

## Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun

Yendrizal Jafri\*, Lidya Defega

Program Studi Sarjana Keperawatan STIKes Perintis Padang  
email : [Yendrizajafri@gmail.com](mailto:Yendrizajafri@gmail.com)

### ABSTRAK

Anak usia 3-6 tahun merupakan periode keemasan anak dan juga merupakan periode kondusif yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku dan kepribadian seorang anak di masa depan. Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. *Gadget* memiliki dampak positif dan negative. Tujuan penelitian mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan perkembangan sosial dan bahasa anak di PAUD. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*. Penelitian dilakukan di PAUD Mutiara Bunda bulan Agustus 2019 sampai dengan Januari 2020. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *total sampling* berjumlah 35 orang murid umur 3-6 tahun. Instrumen formulir DDST (*Denver Development Screening Test*) dan kuesioner digunakan sebagai pedoman wawancara. Data diolah dengan uji statistik *Chi-Square*. Hasil penelitian bahwa sebanyak 37,1 % memiliki anak dengan kecanduan *gadget*, sebanyak 28,6 % memiliki anak dengan perkembangan sosial terlambat dan sebanyak 22,9 % memiliki anak dengan perkembangan bahasa terlambat di PAUD Mutiara Bunda. Terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan perkembangan sosial anak dengan  $p=0,000$  dan antara kecanduan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak terdapat hubungan yang bermakna dengan  $p = 0,001$ .

Kata Kunci: anak kecanduan *gadget*, perkembangan sosial, bahasa.

### ABSTRACT

*Children aged 3-6 years are the golden period of the child and also a conducive period which is very decisive in shaping the character of both the attitude, behavior and personality of a child in the future. The introduction of children to gadgets usually starts from the wrong way of transferring from parents or family by showing games or videos on the gadget so that children do not fuss or stop crying. Gadgets have positive and negative impacts. The purpose of this research is to know the relationship between gadget addiction and the social and language development of children in PAUD. The research design used was cross sectional. The study was conducted in Mutiara Bunda PAUD from August 2019 to January 2020. The sampling technique in this study was the total sampling of 35 students aged 3-6 years. The DDST (Denver Development Screening Test) instrument and questionnaire were used as interview guides. Data were processed by Chi-Square statistical test. The results of the study that as many as 37.1% had children with gadget addiction, as many as 28.6% had children with late social development and as many as 22.9% had children with late language development in PAUD Mutiara Bunda. There is a significant relationship between gadget addiction with children's social development with  $p = 0,000$  and between gadget addiction with children's language development there is a significant relationship with  $p = 0.001$ .*

Keywords: children addicted to gadgets, social development, language.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat yang di tandai dengan kemajuan pada bidang informasi dan teknologi (Ismanto, 2015). Salah satunya yaitu perkembangan *gadget* yang semakin meluas, hampir semua individu baik anak-anak

hingga orang dewasa kini sudah memiliki handphone atau smartphone.

*Gadget* adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia. perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Diantaranya

*smartphone* seperti *iphone* dan *blackberry*, serta *notebook* (perpaduan antara komputer portabel seperti *notebook* dan internet) (Widiawati, 2014).

*Gadget* semakin berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Pada saat sekarang ini terdapat 5,11 milyar pengguna *gadget* di dunia, dimana mengalami peningkatan sebesar 2% (100 juta pengguna) dari tahun sebelumnya. Sekitar 4,39 milyar merupakan pengguna internet dan 3,38 milyar pengguna media sosial. Di Indonesia sekitar 25% penduduk telah menggunakan *gadget* (*Global Diggital Reports*, 2019).

Pengguna *gadget* saat ini tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, akan tetapi *gadget* sudah digunakan oleh hampir semua kalangan baik tua, muda bahkan anak usia dini. Dalam survei yang dilakukan oleh *The Asian Parent Insights* (2014), pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara, dengan melibatkan setidaknya 2.417 orang tua yang memiliki *gadget* dan anak dengan usia 3 – 8 tahun pada 5 negara yakni Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Dengan sejumlah sampel orang tua tersebut, diperoleh 3.917 sampel anak-anak dengan usia 3 – 8 tahun. Dari 98% responden anak-anak usia 3 – 8 tahun pengguna *gadget* tersebut, 67% diantaranya menggunakan *gadget* milik orang tua mereka, 18% lainnya menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga, dan 14% sisanya menggunakan *gadget* milik sendiri.

