

PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA DINI

Ulfa Zakaria¹, Lifka Ismail²

ulfazakaria@ung.ac.id, ifkaismail2003@gmail.com

^{1,2}Universitas Negeri Gorontalo

Abstrak: Pemerolehan bahasa anak usia dini tidak terlepas dari penggunaan gawai. Canggihnya teknologi saat ini sehingga pada gawai terdapat aplikasi-aplikasi yang menyajikan hiburan-hiburan yang digemari oleh anak-anak usia dini. Pemerolehan bahasa adalah proses mendapat kemampuan menangkap, menghasilkan dan menggunakan bahasa-bahasa yang didengarnya. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif yang memberikan gambaran hasil penelitian. Selain itu, dilakukan metode pengumpulan data dan teknik analisis data bahasa-bahasa dengan mudah melalui gawai. Anak usia dini memperolehnya melalui tontonan-tontonan yang ada digawai. Mereka mampu meniru bahasa-bahasa yang didengar. Sangat mudah mereka dalam hal mengingat apa yang disajikan dalam tayangan gambar. Penggunaan gawai memiliki dampak positif dan dampak negatif. Simpulan dari penelitian ini adalah pengawasan dan pembatasan penggunaan gawai terhadap anak usia dini sangat penting dilakukan. Jika tidak, akan berdampak pada pemerolehan bahasa anak

Kata-kata Kunci : Anak Usia Dini, Bahasa, Gawai

Abstract: Early childhood language acquisition cannot be separated from the use of gadgets. Today's technology is so sophisticated that on devices there are applications that provide entertainment that is popular with young children. Language acquisition is the process of gaining the ability to capture, produce and use the languages one hears. The research method used is a qualitative descriptive method which provides an overview of the research results. In addition, data collection methods and data analysis techniques were carried out. The research results show that young children acquire languages easily through devices. Young children get this through watching shows on their devices. They are able to imitate the languages they hear. It is very easy for them to remember what is presented in the image display. The use of gadgets has both positive and negative impacts. The conclusion from this research is that monitoring and limiting the use of gadgets for young children is very important. Otherwise, it will have an impact on the child's language acquisition

Keywords : Early Childhood, Devices, Language

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak lepas dari komunikasi dan interaksi dengan orang lain. Seiring berjalannya waktu dan kemajuan teknologi, kita tidak bisa jauh dari kemajuan teknis bahkan dalam kehidupan kita sehari-hari. Seseorang menciptakan suatu sistem atau

alat yang dapat memudahkan komunikasi. Salah satunya adalah gawai, barang yang dimiliki hampir semua orang, baik tua maupun muda, bahkan anak kecil sekalipun. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah dirasakan hampir di seluruh lapisan masyarakat.

Gawai merupakan salah satu alat komunikasi layaknya telepon seluler, namun tidak jarang orang menganggap komputer juga merupakan bagian darinya. Dengan demikian, cakupannya yang sangat luas memberikan banyak keuntungan bagi penggunanya. Hanya sedikit orang, sebagian besar adalah anak-anak yang menjadi kecanduan gawai. Semakin majunya teknologi, gawai dan televisi menjadi salah satu bentuk media yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, terutama dalam bentuk pilihan tontonan yang berbeda-beda. Salah satu bentuk tayangan yang paling digemari oleh anak usia dini adalah kartun. Pembelajaran bahasa anak usi dini melalui proses perkembangan yang penting untuk mampu berbahasa dengan baik dan benar.

Menurut Suwarno, bahasa merupakan alat komunikasi manusia baik secara individu maupun bersosial. Menurut Kridaiksana bahasa adalah simbol yang dimanfaatkan untuk bersosialisasi antar sesama masyarakat. Sedangkan menurut Ritonga, bahasa adalah alat komunikasi manusia yang berupa suara dan bunyi yang diucapkan oleh manusia. Bahasa mempunyai bidang-bidang yaitu pertama bunyi. Bunyi adalah getaran yang masuk ke dalam indra pendengaran. Alat ucap menghasilkan bunyi yang mempunyai makna.

