PERSUASI
Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi

PERSUASI (Jurnal Tugas Akhir Mahasiswa Ilmu Komunikasi)
Volume 1 Nomor 2, Halaman 268-284, September 2024

Tersedia secara daring pada:
http://jtam.ulm.ac.id/index.php/persuasi

Dampak Penggunaan *Gadget* pada Kemampuan Berkomunikasi Anak (Studi Kasus pada Anak Usia 3 – 6 Tahun di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara)

Firda Maharani[1], Siswanto[2]
[1,2]Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin
Surel: firdamaharanii0402@gmail.com

Abstrak. *Gadget* merupakan kemajuan teknologi yang digunakan oleh semua usia, termasuk anak-anak usia dini. Diketahui, penggunaan *gadget* sendiri sudah dimanfaatkan oleh anak-anak usia 3-6 tahun di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dampak positif dan negatif dari penggunaan *gadget* terhadap perkembangan kemampuan berkomunikasi anak usia 3-6 tahun di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain penelitian deskriptif. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, wawancara mendalam dengan tiga orang tua murid sebagai informan kunci, dan dua orang guru sebagai informan pendukung, serta analisis dokumen yang relevan. Data dianalisis menggunakan teknik reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berdampak positif meningkatkan kosakata, kemampuan berkomunikasi yang baik, dan aplikasi pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan edukasi anakanak. Sedangkan dampak negatifnya dapat menyebabkan penurunan kemampuan konsentrasi, yang berdampak pada proses belajar, konten bersifat negatif yang menyebabkan anak-anak dapat terpapar pada kata-kata yang kurang baik, emosi anak tidak terkontrol, interaksi sosial anak berkurang, dan yang terakhir *speech delay* pada anak.

Kata Kunci: Dampak *Gadget*, *Gadget* pada Anak, Kemampuan Berkomunikasi

Cara Sitasi: Maharani, F., & Siswanto. (2024). Dampak penggunaan *gadget* pada kemampuan berkomunikasi anak (studi kasus pada anak usia 3-6 tahun di paud tahfidz amin khothab banjarmasin utara). *Persuasi*, 1(2): 268-284.

PENDAHULUAN

Gadget merupakan salah satu alat sistem komunikasi satu arah yang dapat menghambat perkembangan kemampuan berkomunikasi anak (Yulsyofriend, Anggraini & Yeni, 2019). Berdasarkan hasil prasurvei yang dilakukan di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara, terungkap bahwa kejadian serupa juga terjadi di lingkungan tersebut. Beberapa anak di sana mengalami dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang berlebih, khususnya terkait dengan kemampuan berkomunikasi mereka. Para anak tersebut tampak

kesulitan dalam mengekspresikan diri secara verbal, mengalami hambatan dalam memahami bahasa verbal, serta kurangnya keterampilan dalam berinteraksi sosial dengan teman sebayanya. Data menunjukkan bahwa terlalu banyak menggunakan *gadget* bisa menghambat kemampuan bicara anak. Untuk itu, orang tua dan pendidik harus bekerja sama dalam membimbing dan membatasi waktu anak bermain *gadget*. Mereka perlu memahami bahwa meskipun *gadget* menawarkan berbagai kemudahan, namun penggunaannya yang tidak terkendali dapat berdampak negatif pada pertumbuhan anak, terutama dalam hal kemampuan berkomunikasi. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang bijaksana dalam mengintegrasikan teknologi dalam pola asuh dan pembelajaran anak-anak, yang tetap memperhatikan kebutuhan dasar perkembangan mereka, termasuk kemampuan berkomunikasi secara efektif. Melalui pendekatan yang komprehensif, diharapkan dapat diciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan optimal anak-anak, baik dari segi teknologi maupun aspekaspek lainnya yang membentuk kualitas kehidupan mereka secara menyeluruh.

Fenomena yang terjadi di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara menjadi bukti nyata bahwa dampak *gadget* terhadap kemampuan komunikasi anak merupakan masalah yang tidak dapat diabaikan. Dalam lingkungan pendidikan formal maupun informal, dampak negatif ini memperlihatkan urgensi untuk lebih memperhatikan pola penggunaan *gadget* anak usia dini. Meskipun pendidikan formal di PAUD menekankan pada pengembangan keterampilan dasar, seperti berbicara dan berinteraksi sosial, namun adanya gangguan dari penggunaan *gadget* dapat menghambat pencapaian tujuan tersebut. Hal ini mengindikasikan perlunya perubahan dalam paradigma pendidikan dan pola asuh anak-anak, di mana kesadaran akan dampak negatif *gadget* harus menjadi bagian integral dalam pembentukan strategi pendidikan yang holistik. Sehingga, penekanan pada pengembangan kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal haruslah menjadi prioritas utama dalam pendidikan anak usia dini, dengan penyesuaian strategi yang mempertimbangkan kondisi dan tren teknologi yang terus berkembang. Penggunaan teknologi yang berlebihan pada anak-anak telah menggeser minat mereka terhadap aktivitas sosial dan lingkungan sekitar, sehingga mengurangi intensitas komunikasi sosial mereka dan menghambat perkembangan interaksi sosial mereka dengan teman sebaya dan lingkungannya (Nirwana, *et al.*. 2018). Selain itu, ketika anak tumbuh secara mental, mereka akan menjadi lebih agresif dan kurang berkomunikasi dengan orang tua atau orang lain.

Seperti yang diteliti oleh Zaini dan Soenarto (2019), *gadget* menarik minat anak-anak karena kemampuannya menyajikan berbagai jenis stimulasi dalam satu perangkat. Kombinasi gerak, warna, suara, dan musik yang disajikan *gadget* untuk berbagai aktivitas, seperti bermain *game* dan menjelajahi internet, membuat *gadget* menjadi sangat menarik bagi mereka. Interaksi langsung antara orang tua dan anak sangat penting dalam perkembangan anak. Orang tua tidak boleh mengizinkan *gadget* untuk menggantikan peran mereka dalam mendampingi dan membimbing anak. Anak-anak perlu diajarkan untuk tidak terlalu bergantung pada *gadget*. Adapun membiarkan anak-anak lebih mengutamakan *gadget* adalah bentuk pengabaian. Waktu bermain bukan sekadar hiburan, tetapi juga merupakan sarana pembelajaran yang efektif, terutama bagi anak usia dini. Permainan adalah media belajar yang menyenangkan dan cara terbaik bagi anak-anak untuk belajar

dan mengembangkan diri. Melalui permainan, anak-anak dapat belajar meniru, berimajinasi, dan menjadi lebih kreatif. Dari sudut pandang psikologis, masa anak-anak adalah waktu utama untuk akuisisi pengetahuan anak. Paparan berlebihan terhadap *gadget* selama masa pertumbuhan dapat mengganggu perkembangan optimal anak. Pengalaman awal yang tidak sehat ini dapat meninggalkan bekas yang dalam dan berpotensi menghambat potensi penuh anak.

Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Munisa (2020) mengungkapkan adanya korelasi positif yang signifikan antara frekuensi penggunaan *gadget* dan penurunan tingkat interaksi sosial anak usia dini di TK Panca Budi Medan. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada anak usia dini di TK Panca Budi Medan terbukti dapat menghambat perkembangan kemampuan mereka untuk bersosialisasi dan semakin berkurangnya interaksi sosial. Namun dalam penelitian ini, ada sedikit pembaharuan dari penelitian sebelumnya, karena pada penelitian ini dampak penggunaan *gadget* pada anak usia dini bukan hanya interaksi sosial yang terganggu tetapi juga kemampuan berkomunikasi pada anak usia dini terutama usia 3-6 tahun di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara. Mengikuti jejak penelitian Munisa (2020), fenomena serupa terkait pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia dini juga dapat diamati di PAUD Tahfidz Amin Khothab, Banjarmasin Utara. Namun, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk menggali secara spesifik dampak *gadget* terhadap perkembangan keterampilan komunikasi anak usia dini. Sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, PAUD Tahfidz Amin Khothab memiliki peran krusial dalam mempersiapkan anak-anak untuk menghadapi tantangan komunikasi dimasa depan. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi relevan untuk memahami secara mendalam pengaruh penggunaan *gadget* pada kemampuan berkomunikasi anak berusia 3-6 tahun. Anggrahini (2013) telah melaporkan adanya korelasi antara penggunaan *gadget* dengan penurunan kemampuan komunikasi pada anak. Oleh sebab itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Kemampuan Berkomunikasi Anak (Studi Kasus Pada Anak Usia 3-6 Tahun Di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara)."

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti membuat rumusan masalah, yakni: 1) Apa dampak positif dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia 3-6 tahun di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara? dan 2) Apa dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia 3-6 tahun di PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara?

METODE

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif untuk mengeksplorasi secara mendalam makna yang dibangun oleh individu atau kelompok terkait dengan [masukkan topik penelitian]. Sesuai dengan pandangan Creswell (2010), penelitian kualitatif melibatkan proses pengumpulan dan analisis data secara induktif untuk memahami fenomena sosial. Melibatkan proses sistematis yang meliputi perumusan pertanyaan penelitian, pengumpulan data primer melalui berbagai teknik, serta analisis data secara induktif untuk menemukan tema-tema emergen. Mengacu pada kerangka kerja penelitian

deskriptif sebagaimana dijelaskan oleh Singarimbun dan Effendi (1991), penelitian ini mengadopsi pendekatan deskriptif untuk mendeskripsikan secara rinci fenomena sosial. Bertujuan untuk menggambarkan situasi yang ada dan mengembangkan konsep terkait fenomena tersebut. Fokus utama penelitian ini adalah pada pengumpulan data empiris untuk mengidentifikasi pola-pola dan membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena yang sedang diteliti. Objek dalam penelitian ini adalah orang tua dan guru siswa/I PAUD Tahfidz Amin Khothab Banjarmasin Utara yang berusia 3-6 tahun. Objek penelitian diartikan sebagai target ilmiah yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan tujuan tertentu, dan data tersebut diharapkan memiliki sifat objektif, valid, dan reliabel terkait dengan variabel tertentu (Sugiyono, 2014). Dalam konteks penelitian ini, informan terdiri dari orang tua dan guru di PAUD Tahfidz Amin Khothab, terutama yang memiliki anak usia 3-6 tahun. Mereka dianggap sebagai sumber data yang penting untuk memahami dan menganalisis pengalaman, pandangan, dan praktik terkait dengan pendidikan anak usia dini. Penelitian ini menggunakan pendekatan multi-metode dengan menggabungkan studi kepustakaan, wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data yang relevan. Studi kepustakaan dilakukan untuk membangun kerangka teoretis, sementara teknik-teknik lainnya digunakan untuk menggali data primer dari lapangan. Mengacu pada model analisis data Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014:246), penelitian ini melakukan analisis data melalui tiga tahap utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Selain itu, untuk memastikan akurasi temuan, peneliti menggunakan teknik triangulasi metode dengan membandingkan data dari berbagai sumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan observasi dan wawancara yang sudah dilakukan dengan para informan penelitian, hasil penelitian dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berkomunikasi anak usia 3 – 6 tahun terbagi menjadi dua bagian, yaitu Dampak Positif dan Dampak Negatif.

Dampak Positif

a. Peningkatan Kosakata

Penggunaan perangkat elektronik pada anak-anak dapat berkontribusi secara signifikan terhadap perbendaharaan kata anakanak, terutama dalam konteks bahasa Inggris. Ibu Nissa, Ibu Muthmainnah, dan Ibu Irma melaporkan bahwa anak-anak mereka mengalami peningkatan kosakata setelah menggunakan *gadget*, meskipun tidak secara langsung diajarkan oleh mereka. Anak-anak ini mampu mengucapkan kata-kata baru yang mereka pelajari melalui aplikasi seperti YouTube atau *game*. Ibu Muthmainnah menambahkan bahwa penggunaan *gadget* secara positif dapat membuat anak memproduksi bahasa baru. Ibu Irma juga mencatat bahwa anaknya sering bertanya arti kata-kata yang

didengar dari *gadget*, menunjukkan adanya interaksi belajar yang terjadi. Pendapat ini didukung oleh pendidik seperti Bunda Mita dan Bunda Yuli, yang mengamati bahwa anak-anak di PAUD mereka juga mengalami peningkatan kosakata setelah menggunakan *gadget*. Mereka menekankan pentingnya bimbingan orang tua dalam penggunaan *gadget* agar tetap mendidik dan bermanfaat. Ibu Rika, seorang psikolog anak, menguatkan bahwa konten edukatif di *gadget* dapat memperkaya kosakata anak, asalkan penggunaannya tepat. Beliau juga mencatat bahwa anak-anak dapat belajar kata-kata baru melalui konteks yang disajikan dalam konten tersebut, tanpa perlu pengajaran langsung. Observasi di PAUD Tahfidz Amin Khothab menunjukkan bahwa interaksi anak-anak dengan *gadget* membantu mereka memahami dan menggunakan kosakata baru. Penggunaan *gadget* yang tepat dan terarah dapat menjadi stimulan yang baik untuk perkembangan bahasa anak.

b. Kemampuan Berkomunikasi yang Baik

Penggunaan *gadget* bagi mereka berdampak positif pada kemampuan berkomunikasi. Orang tua seperti Ibu Nissa, Ibu Muthmainnah, dan Ibu Irma melaporkan bahwa anak-anak mereka menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berkomunikasi setelah menggunakan *gadget*. Ibu Nissa menyatakan bahwa anaknya, Albi, mampu berkomunikasi dengan baik dengan guru dan teman di sekolah, meskipun sebelumnya mengalami kesulitan berbicara. Albi dapat menceritakan dengan jelas konten yang ditontonnya di YouTube, menunjukkan peningkatan dalam kemampuan bercerita dan konsentrasi. Ibu Muthmainnah juga mencatat bahwa anaknya, Mayda, dapat berkomunikasi dengan baik dan cepat mengingat serta menceritakan kembali informasi yang diperoleh melalui *gadget*. Mayda juga menunjukkan kemampuan yang baik dalam memahami dan mengungkapkan bahasa, yang menunjukkan kemampuan verbal yang baik. Ibu Irma mencatat bahwa meskipun Aira sudah memiliki kemampuan komunikasi yang baik sebelum mengenal *gadget*, penggunaan *gadget* membantu Aira untuk lebih jelas mengungkapkan pikirannya dan bercerita kepada teman-temannya. Psikolog anak, Ibu Rika, menguatkan pandangan ini dengan menjelaskan bahwa *gadget*, dengan konten yang tepat, dapat memperkenalkan anak-anak pada kosakata baru dan konsep bahasa yang meningkatkan kemampuan komunikasi mereka. Observasi di lapangan menunjukkan bahwa anak-anak dapat menceritakan kembali informasi yang mereka pelajari dari video YouTube, meniru dialog dari *game*, dan mengaitkan kosakata baru dalam percakapan sehari-hari. Ini menunjukkan bahwa *gadget* sebagai alat efektif mengembangkan kemampuan komunikasi anak, asalkan digunakan dengan bimbingan yang tepat.