Anak usia dini termasuk kedalam golden periode yang merupakan masa pertumbuhan keemasan anak yang terjadi satu kali dalam kehidupan. Menurut Beichler dan Snowman (Yulianti, 2010), anak usia dini adalah anak yang berusia antara 3-6 tahun. Pada saat ini akan terjadi pertumbuhan fisik, intelektual, mental dan emosional anak. Otak anak akan berkembang sangat pesat dimana sebagian besar jaringan sel-sel otak berfungsi sebagai pengendali setiap aktivitas dan kualitas anak. Anak-anak akan merespon dan cepat belajar hal-hal baru dengan mengeksplorasi lingkungan sekitarnya. Periode ini juga merupakan periode kondusif yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter baik sikap, perilaku dan kepribadian seorang anak di masa depan. Karena itu pola asuh yang baik dan benar dibutuhkan untuk mendukung tumbuh kembang yang baik. (Setianingsih dkk, 2018).

Pengenalan anak terhadap *gadget* biasanya berawal dari cara pengalihan yang salah dari orang tua ataupun keluarga dengan memperlihatkan game atau video yang ada di *gadget* agar anak tidak rewel atau berhenti menangis. (Gunawan, 2017). Selain itu orang tua biasanya memanfaatkan fitur dan aplikasi yang menarik pada *gadget* supaya anak tetap bermain dengan tenang agar orang tua dapat beraktivitas tanpa mengkhawatirkan anaknya membuat berantakan rumah dan bermain keluar rumah. Orang tua beranggapan bahwa *gadget* dapat mejadi teman bermain yang aman dan mudah dalam pengawasan bagi anaknya sehingga peran orang tua sebagai teman bermain sekarang sudah tergantikan oleh *gadget*. (Chusna, 2017)

*Gadget* memiliki dampak positif dan negatif, untuk itu peran orang tua sangat penting dalam perkembangan teknologi yang sangat maju dizaman sekarang ini. Dampak positif penggunaan *gadget* bagi anak diantaranya berkembangnya imajinasi, melatih kecerdasan, meningkatkan rasa percaya diri, mengembangkan kemampuan dalam membaca, matematika, dan pemecahan masalah. Dampak negatif penggunaan *gadget* bagi anak-anak adalah penurunan konsentrasi belajar karena selalu ingin bermain *gadget*, malas menulis dan membaca, penurunan dalam kemampuan bersosialisasi, memiliki kemampuan motorik yang kurang berkembang, anak memiliki emosi yang meledak-ledak dan ada kemungkinan anak terpapar konten berbau pornografi dan kriminalitas. (Rohmah, 2018)

Dampak negatif penggunaan *gadget* pada anak diperkuat oleh hasil penelitian Al-Ayoubi pada tahun 2017 yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia dini menggunakan *gadget* hanya untuk menonton film animasi dan bermain game. Penggunaan *gadget* tanpa batas dan tanpa pengawasan orang tua akan berakibat buruk bagi anak. Anak akan lebih suka bermain game daripada belajar dan bermain bersama teman-temannya. (Rohmah, 2018).

Feliana (2016) juga menyebutkan bahwa anak usia dini yang menggunakan *Gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *gadget*

dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*.

Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, agar tidak menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini. Salah satu dampak yang ditimbulkan apabila anak usia dini sudah kecanduan *gadget* adalah terganggunya tumbuh kembang anak. *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa 5-25% dari anak-anak usia prasekolah menderita gangguan perkembangan. Berbagai masalah perkembangan anak, seperti keterlambatan motorik, bahasa, dan perilaku sosial dalam beberapa tahun terakhir ini semakin meningkat. Angka kejadian masalah perkembangan pada anak di Indonesia antara 13-18%. (Brauner & Stephens, 2016) mengemukakan bahwa Sekitar 9,5% sampai 14,2% anak prasekolah memiliki masalah sosial emosional yang berdampak negatif terhadap perkembangan dan kesiapan sekolahnya.

