

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA PADA
ANAK USIA DINI DI TK DARUZ ZIKRA
MEDAN TUNTUNGAN**

SKRIPSI

OLEH:

AZIZAH

19.860.0432



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN**

2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

i

Document Accepted 20/6/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)20/6/25

**PENGARUH PENGGUNAAN GADGET
TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA
PADA ANAK USIA DINI DI TK DARUZ ZIKRA
MEDAN TUNTUNGAN**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana di Fakultas Psikologi
Universitas Medan Area

Oleh:
AZIZAH
19.860.0432

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Gadget
Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak
Usia Dini di TK Daruz Zikra Medan Tuntungan

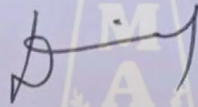
Nama : Azizah

NPM 198600432

Fakultas : Psikologi

Disetujui Oleh

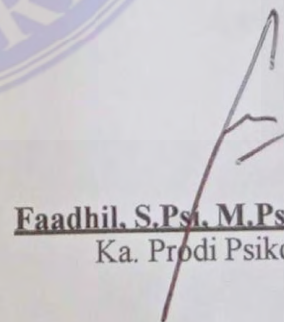
Komisis Pembimbing



Dinda Permata Sari Harahap, M.Psi. Psikolog
Pembimbing



Dr. Siti Aisyah, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Dekan



Faadhil, S.Psi, M.Psi, Psikolog
Ka. Prodi Psikologi

HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentudalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskansumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 06 Februari 2025



Azizah

198600432

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN MEMPUBLIKASIKAN
TUGAS AKHIR/SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang
bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Azizah

NPM 198600432

Program Studi : Psikologi

Fakultas : Psikologi

Jenis Karya : Skripsi

demikian demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty- Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI DI TK DARUZ ZIKRA MEDAN TUNTUNGAN” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan), Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan

Pada Tanggal : 06 Februari 2025



MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka
mengubah keadaan mereka sendiri”

-Qs Ar Rad 11-

“Tidak ada ujian yang tidak bisa diselesaikan. Tidak ada kesulitan yang melebihi
batas kesanggupan. Karena, Allah tidak akan membebani seseorang melainkan
sesuai dengan kadar kesanggupannya”

-Qs Al Baqarah 286-

“Saat kehilangan harapan dan rencana, ingatlah bahwa cinta Allah lebih besar dari
pada kekecewaanku, dan rencana yang Allah siapkan untuk hidupku jauh lebih
baik daripada impianku”

-Ali bin Abi Thalib-

“Hidup ini adalah perjuangan. Jika engkau merasa Lelah, beristirahatlah sejenak,
tetapi jangan pernah menyerah”

-Ali bin Abi Thalib-

“Ketika niat yang tulus bertemu dengan aksi, keajaiban tercipta”

-Matt Crance-

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI DI TK DARUZ ZIKRA MEDAN TUNTUNGAN

OLEH:
AZIZAH
19.860.0432

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini di Tk Daruz Zikra Medan Tuntungan. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif. Teknik pengambilan sampel adalah dengan menggunakan total sampling. Instrumen pengambilan data menggunakan skala ordinal yang disusun dari aspek perkembangan bahasa anak dan aspek penggunaan gadget. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa Tk. Daruz zikra yang berjumlah 30 siswa. Dalam upaya membuktikan hipotesis digunakan teknik analisis regresi linier sederhana dan diperoleh hasil adanya pengaruh antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini. Hal ini terbukti dari hasil $Y = 136.128 - 0,912x$. Dari persamaan garis ini didapatkan hasil bahwa setiap kenaikan pada X (penggunaan gadget) maka akan ada penurunan pada Y (perkembangan bahasa) artinya terdapat pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa. Adapun sumbangan efektif X terhadap Y sebesar 83%. Hasil penelitian juga menunjukkan perkembangan bahasa berada pada kategori rendah dan penggunaan gadget berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: Perkembangan bahasa; penggunaan gadget, Anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF GADGET USE ON LANGUAGE DEVELOPMENT IN EARLY CHILDHOOD AT TK DARUZ ZIKRA MEDAN TUNTUNGAN

BY:

AZIZAH

NPM: 198600432

This research aimed to determine the effect of gadget use on language development in early childhood at TK Daruz Zikra Medan Tuntungan. The method used in this research was quantitative. The sampling technique was total sampling. The data collection instrument used an ordinal scale composed from aspects of children's language development and gadget usage. The sample in this research was 30 students of TK Daruz Zikra. To test the hypothesis, a simple linear regression analysis was used, and the result showed an effect between gadget use and language development in early childhood. This was proven by the equation $Y = 136.128 - 0.912x$. This regression indicated that every increase in X (gadget use) led to a decrease in Y (language development), meaning there was a negative effect of gadget use on language development. The effective contribution of X to Y was 83%. The results also showed that language development was in the low category while gadget use was in the high category.

Keywords: Language development; gadget use; early childhood

22/15
04



HALAMAN PERSEMBAHAN

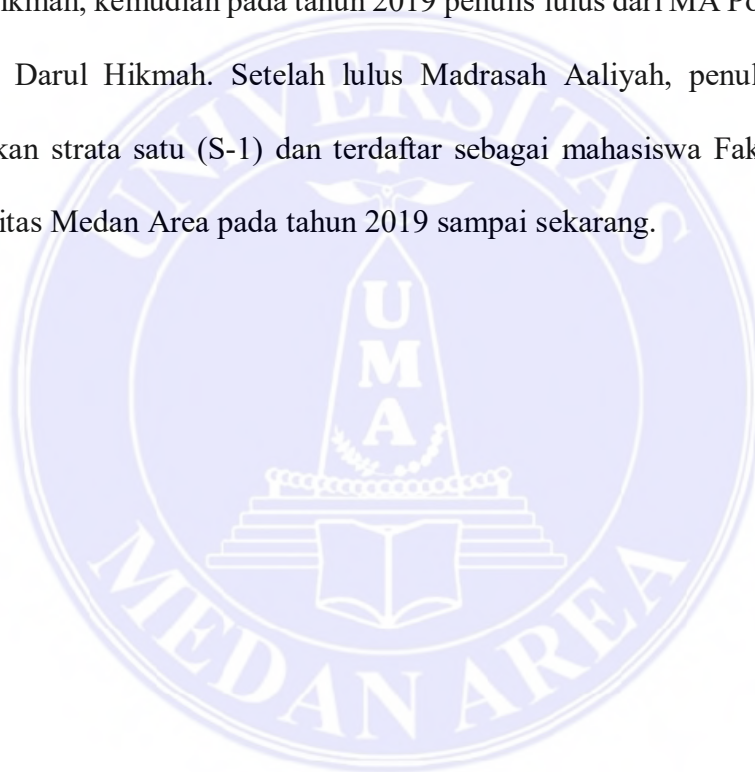
Bismillahirrahmanirrohimi

Alhamdulillahirobbil'alamin rasa syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menulis dan menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mempersembahkan skripsi yang telah penulis susun ini kepada:

1. Kedua orang tua, yaitu Ayah dan Mama saya tercinta, juga Abang-abang dan kakak tersayang yang sangat mendukung saya, melimpahkan curahan kasih sayangnya, dukungan moral, bimbingan, material, dan doa serta cinta yang tak ternilai harganya.
2. Ibu Dinda Permatasari Harahap, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku pembimbing serta ibu Dr. Salamiah Sari Dewi, S.Psi, M.Psi selaku ketua sidang, juga ibu Sairah, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku sekretaris dan ibu Maghfirah DR, S.Psi, M.Psi, Psikolog selaku dosen penguji. juga dosen – dosen UMA lainnya yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dan memberikan ilmu yang sangat bermanfaat kepada saya selama berkuliah di UMA.
3. Sahabat – sahabat saya, yang selalu mendengarkan dan menerima keluhan saya, menjadi tempat saya mengeluarkan unek – unek saya, dan membantu saya memberikan saran saat saya sedang buntu dalam mengerjakan skripsi ini.

RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Medan pada tanggal 22 Januari 2001 dari Ayah bernama Alm. H. Abu Bakar dan Ibu Bernama Nur“Ala. Penulis merupakan anak ke enam dari enam bersaudara. Penulis menyelesaikan pendidikan sekolah dasar di SD Ar-rahman, Kecamatan Medan Helvetia, dan lulus pada tahun 2013. Selanjutnya pada tahun 2016 penulis lulus dari MTS Pondok Pesantren Modern Darul Hikmah, kemudian pada tahun 2019 penulis lulus dari MA Pondok Pesantren Modern Darul Hikmah. Setelah lulus Madrasah Aaliyah, penulis melanjutkan pendidikan strata satu (S-1) dan terdaftar sebagai mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Medan Area pada tahun 2019 sampai sekarang.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, dan tak lupa shalawat berangkaikan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW sebagai teladan, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini diTk Daruz zikra Medan Tuntungan” dapat diselesaikan.

Terima kasih penulis sampaikan kepada ibu Dinda Permatasari Harahap, M. Psi, Psikolog selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan saran dalam penyusunan skripsi ini. penulis juga menyampaikan terima kasih kepada Ibu May Sarah Nst. Spd. selaku kepala sekolah Tk Daruz Zikra Medan, beserta guru juga siswa-siswi Tk Daruz Zikra Medan yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis melaksanakan penelitian.

Ungkapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kedua orang tua, Bapak Alm. H. Abu Bakar dan Mama Nur[“]ala juga Abang dan Kakak saya atas dukungan moril maupun materil terutama dalam pelaksanaan penelitian dan pembiayaan kuliah dan selalu memberikan semangat kepada peneliti sehingga termotivasi untuk menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih juga penulis sampaikan kepada dosen – dosen UMA yang sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi dan memberikan ilmu yang bermanfaat selama berkuliah di UMA, serta rekan-rekan mahasiswa Psikologi Universitas Medan Area seangkatan 2019.

Penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam skripsi ini, Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan dan saran dari semua pihak guna menyempurnakan skripsi ini dan dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membacanya. AMIN

Medan, 06 Februari 2025

Penulis

Azizah

19860043

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
RIWAYAT HIDUP.....	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	9
1.3. Tujuan Penelitian	9
1.4. Hipotesis Penelitian.....	9
1.5. Manfaat Penelitian	10
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 11
2.1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.....	11
2.1.1. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	11
2.1.2. Tahapan Perkembangan Bahasa Anak	13
2.1.3. Unsur-Unsur Dalam Bahasa	15
2.1.4. Langkah-langkah Mengembangkan Bahasa	17
2.1.5. Fungsi Bahasa Bagi Anak	19
2.1.6. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa anak Usia dini	21
2.2. Penggunaan Gadget.....	22
2.2.1. Penggunaan Gadget.....	24

2.2.2. Definisi Gadget.....	25
2.2.3. Jenis-jenis Gadget	27
2.3. Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini	27
2.4. Kerangka Konseptual.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	29
3.2. Bahan dan Alat Penelitian	30
3.3. Metodologi Penelitian	30
3.4. Identifikasi Variabel Penelitian	30
3.5. Definisi Operasional Variabel.....	30
3.6. Populasi dan Sampel	31
3.6.1. Populasi	31
3.6.2. Sampel.....	32
3.7. Metode Pengumpulan Data.....	32
3.8. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur.....	35
3.9. Statistik Deskriptif	3y
3.10. Uji Asumsi Klasik	36
3.11. Analisis Regresi Linier Sederhana dan Koefisien Determinasi	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Hasil Penelitian	41
4.1.1. Statistik Deskriptif.....	42
4.1.2. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	46
4.1.3. Uji Normalitas	48
4.1.4. Uji Linieritas.....	49
4.1.5. Uji Heteroskedasitas	50
4.1.6. Uji Auto Korelasi	51
4.1.7. Analisis Regresi Linier Sederhana.....	53
4.2. Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	

5.1. Kesimpulan.....	
5.2. Saran	
DAFTAR PUSTAKA.....	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Blue Print Perkembangan Bahasa	34
Tabel 2. Blue Print Penggunaan Gadget	35
Tabel 3. Uji Reliabilitas Variabel X	39
Tabel 4. Uji Reliabilitas Variabel Y	39
Tabel 5. Uji Normalitas.....	40
Tabel 6. Uji Linieritas.....	40
Tabel 7. Uji Hipotesis	41
Tabel 8. Hasil Perhitungan Nilai Rata-Rata Hipotetik dan Empirik	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Konseptual.....	29
Gambar 2. Izin Menggunakan Alat Ukur.....	69



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Skala Penelitian	49
Lampiran B Data Primer Perkembangan Bahasa Anak	52
Lampiran C Tabulasi Data.....	67
Lampiran D Surat keterangan Penelitian.....	70
Lampiran E Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	72



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Usia dini merupakan periode paling penting dalam peningkatan perkembangan anak secara optimal karena dapat mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak kedepan (Gunawan, 2011). Menurut penelitian, sekitar 40% perkembangan manusia terjadi pada usia dini. Oleh karena itu usia dini dianggap sangat penting, pada masa ini disebut pula usia emas. Setiap individu yang sudah dewasa pastinya pernah mengalami masa usia dini, hanya saja usia dini hanya datang satu kali dalam tahapan kehidupan setiap orang, sehingga keberadaan masa usia dini tidak boleh disia-siakan. Usia dini adalah waktu terbaik untuk mendorong perkembangan individu (Khoironi, 2018).

