



Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini

Nurul Asqia¹, dan Miftahul Rahma²

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, IAIN Parepare

ABSTRAK. Gadget merupakan salah satu produk hasil teknologi modern yang banyak digunakan oleh manusia, mulai kalangan anak-anak, remaja sampai dewasa. Banyak sekali manfaat yang dapat dirasakan dari gadget itu sendiri, akan tetapi jika penggunaannya berlebihan tanpa adanya kontrol. Hal ini dapat memberikan efek negatif terhadap penggunanya terlebih jika penggunanya merupakan anak usia dini yang dimasa itu merupakan usia penting dalam kehidupan manusia. Perkembangan bahasa sangatlah penting dikembangkan karena bahasa alat penghubung atau komunikasi antar anggota masyarakat yang terdiri dari individu-individu yang menyatakan pikiran, perasaan, dan keinginannya. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk menganalisis penggunaan gadget terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Metode penelitian ini yaitu kajian pustaka. Sumber data penelitian yaitu sumber data sekunder yaitu dari buku dan artikel jurnal. Hasil dari penelitian diketahui bahwa Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dua sisi pengaruh: mendukung pembelajaran bahasa melalui konten edukatif, namun berisiko menurunkan interaksi sosial jika berlebihan. Pendampingan orang tua dan pengaturan waktu penggunaan diperlukan untuk memaksimalkan manfaatnya, memastikan perkembangan bahasa yang sehat dan seimbang.

Kata Kunci : Anak Usia Dini; Gadget; Kemampuan Berbahasa

ABSTRACT. Gadgets are a product of modern technology that is widely used by humans, from children to the elderly. There are many benefits that can be felt from gadgets, but if they are used excessively without control, they can have a negative effect on the user, especially if the user is an early age child, which at that time is an important age in human life. It is very important to develop language because language is a means of communication or communication between members of society consisting of individuals who express their thoughts, feelings and desires. The aim of this research is to analyze the use of gadgets on language skills in early childhood. This research method is literature review. The research data source is secondary data sources, namely from books and journal articles. The results of the research show that the use of gadgets in early childhood has two side effects: it supports language learning through educational content, but risks reducing social interaction if excessive. Parental assistance and timing of use are necessary to maximize its benefits, ensuring healthy and balanced language development.

Keyword : Early Childhood; Gadgets; Language Skills

PENDAHULUAN

Pada zaman modern anak usia dini sangat membutuhkan ICT atau TIK. Teknologi Informasi dan Komunikasi / TIK (Information and Communication Technologies / ICT) merupakan bagian dari peralatan teknis baik dari proses hingga penyampaian informasi. TIK terbagi menjadi dua aspek yakni teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi mencakup hal-hal yang berkaitan terhadap proses, penggunaan dari alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Selanjutnya teknologi komunikasi merupakan suatu hal yang terkait dengan penggunaan alat bantu terhadap proses dan transfer data melalui perangkat satu ke perangkat lainnya. TIK tidak dapat dipandang sebelah mata karena mempunyai beberapa kelebihan dalam memperoleh informasi dimana saja dan kapan saja. Sehingga kita tidak dapat melihat perkembangan dan peranan TIK dari satu perspektif saja. Ketika kita menilai hanya dari satu sudut pandang akan terlihat ketimpangan sosial sehingga terjadi berbagai masalah dalam penggunaan TIK pada anak usia dini. Gadget merupakan bagian dari ICT yang sangat mempunyai peran penting pada perkembangan anak [1]. Pada abad 21 ini, perkembangan zaman meningkat dengan pesat hingga melahirkan banyak sekali teknologi yang dapat mempermudah hidup manusia [2]. Salah satunya ialah gadget, penggunaan gadget saat ini bukan sesuatu yang dianggap aneh. Pada kenyataannya, setiap anak saat ini bisa menggunakan inovasinya dengan baik, walaupun kedua orangtuanya tidak bisa menggunakan inovasi tersebut dengan baik akan tetapi anak-anak tersebut dapat menggunakannya dengan lihai. Adapun hal ini dikarenakan banyak terdapat produk elektronik yang merupakan sasaran pasarnya ialah anak-anak, sehingga membuat banyak anak-anak tergiur dan menjadi salah satu konsumen aktifnya [3].

Hasil penelitian dari Suryaningsih dan A.E [4] menerangkan bahwa gadget merupakan alat komunikasi seperti *handpone* tetapi tidak jarang orang menganggap komputer juga termasuk kedalamnya. Sehingga cakupannya sangat luas yang memiliki banyak manfaat bagi penggunanya. Tidak sedikit Masyarakat, yang kebanyakan adalah anak-anak, mulai kecanduan dengan perangkat gadget. Berbagai macam jenis dan bentuk gadget memang semakin dirancang untuk mudah dipakai dan mudah didapatkan, bahkan oleh anak-anak sekalipun. Tak sedikit pula anak-anak yang tidak bisa melepas kesehariannya dari gadget. Hal ini dijelaskan memberi efek negatif pada diri anak terutama pada anak usia dini yang berada pada masa *Golden Age*. Bila penggunaan gadget tidak dalam pengawasan serta pendampingan orangtua maka anak dapat menggunakannya tanpa batasan waktu dan tontonan yang kurang tepat pada usianya. Penelitian ini berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryaningsih dan A.E. Penelitian Suryaningsih berfokus pada pengaruh gadget terhadap kemampuan bahasa anak usia dini, terutama dalam konteks masa pandemi, di mana penggunaan gadget meningkat signifikan. Sebaliknya, penelitian saat ini memiliki cakupan waktu yang lebih luas, tidak terbatas hanya pada masa pandemi. Fokusnya mencakup pengaruh gadget terhadap kemampuan bahasa anak usia dini dalam berbagai kondisi, baik sebelum, selama, maupun setelah pandemi, sehingga memberikan perspektif yang

lebih komprehensif tentang hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak.

