

DAMPAK PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA DINI

THE IMPACT OF GADGET USE ON EARLY CHILDHOOD LANGUAGE ABILITY

Dita Kumala Sari

¹Program Studi Matematika, FKIP, Universitas Cipasung Tasikmalaya

Email: ¹ ditakumalasari@uncip.ac.id

Abstrak

Di Masa era digitalisasi seperti saat ini, masa di mana semua manusia tunduk dengan kemudahan teknologi. Hal ini menjadi tantangan bagi semua orang untuk dapat memilih apakah kemudahan teknologi saat ini berdampak baik atau buruk bagi kehidupan kita, termasuk pada perkembangan tumbuh kembang anak. Pada era digitalisasi seperti saat ini, penggunaan *gadget* sudah menjadi suatu hal yang umum karena setiap orang pasti memiliki dan menggunakannya, termasuk anak usia dini. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini akan memberikan dampak terhadap perkembangan fisik, psikis, bahkan bahasa anak tersebut. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui bagaimana dampak yang akan dirasakan dalam penggunaan *gadget* oleh anak usia dini. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SLR (*Systematic Literature Reiew*). Data yang dikumpulkan dan dianalisis semua berasal dari literatur yang relevan dengan penelitian yang dikaji. Hasil penelitian ini memaparkan penggunaan *gadget* pada anak usia dini bila dilakukan pengawasan dan monitoring oleh orang tua maka perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa pada anak dapat terealisasi dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak dipantau atau diawasi oleh orang tua maka perkembangan bahasa anak akan terganggu karena anak sudah terlalu candu dengan *gadget* yang telah memengaruhi aktifitas fisik dan psikisnya.

Kata Kunci : *Dampak, Gadget, Bahasa, Anak Usia Dini*

Abstract

In the era of digitalization like today, an era where all humans are subject to the convenience of technology. This is a challenge for everyone to be able to choose whether the convenience of technology today has a good or bad impact on our lives, including on the development of children's growth and development. In the era of digitalization like today, the use of gadgets has become a common thing because everyone must have and use it, including early childhood. The use of gadgets in early childhood will have an impact on the physical, psychological, and even language development of the child. The purpose of this study is to determine the impact that will be felt in the use of gadgets by early childhood. The method used in this study uses SLR (Systematic Literature Review). The data collected and analyzed all come from literature that is relevant to the research being studied. The results of this study explain the use of gadgets in early childhood if supervised and monitored by parents, then the development of children, especially language development in children, can be realized properly. Conversely, if the use of gadgets in early childhood is not monitored or supervised by parents, the development of children's language will be disrupted because children are too addicted to gadgets that have affected their physical and psychological activities.

Keywords: *Impact, Gadget, Language, Early Childhood*

PENDAHULUAN

Agustina (2023, hlm 2) menyatakan pada masa era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi terutama adanya internet sudah sangat memengaruhi bahkan menjadi kebutuhan yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Teknologi yang ada pada masa kini memiliki peran yang sangat penting bahkan menentukan kehidupan manusia. Teknologi dapat berperan sebagai jembatan untuk menyambungkan tali interaksi dengan seseorang yang jauh dimata, teknologi pun memiliki peran dalam suatu bisnis, pendidikan, bahkan pengaruh sosial. Teknologi tak hanya digunakan oleh kalangan kelas atas, namun kini semua lapisan masyarakat yang paham teknologi dapat menggunakannya. Kondisi seperti ini menjadi sebuah jembatan yang memudahkan seluruh kalangan untuk dapat menggunakan teknologi agar memperoleh informasi dari berbagai penjuru tanpa terhalang ruang dan juga waktu.

Kemajuan teknologi yang terjadi pada masa kini, mengakibatkan munculnya inovasi-inovasi baru dari inovasi yang sudah ada sebelumnya. Arief Hidayat (2020, hlm 356) menyatakan hal ini dapat terjadi karena perkembangan zaman yang ditopang dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Salah satu inovasi yang berkaitan erat dengan adanya teknologi yakni terciptanya sebuah alat komunikasi bernama pesawat telepon. Pada zaman dahulu pesawat telepon merupakan sebuah inovasi yang sangat menakjubkan, karena dengan pesawat telepon seseorang dapat menjalin komunikasi tanpa harus bertatap muka. Kemajuan teknologi dan perkembangan zaman pun memperbaharui pesawat telepon yang pada kemunculannya menggunakan kabel, lalu terjadi lagi pembaharuan menggunakan koin, sampai dilakukan pembaharuan paling modern seperti saat ini masyarakat mengenal dengan istilah telepon genggam atau *gadget*.

Gadget merupakan benda elektronik yang memiliki ukuran kecil dan memiliki banyak fungsi. Hudi (2022, hlm. 14838)) menyatakan *gadget* sendiri merupakan pembaharuan lebih canggih dan lebih simpel dari telepon kabel dan telepon koin. Di dalam *gadget* terdapat beberapa fitur yang dapat diakses oleh semua orang agar dapat berkomunikasi dengan siapa saja tanpa batas. Selain untuk berkomunikasi, *gadget* pun sering digunakan untuk membantu pekerjaan, sebagai sarana hiburan, dan mendukung gaya hidup seseorang. *Gadget* tak hanya dimiliki oleh orang dengan kelas ekonomi yang tinggi, namun seluruh lapisan masyarakat pun kini pasti memiliki *gadget* karena mereka merasa *gadget* sebagai suatu kebutuhan yang wajib dimiliki di era digitalisasi seperti saat

ini. Pengguna *gadget* pun tak hanya digunakan oleh orang dewasa, zaman sekarang anak usia dini pun sudah diberi akses untuk menggunakannya.

Hidayat (2020, hlm 357)) menyatakan kehadiran *gadget* kini menjadi suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia di era digitalisasi seperti saat ini, maka dari itu orang dewasa bahkan anak usia dini menjadi kecanduan dalam menggunakan *gadget* karena di dalam *gadget* terdapat dimensi-dimensi yang lebih menarik seperti terdapat sebuah video yang bergerak yang diiringi dengan suara atau lagu, terdapat gambar yang didesain semenarik mungkin, fitur komunikasi yang memudahkan, bahkan terdapat sarana hiburan seperti *game*. Itu mengapa *gadget* sangat diminati oleh anak usia dini karena layanan yang disediakan lebih menyenangkan dari pada mereka bermain dengan teman sepermainannya.

Anak usia dini di era digitalisasi seperti saat ini akan merasakan dampak positif dan dampak negatif dari penggunaan *gadget*. Yuli Salis Hijriyani (2020, hlm. 16) menyatakan dampak positif yang akan anak-anak terima yakni timbulnya nilai-nilai budaya yang dapat diperoleh dari penggunaan *gadget*, lalu merangsang pola pikir kritis yang dapat membantu pandangan positif dari masalah yang muncul dari media visual dan kinestetik yang dilihat oleh anak. Sementara itu, dampak negatif yang akan dirasakan oleh anak yaitu menurunnya aktifitas fisik yang seharusnya banyak dilakukan oleh anak usia dini guna untuk mengembangkan kemampuan motorik kasar maupun motorik halus anak, membuat anak kurang peduli dengan lingkungan sekitar, lalu menurunnya konsentrasi anak karena anak selalu fokus dengan *gadget* nya.

Adanya dampak seperti di atas, perlu adanya pendampingan dan peran dari orang tua agar anak-anak dapat tumbuh kembang dengan ideal sesuai tahapan usianya. Orang tua perlu mengamati bahkan mendampingi masa perkembangan anak-anak mereka, karena pada anak usia dini masa kecil mereka sering disebut masa *golden age* yang mana pada usia tersebut seluruh kemampuannya selalu bertambah dan meningkat setiap harinya, terutama kemampuan berbahasa. Perkembangan bahasa merupakan sebuah tahap awal yang harus dilalui oleh anak pada usia dini, karena pada masa ini apa yang dirasakan, dipikirkan, dihayalkan oleh anak pasti diutarakan melalui bahasa. Tak jarang anak yang sudah diperkenalkan *gadget* sedini mungkin akan mengalami gangguan berbicara, kesulitan mengucapkan suatu kata atau suara tertentu dan sulit menyusun kata menjadi kalimat yang kompleks Nukman (2024, hlm. 285) menyatakan Itu mengapa kemampuan berbahasa itu penting dan harus dilalui oleh setiap anak usia dini karena

dengan berbahasa anak mampu berkomunikasi dengan orang-orang disekelilingnya. Bahasa yang diutarakan oleh anak pun harus bermakna agar orang yang diajak berkomunikasi dapat memahami pesan atau maksud dari apa yang dibicarakan (Azzahroh, 2021, hlm 47).

Dengan adanya permasalahan seperti di atas, maka perlu dilakukan penelitian agar permasalahan seperti di atas tidak terus berkembang dan dialami oleh anak-anak yang lain. Maka peneliti akan melakukan penelitian studi literatur yang bertujuan untuk mengetahui dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak.

LANDASAN TEORI

1. Pengertian *Gadget*

Rosiyanti & Muthmainnah (2018, hlm. 29)) menyatakan *Gadget* berasal dari bahasa inggris yang memiliki arti yakni sebuah perangkat elektronik berukuran kecil dan memiliki banyak fungsi. *Gadget* sendiri merupakan hasil perkembangan teknologi yang mengalami transformasi dari waktu ke waktu. *Gadget* memiliki fungsi sebagai alat komunikasi yang tidak menggunakan kabel dan koin yang bisa digunakan sebagai media berbisnis, sumber informasi, penyimpanan berbagai data penting, sarana hiburan, bahkan sebagai alat dokumentasi.

Fitriana (2021, hlm. 183)) menyatakan *Gadget* merupakan alat komunikasi yang memiliki banyak fungsi karena di dalamnya terdapat beberapa layanan yang memudahkan penggunaannya untuk menggunakannya. Pengguna *gadget* kini tak hanya digunakan oleh kalangan kelas atas namun seluruh kelas sosial di dunia memiliki dan menggunakannya. Adanya *gadget* ditengah-tengah masyarakat membuat segala macam aktivitas dan kebutuhan dimudahkan diakses melalui.

2. Kemampuan Bahasa

Anas (2021, hlm. 4) menyatakan kemampuan bahasa ialah suatu keterampilan dalam berkomunikasi dengan orang lain guna untuk menyampaikan ide, gagasan, atau pemikiran kepada orang lain. Dalam proses komunikasi tersebut pasti menggunakan bahasa sebagai media ujarannya. Proses berbahasa tersebut merupakan proses untuk memahami dan mengerti apa yang diutarakan.

Adolph (2016, hlm. 8) menyatakan kemampuan bahasa yaitu suatu kecakapan pengucapan dalam pengutaraan sebuah pikiran dan juga perasaan melalui bahasa guna untuk berinteraksi dan juga bekerja sama dengan manusia lainnya.

3. Anak Usia Dini

Mudarris (2020, hlm. 1) menyatakan Anak usia dini ialah anak yang berada pada fase awal mereka tumbuh dan juga berkembang dalam menjalani kehidupan. Pada fase ini biasanya ditandai dengan fase keemasan dimana setiap perkembangan, pertumbuhan dan potensi anak bergerak dan berubah dengan cepat.

Shofia & Dadan (2021, (hlm 1562) anak usia dini merupakan sosok manusia kecil yang sedang menjalani proses tumbuh kembang yang signifikan guna untuk melanjutkan kehidupan. Pada masa ini sering disebut masa *golden age* yang mana pada masa tersebut anak mampu menyerap segala macam pembelajaran, informasi, dan juga pelajaran dengan sangat cepat.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis deskriptif lalu menggunakan kajian *literatur review*. Teknik pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan cara studi kepustakaan atau studi literatur dengan mengumpulkan dan membandingkan data dari berbagai sumber literatur yang dipilih penulis. Sumber data yang ada berasal dari jurnal ilmiah nasional yang berkaitan dengan tema yang disajikan peneliti. Metode analisis data yang digunakan penulis yakni deskriptif analitis dengan cara mengumpulkan, mengidentifikasi, menyusun dan menganalisis berbagai data yang ditemukan dari kajian teori hasil penelitian yang sudah pernah dilakukan para peneliti sebelumnya.

HASIL PENELITIAN

Anak usia dini merupakan anak yang mengalami masa keemasan saat menjalani tahap tumbuh kembang mereka. Fauziah (2023, (hlm 192) menyatakan pada masa ini, perkembangan motorik, perkembangan kognitif, perkembangan emosional, bahkan perkembangan bahasa akan terus berkembang sesuai usia mereka. Namun, pada zaman era digitalisasi seperti saat ini, anak usia dini justru sudah dikenalkan *gadget* oleh orang tua atau keluarganya. Hal ini tentunya akan berdampak pada perkembangan anak jika penggunaannya tidak diawasi oleh orang tua.

Dari hasil pencarian jurnal tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak usia dini, diperoleh 5 literatur yang relevan dan disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1
Penelitian tentang dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan bahasa anak usia dini

No	Judul dan Nama Jurnal	Penulis	Hasil Penelitian
1.	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini : EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)	Laila Safitri, Dalman, Rona Romadhianti (2024)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil indikator pencapaian perkembangan bahasa dan presentasinya diantaranya terdapat 4 subjek atau 40 % memiliki pengaruh positif, 5 subjek atau 50 % memiliki pengaruh negatif, dan 1 subjek atau 10 % tidak memiliki pengaruh apapun. Terdapat faktor yang mempengaruhi perkembangan bahasa anak, diantaranya (1) tata cara pola asuh orang tua terhadap anak, (2) lingkungan keluarga seperti harmonis atau tidakharmonisan, (3) latar belakang pendidikan orang tua, dan (4) faktor ekonomi keluarga (Laila Safitri, Dalman 2024).
2.	Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan : INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research	Eva Yunita, Tutut Handayani, Fahmi, Fitri Oviyanti, Ali Murtopo (2023)	Hasil penelitian menunjukkan dampak gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan bahwa gadget sangat mempengaruhi perkembangan bahasa dan ekspresif dan reseptif serta aktifitas anak, dimana dari 5 anak disana setiap hari menggunakan gadget secara berlebihan, mempengaruhi anak dalam menguasai kosa kata, anak susah diajak bercakap-cakap, anak susah untuk mengungkapkan apa kemauanya kepada orang lain, anak sulit berkontak mata ketika diajak bicara dan acuh (Eva Yunita, Tutut Handayani, Fahmi, Fitri Oviyanti 2023).
3.	Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Anak Usia Dini : Journal of Social and Economics Research	Evicenna Yuris (2022)	Hasil penelitian menunjukkan adanya gangguan pada perkembangan bahasa jika pada anak usia dini sudah dikenalkan <i>gadget</i> , yakni keadaan dimana seseorang tidak dapat menggunakan symbol linguistik untuk berkomunikasi secara verbal atau terjadi keterlambatan dalam

				perkembangan bicara seorang anak (Evicenna Yuris 2022).
4.	Pengaruh Gawai Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Dini : JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati	Penggunaan Terhadap Bahasa Anak Pendidikan	Ulfa Zakaria, Lifka Ismail (2023)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 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. Sedangkan 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 (Ulfa Zakaria 2023).
5.	Pengaruh Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini : Jurnal Pendidikan Tambusai	Gadget Bagi Kemampuan Bahasa Anak Pendidikan Tambusai	Rahmadani Suryaningsih, Yon A.E (2021)	Hasil penelitian menunjukkan penggunaan <i>gadget</i> memiliki dampak positif dengan mudah sang anak dapat mengenal kosakata-kosakata baru baik berbahasa indonesia maupun berbahasa inggris. Penggunaan <i>gadget</i> bisa sebagai sarana media pembelajaran bagi anak yang sulit memahami suatu materi. Dengan media <i>gadget</i> yang memiliki fitur-fitur menarik proses pembelajaran pada anak menjadi menyenangkan dan mudah dipahami (Suryaningsih dan E 2021).

PEMBAHASAN

Pada masa teknologi saat ini yang semakin canggih, banyak sekali orang memanfaatkan kecanggihan ini untuk kepentingan hidup mereka. Salah satu kecanggihan yang dimaksud adalah hadirnya *gadget* di tengah-tengah kehidupan masyarakat saat ini. Penggunaan *gadget* tak lagi hanya digunakan oleh orang dewasa tapi kini telah merambah kepada anak usia dini. Kehadiran *gadget* kini telah menggantikan peran asuh orang tua yang mana dengan *gadget* kini orang tua tidak terlalu capek untuk mengasuh anak-anaknya. Padahal pada masa anak usia dini seperti itu adalah masa *golden age* yang mana pada masa tersebut anak sedang gempur-gempurnya tumbuh dan berkembang sesuai usianya. Mulai dari berkembangnya emosi, kognitif, motorik, hingga bahasa.

Bahasa merupakan bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia yang digunakan sebagai alat komunikasi untuk dapat berinteraksi dengan manusia lain. Pada masa *golden age* ini anak akan banyak mendapatkan pemerolehan pengetahuan untuk menunjang

pertumbuhan dan perkembangan mereka salah satu nya pemerolehan bahasa. Pemerolehan bahasa ialah suatu proses manusia memperoleh kemampuan untuk dapat memahami pengelolaan kata menjadi kalimat yang bertujuan untuk berkomunikasi. Proses ini dapat terjadi secara alami pada saat anak menyatu dengan kehidupan lingkungan sekitarnya untuk dapat memperoleh bahasa. Selain dengan lingkungan, ternyata saat ini anak mampu memperoleh bahasa melalui penggunaan *gadget*.

Pemerolehan bahasa yang didapatkan oleh anak usia dini dari media *gadget* ternyata banyak disukai oleh anak usia dini dibandingkan dengan anak belajar bahasa secara oral langsung dengan orang tuanya. Hal ini dikarenakan pada media *gadget* terdapat fitur-fitur yang lebih menarik dan mengasyikkan seperti penayangan gambar atau video yang didesain sangat menarik lalu dibalut dengan alunan musik yang dapat membangkitkan semangat atau kecintaan terhadap tayangan yang sedang ditonton. Hal demikian tak bisa dipungkiri jika anak usia dini akan memperoleh kemampuan bahasa dari media *gadget*. Namun jika penggunaan *gadget* ini tidak dibatasi dan diawasi oleh orang tua maka akan mendapat dampak bagi perkembangan anak khususnya perkembangan bahasa.

Pada tabel penelitian di atas, telah dipaparkan hasil penelitian yang menemukan adanya dampak yang didapatkan bila anak menggunakan *gadget* dalam kehidupan sehari-harinya. Dampak tersebut dapat berupa dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif yang didapatkan dari penggunaan *gadget* oleh anak usia dini dalam perkembangan bahasa mereka diantaranya 1) 40% memiliki dampak positif bagi perkembangan bahasa anak, 2) sangat memengaruhi perkembangan bahasa, ekspresif, reseptif serta aktivitas anak, 3) untuk mengembangkan imajinasi sehingga meningkatkan kegiatan berpikir, meningkatkan rasa percaya diri, meningkatkan rasa ingin tahu, dan melatih kecerdasan, 4) dengan mudah sang anak dapat mengenal kosakata-kosakata baru baik berbahasa Indonesia maupun berbahasa Inggris, 5) penggunaan *gadget* bisa sebagai sarana media pembelajaran bagi anak yang sulit memahami suatu materi, 6) dengan media *gadget* yang memiliki fitur-fitur menarik proses pembelajaran pada anak menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

Sementara itu, dampak negatif yang akan dirasakan oleh anak usia dini dalam penggunaan *gadget* yang berlebihan diantaranya 1) 50 % memiliki pengaruh negatif, 2) memengaruhi anak dalam menguasai kosa kata, 3) anak susah diajak bercakap-cakap, 4) anak susah untuk mengungkapkan apa kemauannya kepada orang lain, 5) anak sulit

berkontak mata ketika diajak bicara dan acuh, 6) keadaan dimana seseorang tidak dapat menggunakan *symbol lingustik* untuk berkomunikasi secara verbal atau terjadi keterlambatan dalam perkembangan bicara seorang anak, 7) akan kecanduan dan ketergantungan dengan gawai, 8) mengganggu kesehatan terutama mata, 9) menimbulkan rasa malas pada anak, 10) parahnya anak tidak lagi berinteraksi dengan orang lain karena lebih mementingkan gawainya.

Dampak positif maupun dampak negatif yang dapat dirasakan oleh anak usia dini akibat penggunaan *gadget* itu tergantung bagaimana pola asuh dan kendali orang tua terhadap anaknya. Keterlibatan peran orang tua dalam mengasuh anak nya sangat diperlukan guna untuk mendapatkan anak yang mampu tumbuh dan berkembang sesuai usia dan sesuai hakikatnya. Jika orang tua mampu turut andil dalam mengasuh dan mengasah perkembangan anak pada zaman era digitalisasi seperti saat ini, maka tidak ada lagi anak usia dini yang terlalu dini dalam mengenal *gadget*.

SIMPULAN

Teknologi yang ada pada masa kini memiliki peran yang sangat penting bahkan menentukan kehidupan manusia. Teknologi dapat berperan sebagai jembatan untuk menyambungkan tali interaksi dengan seseorang yang jauh dimata, teknologi pun memiliki peran dalam suatu bisnis, pendidikan, bahkan pengaruh sosial. Kemajuan teknologi yang terjadi pada masa kini, mengakibatkan munculnya inovasi-inovasi baru dari inovasi yang sudah ada sebelumnya. Hal ini dapat terjadi karena perkembangan zaman yang ditopang dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih. Salah satu inovasi yang berkaitan erat dengan adanya teknologi yakni terciptanya sebuah alat komunikasi bernama *gadget*.

Gadget merupakan benda elektronik yang memiliki ukuran kecil dan memiliki banyak fungsi. Di dalam *gadget* terdapat beberapa layanan yang dapat diakses oleh semua orang agar dapat berkomunikasi dengan siapa saja tanpa batas. Selain untuk berkomunikasi, *gadget* pun sering digunakan untuk membantu pekerjaan, sebagai sarana hiburan, sarana belajar, sarana kreatifitas, dan mendukung gaya hidup seseorang. Pengguna *gadget* tak hanya digunakan oleh orang dewasa, namun kini sudah mulai mengakar kepada anak usia dini. Kehadiran *gadget* kini menjadi suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia di era digitalisasi seperti saat ini, maka dari itu orang dewasa bahkan anak usia dini menjadi kecanduan dalam menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* yang dilakukan oleh anak usia dini faktanya memiliki dampak pada perkembangan pertumbuhannya, termasuk terganggunya perkembangan bahasa. Dampak positif maupun dampak negatif tak bisa dipungkiri akan dialami oleh anak-anak yang kecanduan menggunakan *gadget*. Dampak tersebut bisa terjadi atau tidak akan terjadi apabila orang tua mampu turut andil dalam mengasuh dan mengasah kemampuan anak tanpa harus memperkenalkan *gadget*. Orang tua perlu menerapkan peraturan yang harus ditaati oleh anak saat menggunakan *gadget*, bahkan orang tua harus mengawasi anak saat terlanjur menggunakan *gadget* agar terhindar dari konten-konten yang tidak pantas disimak oleh anak usia dini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan Terima kasih kepada Universitas Peradaban yang telah menyelenggarakan SEMDIK di tingkat nasional ini dan memberikan kesempatan kepada saya untuk bisa mengirimkan jurnal yang saya buat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adolph, Ralph. 2016. “濟無No Title No Title No Title.” 1–23.
- Agustina, Rina, Silva Nur'aini, Luluwatun Nazla, Siti Hanapijah, dan Lina Marlina. 2023. “Era Digital: Tantangan Dan Peluang Dalam Dunia Kerja.” *Journal of Economics and Business* 1(1):1–8. doi: 10.61994/econis.v1i1.138.
- Anas, Nirwana. 2021. “Komunikasi antara Kognitif dan Kemampuan Berbahasa.” *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 1(1):1–8.
- Arief Hidayat, Syarah Siti Maesyaroh. 2020. “Penggunaan Gadget pada Anak Usia Dini.” *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan* 1(5):356–68.
- Azzahroh, Putri, Rizka Junita Sari, dan Rosmawaty Lubis. 2021. “Analisis perkembangan bahasa pada anak usia dini di wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang tahun 2020.” *Journal for Quality in Women's Health* 4(1):47. doi: 10.30994/jqwh.v4i1.104.
- Eva Yunita, Tutut Handayani, Fahmi, Fitri Oviyanti, Ali Murtopo. 2023. “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan.” *Journal Of Social Science Research* 3(3):8369–78.
- Evicenna Yuris. 2022. “Dampak Penggunaan Gatget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Pada Anak Usia Dini.” *Journal of Social and Economics Research* 4(1):115–21. doi: 10.54783/jser.v4i1.49.

- Fauziah Fajriyati, Elan Elan, dan Nuraly Ma'sum Aprily. 2023. "Dampak Gadget pada Anak Usia Dini." *Jurnal Paud Agapedia* 7(2):190–93. doi: 10.17509/jpa.v7i2.63939.
- Fitriana, Fitriana, Anizar Ahmad, dan Fitria Fitria. 2021. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga." *Psikoislamedia : Jurnal Psikologi* 5(2):182. doi: 10.22373/psikoislamedia.v5i2.7898.
- Hudi, Ilham, Dini Suci Noviola, dan Matang Matang. 2022. "Globalisasi dan Gadget Dikalangan Anak Usia Dini: Dampak Penggunaan, Peran Orang Tua dan Guru." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2):14837–44.
- Laila Safitri, Dalman, Rona Romadhianti. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)* 4(1):54–66.
- Mudarlis, Yusri. 2020. "Hakikat Anak Usia Dini Yusri Mudarlis 22355048 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini , Fakultas Ilmu Pendidikan , Universitas Negeri Padang." *Jurnal Paud Agapedia* 3(1).
- Nukman, Muhamad, Mochamad Nursalim, dan Diana Rahmasari. 2024. "Dampak Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini: Literature Review." *JRPP:Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran* 7(1):284–89.
- Rosiyanti, Hastri, dan Rahmita Nurul Muthmainnah. 2018. "Penggunaan Gadget Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar." *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika* 4(1):25. doi: 10.24853/fbc.4.1.25-36.
- Shofia, Maghfiroh, dan Suryana Dadan. 2021. "Media Pembelajaran untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 05(01):1560–61.
- Suryaningsih, Rahmadani, dan Yon A. E. 2021. "Pengaruh Gadget bagi Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5(2):5347–54.
- Ulfa Zakaria, Lifka Ismail. 2023. "PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP PEMEROLEHAN BAHASA ANAK USIA DINI." *JIPMuktj:Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati* 4(1):47–51.
- Yuli Salis Hijriyani, Ria Astuti. 2020. "Penggunaan Gadget Oleh Anak Usia Dini Pada Era Revolusi Industri 4.0." 8(1):15–28.