Berdasarkan data dari UNICEF (2011) menyatakan terdapat 27,5% anak di dunia mengalami keterlambatan perkembangan, dengan kata lain sekitar 3 juta anak di dunia mengalami keterlambatan perkembangan (Awalia, 2020). Sementara pada tahun 2016, keterlambatan anak mengalami kenaikan yang pesat mencapai 52,9 juta anak di dunia dengan 95% diantaranya berada pada negara berkembang (Khan and Leventhal, 2021).

Anak usia dini berada pada tahap perkembangan bahasa ekspresif. Artinya anak mampu mengungkapkan keinginan, penolakan dan pendapatnya dalam bahasa lisan (Yulsofyfriend, 2019). Belajar bahasa pada anak-anak memang merupakan prestasi yang menakjubkan. Dengan bahasa yang baik, tercapai komunikasi antar anak dengan lawan bicaranya, sehingga anak dapat membangun hubungan antar

manusia. Tak heran jika bahasa dianggap sebagai salah satu indikator keberhasilan seorang anak. Anak yang dianggap banyak bicara terkadang merupakan cerminan dari anak yang cerdas.

Bahasa merupakan salah satu kemampuan yang menandakan anak memiliki kecerdasan yang mudah untuk dilihat dan dinilai, karena anak yang lancar dalam penggunaan bahasa akan mudah dalam melakukan komunikasi dan bergaul dengan teman-teman sebayanya. Perkembangan bahasa anak usia dini ini sendiri tidak lepas dari orangtua dalam melakukan pengasuhan terhadap anaknya. Dengan adanya kemampuan bahasa yang dimiliki oleh anak (Brantasari, 2022).

Perkembangan bahasa anak sangat penting dikarenakan bahasa merupakan salah satu kemampuan yang menandakan anak memiliki kecerdasan yang mudah untuk dilihat dan dinilai (Brantasari, 2022). karena anak yang lancar dalam penggunaan bahasa akan menerapkan komunikasi dan bergaul dengan teman-teman sebayanya. Dengan adanya kemampuan berbahasa anak akan menjadi tidak sulit dalam mengungkapkan ide dan pikirannya sehingga apa yang menjadi keinginan anak cepat mendapatkan tanggapan dan perhatian dari pihak lain seperti teman-temannya maupun orang yang lebih dewasa usianya.

Rendahnya minat dan kebiasaan membaca, menulis, menyimak, serta berpikir kritis siswa di Indonesia juga dijelaskan oleh lembaga lietrasi dunia. Menurut data PIRLS Progress International Reading Literacy Study tahun 2011 yaitu suatu lembaga uji lieterasi dunia menerangkan bahwa uji literasi membaca yang mengukur aspek memahami, menggunakan, dan merefleksikan hasil membaca dalam bentuk tulisan, Indonesia menduduki urutan ke-45 dari 48 negara peserta, dengan memperoleh skor 428 dari skor rata-rata 500 (Mullis, 2012).

Sementara itu, uji literasi membaca dalam PISA (*Programme for International Student Assessment*) 2009 menunjukkan peserta didik Indonesia berada pada peringkat ke-57 dari 65 peserta dengan memperoleh skor 396 dari skor rata-rata 493, sedangkan pada PISA 2012 peringkat Indonesia menurun yaitu berada pada peringkat ke-64 dari 65 peserta dengan skor 396 dari skor rata-rata 496 (OECD, 2014).

Perkembangan kemampuan bahasa bertujuan agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa perkembangan adalah perubahan dimana anak belajar menguasai hal baru pada tingkat yang lebih tinggi dari berbagai aspek. Perkembangan bahasa anak usia dini ditempuh melalui cara yang sistematis dan berkembang bersama-sama dengan penambahan usianya.

Anak mengalami tahapan perkembangan yang sama namun yang membedakan antara lain: sosial keluarga, kecerdasan, kesehatan, dorongan, hubungan, dengan teman yang turut mempengaruhinya, ini berarti lingkungan turut mempengaruhi perkembangan bahasa anak, lingkungan yang baik maka perkembangan anak akan baik, namun sebaliknya jika tidak maka anak juga akan ikut dalam lingkungan tersebut. Hal ini lah yang menjadi tolak ukur atau dasar mengapa anak pada umur tertentu sudah dapat berbicara, atau pada umur tertentu belum bisa berbicara. Pengembangan bahasa melibatkan aspek sensorimotor terkait dengan kegiatan mendengar dan kecakapan memaknai, dan produksi suara. Kondisi ini sudah dibawa mulai anak lahir (Kementerian Pendidikan Nasional, 2010).

Lingkunganlah yang selanjutnya yang turut memperkaya bahasa anak dengan baik. Disinilah peran orang tua dan tenaga pendidik sangat mutlak diperlukan

disamping itu lingkungan juga berpengaruh pada perkembangan bahasa anak, telah dibuktikan dengan serangkaian riset panjang oleh Hart dan Ristely (2010) bahwa anak yang diasuh oleh keluarga yang berpendidikan jauh lebih kaya dalam kosakatanya dibandingkan dengan keluarga kurang mampu dan kurang berpendidikan.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 137 Tahun 2014 perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun ditandai dengan anak menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, dengan memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menulis dan berhitung, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan), memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebuah cerita/dongeng yang telah diperdengarkan serta menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita.

Sesuai dengan tujuan utama pendidikan anak usia dini adalah untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak usia dini dengan memberikan stimulus-stimulus berupa kegiatan bermain yang menyenangkan dan mampu mengintegrasikan kemampuan anak usia dini secara optimal. Perkembangan Bahasa pada anak usia dini merupakan hal yang paling berfungsi dan berperan dalam kehidupan anak. perkembangan bahasa pada anak merupakan salah satu dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian orang tua, bahkan di era digital ini perkembangan bahasa anak semakin meningkat dikarenakan teknologi yang begitu canggih seperti yang biasa dimainkan anak usia dini di zaman sekarang yaitu gadget (Yulsyofriend, Anggraini dan Yeni 2019)

Gadget adalah salah satu perkembangan teknologi pada zaman modern yang dapat diterima dikalangan masyarakat, dan telah membuat penggunaanya menjadi ketergantungan, bukan hanya pada orang dewasa, tapi juga pada anak-anak termasuk balita (Velika, 2015). Gadget juga merupakan salah satu dari ICT yang sangat berperan penting terhadap perkembangan anak usia dini. ICT (Information and Communication Technologies) adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi (Yulsyofriend, Anggraini, & Yeni 2019).

Berdasarkan observasi di TK Daruz Zikra Medan Tuntungan, ada beberapa anak yang masih ditunggu orang tuanya pada saat jam belajar dan menangis meminta bermain HP. Ada yang diberikan oleh orang tuanya agar anak tidak lagi menangis dan ada juga yang tidak. Dan ada juga anak yang ketika belajar tidak fokus memperhatikan guru, juga tidak jarang ada yang meminta langsung kepada guru ingin bermain HP saja dan tidak mau belajar. Dengan hal ini dapat dilihat bagaimana anak-anak sudah sangat terbiasa dengan penggunaan gadget di rumah ataupun di luar rumah

Pada penelitian yang dilakukan oleh Oktaviyati, dkk (2023) menjelaskan bahwa efek radiasi dari penggunaan gadget yang dilakukan oleh anak usia dini dapat menimbulkan permasalahan penurunan fungsi kognitif. Hal tersebut dikarenakan pada anak usia dini, perkembangan otak sedang berjalan sehingga untuk memaksimalkan perkembangan tersebut diperlukan rangsangan sensorik secara langsung yang diperoleh melalui aktivitas meraba benda, mendengarkan suara, berinteraksi dengan orang lain secara langsung dan lainnya.

Sebuah penelitian yang dipimpin oleh dokter spesialis anak dari rumah sakit untuk anak-anak di Kanada tersebut mempresentasikan di dalam studi yang dipublikasikan pada pertemuan tahunan Pediatric Academic Societies. Studi yang melibatkan hampir 900 anak (6 bulan-2 tahun) itu, memperlihatkan hasil yang mengkhawatirkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa anak yang menghabiskan lebih banyak waktu untuk memainkan gadget, memiliki risiko mengalami keterlambatan kemampuan bicaranya semakin meningkat. Bahkan, untuk setiap 30 menit memainkan gadget, terjadi risiko meningkatkan keterlambatan bicara sebesar 49 persen.

Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (2023), sepanjang tahun 2022 sebanyak 33,44% anak usia dini berusia 0-6 tahun di Indonesia sudah memiliki kemampuan dalam menggunakan gadget. Secara lebih detail, sebanyak 52,76% anak berusia 5-6 tahun telah menggunakan gadget dan sebanyak 25,5% anak berusia 0-4 tahun telah menggunakan gadget. Di sisi lain, 39,97% anak usia 5-6 tahun sudah bisa mengakses internet. Sementara, hanya 18,79% anak usia 0-4 tahun di Indonesia yang mengakses internet.

Padahal menurut Byeon & Saemi (2015) bahwa anak usia 1-2 tahun yang menonton TV lebih dari 3 jam, memiliki risiko tiga kali lebih besar mengalami keterlambatan bahasa. Berdasarkan penelitian dari Fajriah (2018) bahwa balita yang menggunakan gawai dengan tinggi memiliki hasil perkembangan meragukan. Sejalan dengan Fajriah, terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3-5 tahun (Anggrasari & Rahagia, 2020). Angka keterlambatan perkembangan anak masih cukup tinggi.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa bahasa merupakan aspek perkembangan penting pada anak usia dini, anak belajar berbicara, menyimak, membaca, dan menulis sesuai dengan tahap perkembangan anak. Anak yang diajak bicara dan berdiskusi oleh orang tua dan orang-orang disekitarnya, Mereka akan lebih memiliki kemampuan mengolah kata yang lebih baik dan kemampuan verbal yang bagus sehingga anak tidak ragu dalam mengekspresikan pendapat ataupun keinginannya secara verbal. Namun, kini anak sudah mulai mengenal gadget yang berdampak pada perkembangan anak tidak hanya menyebabkan kemampuan berbicaranya terhambat, tetapi juga bisa berdampak terhadap kondisi mental hingga kemampuan akademis sang anak.

Kemampuan bahasa termasuk hal esensial di dalam perkembangan anak untuk mengoptimalkan potensi dan beradaptasi dengan dunia sekitar. Kemampuan berbicara, pada tahap ini anak sudah mulai mampu berbicara secara teratur dan terstruktur. Kemampuan mengungkapkan bahasa. Merupakan kemampuan yang dimiliki anak untuk mengungkapkan apa yang menjadi keinginannya. Kemampuan ini digunakan untuk menjalin komunikasi secara lisan dengan baik kepada orang lain. Satu hal yang pasti, setiap urutan/tahapan perkembangan individu, akan berjalan seiring dengan kegiatan belajar. Setiap tahap perkembangan mempunyai tanda dan sifat yang unik, oleh karena itu penting untuk selalu memantau perkembangan anak dari tahap ke tahap agar dapat segera mengetahui apabila anak mengalami keterlambatan perkembangan serta dapat sedini mungkin diantisipasi. Anak 4-6 tahun, yaitu masa TK adalah usia emas (*golden age*). Yang perlu diketahui pula, bahwa pada usia itu otak anak berkembang sangat cepat sehingga informasi apapun akan diserap, tanpa melihat baik atau buruk. Sangat penting orang tua

memantau perkembangan anak, karena di masa inilah perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa akan ditentukan (Saraswati, 2015).