Penggunaan gadget pada anak- anak mencapai 98% dan sebanyak 41% anak menggunakannya dalam rentang waktu 1 jam. Data yang ditunjukkan BPS (Badan Pusat Statistik), pada akhir 2020 sebanyak 20,1 % anak usia prasekolah telah mengakses internet. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya dampak psikologis pada anak-anak, seperti durasi tidur malam, *screen time* dan aktivitas fisik. Fenomena yang terjadi banyak orang tua cenderung membiarkan anaknya menggunakan gadget tanpa pengawasan [5]. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak untuk memunculkan potensi secara optimal. Aspek perkembangan meliputi aspek nilai agama dan moral, aspek sosial emosional, aspek kognitif, aspek bahasa dan aspek fisik motorik. Salah satu perkembangan aspek perkembangan anak usia dini adalah bahasa. Bahasa sebagai sarana komunikasi dengan menyimbolkan pikiran dan perasaan untuk menyampaikan makna kepada orang lain [6].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Musi dan Winata [7] menjelaskan bahwa salah satu hal yang penting dalam perkembangan anak adalah perkembangan bahasa. Hal ini disebabkan karena bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam interaksi sehari-hari. Bahasa merupakan bagian dari perkembangan manusia yang tidak bisa dipisahkan sebagai alat komunikasi antar sesamanya. Untuk itu, hal pertama yang paling penting untuk dipertimbangkan adalah kemampuan manusia dalam menggunakan sejumlah tanda untuk berbicara dan berbahasa. Kemampuan ini bisa terbentuk di masa kanak-kanak hingga usia lima tahun yang memungkinkan orang dewasa untuk memikirkan subjek yang berbeda dan saling berbagi. Atas dasar hal tersebut maka salah satu hal yang banyak disibukkan oleh para psikolog dan ahli di bidang pendidikan adalah cara mengembangkan bahasa anak.

Pendidikan berbahasa di dalam keluarga merupakan salah satu hal yang penting bagi anak, melalui kedekatan fisik jalinan pendidikan berbahasa dapat disemai oleh orang tua ketika berinteraksi dan berkomunikasi. Bahasa menurut Chaer adalah alat verbal yang digunakan untuk berkomunikasi. Bahasa didefinisikan sebagai suatu lambang bunyi yang digunakan oleh suatu anggota masyarakat untuk bekerja bersama, berinteraksi dan mengidentifikasi diri. Pendapat senada juga dikemukakan Wolraich et. al. bahwa bahasa mengacu kepada kemampuan menerima respon, mengekspresikan ide, pikiran, emosi, dan keyakinan. Sehingga tidaklah berlebihan jika dikatakan bahwa bahasa adalah suatu alat verbal yang berupa lambang bunyi yang digunakan untuk berkomunikasi, berinteraksi, mengidentifikasi diri serta mengekspresikan ide, pikiran, emosi dan keyakinan [8]. Perkembangan bahasa merupakan upaya membangun kontribusi membaca sejak usia 26-61 bulan yang bertujuan untuk menghasikan perkembangan bahasa yang sesuai tahapan perkembangan, dengan membaca akan

terjalin interaksi antara pembaca dan pendengar dengan baik, sehingga intervensi kemampuan berbicara dan mendengarkan telah terjalin sejak dini [9].

Penulis tertarik meneliti topik ini karena melihat bahwa gadget, meskipun memiliki manfaat edukatif, juga membawa tantangan terhadap perkembangan bahasa anak. Anak usia dini berada pada fase kritis dalam perkembangan kemampuan berbahasa, dan pengaruh penggunaan gadget sering kali menjadi perdebatan di kalangan orang tua dan pendidik. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana gadget dapat memengaruhi keterampilan berbahasa anak, baik secara positif maupun negatif, serta memberikan rekomendasi bagi orang tua dan guru dalam memanfaatkan teknologi secara bijak untuk mendukung perkembangan anak.

METODE

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, penelitian yang digunakan untuk mendapatkan dan mengumpulkan berbagai informasi dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Metode penelitian ini yaitu kajian pustaka, kajian pustaka dalam suatu penelitian ilmiah adalah salah satu bagian penting dari keseluruhan langkah-langkah metode penelitian. Penelitian kepustakaan atau *library research*, yakni kegiatan penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data-data atau berdasarkan karya tulis ilmiah (buku dan artikel jurnal) yang bertujuan dengan objek penelitian atau pengumpulan datanya bersifat kepustakaan, atau telaah dilaksanakan untuk memecahkan suatu masalah dan mendalam terhadap bahan-bahan pustaka yang relevan. Riset pustaka dengan cara memanfaatkan sumber perpustakaan untuk memperoleh data penelitiannya sehingga dengan riset pustaka dapat membatasi kegiatan hanya pada bahan- bahan koleksi perpustakaan tanpa memerlukan riset lapangan [10].

Kajian pustaka dipilih sebagai pendekatan dalam penelitian berjudul "*Analisis Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini*" karena metode ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi secara mendalam berbagai literatur dan penelitian yang relevan. Kajian pustaka menawarkan kesempatan untuk memahami pola, teori, dan temuan empiris yang telah dikembangkan sebelumnya, sehingga dapat menjadi dasar yang kuat untuk menjawab pertanyaan penelitian. Tahapan penelitian yaitu, pada tahap pertama adalah identifikasi masalah, yaitu mengkaji dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan berbahasa anak usia dini. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data dari sumber sekunder, seperti buku dan artikel jurnal yang relevan. Peneliti menyusun dan menganalisis data menggunakan teori-teori yang mendukung. Kemudian, hasil analisis dirumuskan untuk menjawab tujuan penelitian, yaitu memberikan wawasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gadget adalah suatu elektronik kecil yang mempunyai fungsi khusus seperti *smartphone*. Gadget merupakan sebuah inovasi terbaru dari teknologi terbaru yang

memiliki tujuan maupun fungsi lebih praktis dan lebih canggih. Perkembangan jenis gadget semakin hari semakin banyak modelnya dan mereknya. Gadget saat ini sudah memiliki beraneka macam jenis dengan fitur yang lengkap dan canggih [11]. Gadget merupakan produk teknologi modern yang terus berkembang seiring kemajuan zaman. Definisi gadget sebagai perangkat elektronik kecil dengan fungsi spesifik, seperti smartphone, mencerminkan inovasi yang berorientasi pada kepraktisan dan kecanggihan. Kehadirannya tidak hanya memenuhi kebutuhan dasar komunikasi tetapi juga mendukung berbagai aspek kehidupan, mulai dari hiburan hingga pekerjaan. Kemajuan dalam fitur-fitur yang ditawarkan, seperti kamera beresolusi tinggi, konektivitas internet cepat, dan aplikasi multifungsi, menjadikan gadget sebagai bagian tak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat. Model dan merek gadget yang terus bertambah menunjukkan tingkat persaingan yang tinggi dalam industri ini, sekaligus memberikan konsumen lebih banyak pilihan sesuai kebutuhan dan preferensi.