Pemerolehan bahasa merupakan proses yang latif dan kompleks. Tidak ada satu pun dari kita yang tahu pasti seperti apa proses perolehannya hingga anak berbicara. Tampaknya anak dapat berbicara karena secara alami ia menyatu dengan kehidupan di sekitarnya hingga anak mempelajari bahasa. Selain itu, pemerolehan bahasa pada anak juga dari penggunaan gawai.

Teori Behavior merupakan teori yang menekankan pada kebiasaan. Teori

yang dikembangkan oleh B.F Skinner ini menyatakan bahwa pembelajaran bahasa anak didorong oleh lingkungan. Artinya, rangsangan linguistik pada anak yang dikendalikan oleh lingkungan merupakan wujud perilaku manusia (Gleason, 1998:381).

Menurut Bacharuddin Musthafa, anak usia dini adalah anak yang berusia satu tahun hingga lima tahun. Definisi ini didasarkan pada batasan psikologis perkembangan anak, termasuk bayi dari nol sampai satu tahun dan anak usia dini dianggap usia satu sampai lima tahun. Anak usia dini merupakan proses perkembangan anak yang unik. Mereka mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan yang spesifik dengan kecepatan perumbunhan dan perkembangan.

Gawai merupakan perangkat yang memiliki fungsi yang lebih spesifik, praktis yang dirancang dengan teknologi. Widiawati dan Sugiman (2014) menyatakan bahwa gawai adalah produk canggih yang dirancang dengan berbagai aplikasi yang bisa menyajikan berbagai media berita, jaringan sosial, hobi, bahkan hiburan. Gawai adalah alat komunikasi modern dirancang dengan teknologi canggih yang memfasilitasi komunikasi antar pribadi.

Dari uraian di atas, terlihat bahwa pemerolehan bahasa anak juga dapat dipengaruhi oleh penggunaan gawai. Karena pada gawai menyajikan hiburan- hiburan atau tontonan yaitu animasi kartun dan lain sebagainya. Namun, penggunaan gawai pada anak harus dibatasi dan dikontrol oleh orang tua, agar anak usia dini tidak melihat hal-hal negatif yang ada di gawai. Karena hal-hal yang dilihat dan didengar oleh anak-anak tentunya berdampak pada pemerolehan bahasa mereka.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Nazir (2011), metode deskriptif adalah

metode yang meneliti suatu kelompok manusia, suatu objek, atau pemikiran pada masa sekarang. Metode deskriptif ini digunakan untuk memberi gambaran

hasil. Objek dalam penelitian ini adalah seorang anak laki-laki berusia empat tahun, bernama Abil Daud. Abil merupakan anak yang saat ini sering menggunakan gawai di kehidupan sehari-harinya. Gawai digunakannya untuk menonton animasi kartun yang digemarinya.

Pengumpulan data yang telah dilakukan oleh peneliti, melalui wawancara (orang tua dan anak) dan observasi secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh yang jadi objek penelitian. Peneliti melakukan pengamatan kegiatan seorang anak laki-laki ketika menggunakan gawai dan mengamati

percapannya dengan orang lain. Metode deskriptif dipilih oleh peneliti karena metode ini dapat memberikan gambaran secermat mungkin mengenai individu, keadaan, bahasa, gejala, atau kelompok.

Teknik analisis data pada penelitian ini bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis. Instrument dalam penelitian ini adalah melakukan observasi kepada anak laki-laki yang bernama Abil Daud, Wawancara terhadap orang tuanya dan terakhir dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan zaman yang semakin maju seperti saat ini, maka teknologi pun mengalami perkembangan yang pesat. Media sosial yang menyediakan informasi-informasi terbaru dengan cepat, maka terciptalah aplikasi-aplikasi yang berlomba-lomba menyajikan fitur-fitur dan keunggulan lainnya untuk memikat para pengguna internet dari berbagai kalangan sosial maupun usia. Mayoritas kalangan anak usia dini yang menggunakan gawai dan menggunakan aplikasi-aplikasi yang sangat trend. Aplikasi yang disukai oleh anak-anak usia dini adalah aplikasi Youtube dan tiktok.

Berdasarkan hasil observasi yang diperoleh pada seorang anak laki-laki bernama Abil yang berusia empat tahun. Terdapat pengaruh dari adanya penggunaan gawai yaitu tontonan animasi film kartun yang biasa ditonton dengan bahasa yang digunakan. Abil sering mengikuti ucapan-ucapan dari tokoh-tokoh pada animasi film tersebut. Abil paham betul bagaimana pengucapan bahasa-bahasa yang diucapkan oleh tokoh-tokoh dalam animasi Upin dan Ipin.

Ia dapat meniru bahasa-bahasa yang diucapkan oleh tokoh-tokoh kartun tersebut, seperti kata (korang, kitorang,

sikit je, iyelah, dan cikgu). Kata-kata itu bukan merupakan bahasa Indonesia melainkan bahasa Malaysia. kadang-kadang ia berinteraksi dengan orang tuanya maupun orang lain menggunakan kata-kata tersebut. Ia menjadi paham bahasa asing yang dilihat dan didengar di gawainya. Ia tidak lagi menyebut Ibu Guru tetapi Ibu cikgu. Tidak hanya itu, ia meniru kata “sikit je” ketika meminta sesuatu pada orang lain.

Ia mampu memperoleh bahasa karena sering menonton animasi tersebut. selain itu, ia menonton sambil menyimak dan mendengar serta ia mengolah bahasa-bahasa dan berusaha memahami maksud atau makna dari bahasa-bahasa yang diterimanya. Seperti yang kita ketahui, bahwa anak usia dini memiliki kemampuan mengingat yang sangat luar biasa.

Selain dari youtube, ia mampu memperoleh bahasa dari aplikasi tiktok. Banyaknya tayangan video yang beredar pada aplikasi Tiktok sehingga hanya beberapa yang diingat oleh Abil, yaitu lirik lagu “tabrak-tabrak masuk”. setiap orang yang mengatakan kata masuk, Abil dengan spontan melontarkan kalimat tabrak-tabrak sambil berjoget. Selain itu, peristiwa terjadi ketika pamannya

menyuruhnya untuk mandi, Abil malah menjawab dengan nyanyi Tiktok “lo ngomongin gue, gue bodo amat”.

Pemerolehan bahasa yang kurang sesuai dengan karakter anak usia dini, yang di mana sang anak belum tentu memahami makna yang sebenar-benarnya yang berkaitan dengan etika. Bahkan orang tua yang melihat dan mendengar hal itu hanya ikut tertawa seolah-olah itu adalah hal wajar. Namun, tidak disadari bahwa hal itu akan mempengaruhi perkembangan bahasanya. Harusnya mereka mampu mengarahkan ke hal-hal yang baik dan memberitahu bahwa bahasa tersebut tidak pantas digunakan untuk meledek orang tua.

Penggunaan gawai pada anak usia dini, harus ada batasan waktu. Pembatasan ini diterapkan untuk menghindari masalah timbul dari penggunaan gawai pada anak usia dini pada masa pertumbuhan dan perkembangannya sangat pesat. Dalam hal ini, perlu adanya pengawasan dari orang tua. Gawai memiliki dampak positif, yaitu 1). Mengembangkan imajinasi dengan melihat gambar, sehingga ia menggunakan daya pikirnya tanpa membatasinya, 2). Dapat meningkatkan rasa percaya diri anak, 3). Meningkatkan rasa ingin tahu, dan 4). Dapat melatih kecerdasan karena terbiasa melihat gambar.

Pembatasan dan pengawasan penggunaan gawai pada anak usia dini

sangat penting karena terdapat dampak negatifnya. Berikut dampak negatifnya, 1). Anak akan kecanduan dan ketergantungan untuk menggunakan gawai, 2). Menimbulkan gangguan kesehatan terutama pada mata, 3). Anak menjadi malas dan sulit diatur. Hal itu terjadi karena hasil dari tontonannya yang beberapa karakter tokoh pada animasi film yang bersifat malas, 4). Anak akan kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih fokus ke gawai.

