

**HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET DENGAN
PENGUASAAN KOSAKATA PADA ANAK DI TK X BANJARMASIN**
*RELATIONSHIP BETWEEN INTENSITY OF GADGET USE AND VOCABULARY MASTERY IN
CHILDREN OF TK X BANJARMASIN*

Nadilla Nur Alaika Jasmiin¹, Rika Vira Zwagery², Firdha Yuserina³

*Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat, Jalan A Yani
KM. 36, Banjarbaru-Kalimantan Selatan, 70714, Indonesia*

E-mail: nadilanuralaika.jasmin@gmail.com

No. Handphone : 08991197012

ABSTRAK

Perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek terpenting pada pendidikan anak usia dini karena bahasa akan memudahkan anak dalam berkomunikasi dan kualitas dalam berbahasa ditentukan oleh jumlah kosakata yang dimiliki anak. Pada saat ini anak-anak sering sekali menggunakan *gadget*. Padahal *gadget* dapat menghambat perkembangan bahasa anak dikarenakan anak lebih banyak mendengar kosakata pasif yang tidak membutuhkan respon. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata pada anak di TK X Banjarmasin. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jumlah subjek 74 orang yang terdiri dari 26 laki-laki dan 48 perempuan yang dipilih berdasarkan kriteria penelitian. Skala yang digunakan terdiri dari skala intensitas penggunaan *gadget* dan tes penguasaan kosakata. Data dianalisis menggunakan uji statistik non paramterik *spearman rho*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata pada anak di TK X Banjarmasin dengan arah hubungan negatif ($r = -0,379$; $p = 0,001$). Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, semakin rendah penguasaan kosakata. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*, semakin tinggi penguasaan kosakata.

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan Gadget, Penguasaan Kosakata, Anak Usia Dini

ABSTRACT

Language development is one of the most important aspects of early childhood education because language will make it easier for children to communicate and the quality of language is determined by the number of vocabulary children have. At this time children often use gadgets. Even though gadgets can hinder children's language development because children hear more passive vocabulary that doesn't require a response. Therefore, the purpose of this study is to determine the relationship between the intensity of gadget use and vocabulary mastery in children at Kindergarten X Banjarmasin. This research is a quantitative study with 74 subjects consisting of 26 men and 48 women who were selected based on research criteria. The scale used consists of the intensity scale of using the gadget and the vocabulary mastery test. Data were analyzed using non-parametric statistical tests Spearman Rho. The results of this study indicate that there is a relationship between the intensity of gadget use and vocabulary mastery in children at Kindergarten X Banjarmasin with a negative direction ($r = -0.379$; $p = 0.001$). This means that the higher the intensity of using the gadget, the lower the vocabulary mastery. Conversely, the lower the intensity of the use of the gadget, the higher the vocabulary mastery.

Keywords: Intensity of Gadget Use, Vocabulary Mastery, Children.

Perkembangan bahasa menjadi salah satu aspek terpenting pada pendidikan anak usia dini karena bahasa akan memudahkan anak dalam berkomunikasi (Dewi, Yulianingsih, & Hayati, 2019) dan membuat seorang anak mudah bergaul dalam lingkungan sosialnya (Filisyamala, 2018). Kualitas dalam berbahasa ditentukan oleh jumlah kosakata yang dimiliki anak (Filisyamala, 2018). Penguasaan kosakata anak usia prasekolah menurut Hurlock (2013) sekitar lebih dari 2200 kata dan menurut Santrock (2015) anak usia 5-6 tahun memiliki kosakata mencapai rata-rata 10.000 kata. Penguasaan kosakata anak prasekolah berawal dari kosakata umum kemudian kosakata khusus (Hurlock, 2013).

Tingkat pencapaian awal penguasaan kosakata pada anak prasekolah ditandai dengan berbicara dengan jelas (Arini & Reza, 2014). Mengerti kosakata dasar merupakan kondisi ideal untuk anak usia dini dalam penguasaan kosakata (Yasbiati, Pranata, & Fauziyah, 2017). Penguasaan kosakata yang kurang ideal pada anak akan mengakibatkan anak kesulitan untuk belajar kata yang baru (Irenaningtyas & Wulan, 2004). Oleh karena itu diperlukan stimulasi yang tepat untuk mengembangkan penguasaan kosakata anak dengan baik melalui lingkungan (Feniwati & Yeni, 2020). Namun, lingkungan yang tidak mendukung seperti *gadget* akan menghambat perkembangan anak (Sapardi, 2018).

Gadget merupakan alat sistem komunikasi satu arah yang dapat menghambat perkembangan bahasa anak (Yulsyofriend, Anggraini, & Yeni, 2019). Data menunjukkan sebanyak 70% anak-anak di Asia Tenggara lebih menyukai menghabiskan waktu luang mereka untuk bermain permainan di perangkat *gadget* ketimbang bermain diluar (Andrianto, 2018). Washington Post yang diterbitkan oleh *American Academy of Pediatrics* melaporkan penggunaan berat media elektronik termasuk *gadget* dapat mengganggu perkembangan bicara dan bahasa anak (Febriansyah, 2018) dikarenakan kurangnya interaksi dan komunikasi antara orang tua dan anak (Nugraheni, 2018). Menurut *National Center for Health Statistics* (NCHS), berdasarkan laporan orang tua (di luar gangguan pendengaran serta celah pada palatum), angka kejadian gangguan bicara 0,9% pada anak di bawah usia 5 tahun, dan 1,94% pada usia 5-14 tahun. Berdasarkan hasil ini, diperkirakan gangguan bicara dan bahasa pada anak adalah sekitar 4-5% (Soetjiningih, 2002 dalam Maduratna & Lilla, 2018).

Berdasarkan data Departemen Kesehatan (2015) mengenai info tumbuh kembang sekitar 8% dari 9,4 juta anak Indonesia yang mengalami keterlambatan bicara dan bahasa. Pada anak usia 5 tahun, terdapat 17% anak dengan gangguan bicara dan bahasa, (6,4% mengalami keterlambatan bicara, 6% mengalami keterlambatan bahasa, dan 4,6% yang mengalami keterlambatan bicara dan bahasa). Selain itu gangguan

perkembangan bahasa yaitu gagap terjadi sebanyak 4-5% pada anak usia 3-5 tahun (Khoiriah, Fatmawati, & Gumanti, 2019). Hal tersebut merupakan akibat dari tingginya intensitas penggunaan *gadget* (Vitrianingsih, Khadijah, & Ceria, 2018).

Asosiasi dokter anak Amerika Serikat dan Kanada menekankan bahwa intensitas penggunaan *gadget* pada anak 3-5 tahun dibatasi satu jam per hari dan dua jam untuk anak 6-18 tahun (Hasanah, 2017). Namun, faktanya terdapat anak usia 2-4 tahun telah menghabiskan waktu di depan layar selama 1 jam 58 menit per harinya dan anak usia 5-8 tahun menghabiskan waktu di depan layar selama 2 jam 21 menit setiap harinya (Putriana, Pratiwi, & Waslihah, 2019). Tingginya intensitas penggunaan *gadget* dikarenakan orang tua mengizinkan anaknya untuk bermain *gadget* agar anak tidak banyak bermain di luar rumah, efektif pada saat anak rewel, faktor ibu dan ayah bekerja, dan faktor lingkungan bermain yang tidak mendukung atau lahan sempit (Lestari, Herawati, Permatasari, & Ariningrum, 2019). Semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* pada anak maka semakin parah dampak yang dialami anak (Vitrianingsih, dkk, 2018).

Dampak penggunaan *gadget* yang terlalu dini pada anak bisa menyebabkan *speech delay* dikarenakan anak lebih banyak mendengar kosakata pasif yang tidak membutuhkan respon atau komentar darinya (Sawitri, Yannaty, Widyastika, Harumsih, & Musyarofah, 2019). Penelitian lain mengatakan bahwa penggunaan *gadget* pada anak membuat anak malas menulis dan membaca (Putriana, dkk, 2019). Penggunaan *gadget* selama 30 menit dapat meningkatkan risiko keterlambatan dalam berbicara (Prasetyo, 2017 dalam Sukmawati, 2019). Penyebab anak yang mengalami keterlambatan berbicara salah satunya adalah terbatasnya kesempatan praktik berbicara (Hurlock, 1978 dalam Sukmawati, 2019).

Hal tersebut didukung oleh sebuah pernyataan yang mengatakan bahwa *gadget* membuat terbatasnya kesempatan anak untuk belajar berkomunikasi secara alami dikarenakan *gadget* hanya membuat anak berkomunikasi satu arah yaitu merespon (Sari & Mitsalia, 2016). Padahal dalam kemampuan berbicara anak harus memiliki penguasaan kosakata yang memadai. Hal ini juga didukung oleh beberapa riset yang mengatakan bahwa anak yang dipengaruhi oleh *gadget* memiliki keterbatasan kosakata dan ketidakjelasan artikulasi (Novianti & Garzia, 2020). Penelitian lain juga memaparkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan menimbulkan anak berbahasa yang tidak sesuai dengan usianya atau kosakata yang harusnya hanya ada pada orang dewasa (Rahmalah, Astuti, Pramesetyaningrum, & Susan, 2019).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan bahwa di TK X Banjarmasin anak-anak memiliki kendala dalam membaca dan mengingat. Terdapat 3 anak yang

kesulitan dalam mengingat huruf atau angka. Anak tersebut juga mengalami kesulitan dalam mengulang hafalan atau kalimat. Mengulang kalimat hapalan merupakan salah satu ruang lingkup dari penguasaan kosakata. TK X Banjarmasin adalah TK yang rata-rata penghasilan orangtuanya menengah ke atas, sehingga siswa TK tersebut rata-rata pengguna *gadget*.

Berdasarkan permasalahan sebelumnya, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai intensitas penggunaan *gadget* terhadap penguasaan kosakata anak pra sekolah usia 5 tahun. Hal ini berdasarkan dari fenomena yang terjadi mengenai ketidaksesuaian kosakata dan keterbatasan kosakata pada anak usia dini yang disebabkan oleh tinggi intensitas penggunaan *gadget*. Sejalan dengan penelitian sebelumnya oleh Birken yang menemukan ada hubungan antara pengguna *gadget* dengan kemampuan berbicara anak (Sukmawati, 2019). Sehingga peneliti mengambil variabel penelitian lain yang berkaitan erat dengan kemampuan berbicara yaitu penguasaan kosakata, sehingga judul penelitian ini adalah “Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* dengan Penguasaan Kosakata Pada Anak Di TK X Banjarmasin”.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang banyak menuntut penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini mencari hubungan kedua variabel atau penelitian koresional. Penelitian koresional adalah penelitian yang mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain (Hermawan, 2019).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B TK X Banjarmasin. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *sampling purposive*. *Sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan adanya pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016). Kriteria subjek dalam penelitian ini adalah anak berusia 5 tahun, bukan merupakan anak berkebutuhan khusus, dan anak yang menggunakan *gadget*. Sampel penelitian berjumlah 74 subjek. Sedangkan, sampel uji coba skala penelitian berjumlah 80 subjek dengan kriteria subjek yang sama namun berbeda tempat.

Instrumen pada penelitian ini menggunakan skala intensitas penggunaan *gadget* dan tes penguasaan kosakata. Skala intensitas penggunaan *gadget* menggunakan teori dari Horrigan (2002). Pada tes penguasaan kosakata menggunakan teori dari ruang lingkup Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, Hurlock (2013), dan Arini dan Reza (2014).

Skala intensitas penggunaan *gadget* berbentuk *rating scale*, sedangkan tes penguasaan kosakata berupa tes obyektif. Penelitian ini dilakukan secara *online* dikarenakan adanya pandemi covid-19. Instrumen penelitian disebarkan melalui *link google form* dan *link kahoot* sebagai media untuk pengambilan data penelitian.

Uji validitas kedua variabel menggunakan *professional judgement* kepada para ahli. Seleksi aitem pada skala intensitas penggunaan *gadget* menggunakan teknik *Corrected Item-Total Correlation*. Sedangkan, untuk penguasaan kosakata menggunakan *point biserial*, dikarenakan skor dikotomi. Uji reliabilitas pada skala intensitas penggunaan *gadget* menggunakan teknik koefisien *Alpha Cronbach*. Sedangkan, penguasaan kosakata menggunakan rumus KR-20. Skala uji coba intensitas penggunaan *gadget* memiliki nilai reliabilitas sebesar 0,799. Sedangkan, skala uji coba penguasaan kosakata memiliki reliabilitas sebesar 0,99. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah *spearman rho*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk melihat hubungan kedua variabel, sehingga analisis data menggunakan uji korelasi.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan pada anak usia 5 tahun dengan jumlah subjek sebanyak 74, terdapat 48 perempuan dan 26 laki-laki. Hasil penelitian dikategorisasikan berdasarkan 3 kategori yaitu rendah, sedang, dan tinggi. Hasil kategorisasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Kategorisasi Intensitas Penggunaan *Gadget*

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 9,33$	Rendah	35	47,30%
$9,33 \leq X < 14,67$	Sedang	29	39,19%
$14,67 \leq X$	Tinggi	10	13,51%

Berdasarkan hasil kategori pada tabel 1 tersebut, dapat diketahui 29 orang (39,19%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori rendah, 35 orang (47,30%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori sedang, dan 10 orang (13,51%) memiliki intensitas penggunaan *gadget* dalam kategori tinggi.

Tabel 2. Kategorisasi data Penguasaan Kosakata

Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X < 4,33$	Rendah	0	0%
$4,33 \leq X < 8,67$	Sedang	13	17,57%

8,67 ≤ X Tinggi 61 82,43%

Berdasarkan hasil kategori pada tabel 2 tersebut, dapat diketahui tidak ada yang memiliki penguasaan kosakata yang rendah, 13 orang (17,57%) memiliki penguasaan kosakata dalam kategori sedang, dan 61 orang (82,43%) memiliki penguasaan kosakata dalam kategori tinggi.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dilakukan uji asumsi yaitu uji normalitas dan uji linearitas. Berikut ini adalah hasil uji normalitas dari kedua variabel.