Gadget merupakan alat berukuran mini dengan banyak kegunaan yang dapat diperoleh di dalamnya. Sebenarnya, gadget ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, sekolah, kuliah atau kantor. Namun penggunaan gadget sering kali disalahgunakan oleh sebagian pihak, seperti orang tua secara instan memberikan fasilitas gadget untuk media dalam mendidik anaknya yang masih berusia dini [12]. Gadget sudah tidak dapat dipisahkan lagi dari kehidupan manusia, mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa menggunakan gadget dalam kesehariannya bahkan banyak dari anak usia dini yang sudah diberikan gadget tersendiri. Gadget memiliki banyak sekali manfaat bagi kehidupan manusia misalnya ada instagram, facebook, twitter yang bisa digunakan untuk dapat terhubung dengan banyak orang dan menambah pertemanan dengan orang-orang dari berbagai penjuru dunia. Kemudian ada YouTube yang dapat digunakan sebagai sarana hiburan dan menambah wawasan. Ada juga aplikasi - aplikasi lain yang dapat di download dengan mudah dari playstore, saking mudahnya untuk mengunduh aplikasi dari playstore bahkan anak usia taman kanak-kanak saja bisa melakukannya. Akan tetapi, dibalik banyaknya manfaat dari gadget terdapat juga dampak negatif dari penggunaan gadget bagi penggunanya jika tidak dikontrol. Dengan banyaknya fitur yang tersedia di gadget juga bisa menjadi gerbang bagi anak-anak untuk mengakses banyak hal yang kurang sesuai dengan usia mereka serta dapat mengganggu perkembangannya [13].

Tanda-tanda anak usia dini kecanduan gadget: 1). Kehilangan keinginan untuk beraktivitas, 2). Berbicara tentang teknologi secara terus menerus, 3). Cenderung sering membantah suatu perintah jika itu menghalangi dirinya mengakses gadget, 4). Sensitif atau gampang tersinggung, menyebabkan mood yang mudah berubah, 5). Egois, sulit berbagi waktu dalam penggunaan gadget dengan orang lain; 6). Sering berbohong karena sudah tidak bisa lepas dengan gadgetnya [4]. Dari ciri-ciri tersebut, dapat dilihat ternyata penggunaan gadget pada anak usia dini dapat mengurangi interaksi sosialnya dalam kehidupan sehari-hari baik itu dengan orang tuanya, teman sebayanya, maupun dengan masyarakat. Untuk itu, ada baiknya orang tua perlu mendampingi dan membimbing anaknya saat sedang menggunakan gadget, dan peran orang tua dalam mendisiplinkan sangat dibutuhkan agar anak tidak mengalami ketergantungan yang

akan menyebabkan dampak negatif terhadap perkembangan anak terutama dengan hubungannya dengan kehidupan sosial anak tersebut [14].

Hakikat anak usia dini adalah individu yang unik dimana ia memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, sosio emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Dari berbagai definisi, peneliti menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-8 tahun yang sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan, baik fisik maupun mental. Anak usia dini merupakan masa peka dalam berbagai aspek perkembangan yaitu masa awal pengembangan kemampuan fisik motorik, bahasa, sosial emosional, serta kognitif. Menurut Piaget, anak memiliki 4 tingkat perkembangan kognitif yaitu tahapan sensori motorik (0-2 tahun), pra operasional konkrit (2-7 tahun), operasional konkrit (7-11 tahun), dan operasional formal (11 tahun ke atas). Karakteristik anak usia dini merupakan individu yang memiliki tingkat perkembangan yang relatif cepat merespon (menangkap) segala sesuatu dari berbagai aspek perkembangan yang ada [14].

Anak usia dini, dilihat dari rentang usia menurut undang - undang no. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0 -6 tahun, sedangkan menurut para ahli anak usia dini adalah anak yang berusia 0 - 8 tahun. Usia dini merupakan usia emas atau *Golden Age* yaitu masa di mana kemampuan otak untuk menyerap informasi sangat tinggi, apapun informasi yang diberikan akan berdampak kuat bagi anak pada masa kemudian rentang waktu masa *Golde Age*, yaitu 0 - 2 tahun, 0 - 3 tahun, 0 - 5 tahun atau 0 - 8 tahun. Menurut Sri, anak usia dini merupakan masa emas dimana proses tumbuh kembang yang pesat dalam segala aspek hidupnya, yaitu aspek kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional, seni, moral, dan agama. Dalam tumbuh kembangnya, mereka membutuhkan dukungan, pendidikan, bimbingan serta keteladanan yang baik dari lingkungannya, mengingat salah satu karakteristik anak adalah masa meniru apa yang dilihat dan didengarnya [15].

Anak usia dini yaitu anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan pada aspek fisik, kognitif, sosial emosional, kreativitas, bahasa dan komunikasi yang khusus yang sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut. Berbagai penelitian menyimpulkan bahwa pada anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, baik fisik maupun mental. Anak usia dini mengalami perubahan pada fase kehidupan sebelumnya. Pada masa ini, hampir seluruh potensi anak mengalami masa peka dan pesat untuk tumbuh dan berkembang secara tepat. Perkembangan setiap anak tidak sama karena setiap individu memiliki perkembangan yang berbeda [16].

Dari hasil penelitian dari Lindawati menjelaskan sebagai berikut [17]: pertama, Anak-anak senang bermain. Salah satu ciri dari anak-anak adalah bahwa mereka suka bermain. Anak-anak senang belajar sambil bermain. Menurut definisi, permainan adalah kegiatan dengan aturan, tujuan dan unsur menyenangkan. Kedua, Asosiasi dan Memori. Anak-anak mudah memahami dan menghafal kosakata yang

mereka lihat secara langsung. Untuk alasan ini, guru harus mengekspos siswa dengan situasi kehidupan nyata. Bantuan media visual, seperti gambar menjadi bagian integral dari peralatan profesional setiap guru.

Anak usia 5-6 tahun mempunyai karakteristik khusus dalam kemampuan bahasa, banyak ditemui anak usia 5-6 tahun belum mampu berbicara dengan lancar. Untuk anak yang memiliki kesempatan di Taman Kanak-kanak perkembangan berbicara berkembang pesat. Diantaranya mampu mengungkapkan kalimat sederhana, beberapa kosa kata yang sering ia dengar, menyimak cerita sederhana dan menceritakan kembali ataupun membuat pertanyaan sederhana dan mengungkapkan pertanyaan. Anak adalah unik, beragam kecerdasan yang mampu dikembangkan. Salah satu adalah kecerdasan linguistik, seseorang yang mempunyai kecerdasan linguistik tinggi akan berbahasa lancar, baik dan lengkap. Kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun meliputi: mampu berbicara dengan lancar; mampu bertanya lebih banyak dan menjawab lebih kompleks; mampu mengenal bilangan dan berhitung; mampu menulis namanya sendiri; mampu membuat pantun sederhana. Suyadi menjelaskan bahwa kemampuan berbicara anak usia 5-6 tahun telah berada pada tahapan kompleks dimana anak sudah mampu berbicara dengan lancar. Dari beberapa uraian di atas mengenai karakteristik kemampuan bahasa anak usia dini maka dapat disimpulkan, perkembangan bahasa anak disesuaikan dengan usia dimana anak sudah mampu mengoceh, anak sudah mampu untuk melakukan percakapan dengan orang lain, dan menggunakan kosa kata semakin meningkat hingga 2500 kosa kata, sehingga pada masa usia ini anak sudah mampu untuk mulai dapat menjadi pendengar yang baik dan melakukan percakapan dengan teman sebaya [8].

Bahasa adalah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri dan berkomunikasi. Salah satu bidang pengembangan pertumbuhan kemampuan dasar di taman kanak-kanak adalah pengembangan bahasa. Bahasa memungkinkan anak untuk menerjemahkan pengalaman ke dalam simbol-simbol yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dan berpikir. Bahasa erat kaitannya dengan perkembangan kognitif. Perkembangan bahasa adalah proses perkembangan dari bahasa yang tidak jelas, berubah menjadi bahasa yang jelas, langsung dan terkontrol. Perilaku berbahasa akan membantu anak-anak membuat konsep dalam dunia mereka, merubah dari egosentris menjadi berkomunikasi dan bersosial dengan orang lain, membimbing dan mengontrol anak, menumbuhkan pemikiran, perasaan dan merasa aman dan tidak aman melalui bahasa yang anak dengar dan gunakan. Dalam perkembangan bahasa anak usia dini terdapat 4 (empat) keterampilan berbahasa yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis [18].

Bahasa [19] sebagaimana dimaksud (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137), memahami bahasa reseptif :Mencakup kemampuan memahami cerita, perintah, aturan, menyenangkan dan menghargai bacaan. Mengekspresikan bahasa, Mencakup kemampuan bertanya, menjawab pertanyaan, berkomunikasi secara lisan, menceritakan kembali yang diketahui, belajar bahasa pragmatik, mengekspresikan perasaan, ide, dan keinginan dalam bentuk coretan. Keaksaraan, Mencakup pemahaman terhadap hubungan bentuk dan bunyi huruf,

meniru bentuk huruf, serta memahami kata dalam cerita. Pembekalan kemampuan bahasa anak menjadikan anak siap dalam berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik di lingkungan masyarakat maupun dalam proses pengembangan potensi dirinya.

Dalam bukunya Reeta Sonawat mendiskripsikan fungsi bahasa untuk anak adalah sebagai berikut [1]. Pertama, *Bahasa sebagai sarana untuk membuat keinginan dan kebutuhan dikenali*. Perkembangan bahasa anak diawali dengan mencoba penyampaian kebutuhannya walaupun melalui tanda-tanda dan simbol kemudian ia menyadari bahwa ada banyak situasi yang tidak bisa dipuaskan dengan cara ini. Ini berarti ia mulai menggunakan bahasa untuk mengekspresikan kebutuhan dan perasaannya dengan tepat. Kedua, *Bahasa sebagai sarana untuk mengekspresikan emosi*. Tertawa, mengguman, dan menangis merupakan sarana utama bagi bayi untuk mengekspresikan kesenangan dan ketidaksenangan. Awalnya hal ini untuk mengungkapkan perasaannya secara langsung yaitu secara fisik dengan tindakan tanpa kata-kata. Selama tahun-tahun prasekolah pergeseran penting terjadi, anak mengungkapkan secara langsung, bukan dengan fisik namun jauh lebih simbolis dengan ekspresi emosinya. Ketiga, *Bahasa sebagai alat untuk memperoleh informasi*. Mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban merupakan kegiatan yang penting dalam periode ini. Ia belajar tentang dunia di sekelilingnya dengan mengajukan pertanyaan. Keempat, *Bahasa sebagai sarana untuk berinteraksi sosial*. Anak prasekolah sangat termotivasi untuk terlibat dalam perilaku sosial. Anak prasekolah belajar bahwa ia harus bergantung pada orang lain untuk banyak hal. Interaksi sosial perlu untuk menambah keterampilan dalam berkomunikasi dengan orang lain. Bahasa adalah perekat dasar yang mengikat masyarakat bersama-sama. Bahasa mempunyai peran penting dimana mampu

Kemampuan bahasa anak dipengaruhi oleh faktor kognitif, yaitu sejauh mana anak memahami dunia di sekitarnya. Pengetahuan anak menjadi dasar untuk kemampuan berbicara dan memahami pesan verbal. Oleh karena itu, para ahli bahasa meneliti hubungan antara struktur bahasa, fungsi, dan maknanya. Slobin menyatakan bahwa perkembangan bahasa lebih bergantung pada perkembangan kognitif anak daripada pada kompleksitas bahasa itu sendiri. Artinya, tingkat kesulitan makna yang dapat dipahami anak bergantung pada tahapan perkembangan kognitifnya. Semakin matang kognisi anak, semakin kompleks pula makna yang bisa dipahami dan diungkapkan melalui Bahasa [20].

Kemampuan bahasa memiliki peranan penting bagi kehidupan individu, khususnya pada anak usia dini, sebab bahasa merupakan upaya anak menyatakan pikiran dan perasaan kepada orang lain sebagai lawan berbicara. Pada masa kanak-kanak, kemampuan bahasa memiliki tingkat kemudahan dalam menerima dan memahami pengetahuan yang baru dibandingkan dengan perkembangan logika, dikarenakan salah satu karakteristik anak adalah meniru sehingga ketika orang dewasa berbicara, anak akan mengamati bagaimana pelafalan dari kata-kata tersebut. Pemerolehan bahasa anak diperoleh dari pengalaman anak yang mendengar terhadap lingkungan terdekatnya. Proses penerimaan bahasa yang melalui indera pendengaran adalah bahasa reseptif. Bahasa reseptif diperoleh dari pengalaman belajar anak yang menghubungkan lambang bahasa yang diperolehnya melalui pendengaran yang

bertujuan untuk memahami mimik dan nada suara yang kemudian mengerti arti kata. Setelah itu, anak-anak mulai berkomunikasi dengan menggabungkan ekspresi wajah, gerakan tubuh dan akhirnya melalui kata-kata untuk diungkapkan atau yang disebut dengan bahasa ekspresif [21].

Mayoritas pembelajaran bahasa di TK masih menggunakan cara konvensional, bersifat akademis dan jauh dari suasana bermain. Pengembangan bahasa di TK selama ini lebih menekankan pada kemampuan teknis membaca dan menulis, bukan bagaimana cara mengekspresikan ide melalui bahasa. Selain itu, suasana pembelajaran masih cenderung otoriter dengan guru sebagai pusat kegiatan belajar dan tidak bersifat demokratis. Strategi pengajaran belum sesuai dengan prinsip-prinsip pembelajaran bagi anak seperti belajar secara aktif dengan melibatkan anak dalam kegiatan melihat, mendengar, meraba dan memanipulasi [22]. Menurut Arifuddin, tahap pemerolehan bahasa dibagi menjadi empat tahap, yaitu praujaran, meraban, tahap satu kata, dan tahap penggabungan kata sebagai berikut [23]:

Pertama, Tahap Pralinguistik (Masa Meraba). Pada tahap ini, bunyi-bunyi bahasa yang dihasilkan anak belumlah bermakna. Bunyi-bunyi itu memang telah menyerupai vokal atau konsonan tertentu. Tetapi, secara keseluruhan bunyi tersebut tidak mengacu pada kata dan makna tertentu. Fase ini berlangsung sejak anak lahir sampai berumur 12 bulan. Pada umur 0-2 bulan, anak hanya mengeluarkan bunyi-bunyi refleksif untuk menyatakan rasa lapar, sakit, atau ketidaknyamanan. Sekalipun bunyi-bunyi itu tidak bermakna secara bahasa, tetapi bunyi-bunyi itu merupakan bahan untuk tuturan selanjutnya. Pada umur 2-5 bulan, anak mulai mengeluarkan bunyi-bunyi vokal yang bercampur dengan bunyi-bunyi mirip konsonan. Bunyi ini biasanya muncul sebagai respon terhadap senyum atau ucapan ibunya atau orang lain. Pada umur 4-7 bulan, anak mulai mengeluarkan bunyi agak utuh dengan durasi yang lebih lama. Bunyi mirip konsonan atau mirip vokalnya lebih bervariasi. Pada umur 6-12 bulan, anak mulai berceloteh. Celotehannya merupakan pengulangan konsonan dan vokal yang sama seperti/ba ba ba/, ma ma ma/, da da da/. Tahap satu – kata Fase ini berlangsung ketika anak berusia 12-18 bulan. Pada masa ini, anak menggunakan satu kata yang memiliki arti yang mewakili keseluruhan idenya. Tegasnya, satu – kata mewakili satu atau bahkan lebih frase atau kalimat. Oleh karena itu, frase ini disebut juga tahap holofrasis.

Kedua, Tahap dua – kata. Fase ini berlangsung sewaktu anak berusia sekitar 18-24 bulan. Pada masa ini, kosa kata dan gramatika anak berkembang dengan cepat. Anak-anak mulai menggunakan dua kata dalam berbicara. Tuturannya mulai bersifat telegrafik. Artinya, apa yang dituturkan anak hanyalah kata-kata yang penting saja, seperti kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Kata-kata yang tidak penting, seperti halnya kalau kita menulis telegram, dihilangkan. Ketiga, *Tahap banyak – kata.* Fase ini berlangsung ketika anak berusia 3-5 tahun atau bahkan sampai mulai bersekolah. Pada usia 3-4 tahun, tuturan anak mulai lebih panjang dan tata bahasanya lebih teratur. Dia tidak lagi menggunakan hanya dua kata, tetapi tiga kata atau lebih. Pada umur 5-6 tahun, bahasa anak telah menyerupai bahasa orang dewasa.

Dampak dari gadget ada 2 yaitu, dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya yaitu [13]: 1). Dampak positif terhadap motorik anak. Keterampilan motorik

yang melibatkan otot-otot kecil seperti gerakan bibir, jari, pergelangan tangan. Jari-jari anak menjadi terlatih ketika mereka bermain gadget. 2). Mengasah kemampuan kognitif anak. Keterampilan kognitif yaitu berkaitan dengan kemampuan untuk berfikir atau memproses informasi, penalaran, mengingat, yang melibatkan syaraf otak. Banyaknya aplikasi atau video yang dapat memberikan edukasi dan tantangan bagi anak dapat membantu anak untuk melatih kemampuan kognitif anak, gadget lebih menarik bagi anak sehingga untuk melatih kemampuan kognitif anak melalui gadget lebih membangkitkan semangat anak. 3). Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak. Gadget memiliki banyak fitur menarik, dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik yang sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh. melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan. 4). Melatih kemampuan berkompetisi anak. Kemampuan berkompetisi anak terlatih melalui permainan-permainan di dalam gadget. ketika mereka bermain game yang sifatnya kompetisi dan melibatkan lebih dari satu orang maka dia akan merasakan seperti apa itu kompetisi dan membuatnya terbiasa dengan lingkungan kompetisi.

Adapun dampak negatifnya yaitu [24]: 1). Anak-anak lebih banyak menirukan adegan-adegan dari video yang akan mereka tonton. Beberapa adegan dalam video kadang mengandung kekerasan, kata-kata tidak pantas, atau perilaku yang tidak sesuai dengan norma sosial dan budaya. Anak-anak yang sedang dalam masa perkembangan cenderung meniru apa yang mereka lihat tanpa memahami konsekuensinya. Hal ini dapat memengaruhi pola pikir, perilaku, dan hubungan sosial mereka di dunia nyata. 2). Menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena anak-anak lebih mementingkan gadget mereka. Salah satu dampak negatif yang paling nyata adalah berkurangnya waktu untuk berkomunikasi dan bersosialisasi secara langsung dengan keluarga, teman, atau lingkungan sekitar. Anak-anak cenderung lebih mementingkan layar gadget mereka daripada berbicara atau bermain dengan orang lain.

Situasi ini dapat memengaruhi perkembangan kemampuan sosial anak. Mereka kehilangan kesempatan untuk belajar tentang empati, berbagi, dan memahami perasaan orang lain. Akibatnya, kemampuan mereka untuk menjalin hubungan yang sehat dan harmonis di dunia nyata bisa terhambat. Selain itu, anak-anak yang lebih sering menggunakan gadget daripada berinteraksi langsung mungkin mengalami kesulitan dalam mengelola emosi, menyelesaikan konflik, atau bekerja sama dalam tim. Gadget juga sering membuat anak-anak terisolasi di ruang pribadi mereka, sehingga mengurangi keterlibatan mereka dalam kegiatan keluarga atau masyarakat. Padahal, pengalaman sosial di dunia nyata sangat penting untuk membangun kepercayaan diri dan keterampilan interpersonal.

Menjadi kecanduan dalam bermain game sehingga melupakan mengerjakan hal-hal yang lain. Ketika anak-anak terus-menerus terlibat dalam game, mereka cenderung mengutamakan permainan daripada kegiatan lain yang lebih bermanfaat, seperti berinteraksi dengan keluarga, berolahraga, atau mengembangkan keterampilan sosial. Hal ini dapat memengaruhi prestasi akademik mereka karena waktu untuk belajar menjadi berkurang. Selain itu, kecanduan game juga dapat menyebabkan anak menjadi

lebih mudah frustrasi dan cemas ketika tidak dapat mengakses gadget mereka. Kecanduan ini juga dapat berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental anak. Waktu yang lama dihabiskan di depan layar dapat menyebabkan gangguan tidur, mata lelah, dan postur tubuh yang buruk. Untuk itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau penggunaan gadget anak, memberikan batasan waktu yang jelas, dan mendorong mereka untuk melakukan kegiatan lain yang lebih bermanfaat.

Penggunaan gadget sangat membantu perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini dengan dampingan orang tua yang mengarahkan serta membatasi penggunaan gadget dalam sehari maksimal 3 jam [4]. Penggunaan gadget dapat memberikan dampak positif dalam perkembangan bahasa pada anak usia dini, asalkan dilakukan dengan pendampingan yang tepat dari orang tua. Gadget, seperti tablet atau ponsel, menyediakan akses kepada anak terhadap berbagai aplikasi edukatif, video interaktif, dan permainan yang dapat merangsang kemampuan berbahasa. Melalui konten-konten tersebut, anak-anak dapat mendengarkan kosakata baru, mengenal struktur kalimat, serta memahami berbagai konsep yang dapat memperkaya bahasa mereka. Namun, meskipun gadget dapat menjadi alat yang bermanfaat, penggunaannya harus diawasi dan dibatasi oleh orang tua. Tanpa pendampingan, anak-anak bisa terpapar pada konten yang kurang sesuai atau berisiko mengurangi interaksi sosial yang penting untuk perkembangan bahasa. Oleh karena itu, orang tua perlu memainkan peran aktif dalam mengarahkan penggunaan gadget anak. Orang tua bisa memilih aplikasi atau video yang mendukung pembelajaran bahasa dan mendorong anak untuk berinteraksi secara verbal.

Batasan waktu juga sangat penting. Penggunaan gadget sebaiknya tidak melebihi 3 jam per hari untuk menghindari dampak negatif seperti ketergantungan, gangguan tidur, atau kurangnya waktu untuk berinteraksi langsung dengan orang tua dan teman sebaya. Waktu yang terbatas akan memastikan anak memiliki waktu untuk beraktivitas fisik, bermain, dan berbicara langsung, yang juga penting untuk perkembangan bahasa mereka. Penggunaan gadget sebagai media pembelajaran berbasis audio-visual memberikan dampak positif terhadap kemampuan berbahasa anak [25], terutama karena media ini dapat mengaktifkan berbagai indera anak sekaligus, yaitu pendengaran, penglihatan, dan bahkan rasa ingin tahu mereka. Dengan mengakses aplikasi atau video edukatif yang menawarkan konten visual dan suara, anak-anak dapat belajar bahasa dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Konten seperti lagu anak-anak, cerita bergambar, atau percakapan dalam video interaktif memperkenalkan kosakata baru dan struktur kalimat yang mudah dipahami oleh anak usia dini.

Salah satu keuntungan utama dari media berbasis audio-visual adalah kemampuannya untuk menstimulasi imajinasi dan membantu anak memahami makna kata-kata melalui konteks visual. Sebagai contoh, ketika anak melihat gambar binatang sambil mendengarkan nama binatang tersebut disebutkan, mereka dapat mengaitkan kata tersebut dengan objek yang ada di sekitar mereka. Ini mempermudah mereka untuk mengingat dan menggunakan kata-kata baru dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan gadget sebagai media pembelajaran juga memberikan variasi dalam metode belajar. Jika dibandingkan dengan metode konvensional yang lebih banyak

mengandalkan buku atau pengajaran tatap muka, pembelajaran berbasis gadget dapat menyuguhkan pengalaman yang lebih interaktif dan dinamis. Dengan berbagai pilihan aplikasi edukasi yang menarik, anak dapat belajar dengan cara yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan gaya belajar mereka.

Gadget dapat meningkatkan keterampilan bahasa anak usia dini dengan menyediakan konten menarik yang merangsang minat dan pembelajaran. Mereka memfasilitasi komunikasi dan paparan kosakata yang beragam, sehingga mendukung perkembangan kognitif dan penguasaan bahasa ketika digunakan dengan tepat di bawah pengawasan orang tua [26]. Gadget dapat memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan keterampilan bahasa anak usia dini jika digunakan dengan bijak dan di bawah pengawasan orang tua. Konten menarik yang tersedia melalui perangkat ini, seperti video edukatif, aplikasi pembelajaran interaktif, dan cerita digital, dapat merangsang minat anak untuk belajar dan berkomunikasi. Melalui interaksi dengan konten tersebut, anak-anak akan terpapar pada kosakata yang lebih luas, yang mendukung pemahaman bahasa mereka. Selain itu, gadget juga memfasilitasi komunikasi yang lebih mudah antara anak dan orang tua, memungkinkan mereka untuk mendiskusikan materi yang dilihat atau dipelajari bersama. Dengan begitu, anak tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Penggunaan gadget yang tepat akan memperkaya pengalaman belajar anak dan memperkuat keterampilan berbahasa mereka, baik secara lisan maupun tulisan.

Penggunaan perangkat dengan layar sentuh, seperti tablet atau smartphone, dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan bahasa anak-anak. Perangkat ini memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi berbagai jenis konten yang menarik dan edukatif, seperti aplikasi pembelajaran, video interaktif, dan permainan yang melibatkan pengenalan kosakata atau konsep-konsep baru [27]. Anak-anak dapat terlibat dalam proses pembelajaran ini meskipun mereka belum sepenuhnya menguasai keterampilan verbal, seperti berbicara dengan lancar. Sebagai contoh, mereka dapat belajar mengenal kata-kata, mengidentifikasi objek, atau memahami instruksi melalui interaksi dengan layar sentuh, yang memberi mereka kesempatan untuk mengembangkan keterampilan bahasa secara visual dan auditori.

Dengan cara ini, penggunaan layar sentuh dapat memberikan stimulasi yang mendukung perkembangan bahasa mereka, bahkan sebelum kemampuan berbicara mereka berkembang sepenuhnya. Namun, penting untuk diingat bahwa ini hanya efektif jika penggunaannya dilakukan dengan bijak dan diimbangi dengan interaksi langsung dengan orang lain, seperti orang tua atau pengasuh, untuk memastikan perkembangan bahasa yang seimbang dan sehat. Contohnya konten pendidikan yang sesuai, seperti video YouTube “Kiki Miu-Miu”, dapat meningkatkan keterampilan bahasa di anak usia dini [28]. Video ini menawarkan materi yang menarik dan edukatif, dengan pengajaran yang mudah dipahami oleh anak-anak. Melalui karakter yang lucu dan cerita yang sederhana, anak-anak terpapar pada kosakata baru, serta dapat memahami konsep-konsep dasar dalam bahasa. Pengulangan kata-kata dan frasa dalam video membantu anak untuk mengingat dan menggunakannya dalam percakapan sehari-hari. Dengan

cara ini, video edukatif seperti "Kiki Miu-Miu" menjadi alat yang efektif dalam merangsang perkembangan bahasa anak secara menyenangkan.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget pada anak usia dini memiliki dua sisi pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berbahasa. Di satu sisi, gadget dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung pembelajaran bahasa, terutama melalui aplikasi edukatif dan konten visual yang memperkenalkan anak pada kosakata baru, struktur kalimat, dan pengembangan keterampilan bahasa secara keseluruhan. Gadget memungkinkan anak-anak mengakses berbagai sumber belajar yang interaktif dan menarik, sehingga meningkatkan minat mereka dalam belajar bahasa. Namun, di sisi lain, penggunaan gadget yang berlebihan dan tanpa pendampingan dapat berdampak negatif. Anak-anak yang terlalu sering menggunakan gadget berisiko mengalami penurunan interaksi sosial, kehilangan kesempatan untuk berkomunikasi secara langsung, dan potensi kecanduan. Hal ini dapat menghambat perkembangan bahasa yang seharusnya didukung oleh interaksi verbal dengan orang tua, guru, dan teman sebaya. Kebaruan dari penelitian ini adalah analisis dampak penggunaan gadget terhadap kemampuan bahasa anak usia dini dengan cakupan internasional. Penelitian ini tidak hanya fokus pada kasus di Indonesia, tetapi juga membandingkan pola penggunaan gadget dan dampaknya di negara-negara lain. Hal ini memberikan perspektif yang lebih luas dan relevan, mencakup perbedaan budaya, kebijakan, serta pendekatan orang tua dan pendidik dalam mendampingi anak menggunakan teknologi.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang terlibat dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini, terima kasih atas bimbingan dan dukungan yang tak ternilai selama proses penelitian hingga akhir. Dengan arahan yang penuh kesabaran dan pengetahuan yang mendalam, telah memberikan inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik. Terima kasih.

REFERENSI

- [1] Y. Yulsyofriend, V. Anggraini, and I. Yeni, "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini," *Yaa Bunayya J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, pp. 67–80, 2019, [Online]. Available: <https://www.scribd.com/document/623902040/Dampak-Gadget-Terhadap-Perkembangan-Bahasa-Anak-Usia-dini>
- [2] N. F. Lestari, "Efektivitas Model Pembelajaran SAVI (Somatic, Auditory, Visual, Intellectually) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Mengembangkan Keterampilan 4C Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 1–6, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v2i1.601.
- [3] R. D. R. Saputri and A. Setyawan, "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap

- Perkembangan Karakter pada Anak Sekolah Dasar,” *Amal Insa. (Indonesian Multidiscip. Soc. Journal)*, vol. 6, no. 1, pp. 18–20, 2017, [Online]. Available: <https://jurnal.amalinsani.org/index.php/amalinsani/article/view/109>
- [4] W. Sari, H. Machmud, and L. Anhusadar, “Pengawasan Orang Tua terhadap Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini,” *BOCAH Borneo Early Child. Educ. Humanit. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 73–83, Mar. 2024, doi: 10.21093/bocah.v3i2.8251.
 - [5] I. Nurhidayah, J. G. Ramadhan, I. Amira, and M. Lukman, “Peran Orangtua dalam Pencegahan Terhadap Kejadian Adiksi Gadget pada Anak: Literatur Review,” *J. Ilmu Keperawatan Jiwa*, vol. 4, no. 1, pp. 129–140, 2021, doi: 10.32584/jikj.v4i1.787.
 - [6] Marlina, “Upaya Mengembangkan Kemampuan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Metode Bercerita,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 7, no. 2, pp. 19212–19217, 2023, doi: 10.31004/jptam.v7i2.11112.
 - [7] M. A. Musi and W. Winata, “Efektivitas Bermain Peran Untuk Pengembangan Bahasa Anak,” *PEMBELAJAR J. Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, p. 93, Oct. 2017, doi: 10.26858/pembelajar.v1i2.4418.
 - [8] E. L. Pradita, A. Kumala Dewi, N. Nasywa Tsuraya, and M. Fauziah, “Peran Orang Tua dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini,” *Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 5, no. 1, pp. 1238–1248, Feb. 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i1.883.
 - [9] U. Kamilah, J. Rihlah, F. K. Fitriyah, and M. Syaikhon, “Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini,” *Child Educ. J.*, vol. 2, no. 2, pp. 61–67, Aug. 2020, doi: 10.33086/cej.v2i2.1685.
 - [10] Z. N. Wandu and F. Mayar, “Analisis Kemampuan Motorik Halus dan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Kegiatan Kolase,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.347.
 - [11] R. Pardede and S. Watini, “Dampak Penggunaan Gadget pada Perkembangan Emosional Anak Usia Dini di TK Adifa Karang Mulya Kota Tangerang,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 5, no. 2, pp. 4728–4735, 2021, [Online]. Available: <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1633>
 - [12] N. Nurhayati, A. Aslan, and S. Susilawati, “Penggunaan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran pada Anak Usia Dini di Raudhatul Atfhal Al-Ikhlas Kota Singkawang,” *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 1, no. 3, pp. 485–500, 2023, [Online]. Available: <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/view/53>
 - [13] A. Hidayat and S. S. Maesyaroh, “Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini,” *J. Syntax Imp. J. Ilmu Sos. dan Pendidik.*, vol. 1, no. 5, p. 356, Jun. 2022, doi: 10.36418/syntax-imperatif.v1i5.159.
 - [14] P. H. Pebriana, “Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini,” *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 1, no. 1, p. 1, Jun. 2017, doi: 10.31004/obsesi.v1i1.26.
 - [15] U. Hasanah and N. Fajri, “Konsep Pendidikan Karakter Anak Usia Dini,” *EDUKIDS J. Inov. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 2, no. 2, pp. 116–126, Dec. 2022, doi: 10.51878/edukids.v2i2.1775.
 - [16] N. Fuadia, “Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Dini,” *Wawasan J. Kediklatan Balai Diklat Keagamaan Jakarta*, vol. 3, no. 1, pp. 31–47, Jun. 2022, doi: 10.53800/wawasan.v3i1.131.
 - [17] N. P. Lindawati, “Keefektifan Pengajaran Kosakata Bahasa Inggris pada Anak Sekolah Dasar dengan Menggunakan Flash Card,” *J. Manaj. Pelayanan Hotel*, vol. 2, no. 2, p. 59, Jan. 2019, doi: 10.37484/manajemen_pelayanan_hotel.v2i2.40.
 - [18] N. Sa’ida, “Bahasa Sebagai Salah Satu Sistem Kognitif Anak Usia Dini,” *Pedagog. J.*

- Anak Usia Dini dan Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 16, Oct. 2018, doi: 10.30651/pedagogi.v4i2.1937.
- [19] W. Winarti and D. Suryana, "Pengaruh Permainan Puppet Fun terhadap Kemampuan Membaca Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 2, p. 873, Feb. 2020, doi: 10.31004/obsesi.v4i2.462.
 - [20] A. Isna, "Perkembangan bahasa anak usia dini," *Al Athfal J. Kaji. Perkemb. Anak Dan Manaj. Pendidik. Usia Dini*, vol. 2, no. 1, pp. 62–69, 2019, doi: 10.52484/al_athfal.v2i1.140.
 - [21] S. K. Alam and R. H. Lestari, "Pengembangan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini dalam Memperkenalkan Bahasa Inggris melalui Flash Card," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 4, no. 1, p. 284, Nov. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v4i1.301.
 - [22] D. Kurnia, M. Taufiq, and E. Silawati, "Analisis Capaian Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini dalam Kegiatan Pembelajaran dengan Metode Learning Based Resources," *Cakrawala Dini J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 2, Mar. 2018, doi: 10.17509/cd.v6i2.10520.
 - [23] R. Amelin, S. Ramadan, and E. Gani, "Memahami Bahasa Anak Usia 14 Bulan melalui Unsur 'Non-Linguistik,'" *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 146, Feb. 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.155.
 - [24] P. Miranti and L. D. Putri, "Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini," *Jendela PLS*, vol. 6, no. 1, pp. 58–66, Jun. 2021, doi: 10.37058/jpls.v6i1.3205.
 - [25] T. M. Nurrisa and N. I. S. Rakhmawati, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun," *JAMBURA Early Child. Educ. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 172–183, 2023, doi: 10.37411/jecej.v5i1.2190.
 - [26] A. O. Siregar and Y. Yaswinda, "Impact of Gadget Use Cognitive Development," in *Proceedings of the 6th International Conference of Early Childhood Education (ICECE-6 2021)*, 2022, vol. 668, pp. 168–172. doi: 10.2991/assehr.k.220602.035.
 - [27] M. Stamati, L. G. Gago Galvagno, S. E. Miller, A. M. Elgier, R. A. Hauché, and S. C. Azzollini, "Asociación entre el uso de medios electrónicos, hitos del desarrollo y lenguaje en infantes," *Interdiscip. Rev. Psicol. y Ciencias Afines*, vol. 39, no. 3, pp. 151–166, Aug. 2022, doi: 10.16888/interd.2022.39.3.9.
 - [28] Jasiah, Umul Khasanah, Wina Asry, Nur Latifah, and Zulham, "Improving Early Childhood Language Development through 'Kiki Miu-Miu' YouTube Videos," *J. Child. Dev.*, vol. 3, no. 2, pp. 24–35, Jul. 2023, doi: 10.25217/jcd.v3i2.3780.