahkan balita. *Gadget* memiliki dampak positif maupun negatif terhadap perkembangan anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak dengan lingkungan dan keluarga, membuat perilaku anak menjadi pasif dan ketergantungan pada *gadget*. Pertumbuhan anak pada tahun-tahun awal sangatlah penting dan membutuhkan pengawasan orang tua. Namun, kenyataannya kesibukan orang tua dalam bekerja seringkali tidak dapat menghabiskan waktu bermain dengan anaknya. Seringkali terlihat, saat orang tua sibuk mereka memberikan *gadget* kepada balita agar mereka bisa bersenang-senang. Sedangkan dalam pola pengasuhan, interaksi antara orang tua dan anak memiliki peran penting dalam proses tumbuh kembang anak. Setiap orang tua atau pengasuh memiliki cara tersendiri dalam membesarkan anak, meskipun sering kali tidak menyadari dampak

jangka panjang dari pola asuh tersebut terhadap perkembangan anak. Ketika orang tua menganggap bahwa memberikan *gadget* adalah cara yang praktis untuk mengawasi anak di rumah, mereka cenderung lebih mudah memberikan *gadget* kepada balita tanpa mempertimbangkan akibatnya.

Gadget merupakan hal baru bagi anak yang mampu menarik perhatian mereka karena dapat mengeluarkan suara, gambar, dan video. *Gadget* memberikan rangsangan visual dan pendengaran yang bisa mengganggu kestabilan mental anak serta mengurangi perhatian mereka terhadap hal-hal lainnya. Ini bisa berujung pada kecanduan. Tingkat penggunaan *gadget* pada anak sangat dipengaruhi oleh pengawasan orang tua, karena anak belum dapat mengontrol dirinya sendiri dan membutuhkan arahan dari orang tua. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial dan komunikasi anak. Ketika anak bermain dengan *gadget*, mereka cenderung lebih fokus pada perangkat tersebut dan kurang memperhatikan lingkungan sekitar. Selain itu, *gadget* juga dapat membuat anak kecanduan, sehingga mereka lebih memilih bermain dengan *gadget* daripada berinteraksi dengan teman-temannya (bersosialisasi) dan jarang berbicara dengan orang sekitarnya. Hal ini menyebabkan anak kurang atau tidak mendapatkan stimulasi dan dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa sehingga anak menjadi keterlambatan dalam berbicara (*speech delay*).

D. Kerangka Berfikir

Adiksi *gadget* pada anak usia dini dapat mengurangi stimulasi verbal dan interaksi sosial dari lingkungan sekitar yang menyebabkan *speech delay* atau keterlambatan bicara, yaitu kondisi di mana kemampuan berbicara dan berbahasa anak tidak berkembang sesuai dengan tahapan usianya. Hal ini menghambat perkembangan kemampuan berbicara anak sesuai dengan tahapan usia seperti, aspek fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Selain faktor adiksi *gadget*, perkembangan bahasa anak juga dipengaruhi oleh faktor biologis (kognitif dan kesehatan) dan faktor lingkungan (keadaan sosial ekonomi, jenis disiplin atau pola asuh, dan hubungan keluarga).

Adapun kerangka berfikir dari penelitian ini sebagai berikut:

