

MENINGKATKAN KEMAMPUAN BAHASA ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI GADGET

¹Ghina Mifthania, ²Astuti Darmiyanti

^{1,2}Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang

Pos-el: Ghinaa.niaa@gmail.com Astuti.darmiyanti@gmail.com fai.unsika.ac.id

| 159

Received 26 Des
2022
Revised 13 Feb
2023
Accepted 1 Mar
2023

Abstract

Gadgets are electronic devices that are very useful for human life if used properly. Gadgets are not just about smartphones. Laptops, smartwatches, tablets, even televisions are also gadgets. There are many positive and negative influences that come from gadgets, but if they are used properly, they will not become a boomerang for children and parents. In this study I took a quantitative descriptive research method about improving children's language skills through gadgets. The purpose of this gadget can help children to think, imagine and practice critically, can attract children's attention, and can introduce the alphabet, numbers, sizes, pictures, shapes, colors, etc. In this study it can be concluded that the three children who were observed by researchers, gadgets have a good influence on each of their developments.

Keywords: children's language skills 1, gadgets 2, positive 3, negative 4

Abstrak

Gadget merupakan perangkat elektronik yang sangat bermanfaat untuk kehidupan manusia jika digunakan dengan baik. Gadget bukan hanya tentang smartphone. Laptop, smartwatch, tablet, bahkan televisi pun termasuk gadget. Banyak pengaruh positif dan negatif yang didapat dari gadget, namun jika penggunaannya benar bukanlah menjadi boomerang untuk anak dan orang tua. Pada penelitian ini saya mengambil metode penelitian deskriptif kuantitatif tentang meningkatkan kemampuan bahasa anak melalui gadget. Tujuan dari gadget ini bisa membantu anak untuk berfikir, berkhayal dan berlatih kritis, dapat menarik perhatian anak, dan bisa mengenalkan alfabet, angka, ukuran, gambar, bentuk, warna, dll. Pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ketiga anak yang peneliti observasi, gadget memiliki pengaruh baik pada setiap perkembangannya.

Kata kunci: kemampuan bahasa anak 1, gadget 2, positif 3, negatif 4

1. PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu bidang terpenting dalam pendidikan anak usia dini karena bahasa memfasilitasi komunikasi setiap individu. bahasa adalah cara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Dalam pengertian ini mencakup semua cara komunikasi di mana pikiran dan perasaan diungkapkan dalam bentuk lisan, tertulis, dan gestur atau gerakan dengan kata-kata, simbol, gambar atau lukisan. Melalui bahasa semua orang dapat mengenal diri mereka sendiri, satu sama lain, lingkungan alam, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai mereka moral atau agama (Yusuf, 2011).

Manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi, manusia untuk membuat sistem dan alat yang dapat memudahkan orang untuk berkomunikasi satu sama lain. Tidak benar Salah satu alat komunikasi tercanggih saat ini adalah *smartphone*. Di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang, baik tua maupun muda banyak anak usia sekolah dasar atau usia dini yang menggunakannya.

kemajuan di media Informasi dan teknologi juga dialami hampir di semua lapisan masyarakat penggunaan positif atau negatif. Hal ini disebabkan oleh akses informasi dan media Teknik ini tergolong sangat mudah, saat ini kebanyakan untuk anak usia antara 4 sampai 12 tahun dalam beberapa tahun sebagian besar pengguna dalam penggunaan teknologi dan media informasi tentang perangkat ini. Ini juga peneliti temukan di lapangan. Banyak orang tua saat ini yang mengandalkan *smartphone* agar anaknya tetap "tenang" atau tidak merengek. Cukup Jika anak diberikan tablet atau handphone, anak dibiarkan sendiri menggunakan perangkat tanpa pengawasan. Sebagian besar anak-anak menggunakan perangkat untuk menonton video atau bermain game. Namun tidak bisa dipungkiri dengan menggunakan perangkat tanpa pengawasan, seorang anak dapat mengakses hal-hal yang tidak seharusnya Anda dapat menggunakannya sebagai gambar atau video yang tidak seharusnya dilihat dan ini adalah salah satunya dampak negatif penggunaan *smartphone*.

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah tahapan pendidikan sebelum mendapatkan ilmu pengetahuan ini adalah pelatihan yang ditujukan untuk anak-anak sejak dini pada usia empat sampai enam tahun, yang dilakukan melalui stimulasi pedagogik membantu pertumbuhan, perkembangan fisik dan mental yang dimiliki anak. Persiapan untuk pelatihan selanjutnya. Pengertian pendidikan anak usia dini yang merujuk pada UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 14. Selain itu, Pasal 28 ayat 1 sampai 6 menyatakan bahwa pendidikan anak usia dini diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal (TK, Raudatul Athfal atau bentuk lain yang setara), jalur pendidikan informal (kelompok bermain, taman kanak-kanak atau bentuk serupa lainnya), dan jalur informal berupa pendidikan.

Efek primer perkembangan bahasa dari teori Behavioristik yang dikemukakan sang BF Skinner (pada Rakhmawati, 2017) merupakan lingkungan pada sekitar anak. Sehingga, anugerah stimulasi yang aktif bagi orang tua dan pendidik agar kemampuan bahasa anak bisa berkembang secara maksimal sangat ditekankan pada teori ini. Pada saat anak memasuki usia sekolah di Taman Kanak-kanak, keliru satu aspek perkembangan bahasa yang diajarkan merupakan dengan mengenal alfabet-alfabet atau keaksaraan awal untuk menjadi bekal saat anak memasuki jenjang pendidikan selanjutnya yaitu pada tahapan membaca dan menulis. Perkembangan keaksaraan awal anak usia dini menurut (Haryanti & Tejaningrum, 2020) juga perlu dilakukan stimulus yang responsif supaya kemampuan membaca, menulis, serta pula berhitung berkembang sesuai dengan tahapan tumbuh kembang anak.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan yaitu dengan pendekatan penelitian kuantitatif, metode penelitian ini digunakan untuk meneliti anak usia dini yaitu usia 3-4 tahun.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Gadget merupakan perangkat elektronik yang sangat bermanfaat untuk kehidupan manusia jika digunakan dengan baik. Gadget bukan hanya tentang smartphone. Laptop, smartwatch, tablet, bahkan televisi pun termasuk gadget. Dari gadget bisa berkomunikasi, mengenal teknologi bahkan informasi-informasi terbaru tentang perkembangan zaman. Di era saat ini tak sedikit orang yang tak mengenal gadget, banyak orang yang kecanduan dengan gadget, bukan hanya remaja dan orang dewasa, bahkan anak usia dini pun ikut kecanduan dengan teknologi saat ini. Gadget memiliki dampak positif dan negative bagi seorang anak. Perkembangan gadget tidak dapat dihindari, maka kita sebagai orang yang cerdas harus dapat

membimbing dan memperhatikan saat anak usia dini sedang asyik bermain gadget, bukan dengan cara melarang melainkan ajarkan anak, bimbing ia untuk menonton ataupun bermain games yang bisa memacu anak untuk meningkatkan semangat, perkembangannya dengan menyesuaikan usianya. Beri anak tontonan yang mendidik, yang bisa mengajarkan anak, mengenalkan anak tentang nama buah, hewan, kendaraan, lingkungan huruf dan lain-lain.

Saat anak menonton beri arahan pada anak, bukan hanya membiarkan anak untuk menonton dan mengenalnya sendiri. Ajarkan anak untuk disiplin waktu saat bermain gadget.

Dalam penelitian ini dihasilkan bahwa dengan penayangan audio visual tentang pengenalan simbol-simbol, anak bisa menerima pengetahuan baru menggunakan cara yang lebih menarik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Hal tadi didukung juga oleh pendapat (Nicolaou et al., 2019) menggunakan audio visual dapat dipergunakan untuk mengkomunikasikan pesan, berita, representasi gambar dan materi visual yang berupa dua dimensi dengan lebih efisien pada proses pengenalan kognitif mirip pada dunia konkret. Bahkan (Nicolaou et al., 2019) juga berpendapat, pada dunia pendidikan penggunaan audio visual bisa membangkitkan motivasi serta stimulasi yang menunjuk pada peningkatan yang akan terjadi pada anak saat belajar. Sebab, terlihat berasal akibat penelitian didapatkan nilai homogen-homogen hasil posttest mengalami kenaikan dibandingkan nilai hasil pretest setelah diberikan treatment menggunakan penggunaan gadget. Penggunaan gadget menggunakan penayangan audio visual pula bisa memberikan isyarat visual terhadap anak untuk mengikuti petunjuk (Douglass, 1998). Hal tersebut, terlihat saat anak bisa mengikuti langkah-langkah perintah yang diberikan pada video yg ditonton secara beserta-sama. Kemudian, media pada penggunaan gadget dapat membantu anak untuk berfikir, berkhayal dan berlatih kritis, dapat menarik perhatian anak, dan bisa mengenalkan alfabet, angka, ukuran, gambar, bentuk, warna, dll. (Jalil & Hwang, 2018).

Menurut orang tua Nizar. Saat Nizar usia balita, Nizar sudah diizinkan untuk memegang hp dan menonton YouTube di televisi. Siaran yang diizinkan orang tua hanya yg mendidik dan untuk anak² sesuai usianya, contohnya seperti balita, Jojo, nusa dan rara, omar hana, dll. Banyak sekali pembelajaran yang bisa di ambil, mulai dari sopan santun, kosakata, mengenal huruf dll. Saat Nizar menonton pun orang tua ikut andil dan ikut menyaksikannya sambil memberitahu/mengarahkan Nizar. Hasil dari penelitian ini saat Nizar berusia 4 tahun Nizar sudah banyak mengenal kosakata, huruf, nama² hewan, buah dll. Menurut penelitian Nizar, Nizar menggunakan gadget

dengan baik dan bisa meningkatkan kemampuan bahasa Nizar.

Menurut orang tua Dhabit, saat Dhabit baru lahir sampai usia 3 tahun Dhabit senang sekali menonton televisi, dan kesalahan prang tua saat ia menonton tidak diarahkan, hanya diberikan tontonan yang baik menurut usianya, tapi tidak dipantau dan nonton Bersama orang tuanya, hingga akhirnya Dhabit mengalami keterlambatan dalam berbicara. Kefokusannya Dhabit cukup baik, pemahamannya pun sama, hanya saja ia terlambat dalam berbicara, hanya sedikit kosakata yang ia keluarkan dan sudah terdengar jelas seperti “mama, tidak, no”.

Pendapat dari orang tua Athaya, Athaya sangat pintar, sangat fokus dan teliti dalam menonton. Athaya diizinkan menonton televisi, laptop, tablet maupun hp oleh orang tuanya sejak Athaya berusia 3 tahun setengah. Athaya sangat menyukai film jojo, semua film jojo ia hafal dan sudah disiarkan berulang kali, athaya selalu minta ganti siaran jika yang distel bukan film jojo. Orang tua mengizinkan Athaya untuk menyaksikan jojo, orang tua mengakui film jojo itu sangat bermanfaat bagi anaknya, contohnya jojo mengajarkan cara mengenal abjad sambil membuat kue, berhitung menggunakan kue donat yang di makan oleh saudaranya, mengenal nama-nama hewan sampai mengajarkan caranya memakai baju dan bagaimana adab jika ada tamu. Bukan hanya dari film, Athaya juga diizinkan untuk bermain game edukasi untuk anak. Jadi gadget bagi Athaya bukanlah pengaruh yang negatif, karena dari gadget, Athaya banyak peningkatan dari aspek bahasanya, bicarapun Athaya sudah lancar, sudah bisa membuat kalimat, membedakan pagi siang sore dan malam, memasukkan waktu dalam berbicara.

4. KESIMPULAN

Bahasa adalah cara untuk berkomunikasi dengan orang lain. Melalui bahasa semua orang dapat mengenal diri mereka sendiri, satu sama lain, lingkungan alam, ilmu pengetahuan dan nilai-nilai mereka moral atau agama. Manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi dengan orang lain. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi, manusia untuk membuat sistem dan alat yang dapat memudahkan orang untuk berkomunikasi satu sama lain. Di Indonesia gadget merupakan barang yang hampir dimiliki oleh setiap orang, baik tua maupun muda banyak anak usia Sekolah dasar atau usia dini yang menggunakannya. Banyak orang tua saat ini yang mengandalkan smartphone agar anaknya tetap tenang. Namun tidak bisa dipungkiri bila masih anak-anak dengan menggunakan perangkat tanpa pengawasan, seorang anak dapat mengakses hal-hal yang tidak seharusnya. Anda dapat menggunakannya

sebagai gambar atau video yang tidak seharusnya dilihat dan ini adalah salah satunya dampak negatif penggunaan smartphone. Lalu untuk perkembangan Bahasa pada ketiga anak yang saya observasi, gadget bukanlah suatu hal yang membuat anak menjadi bodoh, anak kecanduan gadget dan orang tua bisa membantu agar anak cerdas dalam menggunakan gadget. Media pada penggunaan gadget dapat membantu anak untuk berfikir, berkhayal dan berlatih kritis, dapat menarik perhatian anak, dan bisa mengenalkan alfabet, angka, ukuran, gambar, bentuk, warna, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Yusuf Syamsu L.N dan Nani M. Suganhi. Perkembangan Peserta Didik. Rajawali Pers Pendidikan. Indonesia.
- Yulsyofriend, Vivi Angraini, Indra Yeni, Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Universitas Negeri Padang. Indonesia
- Nicolaou, C., Matsiola, M., & Kalliris, G. (2019). Technology Enhanced Learning and Teaching Methodologies through Audiovisual Media. *Education Sciences* 9 (1992).
- Douglas, C. (1998). Young Children and Technology. *Paper Presented at the Forum on Early Childhood Science, Mathematics and Technology Education*, 21.
- Jalil, N., & Hawang, S. (2018). Penerapan Media Audio Visual (laptop) Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pembelajaran dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1 (1), 30-37.