

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usia 2-3 tahun anak masih dalam masa emas (*golden age*) yang terjadi hanya satu kali dalam kehidupan manusia. Pada masa tersebut ada 6 (enam) aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini, yaitu aspek kognitif, aspek seni, aspek sosial-emosional, aspek fisik motorik, aspek NAM (Nilai Agama dan Moral), dan aspek bahasa. Stimulus yang diberikan kepada anak selama masa emas berlangsung sangat menentukan masa perkembangan yang akan datang selanjutnya. Sudah seharusnya pada usia 2-3 tahun anak mengalami perkembangan dalam tahap mengeksplorasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya. Menurut Abdillah (2019, h. 126) pada masa ini (*golden age*) seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa sehingga yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan selanjutnya sampai dewasa.

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada masa *golden age* anak adalah aspek bahasa. Aspek bahasa penting untuk dikembangkan karena bahasa adalah alat ataupun cara setiap individu berkomunikasi satu dengan yang lainnya. Menurut Neli (2013, h. 2) bahwa manusia berinteraksi satu dengan yang lain melalui komunikasi dalam bentuk bahasa. Sejalan dengan Kusuma, dkk (2019, h 85) Perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek terpenting dalam pendidikan anak usia dini karena bahasa anak memudahkan setiap individu dalam berkomunikasi.

Pemerolehan bahasa pada manusia diperoleh secara alami. Anak memperoleh bahasa melalui lingkungan sekitarnya dengan cara mendengar dan mempraktekkannya, pemerolehan bahasa tentunya dilakukan bertahap pada setiap usia anak. Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Neil (2013, h. 6-13) subjek bernama Agus dengan usia 3 tahun memperoleh bahasa yang baik dari orang tuanya dan kakak-kakaknya, bahasa yang diajarkan kepada subjek sedari lahir adalah bahasa Indonesia. Dalam penelitian Neil juga dijelaskan bahwa pemerolehan bahasa pada subjek masih terdapat kesalahan pada pengejaan dan pengucapan kata. Misalnya pada kata “Nyamuk” menjadi “Namuk”.

Pemerolehan bahasa juga didukung dengan stimulasi yang diberikan pada anak, semakin sering stimulasi bahasa dilakukan maka semakin bagus pemerolehan bahasa yang diperoleh anak. Stimulasi yang dapat dilakukan mengajak anak berdialog, bernyanyi, membacakan cerita, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan untuk merangsang perkembangan bahasa anak. Menurut Rahmawati, dkk (2016, h. 1876) semakin banyak bentuk stimulus yang diterima maka anak akan lebih mudah memahami hal tersebut karena pada media interaktif anak menerima 3 jenis stimulus yaitu visio-motor dan auditorik.

Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusuma, dkk (2013, h 83-92) stimulus dan motivasi menjadi salah satu faktor keberhasilan perkembangan bahasa, terlihat dari hasil observasi yang dilakukan sebagian besar responden memiliki perkembangan bahasa yang baik, sedangkan beberapa anak perkembangan bahasanya masih belum maksimal karena kurangnya pemberian stimulus pada anak.

Stimulus yang dapat diberikan kepada anak dapat berbagai macam bentuknya, misalnya berdialog, bernyanyi, bermain peran, dan menonton video edukasi. Para orang tua juga bisa memanfaatkan teknologi yang sudah berkembang, seperti penggunaan *gadget*. Namun perlu diingat penggunaan *gadget* pada anak usia dini harus dalam pengawasan orang tua dan dengan jangka waktu yang tidak lama mengingat dampak negatif dari penggunaan *gadget* apabila digunakan secara berlebihan pada anak usia dini. Novianti dan Garzia (2020. h. 1001) salah satu faktor yang terkait dengan kualitas tumbuh kembang anak adalah teknologi. Teknologi merupakan hasil inovasi manusia dari tuntutan era globalisasi. Inovasi terbaru dalam teknologi saat ini adalah *gadget*.

Gadget adalah salah satu bukti perkembangan teknologi yang digunakan sehari-hari dan hampir digunakan semua kalangan dan semua usia. Hampir semua orang memanfaatkan *gadget* dan menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari menggunakan *gadget*. *Gadget* banyak memiliki nilai guna tersendiri untuk berbagai kalangan tertentu. *Gadget* juga memiliki dampak baik dari dampak positif maupun dampak negatif dalam pemanfaatannya. Banyak orang tua mengenalkan *gadget* ke anak sedari dini karena orang tua beranggapan *gadget* dapat menemani anak bermain yang aman dan mudah dikala orang tua beraktivitas. Hal tersebut terus berulang dan tanpa adanya pengawasan orang tua sehingga tanpa disadari peran orang tua sebagai teman bermain tergantikan oleh *gadget*.

Menurut Abdillah (2019. h. 134-135) *gadget* memiliki dampak positif dan dampak negative. Dampak positif: 1. Menambah pengetahuan. Dengan menggunakan teknologi *gadget* anak dengan mudah untuk mendapatkan berbagai

informasi; 2. Memperluas jaringan persahabatan, melalui game online atau pun social media anak mampu bersahabat dengan anak-anak dari daerah lain; 3. Mempermudah komunikasi. Dengan *gadget* anak bisa berkomunikasi dengan orang lain dari berbagai penjuru dunia; 4. Melatih kreativitas anak. Sejalan dengan kecanggihan teknologi, imajinasi ataupun kreativitas anak dapat disalurkan melalui *gadget* dengan berbagai bidang seni. Dampak Negatif: 1. Mengganggu kesehatan. Efek terpapar radiasi yang berlebihan dapat mengakibatkan berbagai penyakit pada tubuh terutama pada mata; 2. Dapat mengganggu perkembangan anak. Anak yang sudah candu dengan fitur-fitur yang disediakan oleh *gadget* akan sulit untuk diajak beraktifitas seperti biasa dan hal tersebut dapat menghambat perkembangan anak; 3. Rawan terhadap kejahatan. Kurangnya pengawasan orang dewasa ketika anak bermain *gadget* di luar rumah tidak menutup kemungkinan terjadinya tindak kejahatan pada anak; 4. Dapat mempengaruhi perilaku anak. *Gadget* berpotensi membuat anak cepat puas dengan informasi yang sudah didapatkannya lewat internet.

Anak dapat menemukan hal-hal baru melalui aktivitas bermain bersama temannya atau bersama orang tuanya, namun perkembangan tersebut terhambat karena jam layar yang terlalu sering dan lama ketika anak bermain *gadget*. Sejalan dengan hasil penelitian Hana (2017. h. 8) yang menyatakan ketergantungan terhadap *gadget* pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan *gadget*. Jam layar yang terlalu lama dan sering membuat anak malas untuk berkomunikasi dengan lingkungan sekitar sehingga dorongan anak untuk berlatih berbahasa kurang. Hasil penelitian Sukmawati (2019. h. 58) menghasilkan bahwa kurang adanya motivasi belajar bicara dari subjek karena

seringnya bermain *gadget*, terbatasnya praktik berbicara di rumah diperkuat dengan adanya bahasa asing membuat subyek semakin menghambat subjek, untuk memahami kata-kata dan ketidakmampuan orang tua anak dalam mendorong anak untuk berbicara sehingga membuat perkembangan berbicaranya terhambat.

Kepemilikan *gadget* sedari dini juga menjadi faktor terhambatnya perkembangan bahasa anak usia dini. sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sadrian, dkk (2018, h. 80-90) menjabarkan pada tabel tabulasi silang kepemilikan *smartphone* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini pada TK Al-Mu'minin bahwa 36 anak dari 89 anak perkembangan bahasa tidak sesuai dengan usianya. Berdasarkan tabel wawancara peneliti juga menyebutkan bahwa anak jarang melakukan interaksi dan komunikasi dengan teman sebayanya dan cenderung berada didalam rumah dibandingkan bermain dengan lingkungannya.

Kebanyakan orang tua salah mengartikan fungsi *gadget* bagi anak. Orang tua memberikan *gadget* kepada anak dengan alasan agar tidak mengganggu aktivitas orang tua sehari-hari. *gadget* dianggap dapat menemani anak ketika dirumah kapanpun dan dimanapun, bahkan ketika anak rewel dan menangis tak jarang orang tua mengambil jalan pintas dengan memberikan *gadget* berupa tontonan agar anak berhenti menangis. Hal tersebut terus berlanjut jika anak sudah mulai menangis dan dibiasakan sejak umur anak masih sangat kecil, untuk usia 1-3 tahun biasanya anak akan diberikan tontonan animasi musik. Penelitian Midayana, dkk (2019, h. 1-16) menghasilkan kebanyakan *gadget* yang diberikan orang tua kepada anaknya adalah berdasarkan keinginan anaknya. Untuk tujuan tertentu seperti mengenalkan teknologi lebih dini atau sekedar untuk membuat anaknya tidak bosan. Dalam hasil penelitiannya juga dijabarkan terkadang *gadget*

juga dapat dijadikan untuk mengalihkan perhatian anak agar tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya dan sampai menangis hal ini diperkuat oleh pernyataan pembantunya, sehingga orang tua memfasilitasi *gadget* untuk anaknya yang masih berusia dini dibandingkan dengan permainan edukatif lainnya.

Dari penelitian diatas perlu diketahui tidak semua orang tua memfasilitasi anaknya dengan *gadget* sedari dini. masih banyak orang tua yang paham akan dampak yang ditimbulkan oleh *gadget*, meskipun tidak selamanya *gadget* berdampak negatif untuk anak jika dalam pengawasan dan batasan yang tepat. Seperti yang dijabarkan dalam penelitian Amalia dan Setyowati (2019, h. 1-7) orang tua anak sangat setuju dengan pemahaman bahwa *gadget* adalah alat canggih yang membuat pekerjaan menjadi mudah. Rata-rata orang tua sangat setuju dengan tanggapan bahwa *gadget* pada anak usia dini dapat mengurangi kualitas komunikasi orang tua , sedangkan untuk sikap para orang tua anak cenderung mengambil sikap melarang penggunaan *gadget* pada anak usia dini, membatasi penggunaan *gadget* atau membatasi jam layar anak, menemani anak ketika bermain *gadget* dan mengajarkan kepada anak cara menggunakan *gadget* yang baik dan benar.

Selama dalam pengawasan yang tepat dari orang tua *gadget* seharusnya tidak menimbulkan dampak negatif sepenuhnya, karena melalui *gadget* anak bisa mendapatkan dampak positifnya, seperti membantu mengembangkan kognitifnya (bermain menyusun strategi), membantu anak untuk berkreatifitas (mewarnai), serta membantu meningkatkan kemampuan otak anak dan kiri anak. Tetapi jika pengawasan dari orang tua tidak tepat akan berdampak negatif pada anak, seperti: radiasi yang dipancarkan *gadget*, sosial anak akan berkurang karena anak jarang

berinteraksi dengan orang sekitarnya, dan anak akan menjadi pribadi yang lebih individual dengan zona nyamannya bersama *gadget*.

Pada kenyataannya setelah dilakukan pengamatan pada Sabtu 6 Maret 2021, fenomena tersebut ditemukan di Kelurahan Mencirim Lk VIII terdapat empat orang anak dengan usia 2-3 tahun dengan kemampuan berbahasa yang berbeda-beda. Dari fenomena tersebut peneliti ingin meneliti permasalahan tersebut dengan judul “Studi Kasus Pemberian *Gadget* Sebagai Solusi Menenangkan Anak Usia 2-3 Tahun Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Kel. Mencirim, LK VIII”

1.2 Fokus Penelitian

Dari penjabaran latar belakang peneliti memfokuskan penelitian agar lebih terarah. Penelitian ini berfokus pada perkembangan bahasa anak dengan kebiasaan pemberian *gadget* sebagai solusi menenangkan anak khususnya pada usia 2-3 tahun. Yang dimaksud dengan pemberian *gadget* sebagai solusi menenangkan anak adalah ketika anak rewel dan menangis orang tua mengambil solusi alternatif dengan memberikan *gadget* kepada anak dengan tujuan agar anak tenang dan tidak mengganggu aktivitas orang tua. Hal tersebut dilakukan terus menerus apabila anak sudah mulai rewel.

Peneliti memfokuskan penelitian pada pemberian *gadget* oleh orang tua dengan durasi (waktu tontonan), frekuensi pemberian *gadget* kepada anak, situasi, pemahaman orang tua, dengan perkembangan bahasa anak usia 2-3 tahun.

1.3 Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana kecenderungan pemberian *gadget* dengan perkembangan bahasa anak usia 2-3 tahun?”

1.4 Tujuan Penelitian

1.4.1 Tujuan Umum

Penelitian dilakukan bertujuan untuk mengetahui perkembangan bahasa anak usia 2-3 tahun terhadap kebiasaan orang tua memberikan *gadget* sebagai solusi menenangkan anak.

1.4.2 Tujuan Khusus

- a) Untuk mengetahui perkembangan bahasa anak sesuai dengan tahap perkembangan yang seharusnya dengan kebiasaan pemberian *gadget* sebagai solusi menenangkan anak.
- b) Untuk mengetahui stimulasi apa yang diberikan orang tua dalam meningkatkan perkembangan bahasa anak.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Praktis

1.5.1.1 Orang Tua

Sebagai informasi kepada orang tua tentang penanganan anak usia 2-3 tahun ketika sedang menangis dan sebagai informasi kepada orang tua mengenai dampak dari *gadget* pada perkembangan bahasa anak apabila diberikan terus-menerus.

1.5.1.2 Anak

Menghilangkan kebiasaan anak bermain *gadget* ketika menangis, sehingga anak tidak ketergantungan dengan *gadget* dan dapat meningkatkan perkembangan bahasa anak sesuai tahap perkembangannya.

1.5.1.3 Peneliti Selanjutnya

Diharapkan mampu menjadi referensi untuk para peneliti selanjutnya, khususnya bagi Mahasiswa PG-PAUD dalam melaksanakan penelitian serupa yaitu mengenai pemberian *gadget* sebagai solusi menenangkan anak usia 2-3 tahun terhadap perkembangan bahasa anak.

1.5.2 Manfaat Konseptual

Diharapkan penelitian ini data digunakan sebagai pembanding untuk penelitian serupa yang akan datang dan untuk meningkatkan ilmu pendidikan anak usia dini khususnya terkait pemberian *gadget* sebagai solusi menenangkan anak usia 2-3 tahun terhadap perkembangan bahasa anak.