

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERLALU DINI TERHADAP CARA BERBICARA ANAK

Halimatun Sakdiah Hasibuan¹, Annisa UL Khaira², Reni Anggraini³, Sayuna⁴, Zuliana⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Samudra, Indonesia

hasibuanhalimatunsakdiah@gmail.com¹, ulkhaira70@gmail.com²,

renianggrainii1008@gmail.com³, sayunauna19@gmail.com⁴, zulianaa0101@gmail.com⁵

ABSTRACT; *This study discusses the use of gadgets by children from an early age and its impact on children's speaking ability. Currently, many parents give gadgets to their children for practical reasons, such as so that children do not work or so that parents have time alone to work or rest. Unfortunately, this habit is often done without supervision and without clear time limits. As a result, children become too focused on the gadget screen and interact less with the people around them.*

During growth and development, especially at the golden age (1-5 years), children should move around a lot, play, and talk to others so that their language skills develop well. However, if they play with gadgets too often, children can become lazy to talk, less responsive, and prefer to imitate words from shows that are often not appropriate for their age, such as harsh words or foreign languages. This study was conducted using a qualitative method, meaning that the author analyzed more data from books, articles, and previous studies. From the results of the analysis, it was found that children who often use gadgets without supervision tend to experience speech delays, are less able to socialize, and are not used to expressing their feelings or thoughts verbally.

Keywords: *The Influence of Gadgets, Children's Language Skills, School Age Children.*

ABSTRAK; Penelitian ini membahas tentang penggunaan gadget oleh anak-anak sejak usia dini, dan dampaknya terhadap kemampuan mereka dalam berbicara. Di zaman sekarang, banyak orang tua yang memberikan gadget ke anak-anaknya karena alasan praktis, seperti supaya anaknya nggak rewel atau supaya orang tua bisa punya waktu sendiri untuk bekerja atau istirahat. Sayangnya, kebiasaan ini sering dilakukan tanpa pendampingan dan tanpa batas waktu yang jelas. Akibatnya, anak-anak jadi terlalu fokus sama layar gadget dan kurang berinteraksi dengan orang di sekitarnya.

Dalam masa tumbuh kembang, apalagi di usia emas (1-5 tahun), anak-anak seharusnya banyak bergerak, bermain, dan berbicara dengan orang lain supaya kemampuan bahasanya berkembang dengan baik. Tapi kalau terlalu sering main gadget, anak bisa jadi malas bicara, kurang merespon, dan lebih suka meniru kata-kata dari tontonan, yang seringkali tidak sesuai usianya—misalnya kata-kata kasar atau dalam bahasa asing. Penelitian ini dilakukan dengan metode kualitatif, artinya penulis lebih banyak menganalisis data dari buku, artikel, dan penelitian

sebelumnya. Dari hasil analisis itu, ditemukan bahwa anak-anak yang sering pakai gadget tanpa pengawasan cenderung mengalami keterlambatan bicara, kurang bisa bersosialisasi, dan tidak terbiasa mengekspresikan perasaan atau pikirannya secara lisan.

Kata Kunci: Pengaruh Gadget, Kemampuan Berbahasa Anak, Anak Usia Sekolah.

PENDAHULUAN

Pada tahun 2024 badan pusat statistic (BPS) mencatat sekitar 39,71% anak di Indonesia sudah memiliki handphone, 35,57% diantaranya sudah dapat mengakses internet. Kebanyakan orang tua memberikan handphone kepada anaknya agar anak tidak menangis dan orang tua bisa bersantai atau bekerja dengan bebas tanpa ada gangguan dari anak. Tanpa orang tua sadari ini menjadi awal dari pengaruh besar yang akan timbul di kemudian hari, anak-anak yang menggunakan handphone sejak dini biasanya mengalihkan seluruh fokusnya kepada handphone yang ia pegang, anak-anak juga tidak akan merespon jika di panggil dan akan tantrum jika handphone yang mereka pegang di ambil.

Handphone sering kali membawa pengaruh buruk bagi anak, anak-anak yang mudah meniru perilaku dari apa yang ia lihat dan dengar dari handphone. Tontonan yang ia lihat terkadang menggunakan bahasa-bahasa yang kasar, ini akan berpengaruh besar terhadap gaya bahasa anak kedepannya. Anak-anak akan mencontoh kata-kata kasar dan tidak pantas pada kehidupan sehari-hari, ia akan mulai mengumpat, berkata-kata kotor dan bahkan bisa jadi anak akan mengetahui hal-hal yang seharusnya belum waktunya ia ketahui.

Penggunaan gadget sekarang ini nggak cuma berdampak ke orang dewasa aja, tapi juga sangat memengaruhi anak-anak, khususnya anak usia dini. Hal ini tentunya bisa berpengaruh ke aktivitas sosial mereka. Banyaknya aplikasi yang tampilannya menarik dan punya karakter yang lucu-lucu bikin anak-anak betah berlama-lama di depan layar. Jadi, nggak heran kalau mereka jadi kecanduan gadget (Bernard & Alam, 2020).

Di kenyataannya, banyak orang tua yang merasa kalau anak-anak terlihat lebih tenang dan senang saat main gadget. Bahkan ada yang pikir anaknya jadi lebih fokus dan nggak rewel. Tapi sayangnya, banyak orang tua yang jarang menemani anaknya saat bermain. Padahal, kalau mereka ikut terlibat, itu bisa bantu banget dalam tumbuh kembang si anak (Masyah, Sumarsih & Delrefi, 2017).

Fenomena ini bikin kita sadar pentingnya tahu dampak gadget terhadap kemampuan bicara anak. Karena kalau anak terlalu sering main gadget tanpa pengawasan yang pas, bisa-bisa malah menghambat perkembangan bahasa mereka. Jadi, orang tua sebaiknya kasih batas waktu main gadget dan juga memantau apakah ada tanda-tanda keterlambatan bicara (Muslimat, Lukman & Hadrawi, 2020).

Keterlambatan bicara itu bisa jadi tanda ada yang nggak beres dalam tumbuh kembang anak. Soalnya, kemampuan bicara itu penting banget karena jadi dasar anak buat bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya. Kalau anak udah bisa ngomong dan bahasanya bisa dipahami orang lain, berarti perkembangan bicaranya bisa dibilang normal (Suhono & Sari, 2017).

Idealnya, orang tua punya tanggung jawab buat memastikan perkembangan bahasa anaknya berjalan baik. Karena dari situ bisa kelihatan apakah anak tumbuh sesuai usianya atau nggak. Seperti yang dijelaskan dalam penelitian Amalia dkk (2019), kemampuan bahasa itu punya peran besar buat mendukung perkembangan anak di berbagai aspek kehidupan. Bahasa itu penting banget karena jadi alat buat anak menyampaikan pikiran, perasaan, dan menjalin hubungan dengan orang lain. Tapi, proses perkembangan bahasa ini bisa dipengaruhi banyak hal. Kalau salah satunya terganggu, anak bisa mengalami keterlambatan bicara atau gangguan bahasa lainnya.

METODE PENELITIAN

Pada artikel ini di terapkan pendekatan kualitatif dalam menganalisis dan mengelola data yang sudah ada serta dipadukan dengan metode studi pustaka. .Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna lebih ditonjolkan dalam pendekatan kualitatif. Studi pustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catata, artikel dan karya ilmiah yang bersumber dari internet. Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui artikel-artkel ilmiah terdahulu, untuk memproses dan menarik kesimpulan. Dengan pencariang gaya Bahasa anak, pengaruh gadget, tata Bahasa anak akibat smarphone, akibat yang muncul jika anak diberikan hand phone terlalu dini dan pengaruh gadget terhadap kemampuan sosial anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan gadget terlalu dini terhadap cara berbicara anak. Penggunaan gadget di era modern telah menjadi kebutuhan utama bagi anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya memudahkan komunikasi, tetapi juga berbagai aktivitas lainnya. Sayangnya, banyak orang tua memberikan gadget kepada balita mereka, sehingga peran orang tua sebagai teman bermain tergantikan oleh teknologi. Pada masa balita, yang merupakan periode penting dalam perkembangan anak, seharusnya anak lebih banyak bergerak untuk mendukung tumbuh kembang mereka (Siregar & Dalimunthe, 2023).

Proses tumbuh kembang anak adalah hasil interaksi antara faktor genetik dan lingkungan, yang meliputi kondisi fisik, psikologis, dan sosial. Jika anak mengalami gangguan dalam perkembangan sosial, mereka bisa kesulitan beradaptasi dengan lingkungan. Kebiasaan bermain gadget yang berlebihan dapat menyebabkan anak kehilangan minat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya dan menjadi terlalu tergantung pada gadget (Nurkiyah 2025). Di zaman yang serba canggih seperti ini kehadiran gadget memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa. Gadget tidak hanya sebagai alat untuk berkomunikasi namun juga dapat membantu mempermudah melakukan aktivitas-aktivitas lainnya. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. Perlu diketahui bahwa periode perkembangan anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut the golden age. (Adzkia, 2024)

Sekarang ini, gadget udah kayak jadi “pengasuh cadangan” buat banyak anak. Nggak sedikit orang tua yang lebih milih kasih anaknya main gadget daripada meluangkan waktu buat nemenin mereka main atau ngobrol. Alasannya macam-macam, bisa karena sibuk kerja, capek, atau bahkan malas aja. Daripada dengerin anak nangis atau rewel, mereka ngerasa lebih gampang kalau langsung kasih HP atau tablet. Padahal kalau dibiarin terus-menerus, ini bisa jadi kebiasaan yang bikin anak kecanduan gadget.

Seperti yang dikatakan oleh Arnani dan Husna (2021), kesibukan orang tua itu memang punya dampak besar. Karena orang tuanya sibuk dan terus-terusan pegang gadget, akhirnya anak juga dikasih gadget biar anteng. Padahal masa kecil itu penting banget buat tumbuh kembang anak. Orang tua punya peran besar buat pastiin anak tumbuh dengan sehat, baik

secara fisik, emosional, maupun sosial. Kalau anak terlalu sering main gadget tanpa pengawasan, bisa jadi tumbuh kembangnya malah terganggu.

Sebenarnya nggak masalah kalau anak pakai gadget, tapi harus dibatasi. Misalnya, gadget cuma dipakai saat benar-benar perlu, dan sebaiknya anak nggak dibiarkan main sendiri. Akan lebih baik kalau orang tua ikut menemani anak saat mereka bermain, entah itu game edukatif atau nonton video. Jangan sampai gadget jadi satu-satunya sumber hiburan dan pembelajaran buat anak. Apalagi kalau anak dibiarkan main gadget terus, bisa bikin mereka jarang bergerak, malas berinteraksi, dan makin susah bersosialisasi.

Menurut Bawono (2017), ada banyak hal yang bisa bikin anak terlambat bicara, misalnya kurangnya komunikasi, anak jarang diajak ngobrol, atau anak terlalu sering nonton video berbahasa asing tanpa bimbingan. Ini sesuai banget sama hasil pengamatan peneliti yang nemuin anak usia 4 tahun yang dikasih tontonan animasi berbahasa asing terus-menerus, sampai-sampai anak itu nggak bisa nyerap kosakata dalam bahasa ibunya. Akibatnya, dia jadi jarang ngomong dan minim komunikasi.

Peneliti lain, Suryawan & Merijanti (2021), juga bilang kalau kemampuan bicara anak bisa banget dipengaruhi oleh gadget. Kadang gadget bisa bantu nambah kosakata dan rasa penasaran anak, tapi kalau dipakai berlebihan dan tanpa pendampingan, malah bisa bikin anak kecanduan. Contohnya, ada anak usia 5 tahun yang udah main gadget dari umur 3 tahun. Akibatnya, dia jadi jarang main bareng teman, kurang berinteraksi, dan ngomongnya pun kurang lancar.

Memang ada aplikasi yang bisa bantu anak belajar lewat gambar dan animasi yang menarik, bahkan bisa bikin imajinasi anak berkembang. Tapi kalau gadget jadi satu-satunya kegiatan anak, mereka bisa jadi kurang gerak dan kehilangan minat buat main bareng teman atau keluarga. Anak-anak jadi terlalu nyaman duduk di depan layar, dan makin lama makin malas buat bersosialisasi. Ini tentunya bisa berdampak buruk buat perkembangan mereka. Kalau dilihat dari sisi psikolinguistik, kondisi kayak gini bisa jadi salah satu penyebab kenapa anak mengalami keterlambatan bicara (*speech delay*), seperti yang dijelaskan oleh Muslimat, Lukman & Hadrawi (2020).

Peneliti juga pernah nemuin anak usia 5 tahun yang main gadget lebih dari satu jam sehari tanpa ditemani orang tuanya. Anak ini cuma terima informasi dari layar, tanpa ada komunikasi

dua arah. Akibatnya, dia jadi kurang bisa melafalkan kata-kata dengan jelas dan kesulitan buat ngobrol.

Pola asuh orang tua juga punya pengaruh besar dalam hal ini. Ada orang tua yang ngerasa kasih gadget ke anak itu udah cukup untuk bikin mereka belajar dan berkembang. Padahal nggak semudah itu. Orang tua tetap harus aktif nemenin, milih konten yang sesuai, dan ngajak anak ngobrol. Menurut Suryameng (2019), orang tua perlu dibantu biar tahu fitur atau aplikasi apa yang cocok buat anaknya, dan tahu kapan harus stop kasih gadget.

Kalau orang tua terlalu sering pegang gadget, anak juga bakal ngikutin. Mereka lihat dan meniru. Bahkan ada orang tua yang ngaku kalau mereka lebih fokus ke HP-nya dibanding ngajak anak ngobrol. Jadi, pas anak rewel atau merengek, langsung aja dikasih HP. Lama-lama anak jadi kecanduan, dan ini jelas ngaruh ke perkembangan bicaranya.

Anak-anak seharusnya banyak belajar dari interaksi langsung, bukan cuma dari layar. Mereka butuh komunikasi dua arah buat belajar ngomong, ngungkapin perasaan, dan memahami dunia sekitar. Kalau yang mereka hadapi tiap hari cuma gadget, maka itu bisa ganggu perkembangan bahasa mereka. Anak yang sering pegang gadget tanpa batasan bisa mengalami speech delay, apalagi kalau usianya masih di bawah lima tahun.

Dari observasi yang pernah dilakukan, terlihat kalau anak yang pakai gadget dalam waktu lama cenderung punya masalah perkembangan, khususnya dalam hal komunikasi. Sebaliknya, anak yang cuma sesekali pakai gadget, dan lebih banyak aktivitas fisik atau ngobrol sama orang sekitar, perkembangan bicaranya cenderung lebih sesuai dengan usianya. Jadi, bisa disimpulkan bahwa penggunaan gadget yang berlebihan memang punya dampak serius terhadap perkembangan anak, terutama dalam hal kemampuan bicara dan interaksi sosialnya.

KESIMPULAN

Penggunaan gadget yang terlalu dini pada anak-anak, khususnya pada masa usia emas (1–5 tahun), terbukti memberikan dampak signifikan terhadap perkembangan kemampuan berbicara dan interaksi sosial anak. Anak-anak yang terlalu sering terpapar gadget tanpa pendampingan orang tua cenderung mengalami keterlambatan bicara (speech delay), minim kosa kata, dan kurang mampu berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Fenomena ini diperburuk oleh pola asuh yang permisif terhadap penggunaan gadget dan kurangnya stimulasi komunikasi langsung dari orang tua. Selain itu, konten yang tidak sesuai usia serta kurangnya

aktivitas fisik turut menghambat perkembangan psikomotorik dan linguistik anak. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif orang tua dalam mengatur durasi dan konten penggunaan gadget serta meningkatkan interaksi verbal dan kegiatan bermain langsung bersama anak guna mendukung perkembangan bahasa dan sosial yang optimal.

DAFTAR PUSTAKA

Adzkia Balqis. (2024). Analisis dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak usia dini di Desa Karanganyar Gunung Kecamatan Candisari. Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Nurkiyah, E., Yenita, R., & Iskandar, R. (2025). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua terhadap Gangguan Konsentrasi Anak dalam Penggunaan Gadget Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 5(1), 105-112.

Siregar, S., & Dalimunthe, D. (2023). Pentingnya Pendidikan Pada Anak Usia Dini. *Marpokat: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 25-44. <https://doi.org/10.62086/mjpkm.v1i1.400>

Idris, MA (2021). *Teknologi Digital dan Implikasinya Terhadap Moralitas Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Mattiro Bulu Pinrang* (Disertasi Doktor, IAIN Parepare).

Azizah, IN, Windarsih, CA, & Alam, SK (2024). Dampak Negatif Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bicara pada Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7 (5), 579-586.

Idawati, SF, Windarsih, CA, & Atika, AR (2024). Pengembangan Media Wayang Kertas Berbasis Dongeng Fabel untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7 (5), 555-570.

Subagia, IN (2021). *Pola pengasuhan orang tua: Faktor yang mempengaruhi perkembangan karakter anak*. Nilacakra.

Widiarti, RT, Sugiarta, IPA, Andini, IGAM, Jazuli, AB, & Wulandari, NP (2024). *TERAPI PERILAKU KOGNITVE ELEKTRONIK (E-CBT): WEBSITE KONSELING BAGI KORBAN BULLYING*. Penerbit P4I.

Khoiriyati, S., & Hakim, MN (2025). Analisis Dampak Penggunaan Aplikasi Tiktok terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Academicus: Jurnal Belajar Mengajar*, 4 (1), 13-26.

Fadli, PAK (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* , 21 (1), 33-54