Berdasarkan observasi di TK Daruz Zikra Medan Tuntungan, didapatkan beberapa permasalahan perkembangan bahasa pada anak yang dipengaruhi oleh penggunaan gadget. Ada salah seorang murid yang perkembangan bahasanya itu terbilang sangat parah. Anak tersebut sangat enggan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman temannya karena perkataan yang ia keluarkan masih tidak jelas dan memiliki kosakata yang sedikit. Anak tersebut belum dapat mengekspresikan dirinya melalui kata kata.

Hal ini diperkuat dengan wawancara peneliti dengan salah satu guru yang mengatakan bahwa :

“Saya sering mengajak murid-murid cerita, bernyanyi, berhitung tapi ada beberapa yang tidak fokus dan malah berulang-ulang minta nonton dari HP.”

Hasil wawancara dengan beberapa orang tua di TK Daruz Zikra Medan Tuntungan menyatakan bahwa :

“Saya dan ayahnya adalah pekerja, sehingga anak kami titipkan kepada pengasuh atau kadang ke neneknya. Mereka kurang melakukan interaksi dengan dan memang lebih sering memberikan gadget.”

Kemudian wawancara saya dengan wali murid lainnya di TK tersebut mengatakan bahwa tontonan sehari-hari anaknya adalah kartun yang tidak terdapat komunikasi didalamnya, anaknya juga menggunakan gadget tanpa pengawasan dari orang tua dan dengan waktu yang tidak dibatasi. Alhasil, anak enggan untuk berkomunikasi dan merasa orang lain akan paham maksud yang anak inginkan tanpa harus anak sebutkan. Berdasarkan permasalahan di atas dapat diketahui bahwa pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak di usia dini masih menjadi masalah serius bagi para orang tua di karenakan anak menerima

Dampak dalam berbagai aspek, salah satunya saat proses pembelajaran berbicara dikarenakan percakapan yang dimiliki sang anak lebih sedikit dibandingkan dengan penggunaan gadget. kurangnya interaksi dengan orang lain bisa mengurangi pembendaharaan kata pada anak.

penggunaan gadget pun terjadi akibat orang tua tidak ingin kesulitan saat menjaga anak sehingga di awal anak akan dibiarkan untuk berlama-lama bermain gadget. pola pikir orang tua akan dimudahkan saat mendampingi anak bermain dengan memberikan gadget. akan tetapi dengan yang cukup tinggi dalam penggunaan gadget dapat berdampak terhadap perkembangan bahasa anak

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah terdapat pengaruh antara penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini khususnya di Tk Daruz zikra Medan Tuntungan?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengetahui seberapa berpengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini khususnya diusia 4-6 tahun di TK Daruz zikra, Medan Tuntungan.

1.4. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh negatif antara penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini. Dengan asumsi semakin tinggi penggunaan gadget maka semakin rendah perkembangan bahasa pada anak usia dini.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya akan bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis :

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia psikologi, dunia pendidikan dan dunia anak terkhususnya mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini

1.5.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini penting untuk menjadi masukan bagi orang tua mengenai pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini, serta memberikan informasi mengenai dampak positif dan dampak negatif mengenai penggunaan gadget pada anak usia dini. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat membantu peneliti lain dalam penyajian informasi untuk mengadakan penelitian serupa.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

2.1.1. Pengertian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Menurut Isnah (2019) bahasa adalah aspek perkembangan penting pada anak usia dini. Anak belajar menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sesuai dengan tahap perkembangan. Antara satu teori dengan teori yang lain mempunyai pandangan yang berbeda tentang proses perkembangan bahasa anak. Artikel literatur review akan membahas tentang proses perkembangan bahasa pada anak usia dini melalui ragam perspektif; ada perspektif nativis, teori Behavioristik, teori kognitif, teori intraksionesme, dan teori fungsional.

Menurut Anggraini (2019), Perkembangan bahasa sangatlah penting dikembangkan karena bahasa alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Berbahasa berarti menggunakan bahasa berdasarkan pengetahuan individu tentang adat dan sopan santun. Pada tahapan perkembangan bahasa anak usia dini diawali dengan proses mendengar atau menyimak.

Perkembangan bahasa atau komunikasi pada anak merupakan salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang seharusnya tidak luput juga dari perhatian para pendidik pada umumnya dan orang tua pada khususnya. Pemerolehan bahasa oleh anak-anak merupakan prestasi manusia yang paling hebat dan menakjubkan. Selama usia dini, yaitu sejak lahir hingga berusia 6 tahun, ia tidak pernah belajar bahasa, apa lagi kosakata secara khusus, tetapi pada akhir

masa usia dininya, rata-rata anak telah menyimpan lebih dari 14.000 kosakata. Tahap-tahap perkembangan bahasa sebagai berikut: 1) Tahap I (pra linguistik). 2) Tahap II (linguistik). 3) Tahap III (pengembangan tata bahasa. 4) Tahap IV (tata bahasa).

Menurut Badudu (1989) adalah alat penghubung atau komunikasi antara anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Dari berbagai pengertian perkembangan bahasa menurut tokoh-tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah sistem bunyi yang dapat dihubungkan dan memiliki makna tertentu. Baik tulisan maupun lisan, yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan lingkungan. Perkembangan bahasa pada anak usia dini, bila dikembangkan secara optimal, akan mempengaruhi interaksi di lingkungannya, sehingga memudahkan anak untuk berkomunikasi dengan lancar tanpa menimbulkan kesalah pahaman tentang arti atau makna dari kata-kata yang diungkapkan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa Anak Usia Dini adalah suatu masa yang dialami oleh anak usia dini yakni sejak dilahirkan hingga berusia 6 tahun dalam aspek kemampuan dalam memahami komunikasi yang dilakukan oleh orang lain hingga kemampuan dalam mengekspresikan perasaan dan pikirannya yang diucapkan dengan tata bahasa yang sesuai.

2.1.2. Tahapan Perkembangan Bahasa Anak

Santrock (2007) perkembangan bahasa anak dibagi atas fase prelinguistik dan fase linguistik. Fase prelinguistik adalah perkembangan bahasa anak usia 0-1 tahun,

yaitu mulai tangisan pertama sampai fase anak mengoceh. Pada fase ini anak mengungkapkan keinginannya dengan tangisan ataupun erangan. Bisa juga dengan jeritan untuk mengungkapkan kesenangan atau kepuasannya.

Pada fase linguistik, ketika anak mulai mengucapkan kata-kata pertama hingga ia dapat berbicara dengan lancar, fase ini dimulai pada usia 1-5 tahun. Fase ini dibagi menjadi tiga fase, yaitu fase satu kata, di mana anak mengungkapkan dengan satu kata untuk mengungkapkan pemikiran yang kompleks. tanpa perbedaan yang jelas seperti keinginan, perasaan atau kemauan. Misalnya, "makan" bisa berarti "Saya ingin makan" atau "dia menaruh orang lain makan". Tahap kedua lebih dari satu kata, yaitu. anak mengungkapkan keinginannya dalam kalimat dua kata. Komunikasi dengan orang dewasa dimulai dengan lancar, dimulai dengan tanya jawab sederhana, anak bercerita dengan kalimat sederhana. Dan yang terakhir adalah fase diferensiasi, ketika kosa kata bertambah, kita tahu bagaimana cara mengucapkan kata-kata sesuai dengan jenisnya, kita tahu bagaimana menggunakan kata ganti "aku".

Perkembangan bicara anak usia 4-5 tahun adalah mampu berbicara dengan lancar dalam kalimat sederhana, menceritakan kejadian di sekitarnya, mengurutkan dan menceritakan isi rangkaian gambar, menceritakan tentang gambar yang mereka buat. Mengikuti 1-2 perintah sederhana, banyak kata dari suku kata awal yang sama. Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun terdiri dari menirukan 2-4 deret angka, urutan kata, lancar berbicara dalam kalimat sederhana, menceritakan gambar yang diberikan kepadanya, menyebutkan sebanyak mungkin benda dengan ciri-ciri tertentu, memberi informasi tentang sesuatu.

Perkembangan bahasa anak usia dini secara umum adalah menangis atau menjerit, merambat ataupun mendengkur, tersenyum, tertawa, bercakap-cakap, memanggil dengan satu kata, obrolan tak terarah, mengulangi perkataan saat dibujuk atau dirayu, kalimat dengan satu kata, kalimat dengan dua kata, pengucapan kata-kata umum, perputaran percakapan, kata-kata kreatif, keingintahuan kata-kata verbal dan kata-kata dari huruf cetak (Suyadi, 2010).

Menurut Bowler dan Linke (1996) kemampuan bahasa anak usia 3 tahun adalah anak sudah banyak menggunakan kosa kata dan kata tanya apa dan siapa. Pada usia 4 tahun anak mulai bercakap-cakap, memberi nama, alamat, usia, dan mulai memahami waktu. Selanjutnya pada usia 5 tahun anak sudah bisa berbicara lancar dengan banyak kosa kata baru.

Chomsky (dalam Serunai Ilmu Pendidikan, 2019) mengatakan bahwa individu dilahirkan dengan alat penguasaan bahasa atau Language Acquisition Device (LAD) dan menemukan sendiri cara kerja bahasa tersebut. Dalam mempelajari bahasa, setiap individu memiliki kemampuan tata bahasa bawaan.

Berdasarkan pendapat para tokoh diatas, disimpulkan bahwa tahap perkembangan anak dimulai dengan tangisan, rintihan atau ocehan pada masa bayi. Setelah itu, anak mulai mengucapkan kata-kata, dimulai dengan satu kata, dua kata, lalu tiga kata. Seiring bertambahnya usia anak, kemampuan bahasanya juga menjadi lebih kompleks, anak dapat mengucapkan kalimat sederhana, mengikuti perintah sederhana dan kosa kata anak bertambah.

2.1.3. Aspek-aspek Dalam Bahasa

Menurut Gleason (dalam Yaa Bunayya, 2019), Bahasa memiliki sistem aturan, bahasa ditata dan diorganisasikan dengan sangat baik. Organisasi tersebut melibatkan lima sistem aturan: fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

a. Fonologi

Setiap bahasa dibentuk dari suara-suara dasar. Fonologi adalah sistem suara dari suatu bahasa, termasuk suara-suara yang digunakan dan bagaimana suara-suara tersebut dikombinasikan. Bagian terkecil dari sistem bunyi adalah fonem, yang dihasilkan sejak bayi lahir hingga usia satu tahun. Fonem vokal diekspresikan lebih dahulu oleh anak dari pada fonem konsonan.

b. Morfologi

Morfologi mengacu pada unit-unit makna yang membentuk formasi kata. Sebuah morfem adalah unit terkecil yang masih memiliki makna; yang berupa kata (atau bagian kata) yang tidak dapat dipecah lagi menjadi bagian bermakna yang lebih kecil. Bagian terkecil dari arti bahasa tersebut disebut morfem. Ketika anak dapat mengucapkan kalimat satu kata seperti “duduk”, bisa berarti “saya ingin duduk”.

c. Sintaksis

Sintaksis meliputi bagaimana kata-kata dikombinasikan sehingga membentuk frasa-frasa dan kalimat-kalimat yang dapat dimengerti. Misalnya “kakak makan?”, setelah itu anak mengetahui tentang penggunaan kata tanya yang semestinya.

d. Semantik

Semantik mengacu pada makna kata dan kalimat. Setiap kata memiliki sekumpulan makna semantik atau atribut-atribut penting terkait makna kata. Semantik berkaitan dengan kemampuan anak membedakan berbagai arti kata.

e. Pragmatik

Pragmatik adalah penggunaan bahasa yang tepat terkait penggunaan bahasa yang tepat dalam konteks-konteks yang berbeda. Sistem menggunakan percakapan dan pengetahuan yang tepat terkait penggunaan bahasa secara efektif dalam konteks. Pragmatik berkaitan e. Pragmatik Pragmatik adalah penggunaan bahasa yang tepat terkait penggunaan bahasa yang tepat dalam konteks-konteks yang berbeda. Sistem menggunakan percakapan dan pengetahuan yang tepat terkait penggunaan bahasa secara efektif dalam konteks. Pragmatik berkaitan

Bromley (dalam Dhieni, 2009) menyebutkan komponen-komponen bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik, berikut penjelasannya:

- a. Perkembangan fonologi berkenaan dengan adanya pertumbuhan dan produksi sistem bunyi dalam bahasa.
- b. Perkembangan morfologi berkenaan dengan pertumbuhan dan produksi arti bahasa.
- c. Sintaksis meliputi aturan bahasa yang terdiri dari keteraturan dan fungsi kata.
- d. Semantik berkaitan dengan kemampuan anak membedakan berbagai arti kata.
- e. Pragmatik berkaitan dengan penggunaan bahasa dalam mengekspresikan maksud dan minat seseorang untuk mencapai suatu tujuan yang telah diharapkan.

