

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu isu penting yang dibahas dalam kehidupan sehari-hari yakni perkembangan teknologi yang semakin canggih. Perkembangan teknologi ini berpengaruh terhadap pola kehidupan manusia. Pada era 5.0 atau yang dikenal dengan *society* perkembangan teknologi telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Sehingga pada era 5.0 teknologi telah masuk ke seluruh kehidupan masyarakat, khususnya kepada anak-anak generasi penerus bangsa yang sangat bergantung pada teknologi salah satunya yaitu *gadget* (Rahmah & Thaibah, 2022).

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi yang digunakan oleh semua usia, termasuk juga pada anak usia dini. Anak usia dini merupakan kelompok anak berusia 0-6 yang mana umur inilah anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dan di umur ini pula anak-anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dengan berbagai hal yang dia temui (Tarmizi & Sulastri, 2017). *Gadget* adalah alat komunikasi seperti handphone tetapi tak jarang orang yang menganggap komputer juga masuk ke dalamnya. *Gadget* seperti mata pisau yang memiliki dua sisi, di satu sisi memberikan manfaat yang dapat digunakan dan satu sisi lainnya dapat membuat banyak potensi bahaya (Suryaningsih & E, 2021).

Diidentifikasi penggunaan *gadget* pada tahun 2024 di Indonesia tembus mencapai 221,6 juta jiwa dan masuk peringkat ke-6 tersebar di dunia pengguna *gadget*, kondisi ini sangat berbahaya bagi anak-anak, orang tua harus bisa lebih mengendalikan aktivitas anak dalam penggunaan *gadget*. Dapat diasumsikan bahwa satu orang ditandai dengan mempunyai lebih dari satu *gadget*, sampai pada anak usia dini yang sudah diberikan izin oleh orang tua untuk bermain *gadget* dengan sendirinya (Adhimah & Hasan, 2024). Menurut penelitian *common sense media* dari Philadelphia yang dilakukan pada orang tua sebanyak 350 orang tua dan 70% orang tua sudah memperbolehkan anaknya untuk bermain *gadget* tanpa

adanya control dari orang tua dengan alasan orang tua dapat beraktivitas tanpa adanya gangguan dari anak (Fitri et al., 2022). *Gadget* Menurut kamus besar Indonesia Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis, gadget banyak sekali macamnya seperti *handphone*, tablet, camera digital media player dan lain lain. *Gadget* yang dimaksud pada penelitian ini adalah *handphone* atau *smartphone* yang merupakan salah satu gadget yang paling populer dengan banyak tipe yang selalu muncul tiap bulannya, *smartphone* juga memiliki banyak fungsi dan mudah dibawa yang menjadi daya tarik penggunanya (Sukadi, S 2019). Penggunaan *gadget* menimbulkan hal yang negatif dengan adanya resiko paparan radiasi, anak usia dini lebih rentan terhadap radiasi daripada orang dewasa. Kemudian adanya resiko kecanduan, pada awalnya anak-anak hanya bermain game tetapi lama kelamaan mereka menemukan kesenangan dengan *gadget*, yang menyebabkan anak-anak tidak tertarik untuk berinteraksi dengan orang lain. Kecanduan terhadap *gadget* dapat menimbulkan keterlambatan akan memahami sesuatu, karena kebiasaan anak yang asyik dengan *gadget* dapat mempengaruhi kemampuan otak anak untuk memahami sesuatu (Kurniati et al., 2020).

Penggunaan *gadget* juga menimbulkan beberapa dampak positif, salah satunya dapat mengembangkan tingkat kepercayaan diri anak agar lebih mudah mengeskpresikan dirinya serta tidak buta akan teknologi, anak bisa menggambar di *gadget* sehingga menghasilkan kreativitas yang sangat luar biasa (Afdalia, A. P & Gani, I 2023). Kemudian dampak positif *gadget* dapat menambah ilmu pengetahuan dan daya imajinasi dan kreativitas anak dan belajar mengeskplorasi apa yang ada sehingga motivasi dan minat belajar anak akan cukup tinggi (Anggrasari, A. P & Rahagia, R 2020).

Perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang tidak pernah luput dari perhatian para orang tua khususnya dan para pendidik umumnya. Anak-anak memperoleh bahasa merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Maka dari itu masalah ini menjadi perhatian besar. Pemerolehan bahasa sudah ditelaah secara

intensif sejak lama. Pada saat itu kita telah mempelajari banyak hal seperti bagaimana anak berbicara, memahami, dan menggunakan bahasa. Dalam surat Al-Baqarah ayat 31 berfirman:

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

Artinya: Dan dia ajarkan kepada adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian dia perlihatkan kepada para malaikat seraya berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama semua bend aini, jika kamu yang benar".

Dari percakapan dalam ayat ini, dapat kita pahami bahwa awal mula bahasa itu ada sejak diciptakannya Nabi Adam dan bahasa tersebut khusus diperuntukkan kepada manusia saja dan bukan untuk makhluk lainnya, selain manusia seperti hewan dan lainnya (Heryani et al., 2020)

Bahasa merupakan sebuah sistem yang didasarkan pada kata kata dan tata bahasa yang memfasilitasi komunikasi. Bahasa adalah bentuk komunikasi manusia yang khas dan mengikat kelompok sosial manusia, bahasa menggunakan kata dan kalimat yang sesukanya tetapi disepakati secara sosial dalam sistem yang diatur untuk menyampaikan makna. Anak dapat belajar bahasa dengan melakukan tiruan suatu model, artinya perkembangan keterampilan bahasa anak dapat melalui interaksi yang diperoleh anak dengan teman sebayanya ataupun orang yang lebih dewasa (Meirisa, 2023).