Aspek perkembangan sosial berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya. Perkembangan adaptasi sosial pada anak prasekolah yaitu dapat bermain dengan permainan sederhana, mengenali anggota keluarganya, menangis jika dimarahi, membuat permintaan yang sederhana dengan gaya tubuh, menunjukkan peningkatan kecemasan terhadap perpisahan dan sebagainya (Hidayat, 2009).

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak Prasekolah menurut Dini (2004) antara lain: adanya minat dan motivasi untuk bergaul, adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, yang biasanya menjadi “model” untuk anak, adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak. Dalam berkomunikasi dengan orang lain, anak tidak hanya dituntut untuk berkomunikasi dengan kata-kata yang dapat dipahami, tetapi juga dapat membicarakan topik yang dapat dimengerti dan menarik untuk orang lain yang menjadi lawan bicaranya.

Penelitian yang dilakukan oleh Triastutik (2018) menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara bermain *gadget* dengan tingkat perkembangan anak usia 4-6 tahun. Anak yang sudah kecanduan *gadget* lebih senang bermain

sendiri dengan *gadget*-nya daripada dengan lingkungan sekitarnya. Kadangkala anak sudah tidak menghiraukan sekelilingnya karena terlalu asyik bermain *gadget*.

Berbeda dengan penelitian Shinta, mendapatkan hasil bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan aplikasi *gadget* dengan perkembangan sosial anak (Shinta,2018).

Selain perkembangan sosial, gangguan perkembangan yang dapat ditimbulkan akibat kecanduan *gadget* adalah gangguan perkembangan bahasa. Penelitian Widhianawati (2011) mengemukakan bahwa jika anak sudah diberikan mainan berupa *gadget* pada saat sekarang ini, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Hal ini dapat terjadi karena akibat interaksi satu arah, karena anak sudah kecanduan *gadget*. Padahal bahasa merupakan bagian yang penting dalam kehidupan. Dengan adanya bahasa satu individu dengan individu lainnya akan saling terhubung melalui proses berbahasa.

Gangguan perkembangan bahasa adalah kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan dan berbicara spontan. Pada perkembangan bahasa diawali mampu menyebut hingga empat gambar, menyebut satu hingga dua warna, menyebutkan kegunaan benda, menghitung, mengartikan dua kata, meniru berbagai bunyi, mengerti larangan dan sebagainya (Hidayat, 2009).

Menurut hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 06 Agustus 2019 di PAUD Mutiara Bunda, di dapatkan hasil bahwa 9 dari 11 responden orang tua wali murid yang diambil secara acak mengatakan bahwa anaknya sudah mengenal *gadget* dan bermain *gadget* di rumah. Hampir semua responden yang mengatakan anaknya sudah mulai mengenal *gadget* mengatakan bahwa anaknya suka bermain game, menonton video, ataupun hanya menonton foto-foto yang ada di *handphone*. Untuk durasinya berbeda-beda, mulai dari yang 30 menit hingga ada yang lebih dari 5 jam dalam waktu satu hari. 9 responden tersebut mengeluhkan bahwa anaknya semakin susah diingatkan semenjak mengenal *gadget*. Sehingga ketika sudah asyik bermain *gadget*, seringkali anak mengabaikan nasehat atau perintah orang tua untuk mandi ataupun makan. Selain itu anak menjadi suka lupa waktu, dalam arti anak tidak memperdulikan atau

mengabaikan waktu jam tidur, mengabaikan orang-orang disekitar anak, dan selalu asik dengan *gadget*-nya. Sedangkan 4 dari 9 responden mengatakan anaknya lebih banyak menggunakan bahasa *gadget* karena sering bermain game. Selain itu anak menjadi pendiam dan kurang bicara di rumah akibat terlalu asyik bermain *gadget*. Anak kesulitan untuk mengerti perintah dengan kalimat yang terlalu panjang. Akan tetapi, ada 2 dari 9 responden tersebut yang sudah mengerti akan bahayanya penggunaan *gadget* yang terlalu sering pada anak. Sehingga untuk meminimalisirnya, orang tua tersebut sering membatasi penggunaan *gadget* dengan durasi yang tidak terlalu lama. Apabila sudah masuk jam tidur atau mandi, orang tua akan meminta *gadget*-nya meskipun anak akan marah atau menangis.