Santrock (1995) sistem aturan bahasa mencakup fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik. Fonologi (*phonology*) yaitu studi tentang sistem bunyi-bunyian bahasa. Morfologi (*morphology*) mengacu kepada ketentuan pengkombinasian morfem, morfem itu sendiri artinya rangkaian bunyi terkecil yang memberi makna pada apa yang kita ucapkan dan dengar. Sintaksis (*syntax*) melibatkan bagaimana kata-kata dikombinasikan untuk membentuk ungkapan dan kalimat yang dapat diterima. Semantik (*semantics*) mengacu pada makna kata dan kalimat. Pragmatik (*pragmatics*) merupakan kemampuan untuk melibatkan diri dalam percakapan yang sesuai dengan maksud dan keinginan.

Dari pendapat para tokoh-tokoh diatas dapat disimpulkan bahwa unsur-unsur dalam bahasa terdiri dari fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatic. Berdasarkan pendapat beberapa tokoh terkait perkembangan bahasa anak, dapat disimpulkan bahwa terdapat lima aspek perkembangan bahasa anak usia dini yaitu fonologi, morfologi, sintaksis, semantik dan pragmatik.

2.1.4. Langkah-langkah Pengembangan Bahasa

Kecerdasan Linguistik atau *Word Smart* adalah kecerdasan dalam mengolah kata, atau kemampuan menggunakan kata secara efektif baik secara lisan maupun tertulis. Sujiono (2012) Pengembangan bahasa untuk mengembangkan kecerdasan linguistik pada anak sejak usia dini, antara lain dapat dilakukan dengan cara berikut ini: Mengajak anak berbicara, sejak bayi anak memiliki pendengaran yang baik, sehingga anak bisa diajak berkomunikasi dan distimulasi kemampuan bahasanya dengan mengajaknya berbicara. Dengan terus menerus mengajak anak berbicara

merupakan langkah awal melatih anak berbicara yang merupakan unsur penting dalam berkomunikasi dan ketrampilan sosial.

Membacakan cerita atau mendongeng dapat dilakukan sejak bayi, sejak bayi anak dikenalkan pada buku. Bacakan buku cerita dengan berulang-ulang agar membantu meningkatkan konsentrasi. Bila kebiasaan membaca sudah dilakukan sejak kecil, maka kelak membaca akan menjadi sebuah kebutuhan. Bermain mengenalkan huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil, seperti bermain huruf-huruf *sandpaper*, anak belajar mengenali huruf-huruf abjad dengan cara melihat dan menyentuhnya, disamping mendengarkan setiap huruf yang diucapkan oleh orang tua ataupun guru. Bisa juga dengan bermain tebak kata dengan huruf awal, misalnya kata yang huruf awalnya “b” sesuai hasil pancingannya.

Merangkai cerita, sebelum dapat membaca tulisan, anak umumnya gemar “membaca” gambar. Berikan potongan potongan gambar dan biarkan anak mengungkapkan apa yang ia pikirkan tentang gambar itu, ajak anak untuk menyusun gambar itu menjadi sebuah cerita. Dhieni (2009) Permainan yang bisa digunakan untuk melatih kemampuan bahasa anak dalam mendengarkan yaitu ada berapa bunyi? apa yang sedang saya lakukan sekarang ini?, bunyi kertas, bunyi benda jatuh, perintah yang dibisikkan. Permainan bahasa untuk melatih kemampuan bicara diantaranya adalah kotak raba, pemberian gambar, permainan fantasi. Permainan bahasa untuk melatih kemampuan membaca adalah kartu kata, mencari pasangan kata, kartu-kartu aksi, buku tempel alfabet, mengail huruf. Sedangkan untuk melatih kemampuan menulis dapat dilakukan dengan menghubungkan titik-titik huruf, permainan baki garam atau pasir, membubuhkan huruf pertama.

Mutiah (2010) terdapat berbagai ragam permainan bagi anak usia dini, seperti permainan dengan angka, permainan dengan huruf, bermain melalui gerak dan lagu/musik, dan permainan kreatif. Lerner (dalam Mutiah, 2010) menyatakan bahwa dasar utama perkembangan bahasa adalah melalui pengalaman-pengalaman berkomunikasi yang kaya. Pengalaman-pengalaman yang kaya itu akan menunjang faktor-faktor bahasa antara lain mendengarkan, berbicara, membaca, menulis. Anak mulai diperkenalkan dengan huruf-huruf abjad melalui bernyanyi, seperti lagu mengenal abjad A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cara yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak adalah dengan membacakan cerita, mengajak anak berbicara, bermain huruf-huruf abjad, kartu kata, mesaaancari pasangan kata, kartu-kartu aksi, buku tempel alfabet, mengail huruf, dan yang lainnya. Penelitian ini menggunakan cara bermain dengan huruf untuk mengembangkan kemampuan bahasa anak yaitu mengail huruf. Bermain huruf-huruf abjad dapat dilakukan sejak kecil, yaitu dengan mengail/memancing huruf, anak belajar mengenali huruf dengan cara melihat, memancing, mengucapkan dan belajar menambah kosa kata baru dengan mengucapkan kata-kata baru.

2.1.5. Fungsi Bahasa Bagi Anak

Bahasa adalah alat komunikasi antar manusia dan dapat berbentuk lisan, tulisan, atau isyarat. Bahasa merupakan simbol-simbol yang disepakati dalam suatu komunitas masyarakat. Dengan menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan orang lain, anak akan mendapatkan banyak sekali kosakata sekaligus dapat juga mengekspresikan dirinya. Anak akan belajar bagaimana berpartisipasi dalam suatu

percakapan dan menggunakan bahasanya untuk memecahkan masalah. Bahasa juga memungkinkan untuk mengekspresikan keunikan kita sendiri sebagai individu.

Bahasa sebagai alat komunikasi bagi anak memiliki banyak fungsi

Bahasa merupakan salah satu elemen yang terpenting dalam perkembangan berpikir, tidak mungkin manusia berpikir tanpa bahasa, melalui bahasa, pikiran manusia dapat ditampilkan, bahasa juga yang membedakan manusia dari makhluk lainnya (Sukmadinata, 2007). Dijelaskan juga bahwa bahasa merupakan sarana yang penting dalam kehidupan anak. Bahasa juga merupakan alat untuk menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain yang sekaligus berfungsi untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Dengan berbahasa, anak dapat berkomunikasi dengan sesama.

Menurut Smilansky (dalam Rachmawati, 2010) menemukan tiga fungsi bahasa pada anak yaitu menirukan ucapan orang dewasa, membayangkan situasi (dialog), dan mengatur permainan. Bromley (dalam Dhieni, 2009) menyebutkan 5 macam fungsi bahasa yaitu bahasa menjelaskan keinginan serta kebutuhan individu, bahasa dapat mengubah dan mengontrol perilaku, bahasa mempengaruhi aspek perkembangan kognitif, mempererat interaksi anak dengan orang lain, dan bahasa juga mengekspresikan keunikan individu.

Dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa fungsi bahasa adalah untuk berkomunikasi dengan orang lain, mengungkapkan keinginan dan memahami keinginan orang lain, serta mendukung perkembangan kemampuan kognitif.

2.1.6. Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Adapun faktor resiko yang dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa:

- a. Jenis Kelamin, perkembangan bahasa pada anak laki-laki cenderung lebih lambat dari perempuan. Hal ini disebabkan pada masa prenatal jenis kelamin laki-laki memiliki level testosteron yang tinggi sehingga memperlambat pertumbuhan dari neuron hemisfer kiri, sehingga perkembangan penguasaan kosa kata pada anak laki-laki lebih lambat dibanding anak perempuan (Yulianda, 2019).
- b. Umur dan Kesehatan Anak, masa balita adalah masa yang sangat rentan terhadap penyakit, selain itu kurang gizi juga sering terjadi pada anak terutama pada satu tahun pertama. Pada masa ini, telah dimulai pembentukan kepribadian anak (Soetjingsih, 2013). Dibandingkan dengan anak yang sakit, anak dengan tubuh yang sehat akan lebih cepat belajar bicara karena anak yang sehat memiliki motivasi yang lebih besar untuk segera menjadi bagian dari kelompok sosial (Usman, 2015).
- c. Stimulasi. Stimulasi merupakan komponen yang penting dalam perkembangan anak. Anak yang sering diberi stimulasi dari lingkungan secara terarah dan berkesinambungan akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang jarang diberi stimulasi (Soetjingsih, 2013).
- d. Pola Asuh. Pola asuh adalah cara orang tua berinteraksi dengan anaknya, baik membimbing, mendidik, mendisiplinkan ataupun mendisiplinkan anaknya agar dapat menyesuaikan dengan norma-norma yang ada di masyarakat. Interaksi anak dengan orang tua dan lingkungannya akan memberikan stimulasi pada perkembangan anak (Safitri, 2017).

- e. Sosial Ekonomi/Pendapatan Keluarga, menurut Yusuf (dalam Safitri, 2017) anak yang bersal dari keluarga dengan pendapatan yang tinggi umumnya kebutuhan gizinya tercukupi. Sedangkan anak dari keluarga yang memiliki pendapatan rendah, jika kebutuhan gizinya tidak terpenuhi dengan baik dapat menyebabkan perkembangan otak anak tidak optimal, perkembangan motorik melambat dan tidak dapat mendukung perkembangan bahasa anak dengan baik.

Suryawan (2012) mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini 90% dikarekan kurangnya pemberian stimulasi yang diberikan orang tua kepada anak, seperti kurangnya mengajak anak berbicara, berinteraksi dan lebih diberi ruang untuk bermain gadget. Penggunaan gadget secara intens berpengaruh langsung terhadap perkembangan bicara-bahasa dan sosialisasi kemandirian anak. Perkembangan tersebut dapat berlangsung dengan baik apabila anak berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Sebaliknya pada anak yang mengalami kecanduan gadget, hal tersebut tidak terjadi.

Anak usia 4-6 tahun seharusnya sudah mampu mengulang kalimat yang sederhana, mampu bertanya dengan kalimat yang benar, menguasai kosakata yang lebih luas serta lebih mudah berkomunikasi, mengekspresikan ide pada orang lain serta mampu menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan baik oleh guru maupun teman sekitar, akan tetapi ini tidak terjadi disekeliling kita dikarenakan anak terlalu asik dan sering dalam menggunakan gadget, pada saat anak menggunakan gadget anak juga tidak melakukan kontak sosial dan tidak mendapat stimulasi karena anak hanya fokus pada gadget (Taufik, 2017).

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini secara langsung maupun tidak langsung karna sosial dan komunikasi nonverbal yang baik dan benar dapat membangun komunikasi pada anak.

2.1.7. Indikator Kemampuan Berbahasa

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014) menjelaskan tingkat perkembangan anak usia 4-5 tahun. Adapun indikator kemampuan bahasa pada anak sebagai berikut :

- a. Bertanya dengan kalimat yang benar
- b. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan
- c. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat
- d. Menyebutkan kata-kata yang dikenal
- e. Mengutarakan pendapat kepada orang lain
- f. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan
- g. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar
- h. Memperkaya pembendaharaan kata
- i. Berpartisipasi dalam percakapan

2.2. Penggunaan Gadget

Menurut KBBI (kamus besar bahasa indonesia), Gadget adalah perangkat elektronik atau mekanik, yang memiliki fungsi praktis. Maksudnya adalah bahwa gadget merupakan perkembangan teknologi dalam bentuk perangkat elektronik

dalam ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan terus mengalami perubahan yang kian praktis dari telepon genggam biasa hingga smartphone, dari MP3 hingga notebook, computer PC menjadi laptop, serta semua perangkat digital yang kini hadir kian praktis. penggunaan gadget secara berlebihan mampu menimbulkan ketergantungan bahkan kecanduan pada seseorang. penggunaan gadget yang dilakukan secara berlebihan akan menimbulkan masalah baru terutama pada anak usia dini.