c. Aplikasi Pendidikan untuk Peningkatan Edukasi Anak

Penggunaan *gadget* juga memberikan dampak positif dalam peningkatan edukasi anak melalui aplikasi pendidikan. Ibu Irma melaporkan bahwa anaknya menggunakan aplikasi yang bersifat edukatif dan hiburan, seperti menonton konten di YouTube dan TikTok, serta bermain *game* edukatif "Lingokids," yang menawarkan berbagai aktivitas pendidikan. Ini menunjukkan bahwa anak-anak dapat memanfaatkan *gadget* untuk belajar sambil bermain. Bunda Yuli, Kepala Sekolah PAUD Tahfidz Amin Khothab, menambahkan bahwa aplikasi pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan edukasi anak, asalkan penggunaannya bijaksana dan terkontrol. Ibu Rika, seorang psikolog anak, memperkuat pandangan ini dengan menjelaskan bahwa aplikasi pendidikan di *gadget* dapat merangsang kreativitas dan keterampilan kognitif anak usia 3-

6 tahun. Aplikasi seperti *puzzle* membantu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah dan pengenalan konsep dasar seperti warna dan bentuk. Beliau menekankan pentingnya pengawasan orang tua untuk memastikan konten yang sesuai dan membatasi waktu penggunaan agar tetap efektif. Observasi di PAUD Tahfidz Amin Khothab menunjukkan bahwa aplikasi pendidikan membantu anak-anak mempelajari kosakata baru dan melatih kemampuan berkomunikasi mereka melalui interaksi dengan teman-teman, memperkuat pembelajaran mereka dalam lingkungan yang mendukung.

Dampak Negatif

a. Kurangnya Konsentrasi Pada Anak

Terdapat bukti yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak-anak dapat menurunkan kemampuan konsentrasi mereka. Ketiga informan kunci, yaitu Ibu Nissa, Ibu Muthmainnah, dan Ibu Irma, mengungkapkan bahwa anakanak mereka sering mengalami gangguan konsentrasi ketika menggunakan *gadget*. Ibu Nissa menyatakan bahwa anaknya sulit merespons dengan segera ketika diminta melakukan sesuatu karena terlalu fokus pada handphone. Ibu Muthmainnah, meskipun membatasi penggunaan *gadget* anaknya, masih melihat dampak pada konsentrasi anak saat menonton TV. Demikian pula, Ibu Irma merasakan anaknya kurang responsif saat dipanggil karena terlalu asyik dengan *gadget*. Bunda Mita, seorang pengajar, juga mengamati bahwa anak-anak yang bermain *gadget* sebelum berangkat ke sekolah cenderung sulit fokus dan mengulang kembali informasi yang telah disampaikan oleh guru. Selain itu, Ibu Rika, seorang psikolog anak, menjelaskan bahwa eksposur yang berlebihan terhadap *gadget* dapat membentuk kebiasaan konsumtif pada anak-anak dalam mengakses informasi atau stimulus visual dan audio yang cepat dan terus-menerus, yang dapat mengganggu kemampuan mereka untuk mempertahankan perhatian pada tugas-tugas yang memerlukan konsentrasi lebih lama. Observasi di PAUD Tahfidz Amin Khothab mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan *gadget* sebelum sekolah menunjukkan tanda-tanda gangguan konsentrasi dan lebih mudah teralihkan oleh stimulus di sekitar mereka. Dengan demikian, orang tua perlu membatasi waktu layar anak dan mengarahkan mereka pada kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan fokus.

b. Konten Bersifat Negatif

Penggunaan *gadget* secara berlebihan pada anak-anak dapat menghambat perkembangan kemampuan komunikasi mereka, terutama terkait dengan konten bersifat negatif. Ibu Nissa dan Ibu Muthmainnah mengungkapkan bahwa anak-anak mereka terpengaruh oleh konten dari aplikasi seperti Roblox, Minecraft, dan YouTube. Ibu Nissa mencatat bahwa meskipun ada beberapa kata baik yang diucapkan anaknya, banyak juga kata-kata kurang baik yang diserap dari konten tersebut. Hal ini bisa memengaruhi perkembangan bahasa dan cara berpikir anak, menyebabkan mereka meniru bahasa kasar atau perilaku tidak pantas yang dilihat dalam permainan atau video. Ibu Muthmainnah menyoroti pentingnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget*, khawatir bahwa tanpa batasan waktu dan kontrol, anak-anak bisa terpapar dan mengikuti perkataan atau perilaku yang tidak baik. Bunda Yuli, kepala sekolah di PAUD Tahfidz Amin Khothab, menambahkan bahwa beberapa anak di sekolahnya mulai mengucapkan kata-kata yang

tidak pantas karena terpengaruh oleh konten yang mereka lihat saat bermain *gadget*. Ibu Rika, seorang psikolog anak, juga menegaskan bahwa beberapa film kartun atau video di YouTube menampilkan perilaku buruk yang ditiru anak, dan tanpa diawasi orang tua, mereka bisa terpapar konten dewasa atau gambar tidak senonoh, yang sangat berbahaya bagi perkembangan komunikasi mereka. Observasi di PAUD menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar konten negatif dari *gadget* cenderung menggunakan bahasa kasar atau menunjukkan perilaku agresif pada anak seringkali dipicu oleh konten yang tidak pantas di *gadget*. Untuk mencegah hal ini, orang tua harus selektif dalam memilih konten untuk anak dan selalu memberikan pengawasan yang ketat.

c. Emosi yang Tidak Terkontrol

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat memicu fluktuasi emosi yang signifikan pada anak. Ibu Nissa, Ibu Muthmainnah, dan Ibu Irma mengungkapkan bahwa anak-anak mereka seringkali menunjukkan ledakan emosi atau tantrum akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan. Ibu Nissa mencatat bahwa anaknya mengalami ledakan emosi mingguan karena keinginan bermain *gadget* tidak terpenuhi. Ibu Muthmainnah menambahkan bahwa menonton TV terlalu larut malam dapat menurunkan mood anaknya, menyebabkan amukan dan tantrum saat bersekolah. Ibu Irma juga mengamati bahwa anaknya sulit untuk berhenti atau beralih dari bermain *gadget*, seringkali berujung pada tantrum. Bunda Mita, seorang pengajar di PAUD Tahfidz Amin Khothab, menyatakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memicu hiperaktivitas dan ketidakstabilan emosi pada anak, yang sering memanifestasikan diri dalam bentuk tantrum. Ibu Rika, seorang psikolog anak, menjelaskan saat anak-anak sering menggunakan *gadget*, cenderung menunjukkan gejala tantrum dan emosi yang tidak stabil karena *gadget* memberikan rangsangan intens yang tidak memerlukan banyak kontrol diri. Observasi di PAUD Tahfidz Amin Khothab mendukung temuan ini, di mana beberapa anak menunjukkan gejala emosi yang tidak terkontrol seperti menangis, berteriak, atau marah ketika penggunaan *gadget* dibatasi. Hal ini menyoroti pentingnya pengawasan dan pembatasan penggunaan *gadget* oleh orang tua membantu mengelola emosi mereka dan menghindari ketergantungan yang berlebihan pada *gadget*.

d. Pengaruh Pada Interaksi Sosial Anak

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berkomunikasi anak yang keempat adalah pengaruh pada interaksi sosial anak. Ibu Irma, orang tua dari Aira, mengungkapkan kekhawatiran bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan anaknya dalam berinteraksi dengan temantemannya. Kekhawatiran ini termasuk kemungkinan anak kesulitan memahami percakapan teman-temannya karena kurang belajar kosakata yang dibutuhkan untuk interaksi sosial yang efektif. Meskipun demikian, Aira sudah cukup baik dalam berkomunikasi dengan teman-teman di sekolah dan sekitarnya. Selain itu, Bunda Yuli, Kepala Sekolah PAUD Tahfidz Amin Khothab, menyatakan bahwa ketergantungan pada *gadget* dapat menghambat perkembangan sosial anak karena mengurangi waktu yang dialokasikan untuk interaksi tatap muka. Interaksi langsung sangat penting untuk pengembangan keterampilan sosial, namun *gadget* sering kali mengurangi kesempatan tersebut. Ibu Rika, seorang psikolog anak mengemukakan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat membuat anak menjadi lebih introvert dan kurang terlibat dalam interaksi sosial. Fokus pada konten digital

membuat mereka mengabaikan kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan teman sebaya atau anggota keluarga, yang penting untuk perkembangan sosial mereka. Observasi di PAUD Tahfidz Amin Khothab mendukung temuan ini, menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan *gadget* cenderung kurang terlibat dalam aktivitas kelompok dan lebih terfokus pada layar, yang menghambat perkembangan keterampilan sosial mereka. Sebaliknya, anak-anak yang menggunakan *gadget* dengan lebih terbatas menunjukkan keterampilan sosial yang lebih baik dan lebih aktif dalam berinteraksi dengan teman-teman mereka.

e. *Speech Delay*

Dampak negatif terakhir dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berkomunikasi anak adalah keterlambatan berbicara atau *speech delay*. Ibu Muthmainnah, salah satu informan kunci, menjelaskan bahwa keponakannya yang telah menggunakan *gadget* secara intensif sejak usia 6 bulan mengalami *speech delay* dan memerlukan terapi. Penggunaan *gadget* yang berlebihan sejak usia dini dapat mengurangi interaksi sosial dan waktu yang dihabiskan untuk belajar berbicara dengan orang tua atau lingkungan sekitarnya, sehingga mengganggu perkembangan bahasa anak. Selain itu, Bunda Mita, seorang guru di PAUD Tahfidz Amin Khothab, menegaskan bahwa penggunaan *gadget* pada usia di bawah 2 tahun dapat berdampak negatif pada kemampuan berkomunikasi anak, mengingat pada usia tersebut anak baru saja belajar kosakata baru. Penggunaan *gadget* yang berlebihan pada usia dini dapat menghambat kemampuan anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara secara alami karena kurang terpapar dengan percakapan dan interaksi verbal yang penting untuk perkembangan bahasa. Kepala sekolah PAUD Tahfidz Amin Khothab, Bunda Yuli, menambahkan bahwa tontonan yang tidak memiliki percakapan juga dapat menyebabkan *speech delay*, karena anak tidak mendapat kesempatan untuk mendengar dan mempraktikkan percakapan yang diperlukan untuk perkembangan bahasa. Ibu Rika, seorang psikolog anak, menguatkan bahwa *gadget* bisa menyebabkan keterlambatan berbicara karena komunikasi yang terjadi saat anak bermain *gadget* biasanya bersifat satu arah, tanpa adanya stimulasi bahasa atau interaksi aktif. Hal ini menghambat perkembangan kemampuan berbicara anak. Observasi di PAUD Tahfidz Amin Khothab juga menunjukkan bahwa anak-anak yang sering menggunakan *gadget* sejak usia dini cenderung mengalami kesulitan dalam berkomunikasi secara verbal, berpartisipasi dalam aktivitas kelompok, dan mengungkapkan perasaan mereka dengan jelas. Paparan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat perkembangan keterampilan berbicara dan kemampuan sosial anak-anak.

Pembahasan

Gadget yang awalnya dirancang sebagai alat komunikasi sederhana, kini telah berevolusi menjadi perangkat multifungsi. Ukurannya yang praktis berbanding terbalik dengan kinerja tingginya, memungkinkan pengguna untuk melakukan berbagai aktivitas dalam satu perangkat (Novitasari, 2019). Perlu dipahami bahwa *gadget*, sebagai alat komunikasi satu arah, tidak memungkinkan orang tua untuk mengamati secara langsung respons anak terhadap informasi yang diterima. Selain itu, fitur hiburan yang menarik seperti *game* dan animasi membuat *gadget* menjadi pusat perhatian anak, sehingga mereka

cenderung lebih memilih berinteraksi dengan *gadget* daripada aktivitas lainnya (Yunita *et al.*, 2023). *Gadget* adalah perangkat elektronik portabel yang awalnya dirancang untuk komunikasi, namun kini telah berevolusi menjadi alat serbaguna yang dapat memenuhi berbagai kebutuhan, sehingga menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, baik bagi anak muda maupun orang tua (Nurmalasari & Wulandari, 2018).

Kemampuan adalah kapasitas individu untuk melaksanakan suatu tugas. Pada anak usia dini, kemampuan ini sangat beragam dan membutuhkan stimulasi yang sesuai (Suryaningsih & Yon, 2021). Lingkungan sekitar, seperti keluarga dan komunitas, memiliki peran penting dalam membentuk dan mengembangkan kemampuan anak. Anak yang sering melakukan aktivitas fisik cenderung memiliki kemampuan motorik yang baik, sedangkan anak yang terpapar lingkungan seni cenderung memiliki bakat dalam bidang seni. Begitu pula, kebiasaan mendengarkan cerita dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak.

Analisis penggunaan *gadget* pada anak usia dini menunjukkan bahwa aktivitas bermain *game* mendominasi. Selain itu, menonton animasi atau serial kartun juga menjadi kegiatan yang cukup populer. Penggunaan *gadget* untuk komunikasi dengan orang tua atau pembelajaran relatif lebih sedikit. Revolusi digital telah membawa perubahan signifikan dalam gaya hidup manusia, termasuk dalam hal penggunaan teknologi. Anak-anak saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat terdigitalisasi, di mana *gadget* menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Aksesibilitas yang mudah terhadap informasi dan hiburan melalui *gadget* telah memunculkan perdebatan mengenai dampak positif dan negatifnya terhadap perkembangan individu dan masyarakat.

Beberapa dampak positif dari penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berkomunikasi anak adalah peningkatan kosakata, kemampuan berkomunikasi yang baik, dan sebagai aplikasi pendidikan untuk meningkatkan edukasi anak. Dampak positif dari penggunaan *gadget* dapat meningkatkan kosakata anak, seperti yang dijelaskan dalam penelitian, bahwa kosakata anak menjadi bertambah. Anak dapat mengucapkan bahasa Inggris meskipun orang tua belum pernah mengajarkan kepada mereka, hal ini karena anak sering mendengar dan melihatnya di YouTube atau *game* yang ada pada *gadget*. Selain itu, anak juga semakin pandai dalam mengucapkan bahasa Indonesia yang sebelumnya mereka belum terlalu gunakan karena hanya menggunakan bahasa daerah saja. Penggunaan *gadget* ini dapat menjadi alat yang efektif bagi anak dalam membantu memahami bahasa asing maupun bahasa Indonesia. Anak-anak lebih mudah menyerap kosakata baru melalui aplikasi atau konten yang ada di *gadget* mereka. Namun, penggunaan *gadget* ini harus diimbangi dengan pengawasan dan bimbingan yang tepat dari orang tua.

Dampak positif kedua dari penggunaan *gadget* adalah kemampuan berkomunikasi yang baik. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan berkomunikasi anak. Penggunaan *gadget* dapat membantu meningkatkan kelancaran berbicara pada anak. Anak dapat berkomunikasi dengan baik dengan guru dan teman di sekolah, bahkan mampu meniru perkataan teman sekolahnya. Anak juga dapat bercerita kepada temannya mengenai apa yang pernah mereka lihat saat menggunakan *gadget*.

Dampak positif ketiga dari penggunaan *gadget* adalah aplikasi pendidikan untuk peningkatan edukasi anak. Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan *gadget* dengan

aplikasi pendidikan dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan edukasi anak-anak, asalkan digunakan dengan bijaksana dan terkontrol. Aplikasi pendidikan dapat memberikan pengalaman belajar yang beragam dan menyenangkan bagi mereka. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan *gadget* dapat dianggap sebagai sebuah "suntikan" informasi yang mempengaruhi perkembangan kosakata, kemampuan berkomunikasi, dan edukasi anak usia 3 – 6 tahun. Teori jarum suntik menjelaskan bagaimana media massa, dalam hal ini *gadget*, dapat secara langsung mempengaruhi audiens dengan memberikan informasi yang diterima tanpa proses kritis. *Gadget* berfungsi sebagai alat yang menyajikan kosakata baru, model komunikasi, dan konten edukatif yang dapat dimanfaatkan anak-anak untuk memperluas pengetahuan mereka. *Gadget* berfungsi sebagai media massa yang menyuntikkan informasi langsung ke dalam pikiran anak-anak, membantu mereka belajar kosakata baru, meningkatkan keterampilan komunikasi mereka, dan memberikan kesempatan untuk pengalaman belajar yang interaktif. Teori jarum suntik membantu menjelaskan bagaimana paparan langsung terhadap konten *gadget* dapat memengaruhi perkembangan bahasa anak-anak, tetapi juga menekankan pentingnya peran aktif orang tua dalam memastikan penggunaan *gadget* yang sehat dan mendidik bagi anak-anak mereka.

Keputusan orang tua untuk memberikan *gadget* kepada anak seringkali didorong oleh keinginan untuk memperkenalkan teknologi sejak dini, memenuhi permintaan anak, atau sekadar mencari cara untuk mengalihkan perhatian anak agar orang tua dapat lebih fokus pada aktivitas mereka. Dalam artian, dianggap sebagai alat yang efektif untuk mengalihkan perhatian anak, terutama ketika orang tua memiliki kesibukan lain. Selain itu, orang tua seringkali beranggapan bahwa *gadget* dapat menjadi sarana yang efektif untuk memperluas jaringan sosial anak dan memberikan hiburan.

Selain dampak negatifnya, penggunaan *gadget* juga memiliki potensi positif bagi perkembangan anak. Akses terhadap teknologi memungkinkan anak untuk memperoleh pengetahuan dan informasi terkini. Namun, penting bagi orang tua untuk berperan aktif dalam mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak agar terhindar dari dampak negatifnya. Peran orang tua sangat krusial dalam pemanfaatan teknologi oleh anak. Orang tua perlu lebih selektif dalam memperkenalkan teknologi kepada anak. Penggunaan *gadget* sebaiknya dibatasi pada usia di mana anak telah mampu memahami dan menggunakan teknologi secara bijak. Pengawasan orang tua sangat penting untuk memastikan anak tidak terpapar konten yang tidak sesuai dengan usia mereka.

Penelitian ini memberikan dukungan empiris terhadap temuan sebelumnya, seperti penelitian Oki Kurniawati (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* dapat berkontribusi pada peningkatan kemampuan komunikasi anak. Studi tersebut berfokus pada dampak penggunaan *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 5-6 tahun di TK Mardirahayu Surakarta tahun 2022/2023. Ditemukan bahwa *gadget* dapat berfungsi sebagai media komunikasi dan pembelajaran yang efektif. *Gadget* tidak hanya membantu anak-anak dalam memperluas kosakata mereka, tetapi juga menawarkan berbagai aplikasi edukatif yang menarik dan interaktif, seperti *game* edukasi dan video pembelajaran. Penelitian ini mendukung temuan Kurniawati dengan menunjukkan bahwa anak-anak dapat mengakses konten dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia melalui YouTube dan *game* edukatif, yang memperkenalkan mereka pada kosakata baru tanpa harus menerima pengajaran formal dari orang tua atau guru. Misalnya, anak-anak dapat mempelajari istilah-

istilah baru dari video YouTube yang berisi materi edukatif atau dari permainan yang mengajarkan konsep bahasa dan matematika, yang kemudian mereka gunakan dalam interaksi sehari-hari mereka dengan teman dan keluarga. Oki Kurniawati juga mencatat bahwa *gadget* dapat meningkatkan kecerdasan anak melalui aktivitas yang dirancang untuk mendukung perkembangan kognitif mereka. Hasil penelitian ini sejalan dengan observasi bahwa *gadget* menyediakan berbagai aplikasi dan konten yang mengajak anak-anak untuk belajar secara aktif dan menyenangkan. Konten edukatif dalam *gadget* memungkinkan anak-anak untuk belajar bahasa asing dan bahasa Indonesia dengan cara yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Anak-anak tidak hanya belajar kosakata baru tetapi juga memperoleh kesempatan untuk berlatih menggunakan bahasa tersebut dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Sebagai contoh, anak-anak dapat berbicara tentang video yang mereka tonton atau menjelaskan ide-ide yang mereka pelajari dari *game* edukatif kepada orang tua atau teman mereka. Hal ini menunjukkan bahwa *gadget* dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif untuk memperkaya kosakata dan keterampilan komunikasi anak-anak, mendukung temuan Kurniawati yang menyatakan bahwa *gadget*, dengan segala kontennya, berperan sebagai media pembelajaran yang inovatif dan bermanfaat dalam pengembangan bahasa dan kecerdasan anak usia dini.

Penggunaan *gadget* pada anak usia 3 – 6 tahun memiliki potensi untuk mendukung proses pembelajaran. Akses mudah terhadap *gadget* telah mengubah pola perilaku anak usia dini. Kecenderungan untuk menghabiskan waktu berlama-lama di depan layar dapat menghambat perkembangan sosial dan fisik anak, seperti yang diungkapkan dalam penelitian Tamelab (2023). Meskipun *gadget* dapat menjadi alat pembelajaran, penggunaan yang tidak terkendali dapat menimbulkan konsekuensi yang merugikan.

Penggunaan *gadget*, terutama *smartphone* dan tablet, telah menjadi fenomena umum di kalangan anak-anak usia dini. Sayangnya, kecenderungan ini dapat menghambat perkembangan optimal pada masa emas pertumbuhan anak. Dampak negatif dari *gadget* antara lain, kurangnya konsentrasi pada anak, konten bersifat negatif, emosi yang tidak terkontrol, pengaruh pada interaksi sosial anak dan *speech delay* (keterlambatan berbicara).

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yaitu kurangnya konsentrasi pada anak. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada saat anak fokus menggunakan *gadget*, mereka cenderung sulit untuk segera beralih perhatian dari *gadget* ke hal-hal lain, seperti menanggapi perintah atau memanggil. Hal ini berarti penggunaan *gadget* dapat mengganggu kemampuan anak untuk memusatkan perhatian pada situasi di sekitarnya. Penggunaan *gadget* dalam jumlah dan durasi yang terbatas pun masih memiliki dampak pada konsentrasi anak. Anak-anak yang terbiasa bermain *gadget* sebelum berangkat ke sekolah cenderung sulit untuk fokus dan memahami pembicaraan yang disampaikan oleh guru. Penggunaan *gadget* yang intens dapat membiasakan anak-anak pada rangsangan yang cepat dan terus-menerus. *Gadget* sering kali menyajikan rangsangan yang intens, seperti animasi yang bergerak cepat dan suara yang bervariasi, yang dapat memengaruhi sistem saraf anak untuk terbiasa dengan pergeseran perhatian yang cepat. Kebiasaan ini membuat anak-anak sulit untuk fokus pada aktivitas yang memerlukan perhatian mendalam dan berkelanjutan. Sistem saraf anak-anak menjadi terbiasa dengan rangsangan yang cepat dan berlebihan dari *gadget*, yang dapat berkontribusi pada masalah seperti kesulitan dalam mempertahankan konsentrasi pada aktivitas nondigital. Orang tua perlu membatasi

penggunaan *gadget* agar anak dapat lebih fokus dan responsif terhadap interaksi sosial serta instruksi yang diberikan.

Teori jarum suntik, atau *Hypodermic Needle Theory*, menjelaskan bagaimana media massa dapat menyuntikkan informasi dan pesan ke dalam pikiran audiens dengan cara yang langsung dan tidak dipertanyakan. Dalam konteks penelitian ini, teori jarum suntik menggambarkan bagaimana *gadget* menyajikan stimulus visual dan audio yang cepat dan terus-menerus, yang mempengaruhi anak-anak tanpa adanya proses refleksi atau kritik. *Gadget* memberikan rangsangan yang konsisten dan intens, yang dapat membentuk kebiasaan anak-anak untuk mencari stimulus baru secara terus-menerus, berpotensi mengganggu kemampuan mereka untuk mempertahankan konsentrasi pada aktivitas yang membutuhkan perhatian yang lebih stabil dan mendalam.

Dampak negatif dari penggunaan *gadget* yang kedua yaitu konten yang bersifat negatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, konten dari aplikasi dapat mempengaruhi cara berpikir dan bahasa pada anak. Anak dapat meniru kata-kata kasar atau tidak pantas yang mereka dengar dalam permainan atau video. Pengaruh buruk yang dilihat dari konten dapat mempengaruhi perilaku anak, bahkan mendorong anak untuk mengikuti perilaku yang tidak diinginkan. Jika anak-anak menonton video yang menampilkan karakter dengan perilaku agresif atau tidak sopan, mereka mungkin menganggap perilaku tersebut sebagai hal yang dapat diterima dan mulai menerapkannya dalam interaksi mereka dengan orang tua atau teman. Konten negatif ini dapat membentuk pola pikir anak yang tidak sehat dan mempengaruhi perkembangan sosial serta komunikasi mereka. Dalam hal ini, perlunya pengawasan dari orang tua untuk melindungi anak dari dampak negatif tersebut dan membimbing mereka agar menggunakan *gadget* secara sehat.

Dalam konteks penelitian ini anak dapat meniru perkataan yang kasar dalam permainan atau video yang ada pada *gadget*.

Teori jarum suntik dapat digunakan untuk memahami bagaimana konten negatif pada *gadget* dapat memengaruhi anak-anak. Teori jarum suntik, yang dikemukakan oleh Harold D. Lasswell, menjelaskan bahwa media massa dapat "menyuntikkan" informasi atau ide langsung ke dalam pikiran audiens tanpa adanya pertimbangan rasional. Dalam hal ini, *gadget* bertindak sebagai media massa yang secara langsung menyampaikan pesan-pesan, baik positif maupun negatif, kepada anak-anak. Konten negatif dalam video atau permainan dapat mempengaruhi cara berpikir anak-anak dengan cara yang tidak terlihat secara langsung namun berdampak dalam jangka panjang. Ketika anak-anak terpapar pada konten yang mengandung perilaku negatif, mereka dapat menyerap dan meniru perilaku tersebut seolah-olah itu adalah norma yang dapat diterima. Teori jarum suntik menggambarkan bagaimana anak-anak, sebagai audiens pasif, dapat menyerap pesan dari media tanpa mempertanyakan atau menganalisis konten tersebut, yang menggarisbawahi pentingnya pengawasan dan bimbingan orang tua dalam mengatur konsumsi media anak-anak.

Dampak negatif penggunaan *gadget* yang ketiga yaitu emosi tidak terkontrol. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa, penggunaan *gadget* dengan durasi yang terlalu lama dapat menyebabkan anak sulit mengontrol emosinya dan seringkali merespon dengan ledakan emosi atau tantrum. Saat anak terlalu fokus bermain *gadget*, mereka cenderung sulit untuk berhenti atau beralih ke aktivitas lain. Hal ini dapat menyebabkan frustrasi dan

kesulitan dalam mengontrol emosi, yang pada akhirnya dapat memicu tangisan dan tantrum. Anak-anak yang sering menggunakan *gadget* menunjukkan gejala seperti tantrum atau emosi yang tidak stabil karena *gadget* memberikan rangsangan yang intens dan cepat tanpa memerlukan banyak kontrol diri dari anak. Kebiasaan mendapatkan kepuasan segera dari *gadget* menyebabkan anak-anak lebih rentan terhadap ledakan emosi ketika mereka dihadapkan pada situasi yang menantang atau ketika *gadget* tidak tersedia. Perubahan mendadak dari stimulasi tinggi pada *gadget* ke situasi yang kurang menarik atau lebih membosankan bisa memicu frustrasi yang kuat pada anak-anak. Ini dapat mempengaruhi keseimbangan emosional anak dan menunjukkan bahwa kebiasaan ini dapat memperburuk situasi ketika anak tidak mendapatkan apa yang mereka inginkan, yang mengarah pada masalah perilaku seperti tantrum. Maka dari itu, perlunya pengawasan penuh dari orang tua agar anak tidak berlebihan dalam menggunakan *gadget*, karena hal ini dapat mengganggu keseimbangan emosional dan perilaku pada anak. Anak sulit mengontrol emosinya akibat menggunakan *gadget*.

Teori jarum suntik menyatakan media massa dapat "menyuntikkan" informasi atau rangsangan secara langsung ke audiens tanpa pertimbangan kritis. Dalam konteks penelitian ini, teori ini menggambarkan bagaimana rangsangan yang cepat dan intens dari aplikasi atau video mengubah cara anak merespons situasi di luar *gadget*. Ketika anak terbiasa dengan rangsangan yang konstan dan cepat dari *gadget*, mereka mungkin kesulitan beradaptasi dengan situasi yang memerlukan pengelolaan emosi yang lebih baik. *Gadget* memberikan pengalaman yang sangat memuaskan secara instan, dan ketika stimulasi tersebut tiba-tiba hilang atau dibatasi, anak-anak tidak memiliki keterampilan yang cukup untuk mengatasi perasaan frustrasi atau kekecewaan yang timbul, sehingga mereka dapat menunjukkan perilaku tantrum.

Dampak negatif yang keempat yaitu pengaruh pada interaksi sosial. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan anak dalam berinteraksi dengan teman-teman maupun keluarga secara langsung. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung akibat penggunaan *gadget* yang berlebih, yang dapat membatasi perkembangan kemampuan sosial anak. Psikolog menekankan bagaimana ketergantungan pada *gadget* dapat mengurangi kesempatan anak untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui interaksi langsung. *Gadget* yang menawarkan rangsangan terus-menerus dapat mengalihkan perhatian anak dari hubungan sosial yang penting, yang berpotensi menghambat perkembangan keterampilan komunikasi dan hubungan interpersonal mereka. Maka dari itu, penting bagi orang tua untuk memantau dan mengatur penggunaan *gadget* anak agar tidak mengganggu perkembangan kemampuan sosial mereka.

Teori jarum suntik juga menjelaskan bagaimana rangsangan digital yang terus-menerus dapat mengalihkan perhatian anak dari interaksi sosial yang mendukung perkembangan keterampilan komunikasi mereka. *Gadget* menyuntikkan rangsangan visual dan audio yang mengurangi kebutuhan anak untuk berinteraksi secara langsung dengan lingkungan sosial mereka, yang pada gilirannya dapat membatasi kesempatan mereka untuk berlatih dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting.

Dampak negatif yang terakhir yaitu keterlambatan berbicara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, *gadget* yang berlebihan pada anak dapat menyebabkan *speech delay* pada anak. Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menghambat anak dalam mengembangkan kemampuan berbicara secara alami karena mereka kurang terpapar dengan percakapan dan interaksi verbal yang penting untuk perkembangan bahasa. Anak-anak yang banyak menghabiskan waktunya untuk menonton tontonan yang tidak memiliki percakapan, mereka menjadi kurang terlatih dalam kemampuan berkomunikasi mereka. Anak-anak yang menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *gadget* cenderung mengalami komunikasi satu arah yang tidak menyediakan kesempatan untuk latihan berbicara yang diperlukan untuk perkembangan bahasa mereka. Mereka lebih banyak menyerap informasi tanpa terlibat dalam proses komunikasi yang interaktif, yang menghambat keterampilan berbicara mereka. Dalam hal ini, penting bagi orang tua untuk membatasi waktu penggunaan *gadget* dan menyediakan lebih banyak kesempatan bagi anak-anak untuk berinteraksi secara verbal dengan orang dewasa dan teman sebaya mereka untuk mendukung perkembangan bahasa yang sehat.

Teori jarum suntik menjelaskan bagaimana media massa dapat mempengaruhi audiens dengan cara yang langsung dan tidak memerlukan keterlibatan aktif dari mereka. Dalam hal ini, *gadget* menyuntikkan konten bahasa dan visual ke dalam kehidupan anak-anak tanpa melibatkan mereka dalam proses komunikasi aktif yang diperlukan untuk perkembangan bahasa. *Gadget* menyediakan informasi yang pasif, menghambat anak-anak dari mendapatkan pengalaman berbicara yang interaktif dan mendukung perkembangan bahasa mereka.

Penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menimbulkan konsekuensi negatif bagi perkembangan anak. Oleh karena itu, orang tua perlu berperan aktif dalam mengatur dan mengawasi penggunaan *gadget* oleh anak. Penting bagi orang tua untuk menghindari ketergantungan pada *gadget* sebagai pengganti interaksi langsung dengan anak. Suryaningsih dan Yon (2021) mengidentifikasi beberapa tanda kecanduan *gadget* pada anak usia dini, di antaranya hilangnya minat pada aktivitas non-digital, percakapan yang dominan tentang teknologi, penolakan terhadap perintah yang membatasi akses *gadget*, peningkatan sensitivitas dan mudah tersinggung, perilaku egois, kebohongan terkait penggunaan *gadget*, serta gangguan pola tidur akibat penggunaan *gadget* yang berlebihan.

Berdasarkan ciri-ciri yang telah disebutkan, jelas bahwa penggunaan *gadget* berlebihan pada anak usia dini dapat menghambat perkembangan sosial. Oleh karena itu, peran aktif orang tua dalam mendampingi dan membimbing anak selama menggunakan *gadget* sangat krusial. Disiplin yang konsisten diperlukan untuk mencegah ketergantungan yang dapat berdampak negatif pada kehidupan sosial anak. Kurangnya pemahaman orang tua mengenai dampak penggunaan *gadget* pada anak seringkali menyebabkan pemanfaatan *gadget* yang tidak optimal. Penggunaan aplikasi video dan YouTube yang marak di kalangan anak-anak dapat membentuk pola perilaku dan perkembangan sosial yang tidak sesuai. Penting bagi orang tua untuk mengatur waktu bermain *gadget* anak agar tidak mengganggu aktivitas sosial yang lebih penting. Dengan demikian, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi, kreativitas, dan imajinasi melalui interaksi langsung dengan teman-teman.

Sejalan dengan studi M. Hafiz Al-Ayouby (2017), penelitian ini mengkonfirmasi bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menimbulkan sejumlah masalah pada anak usia dini, seperti perilaku individualis, kesulitan berinteraksi sosial, dan gangguan perkembangan otak akibat kecanduan *game*. Temuan tersebut mencerminkan dampak negatif dari penggunaan *gadget*, namun penelitian ini lebih mendalam dalam mengidentifikasi berbagai aspek dari dampak negatif tersebut, seperti penurunan konsentrasi anak, paparan terhadap konten negatif, ketidakmampuan anak dalam mengontrol emosinya, penurunan kemampuan interaksi sosial, serta keterlambatan berbicara atau *speech delay*. Penelitian ini menunjukkan bahwa *gadget* tidak hanya dapat menyebabkan anak menjadi individualis dan susah bergaul, tetapi juga mempengaruhi aspek-aspek penting lainnya dari perkembangan anak, seperti kemampuan untuk fokus pada tugas, dampak konten yang dilihat, pengelolaan emosi, hubungan sosial dengan orang lain, dan perkembangan bahasa mereka. Sementara di penelitian terdahulu lebih fokus pada dampak umum dari kecanduan *gadget*, penelitian ini memberikan analisis yang lebih komprehensif dengan menilai bagaimana *gadget* dapat mempengaruhi berbagai dimensi perkembangan anak usia dini, menunjukkan bahwa pengaruh *gadget* jauh lebih kompleks dan melibatkan berbagai tantangan yang perlu diatasi oleh orang tua untuk memastikan perkembangan anak yang sehat.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa: 1) Dampak positif dari penggunaan *gadget*, yaitu meningkatkan kosakata pada anak. Anak memperoleh kosakata baru yang mereka dapatkan dari *gadget*seperti kosakata bahasa Inggris maupun Indonesia. Penggunaan *gadget* juga berdampak positif pada kemampuan berkomunikasi anak. Anak dapat berkomunikasi baik dengan orang tua, guru dan temannya di sekolah. Kemudian yang terakhir, dampak positif penggunaan *gadget* dengan aplikasi pendidikan dapat menjadi alat efektif meningkatkan edukasi anak-anak. 2) Dampak negatif dari penggunaan *gadget* pada anak sangat beragam. Salah satu dampak yang paling sering ditemui adalah kurangnya konsentrasi. Anak-anak yang terlalu sering bermain *gadget* cenderung kesulitan untuk fokus pada tugastugas sekolah dan aktivitas lainnya. Ketika anak terlalu fokus menggunakan *gadget*, mereka cenderung sulit untuk beralih perhatian dari *gadget* ke hal-hal lain, seperti menanggapi perintah. Kedua, anak-anak dapat terpapar pada katakata yang kurang baik dari konten yang ada di aplikasi *gadget*. Ketiga, emosi anak tidak terkontrol. Penggunaan dalam durasi yang lama dapat menyebabkan anak sulit mengontrol emosinya dan seringkali merespon dengan ledakan emosi. Keempat, terlalu sering menggunakan *gadget* dapat menyebabkan anak kurang terlibat dalam interaksi sosial langsung dengan teman-temannya. Terakhir, keterlambatan berbicara pada anak atau *speech delay*. Jika anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu untuk menonton tontonan yang tidak memiliki percakapan, mereka mungkin kurang terlatih dalam kemampuan berkomunikasi mereka.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, peneliti memberikan saran sebagai berikut: 1) Pemantauan yang ketat terhadap aktivitas anak di dunia digital sangat diperlukan. Orang tua perlu membatasi waktu penggunaan *gadget* oleh anak dan memilih konten yang sesuai untuk usia mereka. 2) Anak di bawah usia enam tahun sebaiknya diarahkan pada aktivitas fisik dan sosial yang lebih banyak daripada penggunaan *gadget*, untuk mendukung perkembangan sosialnya. 3) Bagi peneliti selanjutnya di harapkan bisa meneliti lebih dalam untuk penyempurnaan penelitian ini. Sehingga dapat menemukan topik atau tema yang baru dalam penambahan wawasan keilmuan dibidang komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Ayouby, M.H. (2017). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini (Studi Di Paud Dan Tk.Handayani Bandar Lampung). Lampung: Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Chusna, P. A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* Pada Perkembangan Karakter Anak', Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan, 17(2), hal. 318.

Farida, A. *et al.*. (2021). Optimasi *Gadget* Dan Implikasinya Terhadap Pola Asuh Anak. Jurnal Inovasi Penelitian, 1(12), hal. 1701–1710.

Fitriana, *et al.*. (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. Jurnal Psikologi, 5(2), hal. 182–194.

Idah, M. (2017). Hubungan Terpaan Berita-Berita Kriminal "Liputan 6 SCTV" dengan Tingkat Kecemasan Orang Tua di RT 61 Loa Bakung Sungai Kunjang Samarinda. Ilmu Komunikasi, 5(1), 24-35.

Istiharini (2019). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berkomunikasi Anak Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Aikmel. Jurnal Edukasi Dan Sains, 1(2), hal. 176–196.

Kurniawati, O. (2023) Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Mardirahayu Surakarta Tahun 2022/2023. Surakarta: Universitas Islam Negeri Raden Mas Said.

Maghfiroh, S. dan Dadan, S. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Di Pendidikan Anak Usia Dini. Jurnal Pendidikan Tambusai, 05(01), hal. 1560–1566.

Mariyam dan Kudus, W.A. (2021). Dampak *Gadget* Bagi Perkembangan Prilaku Anak Di Desa Sampir. Jurnal Pendidikan Indonesia, 2(5), hal. 856–866.

Mubarokah, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Tutorial Mewarnai Dari Youtube Terhadap Kreativitas Motorik Anak Usia Dini Di Kelurahan Tlogomulyo Rt.02 Rw.05 Pedurungan Semarang Tahun 2022. Skripsi. Universitas Islam Negeri Uin Walisongo.

Mukarromah, Titik, (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* Pada Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Di Dusun Setia Bumi Kecamatan Seputih Banyak. Skripsi. Lampung: IAIN Metro.

Munisa (2020). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak, Jurnal Ilmiah Abdi Ilmu, 13(1), hal. 102–114 (Https://Jurnal.Pancabudi.Ac.Id /Index.Php/Abdiilmu/Article/V iew/896).

Nirwana, *et al.*. (2018). The Effect Of *Gadget* Toward Early Childhood Speaking Ability. Indonesian Journal Of Early Childhood Education Studies, 7(2), hal. 85–90.

Nurmalasari, N., & Wulandari, D. (2018). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap tingkat prestasi siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer), 3(2), 211-218.

Syafikah, N. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* terhadap Komunikasi Tatap Muka Pada Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Badegan Kabupaten Ponorogo, Skripsi. IAIN Ponorogo.

Pohan, D. D., Dan Fitria, U.S. (2021). Jenis Jenis Komunikasi, Journal Educational Research And Social Studies, (2), hal. 29– 37. (Https://Doi.Org/10.1002/0471 715220.Ch3).

Rahayu, S.F. (2022) Pengaruh Penggunaan Media Terhadap Eksistensi Diri (Studi pengguna Fitur Instagram Stories Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan Tahun 2015 – 2019) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lambung Mangkurat.

Rahayu Sri Nur, Elan, Dan Mulyadi Sima (2021). Analisis Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini. Jurnal Paud Agapedia, 5, hal. 202–210. (Https://Doi.Org/10.36418/Syn tax-Imperatif.V1i5.159).

Ranti, A. P., & Mahyuddin, N. (2023). DAMPAK PENGGUNAAN *GADGET* TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA (MENYIMAK DAN BERBICARA) ANAK USIA 5- 6 TAHUN DI RAUDHATUL ATHFAL. JCE (Journal of Childhood Education), 6(2), 516-535.

Rosiyanti, H. dan Muthmainnah, R.N. (2018). Penggunaan *Gadget* Sebagai Sumber Belajar Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Mata Kuliah Matematika Dasar, Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 4(1), hal. 25. (Https://Doi.Org/10.24853/Fbc. 4.1.25-36).

Ruliana, P., & Lestari, P. (2019). Teori Komunikasi. Depok: PT. RajaGrafindo Persada.

Sawitri, Y. Et Al. (2019). Dampak Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini, "Pengembangan Sumberdaya Menuju Masyarakat Madani Berkearifan Lokal", hal. 691– 697. (Https://Semnaslppm.Ump.Ac. Id/Index.Php/Semnaslppm/Arti cle/View/108).

Simbolon, B.F. (2021). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Perilaku Komunikasi (Studi Korelasional Kuantitatif Pada Mahasiswa Universitas Medan Area). Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Medan Area.

Sohaya, V. (2017). Peningkatan Kemampuan Komunikasi Dan Keaktifan Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Snowball Throwing Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar Kelas X Tkj Di Smk Negeri 2 Depok Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta.

Vitrianingsih, K. 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, 3(2), hal. 101-109.

Yulsyofriend, Y., Anggraini, V. dan Yeni, I. (2019). Dampak Gudget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini, Pedagogi : Jurnal Anak Usia Dini Dan Pendidikan Anak Usia Dini, 5(1), p. 25. (Https://Doi.Org/10.30651/Ped agogi.V5i1.2889).

Zaini, M. dan Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital Di Kalangan Anak Usia Dini, Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), P. 254. (Https://Doi.Org/10.31004/Obs esi.V3i1.127).