Anak usia dini yang kurang berinteraksi dengan orang lain tentunya akan menjadi pendiam dan tidak mau berbicara dengan orang lain. Kurangnya interaksi dengan orang lain, dapat melemahkan kosa kata anak. . Jika gawai digunakan dengan bijak, maka akan memberikan efek yang baik. Dimulai dengan control bahasa dan interaksi yang lebih baik. Pada saat yang sama, gawai juga dapat mempengaruhi cara berpikir dan kebiasaan anak jika tidak digunakan dengan bijak.

Anak-anak rentan untuk menerima sepenuhnya, apa yang dilihatnya dan belajar dari apa yang dilihatnya. Maka dari itu, untuk orang tua perlu memperhatikan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak terutama kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kebahasaan. Bahasa-bahasa yang ditiru oleh anak dari gawai tidak semua baik dan sopan. Anak-anak akan salah dalam memperoleh bahasa yang semestinya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa gawai juga sangat berpengaruh terhadap pemerolehan bahasa anak usia dini. Mereka mampu meniru hal-hal yang mereka lihat dan dengar melalui tontotan Youtube dan Tiktok. Mereka mampu memahami bahasa-bahasa asing hanya melalui tayangan gambar karena mereka memiliki daya ingat yang besar. Pada animasi film Upin dan Ipin, Abil meniru

bahasa seperti (*korang, kitorang, sikit je, iyelah, dan cikgu*). Selain itu, pada Tiktok ia mampu meniru lirik lagu yang disajikan dalam tayangan video yaitu “*tabrak-tabrak masuk*” dan “*lo hina gue, gue bodo amat*”.

Penggunaan gawai pada anak-anak memiliki dampak positif yaitu untuk mengembangkan imajinasi sehingga meningkatkan kegiatan berpikir, meningkatkan rasa percaya diri,

meningkatkan rasa ingin tahu, dan melatih kecerdasan. Namun, tidak dapat dipungkiri, selain memiliki dampak positif tentu penggunaan gawai ini memiliki dampak negatif jika digunakan dengan tidak bijak. Dampak negatifnya yaitu, akan kecanduan dan ketergantungan dengan gawai, mengganggu kesehatan terutama mata, menimbulkan rasa malas anak dan parahnya anak tidak lagi berinteraksi dengan orang lain karena lebih mementingkan gawainya. Untuk itu, perlu pengawasan orang tua dan batasan dari

orang tua untuk penggunaan gawai terhadap anak usia dini.

Berdasarkan hasil penelitian sederhana yang dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Anak-anak usia dini perlu pengawasan orang tua dalam penggunaan gawai.
2. Peneliti berharap akan ada penelitian berikutnya yang dilakukan untuk mengungkapkan fakta-fakta yang menarik dari pengaruh penggunaan gawai untuk pemerolehan bahasa anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarawati Putri. 2021. *Pengaruh Film Animasi Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Usia 5-6 Tahun di Desa Kedung Boto Kecamatan Sidoarjo*. Surabaya
- Domtila Mindi Maria, dkk. 2021. *Analisis Penggunaan Gawai Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar Negeri Kota Singkawang*. Singkawang. Vol 6 (2), 131-141.
- Zubaidah Enny. *Draft Buku Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini*. Yogyakarta
- Fat'Aningsih Luriana. 2023. *Dampak Youtube Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun di Desa Pasir Indah Kecamatan Kunto Darussalam Kabupaten Rokan Hulu*. Riau
- Indriyani Yekti. 2018. *Pengaruh Media Film Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak*. Medan
- Rahayu Puji. 2019. *Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak*. Lampung. Vol 2
- Suryaningsih Rahmadani & A.E Yon. 2021. *Pengaruh Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini*. Tegal. Vol 5 No. 2