Menurut KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) penggunaan gadget adalah penggunaan atau pemanfaatan perangkat elektronik untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Gadget dapat digunakan untuk mempermudah berbagai aspek kehidupan, seperti media komunikasi, mencari informasi dan guna penggunaan lainnya. dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang. penggunaan *gadget* dapat dilihat dari seberapa lama penggunaan *gadget* sang anak dalam satu hari

2.2.1. Aspek-aspek Penggunaan Gadget

The American Academy of Pediatrics (AAP) menyatakan bahwa harus ada batas waktu ketika anak-anak menghabiskan waktu di depan layar/gadget, yaitu satu atau dua jam per hari dan mencegah paparan media screen pada anak usia di bawah dua tahun A. S. Page, et al (2010). AAP (2010) membagi intensitas penggunaan gadget pada anak usia dini menjadi 3 kriteria, antara lain:

- a. Rendah, durasi 1 – 30 menit/hari dan frekuensi 1 – 3 hari/minggu
- b. Sedang, durasi 31 – 60 menit/hari dan frekuensi 4 – 6 hari/minggu
- c. Tinggi, durasi >60 menit/hari dan frekuensi setiap hari

Observasi yang dilakukan oleh Trinika (2015) terhadap anak usia 3–6 tahun, frekuensi penggunaan gadget paling sedikit 1 sampai 3 hari per minggu, 4 sampai 6 hari per minggu dan setiap hari menggunakan gadget. Sedangkan durasi penggunaan gadget paling rendah 5-15 menit per hari, dan paling lama 5 jam per hari. Rata-rata anak menggunakan gadget 1 sampai 3 hari per minggu dan 20-30 menit per hari.

Menurut Starburger (2019) anak hanya boleh berada di depan layar < 1 jam setiap harinya. Sedangkan Sari dan Mitsalia (2016), mengkategorikan intensitas penggunaan gadget menjadi dua, yaitu :

- a. tinggi, jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 120 menit/hari dan dalam sekali penggunaannya berkisar > 75 menit. Selain itu, dalam sehari bisa berkali-kali (lebih dari 3 kali penggunaan) penggunaan gadget dengan durasi 30- 75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam penggunaan gadget.
- b. sedang jika menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dan penggunaan maksimal 2 kali penggunaan.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang durasi penggunaan yang ideal bagi anak usia dini, peneliti menggunakan pendapat dari *The American Academy of Pediatrics* yang membagi penggunaan gadget ke dalam 3 kategori, yaitu rendah, sedang dan tinggi.

Menurut Nurmasari (2016) aspek penggunaan Gadget dapat dibagi menjadi dua komponen yaitu :

- a. Frekuensi penggunaan Gadget, dapat diukur dari intensitas atau lama waktu penggunaan gadget yang dapat dikategorikan menjadi, rendah, cukup, tinggi dan sangat tinggi.
- b. Durasi penggunaan Gadget, dapat diukur dari berapa jam dalam sekali

penggunaan misalnya 1 jam atau 2 jam untuk sekali penggunaan.

2.2.2. Definisi Gadget

Gadget adalah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Salah satu hal yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur “kebaruan” artinya, dari hari ke hari gadget selalu muncul dengan menyajikan. Gadget merupakan sebuah inovasi dari teknologi terbaru dengan kemampuan yang canggih dan fitur yang memiliki fungsi multiguna. seiring berkembangnya zaman seringkali menganggap smartphone adalah sebuah gadget dan teknologi komputer ataupun laptop bila telah diciptakan produk baru juga dianggap sebagai gadget. gadget (dalam bahasa Indonesia: acang) merupakan suatu istilah yang berasal dari bahasa Inggris suatu peranti atau instrumen yang memiliki fungsi praktis spesifik yang berguna, umumnya diberikan terhadap sesuatu yang baru gadget gratis dianggap dirancang secara berbeda dan lebih canggih dibandingkan teknologi normal yang ada pada peniptaannya.

Menurut Anggriani dan Yeni (2019) gadget adalah sebuah benda teknologi kecil yang memiliki fungsi khusus, sering disebut sebagai inovasi atau baru gadget dianggap suatu alat yang didesain lebih pintar dibandingkan dengan teknologi normal pada masa penemuannya, jadi gadget merupakan sebuah alat elektronik yang merupakan sebuah hasil inovasi yang digunakan untuk memudahkan pekerjaan, memanipulasi data, dan mampu mengelola berbagai jenis informasi.

Menurut Marpaung (dalam Jopendi, 2019) Gadget merupakan barang canggih diciptakan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, bahkan hiburan pendapat lain dikemukakan oleh Febriana (dalam Jopendi, 2019) gadget adalah media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern dan semakin mempermudah kegiatan komunikasi manusia.

Berdasarkan dari beberapa pengertian yang sudah dijelaskan oleh tokoh-tokoh di atas, dapat disimpulkan bahwa gadget merupakan sebuah perangkat elektronik yang memiliki berbagai fitur yang sebagai alat untuk komunikasi, berbagi informasi, melakukan aktivitas hobi hingga sebagai hiburan yang dapat dilakukan oleh semua pihak.

2.2.3. Jenis-jenis Gadget

Kini teknologi semakin maju, khususnya dalam perkembangan gadget, sehingga gadget memiliki jenis dengan berbagai kegunaan dan kebutuhan dalam kehidupan manusia. adapula jenis-jenis gadget diantara lain :

a. Komputer

Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. komputer adalah suatu perangkat keras yang sangat berkaitan dengan teknologi. komputer mampu membantu berbagai pekerjaan.

b. Handphone

Handphone adalah Perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, tetapi dapat dibawa kemana mana.

c. Tablet

Tablet adalah smartphone „raksasa“ dengan dimensi yang lebih besar dari smartphone dan phablet, yaitu 7 inci keatas. Pada awal kemunculannya, fitur tablet minus pada kemampuan bertelepon dan berSMS, karena pada awalnya memang didesain untuk entertaining. Dan semakin banyaknya peminat serta keinginan user yang menginginkan gadget ini memiliki fitur bertelepon dan

berSMS, maka saat ini sudah beredar banyak tablet yang memiliki fitur yang mirip dengan smartphone dan phablet.

d. Video Game seperti psp

PSP adalah konsol permainan genggam yang dibuat dan dipasarkan oleh Sony. Pembuatan konsol ini pertama kali diumumkan dalam acara E3 2003 dan rancangannya diperlihatkan ke publik pada tanggal 11 Mei 2003 dalam sebuah konferensi pers yang diselenggarakan oleh Sony sebelum E3 2004 dimulai.

e. Video Gadget seperti MP4

MPEG-4 sub-bagian 14 atau lebih dikenal sebagai MP4 adalah salah satu format berkas pengodean suara dan gambar/video digital yang dikeluarkan oleh sebuah organisasi MPEG. Ekstensi nama berkas jenis MPEG-4 ini banyak menggunakan .mp4, dan merupakan pengembangan dari format QuickTime dari komputer Apple. Audio Gadget seperti Ipoed iPod adalah merek serangkaian perangkat pemutar media digital yang dirancang dan dijual oleh Apple (Hewlett-Packard juga sempat menjual produk tersebut dengan nama Apple iPod + HP).

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis gadget adalah komputer, handphone, tablet, video game psp, dan video gadget MP4.

2.2.4. Fungsi Gadget

Gadget merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam menyebut beberapa macam jenis alat teknologi yang sifatnya semakin berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. gadget merupakan teknologi terbaru yang membuat hidup manusia menjadi lebih praktis. Contoh-contoh dari gadgetdi antaranya telepon pintar (smartphone)seperti iphone dan blackberry, serta netbook (perpaduan antara komputer portabel seperti notebookdan internet). Gadget berfungsi sebagai sarana

bisnis, sumber informasi, penyimpanan data, dokumentasi, mendengarkan musik, dan masih banyak lainnya.

2.3 Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak

Ada berbagai hal yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak, salah satu faktor yang berperan dalam perkembangan anak adalah lingkungan. Anak sangat membutuhkan stimulasi dari lingkungannya sehingga potensi anak dapat berkembang secara optimal. Stimulasi yang kurang dapat menyebabkan keterlambatan dari berbagai aspek perkembangannya. Keluarga terutama kedua orang tua adalah lingkungan sosial pertama yang melakukan interaksi dengan anak, sehingga memiliki peran yang sangat besar dalam proses peninggatan perkembangannya (Candrasari, 2017).

Menurut Suryawan (2012) mengatakan bahwa perkembangan bahasa anak usia dini 90% dikarekan kurangnya pemberian stimulasi yang diberikan orang tua kepada anak, seperti kurangnya mengajak anak berbicara, berinteraksi dan lebih diberi ruang untuk bermain gadget. Penggunaan gadget secara intens berpengaruh langsung terhadap perkembangan bicara-bahasa dan sosialisasi kemandirian anak

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dikelompok B RA Al-Wafi, terdapat beberapa permasalahan yang terkait dengan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa yaitu banyaknya orangtua yang mengandalkan gadget untuk membuat anaknya menjadi “anteng” atau tidak rewel. Intensitas penggunaan gadget pada anak-anak seringkali dilakukan tanpa pengawasan dari orangtua (Dewi, 2018)

Ketika anak menggunakan gadget, mereka cenderung mengabaikan lingkungan sekitarnya karena mereka fokus mereka hanya tertuju pada gadgetnya.

Kebiasaan bermain gadget dalam waktu yang lama akan membuat anak menjadi

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

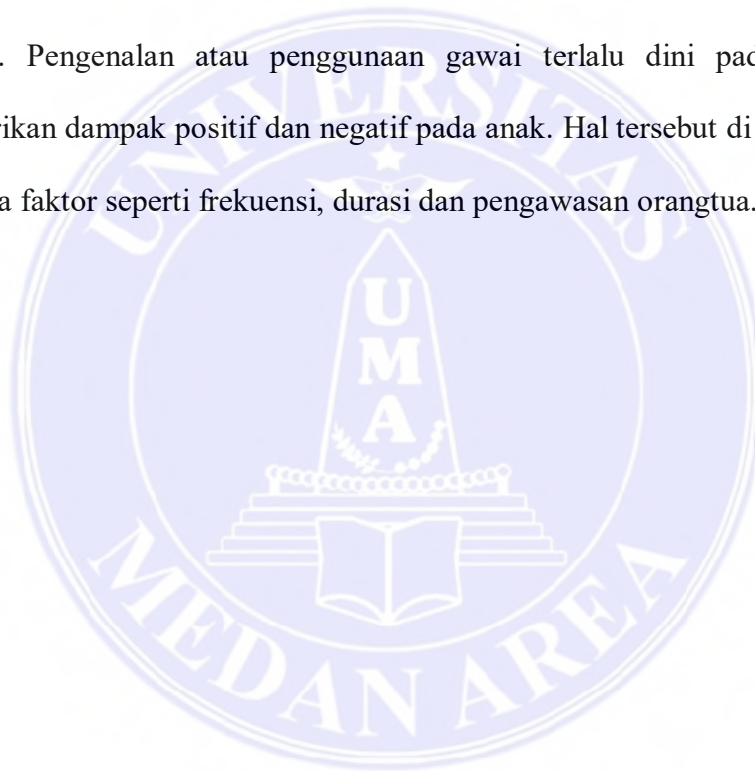
1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/6/25

Access From (repository.uma.ac.id)20/6/25

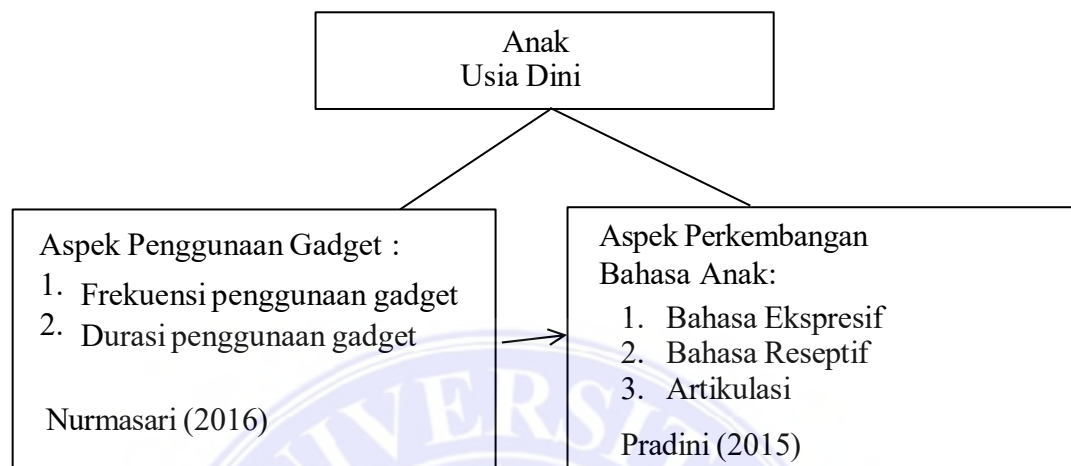
kecanduan, sehingga waktu untuk bermain dan berinteraksi dengan orang disekitarnya menjadi berkurang. Hal ini akan berdampak pada kurangnya kurangnya stimulasi, sehingga dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa (Fernando dan Pebrina, 2018).

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Engelbertus (2022) dimana penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan yang sangat kuat antara penggunaan gawai (Smartphone) terhadap perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima Kelurahan Kelapa Lima Rt 027/Rw 012 Kota Kupang. Pengenalan atau penggunaan gawai terlalu dini pada anak dapat memberikan dampak positif dan negatif pada anak. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti frekuensi, durasi dan pengawasan orangtua.



c. Kerangka Konseptual

Gambar 1. Kerangka Konseptual





BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Daruz Zikra yang beralamat di jalan Flamboyan Raya No.76, Tanjung Selamat, Kecamatan Medan Tuntungan, Kota Medan, Sumatera Utara 20134. TK Daruz Zikra mendapatkan surat izin berdiri pada tanggal 03 Juli 2017. TK Daruz Zikra terdiri dari 5 kelas dengan masing-masing kelas terdiri dari 10 siswa dengan variasi umur antara 4 - 6 tahun. Masing-masing kelas mempunyai penanggung jawab satu wali kelas. Dalam hal pembelajaran TK Daruz Zikra menggunakan kurikulum 2013 dengan waktu pembelajaran selama 5 hari yaitu dari hari senin-jumat pukul 08.00-11.15.

3.1.2. Waktu Penelitian

Aktivitas penelitian ini secara keseluruhan dilaksanakan selama satu bulan, sejak tanggal 15 Februari 2024 sampai dengan 11 Maret 2024.

NO.	Tahapan Kegiatan	Waktu Pelaksanaan					
		15 Februari	19 Februari	21 Februari	07 Maret	11 Maret	30 Agustus
1.	Persiapan						
2.	Penelitian Perkembangan Bahasa						
3.	Penelitian Penggunaan Gadget						
4.	Olah data/analisis data						

3.2. Bahan dan Alat Penelitian

Alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa pulpen, alat tes kemampuan Bahasa anak usia prasekolah (TKBP) yang mengukur kemampuan anak usia 3-6. Alat tes berikutnya adalah skala intensitas penggunaan gadget pada anak melalui g-form yang diberikan kepada wali murid pengasuh anak yang merupakan sampel penelitian. Pada penelitian ini orang tua murid berperan sebagai informan dan pendamping anak pada saat pengambilan data/pengisian gform. Dan pada waktu pelaksanaan pengambilan data, peneliti dibantu oleh satu orang tester untuk menyebar Tes Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah (TKBP). Kemudian dalam penelitian ini digunakan juga perangkat lunak berupa IBM SPSS versi 22 for windows untuk membantu mengolah data yang telah diperoleh

3.3. Metodologi Penelitian

Metode penelitian sangat menentukan suatu penelitian karena menyangkut cara yang benar dalam pengumpulan data, analisa data dan pengambilan keputusan hasil penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian kuantitatif. Metode ini disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka (Sugiyono, 2016). Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sample tertentu pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Penelitian ini menggunakan korelasi. Korelasional ialah salah satu teknik analisis dalam statistik yang digunakan untuk mencari hubungan atau korelasi antara dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2017)

3.4. Identifikasi Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017), variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel ini biasa disimbolkan dengan X, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini biasanya disimbolkan dengan Y. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Variable Bebas : Penggunaan Gadget (X)

Variabel Terikat : Perkembangan Bahasa (Y)

3.5. Definisi Operasional

Definisi operasional variabel dalam penelitian bertujuan untuk mengarahkan variabel penelitian agar sesuai dengan metode pengukuran yang dirumuskan nantinya. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan Gadget

Gadget adalah perangkat elektronik dalam ukuran kecil yang memiliki fungsi khusus dan terus mengalami perubahan. Penggunaan gadget adalah penggunaan atau pemanfaatan perangkat elektronik untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.

2. Perkembangan Bahasa

Perkembangan bahasa adalah proses berkembangnya kemampuan seseorang untuk memahami dan mengucapkan kata.

3.6. Populasi dan Sampel Penelitian

3.6.1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017) Populasi adalah berkenaan dengan data, bukan orang atau bendanya (Nazir, 2016). Menurut populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini berjumlah 30 orang.

Siswa	Usia	Jumlah Siswa
TK A	4-5 Tahun	15 Siswa
TK B	5-6 Tahun	15 Siswa
TOTAL		30 Siswa

3.6.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian (sampel secara harfiah berarti contoh/perwakilan jumlah yang diteliti). Dalam penetapan/pengambilan sampel dari populasi mempunyai aturan, yaitu sampel itu representatif (mewakili) terhadap populasinya. Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data yang sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif. Sugiono, (2022) Sample dalam penelitian ini adalah Total sampling. Anak usia 4-6 tahun TK daruz

zikra yang berjumlah 30 orang. Sampel dari TK A dan TK B ada di perkembangan yang sama, tapi ada sedikit perbedaan di antara keduanya. Di TK A anak-anak masih tergolong lebih terbata-bata dalam berbicara dan juga lebih banyak yang jarang mau berkomunikasi. Sedangkan TK B mereka lebih banyak berbicara tapi masih kurang fokus dan ada juga beberapa yang langsung meminta belajar dengan HP saja dan tidak mau memperhatikan guru. Total sampling merupakan Teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono (2014). Alasan mengambil total sampling karena menurut Sugiyono (2014) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini ialah menggunakan skala. Adapun skala ialah sebuah instrument pengumpulan data yang dibentuk seperti daftar cocok tetapi alternatif yang disediakan merupakan sesuatu yang berjenjang. Skala banyak digunakan untuk mengukur aspek-aspek kepribadian atau aspek kejiwaan (Arikunto, 2013). Pada penelitian ini orang tua murid berperan sebagai informan dan pendamping anak pada saat pengambilan data/pengisian gform. Dan pada waktu pelaksanaan pengambilan data, peneliti dibantu oleh satu orang tester untuk menyebar Tes Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah (TKBP).

3.8. Skala Penggunaan Gadget

Skala yang digunakan untuk mengukur penggunaan gadget adalah Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala ordinal. Skala ordinal menurut Sugiono (2017) adalah skala pengukuran yang tidak hanya menyatakan

kategori, tetapi juga menyatakan peringkat construct yang diukur dengan tujuan untuk memberikan informasi berupa nilai pada suatu data. Berdasarkan penjelasan diatas, skala ordinal digunakan dengan tujuan untuk memberikan informasi. Dari segi kategorisasi data dibuat berdasarkan karakteristik khusus.

Tabel 1 *Blue print Data Penggunaan Gadget*

No	Subskala	<i>Favorable</i>	Total
1	Durasi	1,3,4,6	4
2	Frekuensi	2,5,7,8,9,10	6
	Total		10

3.9. Skala Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Pradini (2015), tes kemampuan bahasa anak usia prasekolah (TKBP) merupakan ala tes yang mengukur kemampuan anak usia 3 – 6 tahun di komponen pragmatis, semantik, sintaksis, fonologi, dan morfologi, meliputi 3 skala kemampuan yaitu kemampuan bahasa ekspresif, kemampuan bahasa reseptif, dan kemampuan artikulasi. Tes ini terdiri dari 8 subtes dengan jumlah soal seluruhnya adalah 45 soal, subtes menceritakan gambar (MG), perbendaharaan kata (PK), dan menyusun kalimat (MK) untuk mengukur kemampuan ekspresif; subtes memahami cerita (MC), Pemahaman, persamaan, dan perbedaan kata (PP), dan subtes pemahaman kalimat (KP) untuk mengukur kemampuan reseptif; dan menamai objek (MO) dan membedakan bunyi (MB).

Tabel 2 Blue Print Perkembangan Bahasa Anak

Variabel	Dimensi (Skala)	Subdimensi	Subtes	Jumlah Butir soal
Kemampuan bahasa	Kemampuan bahasa ekspresif	Pragmatis – Sintaksis	Menceritakan Gambar (MG)	9
		Semantik – Sintaksis	Perbendaharaan Kata (PK)	9
		Sintaksis – Morfologi	Menyusun Kalimat (MK)	8
	Kemampuan bahasa reseptif	Pragmatis	Memahami Cerita (MC)	3
		Semantik	Pemahaman kata, Persamaan, dan Perbedaan kata (PP)	4
		Sintaksis - Morfologi	Pemahaman Kalimat (KP)	5
	Kemampuan Artikulasi	Fonologi	Manamai Objek (MO)	4
		Fonologi	Membedakan Bunyi (MB)	3
Jumlah Butir Soal				45

3.10. Validitas dan Realibilitas Alat Ukur

3.10.1. Validitas Alat Ukur

Pada suatu penelitian dikatakan baik atau tidak ditentukan oleh alat ukurnya. Karena itu suatu alat ukur sebelum digunakan harus memiliki syarat validitas dan reabilitas. Validitas berasal dari validiti yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen atau alat ukur (kasmadi dan Sunariah, 2013). Dalam penelitian skala diuji validitasnya dengan menggunakan *Korelasi product moment* digunakan

untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut adalah sama (Sugiono, 2009).

Dalam melakukan pengujian validitas, digunakan alat ukur berupa program computer yaitu SPSS for Windows dan jika suatu alat ukur mempunyai korelasi yang signifikan antara skor item terhadap skor totalnya maka dikatakan alat skor tersebut adalah valid. Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang handal, konsistensi, stabil dan dependibilitas, sehingga bila digunakan berkali-kali akan menghasilkan data yang sama.

3.1.1. Realibilitas Alat ukur

Reabilitas mengarah pada keakuratan dan ketepatan dari suatu alat ukur dalam suatu prosedur pengukuran. Pengujian reabilitas instrument dapat dilakukan secara eksternal maupun internal. Secara eksternal pengujian dapat dilakukan dengan *test-retest (stability)*, *equivalent*, dan gabungan keduanya. Secara internal reabilitas instrument dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu (Sugiono, 2009). Untuk mengetahui indeks realibilitas skala digunakan teknik *alpha cronbach*.

3.2. Metode Analisis Data

Analisis data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang tercantum dalam identifikasi masalah. Model analisis data untuk menguji korelasi antara pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan Bahasa pada anak usia dini yang digunakan dalam penelitian ini

adalah koefisien korelasi *Product Moment*. Koefisien korelasi product moment merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis statistik (uji pengaruh) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio. Alat bantu uji yang digunakan untuk menganalisis data penelitian adalah software IBM SPSS Statistic 22



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Hasil uji regresi linier penggunaan gadget adalah $Y = 136.128 - 0,912x$ yang berarti bahwa setiap kenaikan pada x (penggunaan gadget) maka akan ada penurunan pada y (perkembangan bahasa) artinya terdapat pengaruh negatif penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa. Adapun sumbangan efektif x terhadap y sebesar 83%.
2. Pengujian realibilitas dilakukan terhadap sampel yang berjumlah 30 orang diperoleh nilai sebesar 0,829 yang berarti konsep pengukuran variabel dalam penelitian ini adalah reliable. Untuk hasil uji realibilitas perkembangan bahasa diperoleh nilai sebesar 0.940 yang berarti variabel dalam penelitian ini adalah reliable pula karena nilai *cronbach's alpha* tiap indikator $>0,60$.
3. Hasil penelitian menjelaskan bahwa penggunaan gadget tergolong tinggi Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil mean empirik penggunaan gadget adalah 49,93 dan mean hipotetik 25 dengan standar deviasi 13,683 dan hasil penelitian perkembangan tergolong rendah. dengan mean empirik perkembangan bahasa 60,60 berdasarkan indikator 100 keatas tergolong tinggi, 71-99 tergolong sedang dan 70 kebawah tergolong rendah.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan di atas, maka berikut dapat diberikan beberapa saran diantaranya:

1. Saran Kepada Pihak Sekolah

Diharapkan kepada pihak sekolah untuk bekerja sama dengan para orang tua siswa dengan memperhatikan dan selalu mengajak anak untuk berinteraksi agar anak dapat menguasai lebih banyak kosa kata yang didapat baik dalam pembelajaran yang diberikan maupun diluar pembelajaran disekolah. Pihak Sekolah juga dapat mengadakan lomba-lomba yang dapat melatih perkembangan bicara anak.

2. Saran Kepada Orang Tua

Diharapkan pihak orang tua dapat memberikan stimulus- stimulus yang dapat merangsang perkembangan bahasa anak dengan cara memberikan dan membacakan buku-buku cerita serta mendampingi anak maupun mengajak anak untuk sering berkomunikasi. Sesibuk apapun orang tua diharapkan untuk selalu memperhatikan perkembangan bahasa dan kosa kata anak agar perkembangan bahasa anak seusia dengan tingkat umurnya.

3. Saran Kepada Peneliti selanjutnya

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat menggunakan faktor- faktor lain yang mempengaruhi perkembangan bahasa pada anak serta menggunakan aspek aspek lainnya seperti pragmatic dan semantik agar hasil penelitian semakin baik serta menambah pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, I. (2019). *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Al-Athfal. Jurnal Perkembangan Anak dan Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini. h. 62-69
- American Academy Of Pediatrics. (2016) *American Academy Of Pediatrics. Announces New Recommendations for Children's Media Use*. [online]. <https://repository.unair.ac.id/100533/11>
- Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18.
- Anggriani, V. Y., & Yeni, I. (2019). Stimulasi Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1.
- Badan Pusat Statistik. (2020). Profil Anak Usia Dini 2020. In M. S. Yeni Rachmawati, S.ST., M. S. Raden Sinang, S.ST., & M. S. Dwi Susilo (Eds.). Badan Pusat Statistik, 53(9).
- Badudu, J. S. (1989). *Inilah bahasa Indonesia yang benar II*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Bowler, P & Linke, P. (1996), *Your Child From One to Ten*. Victoria: Impac Printing Pty Ltd. Terjemahan : Rineka Cipta. Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini
- Byeon, H., & Saemi, H. (2015). *Relationship between television viewing and language delay in toddlers: evidence from a Korea national cross-sectional survey*. *PloSOne*, 10(3)
- Candrasari, A. (2017). Pengaruh Lingkungan Terhadap Perkembangan. *Jurnal Pendidikan*, 4(1), 972–978.
- Chomsky. (2019). *Ilmu Pendidikan Serunai*. Jurnal Vol.5, No.1, Juli 2019 e-ISSN 2621 – 267

Dewi, A. K. (2018). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *UIN Sunan Gunung Djati*, 1.

Dhieni, N (2019). *Metode Pengembangan Bahasa*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Engelbertus. (2022). *Penggunaan Gawai (Smartphone) Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*. Jurnal Online. <http://repository.iainkudus.ac.id>

Fajriah, S. M. (2018). *Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(2), 57–61.

Fernando, F., & Pebrina, M. (2018). *Hubungan Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bicara dan Bahasa Anak Usia Batita The Relationship of Parents ' Stimulation on The Development of Talk And Language Children Age*. *Jurnal Ilmu Kesehatan*, 3(2), 140–145.

Gform,2024.https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeYJ1IM97xNJ3zxuq2WcOBpsMw3pOz7PtUxLwpqx07FSSiSfw/viewform?usp=sf_link

Gleason. (2019). *Peran Orang Tua Dalam Pengasuhan Anak*. *Yaa Bunayya Journal*. 1 (1). 96-115

Gunarti, W. (2019), *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Hildayani, R. (2019), *Psikologi perkembangan Anak*, Tangerang Selatan: Universitas Terbuka

Jopendi. (2019). *Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak*. *Jurnal Vol. 15 No. 1. Maret h. 144-156*

Kemendiknas.2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.

Khan, I. & Leventhal, B. L. (2021). Developmental Delay. *Practical Pediatric and Adolescent Gynecology*, 158–162.

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 20/6/25

Access From (repository.uma.ac.id)20/6/25

- Khoironi, M. (2018). Perkembangan Anak Usia Dini. *Golden Age Hamzanwadi University*,1.
- Miranti, P., & Putri, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jendela PLS*, 6(1).
- Mullis, I. V. S., dkk. (2012). PIRLS 2011 International Result In Reading. Diakses pada 7 Januari 2016
- Mutiah. D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Nurmasari, A. (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara dan Bahasa Pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. *Journal : Universitas Airlangga*
- OECD. (2014). PISA 2009 & PISA 2012 Results in Focus. Progame For International Student Assesment. Diakses pada 7 Januari 2016, dari <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings>
- Pradini, S. (2015). “Tes Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah”. skripsi. Jatinangor. Universitas Padjadjaran.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Rachmawati. (2010). *Strategu Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Kencana
- Safitri, Y. (2017). Faktor-Faktor yang Berhubungan dengan Perkembangan Bahasa Balita di UPTD Kesehatan Baserah Tahun 2016. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*,1(2),148.
- Santika, E. F. (2023, 02 16). Databoks. Retrieved from [katadata: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16](https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2023/02/16)
- Santrock. (1995). *Permainan Anak*. Jakarta : Universitas Terbuka

- Sisbintari, K. D., & Setiawati, F. A. (2021). Digital Parenting sebagai Upaya Mencegah Kecanduan Gadget pada Anak Usia Dini saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi :Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3). <https://doi.org/10.31004/obsesi>.
- Soetjingsih, C. H. (2013).. Jakarata : Kencana Pranada Media Group. Perkembangan Anak Sejak Masa Pembuahan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2007). *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. h. 52
- Suryawan, A. (2012). *Penyebab Anak Alami Keterlambatan Bicara*. Surabaya : Jawa Pos. h. 20
- Suyadi. (2010). *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia
- Susanti, P. (2015). *Tes Kemampuan Bahasa Anak Usia Prasekolah*. Jatinangor : Jurnal Online
- Taufik, A. (2017). *Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Pengembangan Sosial Emosional Emosioanl Anak Usia Dini*, Jurnal An-Nahdhah, (Jambi : STAI Ma"arif Jambi), No. 02 Vol. 11 Juli-Desember 2017. h. 1
- Trinika, Y. (2015). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) di TK Swasta Kristen Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015. *ProNers*, 3(1).
- Usman, M. (2015). Perkembangan Bahasa dalam Bermain dan Permainan..

Yulianda, A. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterlambatan Berbicara Berbicara Pada Anak Balita. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(12-16).





SKALA X (PENGGUNAN GADGET)

NO.	ITEM 1	ITEM 2	ITEM 3	ITEM 4	ITEM 5	ITEM 6	ITEM 7	ITEM 8	ITEM 9	ITEM 10
SYK	2	4	2	4	4	6	1	2	2	2
KAZ	2	4	2	4	4	4	4	2	2	4
YA	2	4	2	4	4	4	8	2	2	2
KKR	2	6	6	4	4	4	8	2	2	2
AR	2	4	2	4	4	4	13	2	2	2
FHT	2	8	2	2	2	4	4	2	2	2
FZ	2	4	2	2	6	4	4	2	2	2
RYN	2	6	2	4	6	4	4	2	2	4
BM	2	8	2	4	2	4	10	2	2	6
NFS	2	6	2	4	8	4	12	2	2	10
ZN	2	8	4	6	4	6	8	4	2	10
RQ	2	6	2	6	6	6	14	2	2	4
FR	2	4	2	4	6	6	15	2	2	4
QN	2	8	2	6	4	8	8	2	2	4
FT	2	6	2	6	4	8	15	2	2	4
AZ	2	4	2	6	6	4	14	2	2	6
ADZ	2	8	2	6	8	4	6	4	2	4
NAD	2	4	2	6	6	4	14	2	2	4
SFT	2	6	2	8	4	6	14	2	2	4
KI	2	6	6	8	4	8	22	2	2	4
AMR	2	8	2	6	6	4	13	2	2	4
FAV	2	8	2	6	4	6	14	4	2	4
NAS	2	8	4	6	8	6	22	2	2	4
URS	2	8	4	8	6	4	14	2	2	4
UB	2	10	4	6	6	6	14	2	2	8
SFY	2	10	4	8	8	8	8	2	2	4
AD	2	4	4	8	10	8	22	2	2	4
FEZ	2	6	8	8	8	6	22	4	2	14
NH	2	10	4	8	8	8	15	4	2	10
KY	2	8	6	8	8	8	15	4	2	14

SKALA Y (PERKEMBANGAN BAHASA)

No	Bahasa Ekspresif				Bahasa Resepsif				Artikulasi			Total
	MK	MG	PK	Total	RKPP	MC	PK	Total	MO	MP	Total	
SY	24	27	27	78	4	24	5	33	4	3	7	118
KZ	24	27	25	76	3	23	5	31	4	3	7	114
YA	24	27	23	74	4	19	5	28	4	3	7	109
KR	20	24	21	65	4	22	5	31	4	3	7	103
AR	20	25	21	66	4	21	5	30	4	3	7	103
FH	22	23	23	68	3	19	4	26	4	3	7	101
FZ	20	22	22	64	4	21	4	29	4	3	7	100
RY	19	19	22	60	4	24	5	33	4	3	7	100
BM	22	23	25	70	4	16	3	23	4	3	7	100
FS	19	22	22	63	3	22	4	29	3	3	6	98
ZN	24	20	19	63	4	18	5	27	4	3	7	97
RQ	20	25	14	59	4	18	5	27	4	3	7	93
FR	16	21	17	54	4	24	4	32	4	3	7	93
QN	19	19	20	58	4	19	5	28	4	3	7	93
FT	20	20	20	60	4	14	5	23	4	3	7	90
AL	15	18	21	54	4	20	5	29	4	3	7	90
AZ	18	15	21	54	4	20	5	29	4	3	7	90
ND	18	19	18	55	4	24	3	31	1	3	4	90
FT	18	18	19	55	3	19	5	27	4	3	7	89
KI	17	20	18	55	4	16	5	25	4	3	7	87
AM	16	18	21	55	4	16	5	25	3	3	6	86
FV	16	13	16	45	4	24	4	32	4	3	7	84
NS	16	14	19	49	4	20	4	28	4	3	7	84
UR	10	15	20	45	4	23	3	30	3	3	6	81
UB	19	14	18	51	4	15	4	23	2	3	5	79
SY	14	16	18	48	3	16	5	24	4	3	7	79
AD	14	15	18	47	4	14	5	23	4	3	7	77
FZ	17	14	14	45	4	13	4	21	0	3	3	69
NH	13	15	22	50	4	15	5	9	4	3	7	66
KY	12	10	10	32	4	12	4	20	0	3	3	55



SKALA PENGGUNAAN GADGET

Lembar persetujuan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh. Salam sejahtera bagi kita semua. Salam hormat,

Perkenalkan saya mahasiswa psikologi Universitas Medan Area sedang melakukan penelitian terkait penggunaan gadget terhadap perkembangan berbahasa anak usia dini. Tujuan dari riset ini, agar kedepannya orang tua dapat lebih bijak saat memberikan gadget kepada anak sehingga dampak negative dari penggunaan gadget pada anak dapat diminimalisirkan. Segala tanggapan yang Bapak/Ibu berikan tidak menunjukkan salah atau benarnya, sehingga mohon dapat diisi pernyataan ini sesuai dengan kondisi yang sebenarnya

Untuk waktu dan kesediannya dalam mengisi formulir ini saya ucapkan beribu terimakasih, semoga hasil dari riset ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Identitas Anak

1. Nama Anak *

2. Jenis Kelamin *

*Tandai satu oval saja.*Laki-laki ☐Perempuan ☐

3. Suku Bangsa

4. Bahasa Sehari-hari anak *

4. Tempat Tanggal Lahir *

Contoh: 7 Januari 2019

5. Usia

IPG

Skala Penggunaan Gadget Anak

1. Apakah anak pernah menggunakan gadget? *

*Tandai satu oval saja.*Pernah ☐Tidak pernah ☐

2. Jika pernah menggunakan gadget, sejak usia berapa anak menggunakan gadget? *

jika tidak pernah menggunakan gadget dapat diisi dengan "Tidak Pernah"

3. Jenis gadget apa yang sering digunakan oleh anak? (bisa pilih>1)*

Centang semua yang sesuai.

Komputer/ Laptop ☐

Handphone ☐

Tablet ☐

Video Game (Playstation, PSP, Nitendo, dll) ☐

Yang lain:

4. Seberapa sering anak bermain gadget?

Tandai satu oval saja.