Agar seluruh orang tua memahami pengaruh kecanduan *gadget* bagi perkembangan anak diperlukan peran perawat. Perawat Sebagai Pendidik, yaitu perawat sebagai pendidik di keluarga dalam mengatasi masalah anak yang kecanduan *gadget*. Dapat membantu keluarga mengatur jadwal anak atau membatasi dalam penggunaan *gadget*, membantu keluarga terutama orangtua dalam memberikan asuhan kebutuhan dasar anak, memberikan pengetahuan kepada keluarga tentang dampak negative bagi anak yang kecanduan *gadget*. Dan peran perawat sebagai pendidik yaitu menumbuhkan kesadaran keluarga agar mendidik anak sesuai umur, dan anak dapat berkembang dengan baik sesuai usianya. Perawat sebagai konsultan dan kolaborasi, perawat sebagai narasumber bagi keluarga dalam mengatasi keamanan keluarga. Perawat harus membina hubungan baik, terbuka dan dapat dipercaya oleh keluarga agar keluarga mau meminta nasehat kepada perawat untuk mengatasi anak yang kecanduan *gadget*. Perawat juga harus memberikan saran yang tepat bagi keluarga dalam mengatasi tumbuh kembang anak dalam keluarga tersebut.

Perawat Sebagai Pengawas Kesehatan, peran perawat dalam hal ini adalah bahwa perawat bisa sebagai pengawas kesehatan artinya perawat bertanggung jawab dalam hal pengawasan dan pengajaran ilmu keperawatan kepada klien yaitu dalam keluarga. Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam keperawatan adalah aspek pengawasan dan pendidikan. Perawat berperan sebagai pengawas dalam kegiatan keluarga yang membiarkan anak menguasai *gadget* yang tidak terkontrol, karena

perubahan perilaku merupakan sasaran dari pelayanan keperawatan. Perawat bisa memberikan penyuluhan kesehatan mengenai dampak kecanduan *gadget* bagi kesehatan, perkembangan anak. Dengan adanya pengawas kesehatan dan kemudian dilakukan penyuluhan diharapkan membangkitkan kesadaran keluarga dalam mendidik anak sesuai umur agar sesuai dengan tumbuh kembang anak. Sebagai support keluarga, Perawat mampu berperan sebagai penyemangat bagi keluarga, mampu meyakinkan keluarga bahwa keluarga mampu mendidik anak agar tidak mendapatkan dampak negative dari *gadget*. Dan mampu memberi dukungan kepada keluarga untuk mendidik anak lebih baik dengan mengenalkan lingkungan sekitar, menemani anak belajar, menemani anak bermain untuk perkembangan anak agar tidak asyik dengan *gadget*-nya, dan juga memberi dukungan untuk tidak memberikan *gadget* kepada anak usia dini. Berdasarkan uraian diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan *gadget* dengan perkembangan sosial dan bahasa anak.

#### METODE PENELITIAN

Desain Penelitian, Penelitian ini merupakan penelitian analitik observasional. Desain penelitian yang digunakan adalah *cross sectional*, dimana variabel dependen dan independen diukur pada waktu yang bersamaan yaitu untuk mengetahui hubungan antara kecanduan *Gadget* dengan perkembangan sosial dan bahasa anak di PAUD Mutiara Bunda Wilayah Kerja Puskesmas Sungai Dareh tahun 2019. Tempat dan Waktu Penelitian, penelitian ini dilakukan di PAUD Mutiara Bunda. Waktu penelitian dilaksanakan dari bulan Agustus 2019 hingga Januari 2020. Populasi dan Sampel, Populasi pada penelitian ini adalah seluruh murid yang ada di PAUD Mutiara Bunda berjumlah 35 orang. Sampel penelitian merupakan bagian populasi yang memenuhi kriteria inklusi adalah semua murid umur 3-6 tahun di PAUD Mutiara Bunda. Sedangkan kriteria eksklusi adalah subjek yang tidak bersedia menjadi responden atau menolak berpartisipasi.

Teknik Pengambilan Sampel, Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu *total sampling*. Dimana penelitian ini mengambil semua populasi yang ada sebanyak 35 orang. Instrumen Penelitian, Instrumen yang

digunakan adalah formulir DDST (*Denver Development Screening Test*) dan kuesioner. DDST digunakan untuk mengukur perkembangan sosial dan bahasa anak. Kuesioner digunakan sebagai pedoman wawancara untuk mengetahui identitas responden, identitas anak dan data tentang kecanduan *Gadget* dengan alat ukur kuesioner. Pengolahan dan Analisis Data, dengan langkah-langkah pengolahan data yang dilakukan adalah

*Editing, Coding, Entry, Tabulating, Cleaning.* Analisis Data, setelah dilakukan pengolahan data, selanjutnya data di analisis dengan sistem komputerisasi agar data mempunyai arti yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Hasil dari penelitian diolah secara statistik yaitu dengan uji *Chi-Square*. Data memiliki nilai kemaknaan jika nilai  $p \leq 0,05$ .

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Distribusi frekuensi anak kecanduan *Gadget* pada dilihat pada tabel 1.

**Tabel 1 Distribusi Frekuensi Anak Kecanduan *Gadget*.**

Variabel	f	(%)
<b>Anak Kecanduan <i>Gadget</i></b>		
Ya	13	37,1
Tidak	22	62,9
Jumlah	35	100
<b>Perkembangan Sosial Anak</b>		
Terlambat	10	28,6
Normal	25	71,4
Jumlah	35	100
<b>Perkembangan Bahasa Anak</b>		
Terlambat	8	22,9
Normal	27	77,1
Jumlah	35	100

Pada tabel 1 menunjukkan bahwa hampir setengahnya dari responden sebanyak 37,1 % memiliki anak dengan kecanduan *gadget*, hampir setengahnya dari responden sebanyak 28,6 % memiliki anak dengan perkembangan sosial terlambat, hampir setengahnya dari responden sebanyak 22,9 % memiliki anak dengan perkembangan bahasa terlambat.

Hasil penelitian yang sama juga ditemukan oleh Aisyah, Siti. (2015) Kasus pengguna *Gadget* pada anak usia dini dan Yeni (2018) bahwa terdapat 70,8 % anak berumur 4-6 tahun memiliki intensitas kadang-kadang bermain *gadget*. Hasil penelitian Meta (2017) ditemukan didapatkan hasil bahwa mayoritas anak-anak sering bermain *gadget* yaitu lebih dari 1 jam (>1 jam) dalam setiap harinya dengan total 42 anak (51,2%).

Menurut Feliana (2016), anak usia dini yang menggunakan *gadget* minimal 2 jam tetapi berkelanjutan setiap hari mempengaruhi psikologis anak, misalnya, anak menjadi

kecanduan bermain *gadget* daripada melakukan aktifitas yang seharusnya yaitu belajar”. Menurut Sari dan Mitsalia (2016), pemakaian *gadget* dikategorikan dengan intensitas tinggi jika menggunakan *Gadget* dengan durasi lebih dari 120 menit /hari dan dalam sekali pemakaiannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali – kali (lebih dari 3 kali pemakaian) pemakaian *gadget* dengan durasi 30 – 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian *gadget*. Selanjutnya, penggunaan *gadget* dengan intensitas sedang jika menggunakan *gadget* dengan durasi lebih dari 40-60 menit /hari dan intensitas penggunaan dalam sekali penggunaan 2 – 3 kali /hari setiap penggunaan. Kemudian, penggunaan *gadget* yang baik adalah dengan kategori rendah yaitu dengan durasi penggunaan < 30 menit /hari dan intensitas penggunaan maksimal 2 kali pemakaian.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan kuesioner yang diisi oleh responden kecanduan *gadget* pada anak terlihat dari jawaban responden tentang frekuensi anak bermain *gadget*  $\geq 120$  menit dengan jawaban kadang-kadang sebanyak 15 responden (42,86%), jumlah responden dengan frekuensi anak bermain *gadget* lebih dari satu kali dalam sehari sebanyak 23 responden ( 65,71%) dan jumlah anak sampai lupa waktu jika bermain *gadget* adalah 9 responden (25,71 %)

Hasil penelitian serupa juga didapatkan oleh Meta (2017) hasil bahwa perkembangan sosial anak-anak dominan kurang dari rata-rata, yaitu sebanyak 43 anak (52,4%). Hasil penelitian berbeda ditemukan oleh Sinta (2018) bahwa perilaku sosial anak di TK Aisyiyah Busthanul Athfal VI Pontianak Tenggara termasuk dalam kategori baik (59,62%)

Perkembangan sosial pada anak dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat tempat anak tinggal. Perkembangan sosial

diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mau belajar dan mampu menyesuaikan diri dengan berbagai orang, baik keluarga, guru, ataupun teman sebaya Ahmadi (2005). Menurut hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (2016), salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu kebiasaan anak dalam bermain *gadget*.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan pengukuran yang DDST yang dilakukan diperoleh sebanyak 10 responden (28,57 %) anak mengalami perkembangan sosial terlambat dengan karakteristik belum bisa bermain ular tangga dan berpakaian tanpa bantuan.

Hasil penelitian yang sama juga ditemukan oleh Yeni (2018) dan Bawono, Y. 2017, tentang Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah pada Sebuah kajian pustaka, dan bahwa salah satu gangguan perkembangan yang terlambat adalah perkembangan bicara dan bahasa jika bermain *gadget* dengan durasi yang lama.

Penelitian serupa juga dilakuka Siti dkk (2018) bahwa perkembangan bicara dan bahasa tidak tuntas sebagai akibat bermain *gadget*.

Menurut perkembangan bahasa anak seiring dengan perkembangan biologisnya. Hal inilah yang digunakan sebagai dasar mengapa anak pada umur tertentu sudah dapat berbicara, sedangkan anak pada umur tertentu pula belum dapat berbicara. Akan tetapi, dalam perkembangannya, pada umumnya anak memiliki komponen pemerolehan bahasa yang hampir sama, baik perkembangan fonologinya, sintaksisnya, semantiknya, maupun pragmatiknya. Hal ini tentunya dilihat dari segi perkembangan bahasa anak yang normal.

Menurut asumsi peneliti berdasarkan pengukuran yang DDST yang dilakukan diperoleh sebanyak 8 responden (22,86%) anak mengalami perkembangan bahasa terlambat dengan karakteristik belum bisa mengetahui tiga kata sifat, mengartikan lima kata, mengartikan *emtp* kata depan dan menjawab lawan kata.

**Tabel 2 Hubungan Kecanduan *Gadget* Dengan Perkembangan Sosial Anak**

Kecanduan <i>Gadget</i>	Perkembangan Sosial				Total		OR	p-value
	Terlambat		Normal		f	%		
	f	%	f	%				
Ya	4	30,8	9	69,2	13	100		
Tidak	21	95,5	1	0,5	22	100	0,021	0,000

Pada tabel 2 menunjukkan bahwa dari 13 responden yang memiliki anak usia dini dengan kecanduan *gadget*, sebanyak 30,8 % mengalami keterlambatan perkembangan sosial. Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai  $p = 0,000$  terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan perkembangan sosial anak di PAUD Mutiara Bunda. Nilai *Odds ratio* = 0,021 artinya responden dengan anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget* memiliki resiko 0,021 kali mengalami keterlambatan perkembangan sosial di PAUD Mutiara Bunda.