Tabel 3. Hasil uji normalitas

Variabel	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistic	df	Taraf Signifikansi
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	.120	74	.010
Penguasaan Kosakata	.150	74	.000

Pada tabel 3 nilai signifikansi untuk skor intensitas penggunaan *gadget* adalah 0,010 dan nilai signifikansi untuk skor penguasaan kosakata adalah 0,000. Berdasarkan nilai signifikansi ini, maka signifikansi seluruh variabel kurang dari 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa populasi data intensitas penggunaan *gadget* dan penguasaan kosakata tidak terdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil uji linearitas

Variabel	F	Taraf Signifikansi
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	14.508	.000
Penguasaan Kosakata		

Berdasarkan hasil uji linearitas diperoleh bahwa antara variabel intensitas penggunaan *gadget* dan penguasaan kosakata menunjukkan adanya hubungan linear dengan $F = 14,508$ dan $p = 0,000$ ($p < 0,05$). Analisis tersebut menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel intensitas penggunaan *gadget* dan penguasaan kosakata.

Berdasarkan uji asumsi yang telah dilakukan terdapat satu syarat uji analisis parametrik tidak terpenuhi, yaitu uji normalitas tidak terdistribusi normal. Oleh karena itu, uji analisis parametrik tidak dapat dilakukan. Sehingga, peneliti melakukan uji analisis menggunakan uji analisis non parametrik. Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan analisis

korelasi non parametrik *spearman rho* (Sugiyono, 2016). Berikut adalah hasil uji korelasi *spearman rho*.

Tabel 5. Hasil uji korelasi intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata

Variabel	r	Taraf Signifikansi
Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	-0,379**	0,001
Penguasaan Kosakata		

Hasil analisis data menunjukkan bahwa hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata memiliki korelasi $r = -0,379$ dari taraf signifikansi 0,001 ($p < 0,05$). Nilai ini menunjukkan bahwa adanya hubungan yang signifikansi antara kedua variabel. Berdasarkan hal tersebut maka, hipotesis diterima dengan menyatakan bahwa adanya hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata pada anak usia 5 Tahun di TK X Banjarmasin.

Berdasarkan pedoman interpretasi hubungan korelasi menurut Sugiyono (2016) dapat diketahui bahwa nilai $r = -0,379$ yang diperoleh menunjukkan signifikansi hubungan korelasi antara intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata termasuk dalam kategori rendah. Nilai negatif pada $r (-0,379)$ menunjukkan bahwa arah hubungan kedua variabel adalah negatif, sehingga dapat diartikan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah tingkat penguasaan kosakata pada anak usia 5 tahun. Sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget* maka semakin tinggi tingkat penguasaan kosakata pada anak usia 5 tahun.

Berdasarkan nilai r tersebut, maka koefisien determinasi (r^2) yang diperoleh adalah sebesar nilai $r^2 (0,379)^2 = 0,1436$. Berdasarkan hasil tersebut hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata adalah sebesar 14,36%, sedangkan 85,64% sisanya adalah variabel-variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini. Oleh karena itu, intensitas penggunaan *gadget* bukan merupakan satu-satunya faktor yang memiliki hubungan dengan penguasaan kosakata pada anak usia 5 tahun di TK X Banjarmasin.

Berdasarkan paparan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata. Hal ini sejalan dengan penelitian dari Amalia, Rahmadi, dan Anantyo (2019) yang menyatakan bahwa terdapat hubungan antara durasi, onset, jenis paparan layar media elektronik dengan perkembangan bahasa dan bicara. Hal ini dikarenakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan bicara adalah faktor postnatal berupa paparan layar media elektronik atau

gadget. Arah hubungan yang negatif juga sejalan dengan penelitian dari Ramelan, Novianti, dan Kurnia (2019) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berbicara anak usia dini dengan arah yang negatif.

Penelitian lain dari Kamilah, Rihlah, Fitriyah, dan Syaikhon (2020) memaparkan adanya pengaruh negatif antara perilaku kecanduan gawai terhadap perkembangan bahasa pada anak usia dini. Menurut penelitian dari Nugraha, Izah, Hidayah, Zulfiana, dan Qudriani (2019) memaparkan bahwa *gadget* memiliki efek negatif pada perkembangan bicara pada balita yang mana menyebabkan ketidakmampuan balita untuk berbicara seperti anak lain pada usia yang sama. Penelitian lain juga mengatakan bahwa penggunaan *gadget* dapat memperlambat kemampuan berbicara anak (Nirwana, Mappapoleono, & Chairunnisa, 2018). Hal ini disebabkan penggunaan *gadget* yang terlalu lama membuat anak kurang berinteraksi dengan lingkungan (Sapardi, 2016). Menurut Lende, Maemunah, dan Choeron (2019) orangtua perlu membatasi penggunaan *gadget* agar tidak mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Penggunaan *gadget* yang lama akan cenderung membuat anak kurang berkomunikasi karena asik bermain *smartphone* (Sandrian, Garna, & Rachmiate, 2018). Dampak dari penggunaan *gadget* pada anak adalah anak sulit diajak berkomunikasi, tidak peduli dan kurang merespon ketika orang sekitarnya mengajak berbicara (Nasikhah & Purwanta, 2018).

Hasil dari penelitian pada variabel intensitas penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa anak usia 5 tahun pada TK X di Banjarmasin memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang rendah, artinya subjek memiliki pengelolaan yang baik dalam menggunakan *gadget* dan dapat mengatur frekuensi serta durasi pemakaian pada saat menggunakan *gadget*, sehingga subjek dapat membatasi aktivitasnya dalam menggunakan *gadget*. Intensitas penggunaan *gadget* yang rendah dikarenakan adanya dukungan dari aspek lingkungan fisik. Aspek lingkungan fisik tersebut adalah pengawasan dan pendampingan dari orangtua subjek. Pengawasan dan pendampingan tersebut dapat membantu subjek untuk membatasi aktivitas penggunaan *gadget*, yang mana hal tersebut juga mempengaruhi perkembangan subjek, termasuk penguasaan kosakata. Menurut Sunita dan Mayasari (2018) *gadget* dapat bermanfaat bagi perkembangan anak jika adanya pengawasan dari orangtua. Orangtua yang membimbing dan memantau anak dalam penggunaan *gadget*, dapat lebih selektif dalam memilih *game* untuk anaknya agar tidak terpapar dampak negatif dari *gadget* (Pebriana, 2017).

Faktor lain yang dapat mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget* adalah pendidikan orangtua. Pada hasil penelitian didapatkan bahwa subjek didominasi oleh orangtua yang berpendidikan strata-1 atau S1. Sejalan dengan Jayantika, Livana, dan Indrayati (2020) bahwa orangtua yang mempunyai pendidikan tinggi, maka pengetahuan yang dimiliki semakin luas, sehingga dapat memantau perkembangan dan pertumbuhan anak dan orangtua yang memiliki pengetahuan tinggi diharapkan mampu dalam memberikan pengertian yang baik pada anaknya, sehingga diharapkan dapat membatasi kegiatan anak yang merugikan. Kondisi dan situasi pada saat ini, yaitu adanya pandemi covid-19 juga mempengaruhi intensitas penggunaan *gadget*. Adanya perubahan kondisi dan situasi yang mengharuskan anak-anak bersekolah menggunakan *gadget* dikarenakan sekolah *online*.

Selain dikarenakan kondisi lingkungan yang berubah, penggunaan *gadget* yang tinggi dikarenakan alasan orangtua untuk memberikan *gadget* pada anaknya. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa sebagian besar orangtua memberikan *gadget* pada anak dikarenakan agar anak tidak bermain ke luar rumah. Alasan kedua, agar anak mengetahui teknologi. Alasan ketiga, agar anak tidak rewel. Alasan terakhir, agar anak tidak mengganggu pekerjaan orang lain. Sejalan dengan Lestari, Herawati, Permatasari, dan Ariningrum (2019) yang menyatakan bahwa faktor penyebab penggunaan *gadget* yang berlebihan dari orangtua adalah orangtua memberikan *gadget* sebagai alternatif bermain agar anak tidak bermain di luar dan sebagai solusi agar anak tidak rewel.

Faktor lain yang mempengaruhi penguasaan kosakata adalah pendidikan orangtua. Tingkat pendidikan orangtua berpengaruh besar terhadap perkembangan anak (Sari & Mitsalia, 2016). Sejalan dengan Kamilah, Rihlah, Fitriyah, dan Syaikhon (2020) bahwa pendidikan orangtua dapat berkontribusi untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Menurut Jayantika, Livana, dan Indrayati (2020) bahwa pendidikan orangtua yang tinggi dapat mempengaruhi bagaimana cara memberikan bimbingan dan pengajaran yang tepat pada anak.

Peran lingkungan yaitu peran orangtua juga mempengaruhi penguasaan kosakata anak. Peran orangtua dapat berupa pendampingan selama anak menggunakan *gadget*. Menurut Puspitasari, Andayani, dan Suwandi (2019) bahwa penguasaan kosakata dipengaruhi oleh orangtua dan lingkungan sebagai proses pemberian pengalaman. Pemberian pengalaman dari orangtua kepada anak dapat berupa sebuah gambar atau sebuah benda yang digunakan untuk memperkenalkan sebuah kata melalui sebuah media. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil pemerolehan data bahwa sebagian anak menggunakan *gadget* untuk

membuka aplikasi kartun. Sejalan dengan Perween dan Hasan (2020) bahwa menonton kartun membawa dampak positif bagi perkembangan bahasa anak, namun juga dapat membawa dampak negatif seperti kekerasan.

Selain itu, keaktifan orangtua juga mempengaruhi dalam pemerolehan kosakata pada anak. Keaktifan orangtua dapat berupa pendampingan pada anak selama anak menggunakan *gadget*. Keaktifan setiap orang tua ini berbeda-beda, ada yang suka mengajak anaknya untuk berkomunikasi, ada pula yang suka memberikan tontonan kepada anak, baik dari media elektronik maupun media lainnya yang tanpa disadari, anak akan mendengar atau melihat tontonan yang diberikan orang tuanya untuk menambah kosakata yang ia miliki (Puspitasari, dkk, 2019). Hal ini dibuktikan berdasarkan data yang diperoleh bahwa sebesar 87,84% subjek didampingi oleh orangtua. Peran orangtua yang baik seperti kegiatan mendampingi, mengarahkan, dan mengawasi pada anak dapat menjadikan anak belajar dengan baik sehingga perkembangannya menjadi optimal (Vitrianingsih, Khadijah, & Ceria, 2018). Sejalan dengan Kamilah, Rihlah, Fitriyah, dan Syaikhon (2020) bahwa peningkatan perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh upaya orang tua dalam memberikan stimulasi perkembangan.

Menurut data yang diperoleh bahwa anak usia 5 tahun pada TK X di Banjarmasin memiliki penguasaan kosakata yang baik. Berdasarkan aspek dari tes penguasaan kosakata didapatkan hasil bahwa anak usia 5 tahun di TK X Banjarmasin dapat menguasai kosakata umum dan kosakata khusus. Adapun jenis kosakata yang dikuasai yaitu kata sifat, kata benda, kata kerja, kata keterangan, kosakata warna, dan kosakata jumlah. Sejalan dengan Hurlock (2013) bahwa pengembangan kosakata atau penguasaan kosakata pada anak meliputi kosakata umum dan kosakata khusus. Namun, lawan kata tidak terlalu dikuasai oleh subjek. Hal ini berkaitan erat dengan penguasaan kosakata reseptif, dikarenakan tes penguasaan kosakata berupa audio-visual yang mana memerlukan perhatian lebih pada kemampuan menyimak. Penguasaan reseptif terlihat ketika anak mampu melakukan kegiatan membaca dan menyimak. Penguasaan reseptif juga dapat disebabkan oleh dampak negatif dari *gadget*. Menurut Yulsyofriend, Anggraini, dan Yeni (2019) bahwa pengembangan bahasa reseptif untuk anak usia dini adalah pengembangan kemampuan pendengaran anak. Kemampuan ini dapat merespon pembelajaran langsung dimana anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan. Namun, penggunaan *gadget* dapat mengganggu hal tersebut dikarenakan anak hanya tertarik dengan fitur-fitur yang membuat mereka tidak berminat untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Menurut Sowmya dan Manjuvani (2019) bahwa penggunaan *gadget* pada anak dapat meningkatkan perkembangan bahasa jika anak membuka aplikasi yang berbasis edukasi. Sejalan dengan Nirwala, Mappapoleonno, dan Chairunnisa (2018) *gadget* memiliki 2 sisi seperti koin, yaitu sisi negatif dan sisi positif. *Gadget* akan memberikan dampak positif jika adanya pendampingan dan pengawasan dari orangtua. Sebaliknya, *gadget* akan memberikan dampak negatif jika orangtua membiarkan anak menggunakan *gadget* tanpa pendampingan. *Gadget* hanyalah sebuah benda yang mampu memberikan dampak positif atau dampak negatif tergantung dari penggunaannya.

Berdasarkan paparan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas penggunaan *gadget* dapat mempengaruhi penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata yang baik diikuti dengan penggunaan *gadget* yang baik juga. Namun, kedua variabel tidak luput dari peran lingkungannya yaitu peran orangtua. Pada dasarnya menurut Fadlillah (2012) anak usia dini memiliki karakteristik rasa ingin tahu yang tinggi dan antusias dalam berbagai hal, maka peran orangtua sangat penting bagi anak. Sejalan dengan Efendi (1993) dalam Rukmana (2016) bahwa anak memang lebih banyak berada di lingkungan keluarga, oleh karena itu lingkungan keluarga sangat penting dan hendaknya mengupayakan penciptaan situasi yang kondusif untuk memberikan kontribusi positif bagi perkembangan anak seperti perkembangan bicara dan bahasa.

Berdasarkan koefisien determinasi (r^2) menunjukkan sumbangan efektif intensitas penggunaan *gadget* terhadap penguasaan kosakata sebesar 14,36%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* merupakan salah satu faktor yang berhubungan terhadap penguasaan kosakata pada anak usia 5 tahun di TK X Banjarmasin. Sedangkan sebanyak 85,64% merupakan sumbangan dari faktor lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini, seperti pola asuh, lingkungan sosial, tingkat ekonomi orangtua, kecerdasan, dan lain-lainnya.

Penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan yaitu, masih kurang jumlah subjek penelitian. Pada teknis di lapangan, dikarenakan kondisi pandemi Covid-19 sehingga proses penelitian dilakukan secara *online*. Hal tersebut terdapat kendala tersendiri seperti sulitnya mengatur waktu penelitian yang tepat untuk melakukan pengambilan data, dikarenakan subjek penelitian masih merupakan anak sekolah yang mana pengisian skala dibantu oleh orangtua subjek. Sehingga, peneliti harus menunggu kesediaan orangtua subjek. Pada saat penelitian dilakukan secara *online*, peneliti tidak dapat melakukan observasi pada subjek, sehingga peneliti tidak dapat menggambarkan dengan baik bagaimana dinamika psikologi dari subjek.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata pada anak usia 5 tahun di TK X Banjarmasin. Terdapat hubungan intensitas penggunaan *gadget* dengan penguasaan kosakata pada anak usia 5 tahun di TK X Banjarmasin dengan arah hubungan yang negatif. Artinya, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin rendah penguasaan kosakata. Begitupula sebaliknya, semakin rendah intensitas penggunaan *gadget*, maka semakin tinggi penguasaan kosakata.

Anak yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* rendah, artinya dapat membatasi penggunaan *gadget* dan dapat menimbulkan dampak positif seperti penguasaan kosakata yang terasah dengan baik. Namun, anak yang memiliki intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi, kurang mampu menahan keinginan untuk membatasi aktivitas tersebut, yang mana akan menimbulkan dampak negatif pada perkembangannya, seperti perkembangan bahasa pada penguasaan kosakata. Penguasaan kosakata selain dipengaruhi oleh faktor intensitas penggunaan *gadget*, juga terdapat faktor lain yaitu peran lingkungan. Peran lingkungan sangat memiliki peran yang penting bagi perkembangan anak, dalam hal ini peran lingkungan yang dimaksud adalah peran orangtua. Selain hal tersebut, adanya kondisi lingkungan yang berubah seperti pada saat kondisi sekarang yaitu pandemi Covid-19, menyebabkan anak lebih banyak berinteraksi dengan *gadget*. *Gadget* merupakan sebuah alat teknologi yang memiliki 2 sisi seperti koin, sisi positif dan sisi negatif. *Gadget* akan memberikan manfaat sesuai dengan intensitas penggunaannya.

Daftar Pustaka

- Adianto, A., & Sugianto. (2019). Pengaruh Pelatihan Dan Pengembangan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk. *Proceedings Universitas Pamulang*, 1(1), 499-509.
- Afriyani. (2019). Hubungan Peran Orang Tua Dan Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Pada Anak Di Tempat Penitipan Anak (Tpa) Prima Sanggar. *Jurnal Elektronik Mahasiswa Pend. Luar Sekolah-S1*, 8(6), 635-642.
- Amalia, H. F., Rahmadi, F. A., & Ananyo, D. T. (2019). Hubungan Antara Paparan Media Layar Elektronik Dan Perkembangan Bahasa Dan Bicara. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 8(3), 979-990.
- Arini, A., & Reza, M. (2014). Pengembangan Permainan Ular Naga Modifikasi Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak. *Paud Teratai*, 3(3), 1-7.
- Dewi, A. K., Yulianingsih, Y., & Hayati, T. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *JAPRA (Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal)*, 2(1), 83-92.
- Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran Paud*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Febriansyah. (2018). Mengapa Anak-anak Butuh Permainan Tradisional. Diakses pada 23 Oktober 2019, dari <https://Tirto.Id/Mengapa-Anak-Anak-Butuh-Permainan-Tradisional-Dbm6>.
- Feniwati, F., & Yeni, I. (2020). Peningkatan Perbendaharaan Kosa Kata Anak Melalui Bernyanyi di Taman Kanak-Kanak. *JFACE: Journal of Family, Adult, and Early Childhood Education*, 2(2), 189-93.
- Filisyamala, J. (2018). Pengaruh Media Televisi untuk Mengembangkan Kosakata Anak. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 3(2), 253-259.
- Hasanah, M. (2017). Pengaruh Gadget Terhadap Kesehatan Mental Anak. *Indonesian Journal Of Islamic Early Childhood Education*, 2(2), 207-214.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed Method)*. Kuningan : Hidayatul Quran Kuningan.
- Hurlock. E.B. (2013). *Perkembangan Anak Jilid I Edisi Keenam*. Jakarta : Erlangga.
- Irenaningtyas, D. A., & Wulan, R. (2004). Perbedaan Penguasaan Kosakata Anak Pra-Sekolah. *Jurnal Psikologi*, 31(2), 92-102.
- Jayantika, O. R., Livana, P. H., & Indrayati, N. (2020). Pola Asuh Orangtua Berhubungan Dengan Lamanya Durasi Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Prasekolah. *Jurnal Ners Widya Husada*. 7(2), 41 – 48.
- Kamilah, U., Rihlah, J., Fitriyah, F. K., & Syaikhon, M. (2020). Pengaruh Perilaku Kecanduan Gawai terhadap Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini. *Child Education Journal*, 2(2), 61-67.

- Khoiriah, A. N., Fatmawati, F., & Gumanti, K. A. (2019). Perbedaan Perkembangan Bahasa Dan Kognitif Anak Usia Prasekolah Antara Yang Mengikuti Dengan Yang Tidak Mengikuti Pendidikan Anak Usia Dini Di Tk-It Insan Permata Malang. *Journal Of Issues In Midwifery*, 3(2), 40-47.
- Lende, N. A. S., Maemunah, N., & Choeron, R. C. (2019). Kebiasaan Penggunaan Gadget Berhubungan Dengan Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Pra Sekolah Di Paud Anggrek Kelurahan Tlogomas Kecamatan Lowokwaru Kota Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 4(2).
- Lestari, T., Herawati, N. I., Permatasari, E., & Ariningrum, P. R. (2019). Asesmen Literasi Digital Berbasis Perkembangan Anak Usia Dini. In *Seminar Nasional Pendidikan* (pp. 1031-1040).
- Maduratna, E. S., & Lilla, Q. (2018). Pengaruh Stimulasi Orang Tua Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Toddler. *Nursing Update: Jurnal Ilmiah Ilmu Keperawatan P-Issn: 2085-5931 E-Issn: 2623-2871*, 1(2), 7-14.
- Nasikhah, I. D., & Purwanta, E. (2019, April). The Effect of Gadget Usage on Speaking Ability of 3-6 Year Olds. In *International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018)*. Atlantis Press. 216-219.
- Nirwana, N., Mappapoleonro, A. M., & Chairunnisa, C. (2018). The Effect of Gadget Toward Early Childhood Speaking Ability. *Indonesian Journal of Early Childhood Education Studies*, 7(2), 85-90.
- Novianti, R. & Garzia, M. (2020). Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru orang Tua Milenial. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 1000-1010.
- Nugraha, A., Izah, N., Hidayah, S. N., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019, March). The effect of gadget on speech development of toddlers. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1175, No. 1, p. 012203). IOP Publishing.
- Nugraheni, A. D. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Proceedings Of Psychology" Cyber Effect: Internet Influence On Human Life"*, 123-133.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis penggunaan gadget terhadap kemampuan interaksi sosial pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1-11.
- Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud) Nomor 137 Tahun 2014. Diunduh 20 Oktober 2019.
- Perween, S., & Hasan, S. H. (2020). The Impact of Cartoons on Toddlers' Language Acquisition. *Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow Volume 20: 2 February 2020 ISSN 1930-2940*, 113.
- Puspitasari, M., Andayani, & Suwandi, S. (2019). Proses Pemerolehan Kosakata Pada Anak Usia Dini. In *Prosiding Seminar Nasional "Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0"* (Pp. 286-288).
- Putriana, K., Pratiwi, E. A., & Wasliah, I. (2019). Hubungan Durasi dan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Personal Sosial Anak Usia Prasekolah (3-5 Tahun) di TK Cendikia Desa Lingsae Tahun 2019. *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 7(2), 5-13.
- Rahmalah, P. Z., Astuti, P., Pramesstyaningrum., & Susan. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LPPM UMP* (pp. 302-310).
- Ramelan, H., Novianti, R., & Kurnia, R. (2019, November). The Effect of Gadget Use Intensity towards the Speaking Ability of Early Childhood. In *Proceedings of the UR International Conference on Educational Sciences* (pp. 356-360).
- Rukmana, F. Z. (2016). Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata Melalui Metode Multisensori Pada Anak Tunarungu Pada Kelas Ii Sekolah Dasar Luar Biasa Tunas Bhakti Pleret Bantul. Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sandrian, Garna, H., & Rachmatie, A. (2018). Pengaruh Kepemilikan Smartphone Oleh Anak Usia Dini Terhadap Perkembangan Bahasa dan Psikososial Di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Kesehatan Stikes Muhammadiyah Ciamis*, 5(2), 80-90.
- Santrock, J. W. (2015). *Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua*. Jakarta : Prenadamaedia Group.
- Sapardi, V. S. (2018). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di

PAUD/TK Islam Budi Mulia. *Menara Ilmu*, 12(80), 137-145.

Sari, T.P., & Mitsalia, A.A. (2016). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *Profesi*, 13(2), 72-78.

Sawitri, Y., Yannaty, I. A., Widyastika, S. I., Harumsih, T. D., & Musyarofah, H. F. (2019). Dampak Penggunaan *Smartphone* Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL LPPM UMP* (pp. 691-697).

Siyoto, S. & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Literasi Media Publisher.

Sowmya, A. S. L., & Manjuvani, E. (2019). Usage of electronic gadgets and language development of preschool children. *International Journal of Home Science*, 5(2), 420-423.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV Alfabeta.

Sukmawati. (2019). Pengaruh *Gadget* Terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(1), 51-60.

Sunita, I., & Mayasari, E. (2018). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. *Jurnal Endurance*, 3(3), 510-514.

Vitrianingsih, Khadijah. S., & Ceria. I. (2018). Hubungan Peran Orang Tua dan Durasi Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Pra Sekolah di TK Gugus IX Kecamatan Depok Sleman Yogyakarta. *Jurnal Formil (Forum Ilmiah) Kesmas Respati*, 3(2), 101-109.

Yasbiati, Y., Pranata, O. H., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Sunda Anak Usia Dini pada Kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal Paud Agapedia*, 1(1), 20-29.

Yulsyofriend., Anggraini, V., & Yeni, I. (2019). Dampak *Gadget* Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 67-80.