1-3 Hari/Minggu ☐

4-6 Hari/Minggu ☐

Setiap Hari ☐

Yang lain :

5. Berapa penggunaan gadget oleh anak? *

6. Berapa lama anak menggunakan gadget dalam satu waktu? *Tandai satu oval*

saja.

1 - 30 Menit ☐

31 - 60 Menit ☐

Lebih Dari 60 Menit ☐

Yang lain : _____

7. Jenis aplikasi apa yang biasa digunakan oleh anak? *

Centang semua yang sesuai.

- | | |
|-----------------|--------------------------|
| Games/Permainan | ☐ |
| Belajar membaca | ☐ |
| Belajar menulis | ☐ |
| Puzzle | ☐ |
| Menebakgambar | ☐ |
| Video | ☐ |

Yang lain: _____

8. Apakah anak menggunakan gadget dengan pengawasan orangtua/pengasuh anak?

Tandai satu oval saja.

- | | |
|---------------|-----------------------|
| Sering | ☐ |
| Kadang-kadang | ☐ |
| Tidak pernah | ☐ |

9. Apakah orang tua/ pengasuh mengetahui pengaruh penggunaan gadget pada balita?

- | | |
|------------|-----------------------|
| Tahu | ☐ |
| Tidak Tahu | ☐ |

10. Ketika anak menggunakan gadget, bagaimana respon anak terhadap lingkungan sekitar? (Bisa pilih >1)

Centang semua yang sesuai.

- | | |
|--|--------------------------|
| Tidak peduli dengan lingkungan sekitar | ☐ |
| Tidak menoleh ketika dipanggil | ☐ |
| Tidak menjawab ketika diajak berbicara | ☐ |
| Jarang bermain bersama teman-temannya | ☐ |

Marah ketika diganggu atau gadgetnya diambil ☐

Suka menyendiri ☐

Malas makan dan minum ☐

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.

Google [Formulir](#)



LAMPIRAN 2**PERKEMBANGAN BAHASA ANAK****SUBTES PEMAHAMAN KATA, PERSAMAAN, DAN PERBEDAAN (PP)**

Contoh:

A. (Halaman 1)



B. (Halaman 2)



C. (Halaman 3)



Soal:

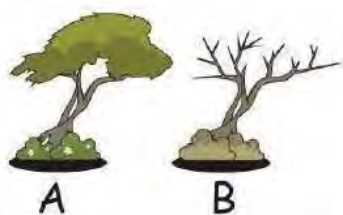
1. (Halaman 4)



3. (Halaman 6)



2. (Halaman 5)



4. (Halaman 7)



SUBTES MEMAHAMI CERITA (MC)

Contoh (Halaman 8):

Hari ini adalah hari ulang tahun Adi yang ke 5 tahun. Adi merayakannya bersama teman-teman. Adi banyak mendapatkan hadiah dari teman-temannya. Kemudian, Adi dan teman-teman bernyanyi dan meniup lilin ulang tahun.

Cerita A (Halaman 9)

Adi sedang bermain di rumah dengan mainan kendaraannya. Ada berbagai macam jenis kendaraan yang Adi mainkan, ada truk, bus, dan mobil penumpang. Adi sangat senang bermain dengan mainan-mainannya. Kemudian ibu memasuki rumah. Ibu melihat seluruh ruangan sudah dipenuhi mainan Adi. Ibu mengatakan kepada adi “Adi, nanti kalau sudah selesai bermain, bereskan mainanmu ya ke tempat semula”, “iya bu..” kata adi. Setelah bosan bermain dengan mainannya, Adi menghampiri ibu dan meminta ibu untuk membantunya membereskan mainan. Kemudian ibu dan Adi membereskan seluruh mainan- mainannya ke dalam kotak besar. Ibu memberikan Adi kue karena Adi telah membereskanmainannya. Mereka memakan kue itu bersama-sama.

Cerita B (Halaman 10)

Suatu hari, ibu sedang memasak di dapur kemudian datang Lala menghampiri ibu. Lala bertanya kepada ibu “ibu sedang apa?”, “ibu sedang menyiapkan makan siang untuk kita semua” kata ibu. Lalu Lala menawarkan diri untuk membantu ibu memasak dan menyiapkanmakan siang, “Lala bantu ya bu?” katanya. Ibu kemudian meminta Lala untuk mencuci sayuran. Setelah selesai itu, ibu meminta Lala untuk menaruh piring dan sendok di meja makan. kemudian, Lala menaruh mangkuk berisi sayur dan lauk yang sudah di masak ibu ke meja makan. Setelah semua siap, Lala berlari memanggil ayah dan kakak yang sedangmenonton televisi di ruang tengah. Mereka berkumpul bersama untuk makan siang.

Cerita C (Halaman 11)

Pada suatu hari, ibu mengajak Lala dan Adi bermain di taman bermain dekat sekolah Mereka sangat senang. Mereka tertawa bersama dan berlarian mengelilingi taman. Mereka bermain ayunan, Lala duduk diayunan dan Adi bertugas untuk mendorong ayunannya. Kemudian Lala berteriak kepada Adi untuk mendorong lebih kencang “Adi,lebih kencang!!”. Ibu mengatakan kepada mereka untuk tidak mendorong dengan kencang. Namun Ani dan Adi tidak menghiraukan Ibu. Akhirnya, Ani terjatuh dari ayunan dan Kepala Adi terkena tali ayunan. Mereka kesakitan dan menangis dengan keras. Ibu kemudian datang dan mengobatinya sambil berkata “lain kali kalian harus berhati-hati ya kalau bermain”

SUBTES MENYUSUN KALIMAT

Contoh:

A. (Halaman 12)



B. (Halaman 13)



Pertanyaan

1. (Halaman 14)



4. (Halaman 17)



7. (Halaman 20)

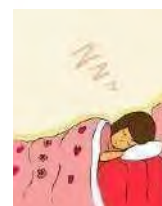


2. (Halaman 15)

5. (Halaman 18)



8. (Halaman 21)



3. (Halaman 16)

6. (Halaman 19)



SUBTES PEMAHAMAN KALIMAT

Contoh (Halaman 22):

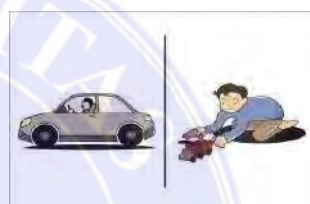


Pertanyaan:

1. (Halaman 23)



4. (Halaman 26)



2. (Halaman 24)



5. (Halaman 27)

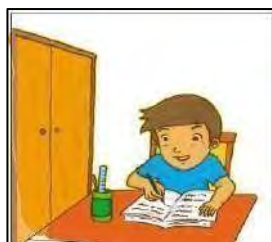


3. (Halaman 25)



SUBTES MENCERITAKAN GAMBAR

Contoh (Halaman 28):



Soal:

1. (Halaman 29)



4. (Halaman 32)



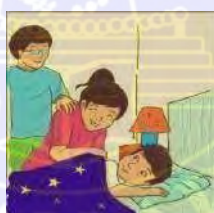
7. (Halaman 35)



2. (Halaman 30)



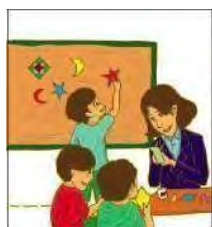
5. (Halaman 33)



8. (Halaman 36)



3. (Halaman 31)



6. (Halaman 34)



9. (Halaman 37)



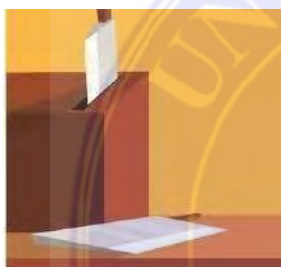
SUBTES MENAMAI OBJEK

Contoh (Halaman 38)



Pertanyaan

1. (Halaman 39)



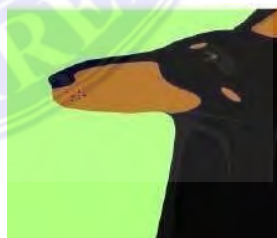
3. (Halaman 41)



2. (Halaman 40)



4. (Halaman 42)



5. SUBTES MEMBEDAKAN BUNYI

Contoh (Halaman 43)



Pertanyaan:

1. (Halaman 44)



2. (Halaman 45)



3. (Halaman 46)



SUBTES PERBENDAHARAAN KATA

Contoh dan pertanyaan :

Apakah itu.....

A. Meja

1. Sabun

2. Gelas

3. Tas

4. Bantal

5. Sepatu

6. Bola

7. Susu

8. Mobil

9. Sendok

BUKTI IZIN PENGGUNAAN ALAT UKUR :



Tabel 1 Blue print Data Penggunaan Gadget

No	Subskala	Favorable	Total
1	Durasi	1,4,6	3
2	Frekuensi	2,5,7,8,10	5
3		3,9	2
Total			10

Tabel 2 Blue Print Perkembangan Bahasa Anak

Variabel	Dimensi (Skala)	Subdimensi	Subtes	Jumlah Butir soal
Kemampuan bahasa	Kemampuan bahasa ekspresif	Pragmatis – Sintaksis	Menceritakan Gambar (MG)	9
		Semantik – Sintaksis	Perbendaharaan Kata (PK)	9
		Sintaksis – Morfologi	Menyusun Kalimat (MK)	8
	Kemampuan bahasa reseptif	Pragmatis	Memahami Cerita (MC)	3
		Semantik	Pemahaman kata, Persamaan, dan Perbedaan kata (PP)	4
		Sintaksis - Morfologi	Pemahaman Kalimat (KP)	5
	Kemampuan Artikulasi	Fonologi	Manamai Objek (MO)	4
		Fonologi	Membedakan Bunyi (MB)	3
Jumlah Butir Soal				45

LAMPIRAN C

VALIDITAS DAN REABILITAS

SKALA PENGGUNAAN GADGET

DAN

SKALA PERKEMBANGAN BAHASA



Scale: penggunaan gadget**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	3	100
	Excluded ^a		
	Total	3	100

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.82	10

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
itm1	2.00	.00	3
itm2	6.40	2.00	3
itm3	3.00	1.58	3
itm4	5.67	1.82	3
itm5	5.67	1.99	3
itm6	5.50	1.63	3
itm7	12.17	6.02	3
itm8	2.40	.82	3
itm9	2.00	.00	3
itm10	5.17	3.30	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
itm1	47.9	187.23	.33	.83
itm2	43.4	167.77	.49	.82
itm3	46.9	161.51	.59	.83
itm4	44.2	149.23	.77	.80
itm5	44.3	157.33	.51	.83
itm6	44.4	161.55	.53	.83
itm7	37.8	83.40	.61	.83
itm8	47.5	176.39	.47	.83
itm9	47.9	187.23	.41	.83
itm10	44.8	130.57	.60	.83



One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		gadget	perkembangan bahasa
N		3	3
Normal Parameters ^a	Mean	49.9	90.0
	Std. Deviation	13.68	13.68
Most Extreme Differences	Absolute	.1	.0
	Positive	.1	.0
	Negative	-.0	-.0
Kolmogorov-Smirnov Z		.6	.4
Asymp. Sig. (2-tailed)		.4	.3
a. Test distribution is Normal.			

Means

Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
perkembangan bahasa *	3	100.0%	0	.0	3	100.0
gadget	3	100.0%	0	.0	3	100.0

Report

perkembangan bahasa

gadget	Mean	N	Std. Deviation
29	68.0		
30	60.5		.74
32	64.0		
34	59.0		
36	60.0		
39	63.0		
40	63.0		
42	60.0		
46	61.0		1.7
47	63.0		
48	60.0		
49	66.0		
50	61.0		2.8
51	90.0		
52	61.0		9.8
54	69.0		11.3
56	79.0		
60	69.0		
64	65.5		2.1
66	77.0		
71	66.0		
80	62.0		9.8
Total	60.6	3	13.6

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
perkembangan bahasa * gadget	Between Groups	(Combined)	5098.20	2	242.77	5.66	.00
		Linearity	4514.00		4514.00	105.28	.00
		Deviation from Linearity	584.20	2	29.21	.68	.71
	Within Groups		343.00		42.87		
	Total		5441.20	2			

Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
perkembangan bahasa * gadget	-.91	.83	.96	.91



LAMPIRAN F

UJI KORELASI

Correlations

gadget	perkembangan Bahasa
	-.91 .03
-.91 .03	

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).