Hasil penelitian sama ditemukan oeh Meta (2017) bahwa ada hubungan antara durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan sosial anak prasekolah di TK PGRI 33Sumurboto, Banyumanik dengan  $p = 0,000$ . Hasil penelitian serupa juga ditemukan Yeni (2018) bahwa antara bermain *gadget* dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun dengan  $p=0,000$ .

Chusna, Puji (2017). Pengaruh Media Gaded pada perkembangan karakter anak. Kadir, Ardita & Askar (52) mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak, diantaranya yaitu pendidikan ibu, pekerjaan ibu, pendidikan bapak, stimulasi perkembangan dan faktor lingkungan dari anak. Salah satu stimulus yang diduga mampu mempengaruhi perkembangan anak, terutama perkembangan sosial yaitu pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak. Mubashiroh (53) dalam 57 penelitiannya menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* yang terlalu dini, tanpa adanya pengawasan dari orang tua akan memberikan dampak negatif terhadap perkembangan sosial anak. Penelitian ini sesuai juga dengan hasil penelitian Novitasari dan Khotimah (20) yang menyatakan bahwa pengenalan *gadget* terlalu dini pada anak dapat mempengaruhi interaksi sosial anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan atau terlalu

sering dapat mempengaruhi kepribadian anak sehingga mudah marah ketika di nasehati, tidak mau mendengarkan nasehat, tidak memperdulikan orang-orang disekitar dan lebih individualisme (53).

Menurut Witarsa, Ramdhan, dkk. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Gunawan, Meta Anindya Aryanti. 2017. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah, asumsi

peneliti berdasarkan kuesioner yang diisi oleh responden kecanduan *gadget* berpengaruh pada perkembangan sosial anak terlihat dari 10 anak yang mengalami perkembangan sosial terlambat 4 responden (40 %) memiliki durasi bermain *gadget* sering  $\geq 120$  menit, 3 responden (30 %) selalu bermain *gadget* lebih dari satu kali dalam sehari, 6 responden (60%) sering memperhatikan *gadget* dari pada lingkungan sekitar.

**Tabel 3 Hubungan Kecanduan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak**

Kecanduan <i>Gadget</i>	Perkembangan Bahasa				Total		OR	p value
	Terlambat		Normal		f	%		
	f	%	f	1%	f	%		
Ya	7	53,9	6	46,1	13	100	0,041	0,001
Tidak	1	0,5	21	94,5	22	100		

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa dari 13 responden yang memiliki anak usia dini dengan kecanduan *gadget*, sebanyak 53,9 % mengalami keterlambatan perkembangan bahasa. Berdasarkan uji statistik diperoleh nilai  $p = 0,001$  terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak di PAUD Mutiara Bunda. Nilai *Odds ratio* = 0,041 artinya responden dengan anak usia dini yang mengalami kecanduan *gadget* memiliki resiko 0,041 kali mengalami keterlambatan perkembangan bahasa .

Hasil penelitian serupa juga ditemukan Yeni (2018) bahwa antara bermain *gadget* dengan perkembangan anak usia 4-6 tahun dengan  $p=0,000$ . Hasil penelitian Siti dkk (2018) terdapat hubungan yang bermakna antara intensitas penggunaan gawai dengan perkembangan anak.

Gangguan perkembangan bahasa adalah kemampuan untuk memberikan respon terhadap suara, mengikuti perintah dan dan berbicara spontan. Pada perkembangan bahasa diawali mampu menyebut hingga empat gambar, menyebut satu hingga dua warna, menyebutkan kegunaan benda, menghitung, mengartikan dua kata, meniru berbagai bunyi, mengerti larangan dan sebagainya (Hidayat, 2009). Penelitian Widhianawati (2011) mengemukakan bahwa jika anak sudah diberikan mainan berupa *gadget*

pada saat sekarang ini, maka itu akan berpengaruh terhadap proses pemerolehan bahasanya yang tidak sesuai dengan tingkat perkembangannya. Hal ini dapat terjadi karena akibat interaksi satu arah, karena anak sudah kecanduan *gadget*. Padahal bahasa merupakan bagian yang penting dalam kehidupan. Dengan adanya bahasa satu individu dengan individu lainnya akan saling terhubung melalui proses berbahasa. Menurut Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main dan Handrianto (2013) salah satu dampak negatif penggunaan *gadget* adalah menghambat kemampuan berbahasa, (anak yang terbiasa menggunakan gadget akan cenderung diam, sering menirukan bahasa yang didengar, menutup diri dan enggan berkomunikasi dengan teman atau lingkungannya).

Menurut asumsi peneliti berdasarkan kuesioner yang diisi oleh responden kecanduan *gadget* berpengaruh pada perkembangan bahasa anak terlihat dari 8 anak yang mengalami perkembangan bahasa terlambat 3 responden (37,5 %) selalu bermain *gadget* lebih dari satu kali dalam sehari, 3 responden (37,5%) kadang-kadang bermain *gadget* secara sembunyi-sembunyi dan 5 responden (62,5%) sering mudah mengambek jika dilarang bermain *gadget* .

**KESIMPULAN**

Bahwa hampir setengahnya dari responden sebanyak 37,1 % memiliki anak dengan kecanduan *gadget*. Hampir setengahnya dari responden sebanyak 28,6 % memiliki anak dengan perkembangan sosial terlambat. Menunjukkan bahwa hampir setengahnya dari responden sebanyak 22,9 % memiliki anak

#### REFERENSI

- Alia, S. S. 2014. Pengguna Indonesia 'melototin' layar gadget 9 Jam.
- Aisyah, Siti. (2015). Kasus pengguna Gadget pada anak usia dini. Diunduh tanggal 25 Maret 2019. <http://aisyahsiti02.blogspot.com/2015/02/kasus-pengguna-gadget-pada-anak-usia.html>
- Bawono, Y. 2017. Kemampuan Berbahasa Pada Anak Prasekolah: Sebuah kajian pustaka. Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 116-125.
- Chusna, Puji (2017). Pengaruh Media Gadget pada perkembangan karakter anak. diunduh pada tanggal 15 maret 2019.
- Ferliana, Jovita Maria. (2016). Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main. Di unduh Pada 20 Juli 2019 dari <http://nakita.grid.id/balita/anak-dangadget-yang-penting-aturan-main?page=2>
- Gunawan, Meta Anindya Aryanti. 2017. Hubungan Durasi Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah Di Tk Pgri 33 Sumurboto, Banyumanik. Jurnal Keperawatan Anak 1 (4). Universitas Diponegoro Semarang.
- Hadiwidjodjo. (2014). Dampak Positif Penggunaan Gadget Bagi Anak,
- Elizabeth B.(1980).Perkembangan anak (edisi ke 5). Jakarta: Erlangga

dengan perkembangan bahasa terlambat. Terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan perkembangan sosial anak ( $p=0,000$ ). Terdapat hubungan yang bermakna antara kecanduan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak ( $p = 0,001$ )

- Ikatan Dokter Indonesia (IDAI) Jawa timur, 2012. Deteksi Dini Tanda dan Gejala Penyimpangan Pertumbuhan dan Perkembangan Anak. Surabaya: IDAI
- Novitasari,W.(2016). Dampak penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia5-6 tahun.Surabaya:UNS
- Prasetya, Fauzan Budi. (2017). Terbukti, Balita yang sering pakai Gadget berisiko Keterlambatan Bicara. Diunduh tanggal 15 Juli 2019. <https://hellosehat.com/parenting/perkembangan-balita/pengaruh-gadget-bicara-anak/>
- Setianingsih dkk. (2018) Dampak penggunaan Gadget pada anak usia prasekolah sekolah dapat meningkatkan resiko gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas. Diunduh tgtanggal 15 Juni 2019.[https://www.researchgate.net/publication/328485146\\_](https://www.researchgate.net/publication/328485146)
- Witarsa, Ramdhan, dkk. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial siswa sekolah dasar. Diunduh tanggal 17 Juli 2019. <file:///C:/Users/bhennita/Downloads/432-Article%20Text-1141-1-10-20180317.pdf>
- Widiawati, L., Sugiman, H., & Edy. 2014. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak. Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu. Jakarta. Universitas Budi Luhur.