Adapun yang dimaksud dengan perkembangan bahasa adalah alat untuk berfikir, mengekspresikan diri, serta berkomunikasi. Perkembangan ini sangat penting dalam rangka membentuk konsep, informasi, dan pemecahan masalah. Bahasa juga alat komunikasi dengan orang lain yang berlangsung dalam suatu komunikasi sosial. Bahasa pada anak dapat berkomunikasi dengan orang lain dan menemukan banyak hal baru dalam lingkungannya, bahasa juga membuat anak mampu mengeluarkan ide atau gagasan yang dimiliki oleh anak (Saribu & Hidayah, 2019).

Menurut Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STTPA) bahwa perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun dalam memahami bahasa anak mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah, memahami cerita. Namun, disisi lain penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengurangi interaksi sosial yang penting untuk perkembangan bahasa dan dapat menyebabkan keterlambatan dalam berbicara. Tetapi tidak semua penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif pada kemampuan bahasa anak. Dengan penggunaan yang terkontrol dengan baik dan disertai dengan pengawasan orang tua dapat memberikan manfaat.

Dalam ilmu psikologi anak memiliki keunikan, karakter khusus, kemampuan meniru yang luar biasa, dan rasa ingin tahu yang tinggi, dalam pengembangan bahasa anak memerlukan pembiasaan yang terus menerus. Karena hal itu orang tua dan guru harus memberi contoh serta penghargaan dan pendampingan saat anak menggunakan *gadget*, sehingga orang tua pun tahu apa saja video yang sedang anak lihat. Orang tua juga harus memberikan lingkungan yang nyaman untuk anak, keseharian yang mempunyai tutur bahasa yang baik sehingga anak dapat meniru atau mencontohkan hal hal yang baik, anak yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan yang kurang baik dalam kehidupan sehari hari, maka kemungkinan besar bahasa yang anak contohkan pun akan kurang baik, Berbeda dengan anak yang tumbuh dan berkembang dalam keluarga ataupun lingkungan yang memiliki tutur kata yang sopan (Suryaningsih & E, 202).

Penelitian ini dilakukan di RA Salafiyah Kota Cirebon, peneliti melakukan observasi awal sebelum melakukan penelitian pada bulan Januari tahun 2025, peneliti melihat ada satu dan dua anak yang terlihat pada kurang jelasnya dalam mengungkapkan suatu kalimat, akan tetapi hampir sebagian besar anak memiliki kemampuan yang baik dalam mengungkapkan suatu kalimat.

Pada beberapa penelitian, teknologi itu berpengaruh positif pada kemampuan bahasa anak usia dini, namun dibebberapa penelitian yang lain teknologi berpengaruh negatif pada perkembangan bahasa anak, sehingga penelitian ini bermaksud untuk mengkaji apakah ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak usia dini. Pada penelitian Nurrisa, T. M & Rakhmawati,

N. I. S. 2023 dengan judul pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun berfokus pada penggunaan *gadget* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan keaksaraan awal, terutama dalam pengenalan huruf vocal (a, I, u, e, o) pada anak usia 4-5 tahun. Sedangkan pada penelitian ini meneliti penggunaan *gadget* dalam konteks keseharian anak, tanpa perlakuan khusus sebagai media pembelajaran, fokus penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah intensitas penggunaan *gadget* secara umum berpengaruh terhadap kemampuan bahasa anak usia dini pada kelompok A di RA Salafiyah Kota Cirebon.

Berdasarkan paparaan yang telah disampaikan diatas maka penulis akan melakukan penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Kemampuan Bahasa Anak, penelitian terdahulu yang terkait pada judul tersebut yang diteliti oleh (Suryaningsih & E, 2021) yang berjudul Pengaruh *Gadget* Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini dari penelitian tersebut dapat disimpulkan Hasil penelitian didapatkan anak-anak menggunakan *Gadget* untuk pembelajaran kelas online, melihat video pembelajaran dari guru, melihat *youtube*. Selain itu, penggunaan *gadget* di masa pandemi pada Anak Usia Dini berdurasi sekitar 2-4 jam perhari. Hasil dari penelitian adalah penggunaan *gadget* sangat membantu perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini dengan dampingan orang tua yang mengarahkan serta membatasi penggunaan *gadget* dalam sehari maksimal 3 jam.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini identifikasi masalah ini yang dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan *gadget* yang berlebih terhadap anak usia 4-5 tahun
2. Kurang berkembangnya kemampuan bahasa anak usia 4-5 tahun
3. Terdapat dampak akibat bermain *gadget*

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan masalah yang teridentifikasi, penelitian ini membatasi pada suatu pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak, Penelitian ini juga

dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang dikemukakan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan *gadget* pada anak kelompok A di RA Salafiyah?
2. Bagaimana kemampuan bahasa anak pada kelompok A di RA Salafiyah?
3. Bagaimanakah pengaruh *gadget* pada kemampuan bahasa anak kelompok A di RA Salafiyah?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Menganalisis penggunaan *gadget* pada anak kelompok A di RA Salafiyah
2. Menganalisis kemampuan bahasa anak pada kelompok A di RA Salafiyah
3. Mengetahui pengaruh *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak kelompok A di RA Salafiyah

F. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Orang tua
Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak.
2. Anak
Melalui penelitian ini diharapkan anak dapat menggunakan *gadget* dengan baik sehingga mendukung perkembangan bahasa anak
3. Peneliti
Menyediakan pemahaman yang lebih baik tentang pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak.