BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa sekarang, kemajuan teknologi khususnya perangkat digital dan internet membuat orang lebih mudah mendapatkan hiburan. Perangkat digital seperti gadget membantu siapa saja untuk mengakses berbagai konten hiburan. Baik orang dewasa maupun anak-anak balita saat ini sudah mulai akrab menggunakan perangkat digital serta akses internet tersebut. (Manfaatin dan Aulia, 2024). Gadget merupakan perangkat komunikasi, seperti telepon seluler; namun, komputer juga sering termasuk dalam kategori ini. Berkat berbagai macam aplikasi yang tersedia, gadget menawarkan banyak keuntungan bagi penggunanya. (Safitri, Dalman dan Romadhianti, 2024).

Data (OECD, 2025) menunjukkan bahwa sekitar 83% anak usia 5 tahun di negara-negara seperti Inggris, Estonia, dan Amerika Serikat menggunakan perangkat digital setidaknya sekali seminggu, dan 42% dari mereka menggunakannya setiap hari. Ini menunjukkan bahwa keterlibatan dengan gadget/screen di usia dini sudah sangat umum. Durasi paparan layar (*screen time*) pada anak menunjukkan tren peningkatan yang sejalan dengan bertambahnya usia. Kelompok anak di bawah dua tahun rata-rata menghabiskan waktu satu jam per hari di depan gadget, sedangkan bagi anak usia 2–4 tahun, durasinya meningkat hingga melampaui dua jam sehari (OECD 2025). Pada kelompok usia 0–2 tahun, hanya sekitar 24,7% anak yang tidak terpapar layar sesuai dengan pedoman kesehatan internasional, sehingga dapat disimpulkan bahwa sekitar tiga balita pada usia ini telah menggunakan atau terpapar perangkat digital. Sementara itu, pada anak usia 2–5 tahun, hanya sekitar 35,6% yang menggunakan gadget sesuai batas durasi yang direkomendasikan, sedangkan sebagian besar lainnya menggunakan gadget melebihi satu jam per hari. (McArthur *et al.*, 2022)

Dengan pengguna internet yang mencapai 73,7% dari total penduduk Indonesia, adopsi teknologi pada anak-anak juga cukup signifikan. Data BPS 2025 mengungkapkan bahwa 42,25% anak usia dini sudah mengoperasikan perangkat elektronik, sementara 57,75% sisanya belum mulai memanfaatkannya. Jika dilihat berdasarkan klasifikasi wilayah 43,04% anak usia dini di wilayah perkotaan

menggunakan gadget, sedangkan di wilayah pedesaan sebesar 41,12%. Ditinjau berdasarkan jenis kelamin, data tersebut mengindikasikan bahwa sebesar 42,12% anak laki-laki dan 42,38% anak perempuan di Provinsi Sumatera Utara telah menggunakan gadget. Persentase ini mencerminkan bahwa tingkat pemanfaatan gadget pada anak usia dini di wilayah Sumatera Utara masih tergolong cukup tinggi, dengan pola distribusi yang relatif berimbang antara kedua jenis kelamin. (BPS, 2025)

Berbagai penelitian mengindikasikan adanya hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini. Sejalan dengan hal tersebut, hasil studi yang dilakukan oleh Karani et al. (2022) menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai yang tinggi dan dimulai sejak usia sangat dini berkorelasi negatif terhadap kompetensi bahasa anak. Anak-anak dengan waktu layar berlebih menunjukkan keterlambatan dalam kemampuan ekspresif dan reseptif karena berkurangnya interaksi sosial langsung dengan lingkungan sekitar. (Karani, Sher dan Mophosho, 2022)

Penelitian serupa oleh Ramadhanti et al. (2025) pada 30 anak usia prasekolah rentang 3–6 tahun di TK Al-Madinah juga menunjukkan bahwa di TK RA An-Nur, 80% memiliki penggunaan gadget tinggi, sementara 63,3% mengalami perkembangan bahasa tidak sesuai usia. Meningkatnya penggunaan perangkat ini menyebabkan penurunan interaksi kedekatan sosial antara anak dengan orang tua sekaligus dan juga lingkungan mereka, yang pada gilirannya memperlambat perkembangan bahasa anak-anak. (Ramadhanti *et al.*, 2025)

Sementara itu, penelitian lokal di Indonesia oleh Faza Nabila, Munisah, dan Diani Octaviyanti Handajani (2025) menemukan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia 2–4 tahun di Puskesmas Alun-Alun Gresik. Hasil analisis menggunakan uji *Chi-Square* memperoleh nilai $p = 0{,}001$ ($p < 0{,}05$), dengan temuan bahwa sebagian besar responden, yaitu sebesar 63% anak, memiliki intensitas penggunaan gadget dalam kategori tinggi (>2 jam/hari) dan 53% mengalami perkembangan bahasa terlambat. Hal ini diperkuat oleh temuan bahwa dari 30 responden, mayoritas anak dengan penggunaan gadget tinggi cenderung kurang bersosialisasi, sehingga menghambat

stimulus bahasa akibat minimnya interaksi langsung. (Nabila, Munisah dan Handajani, 2025)

Berdasarkan temuan Murdianto (2024) di Desa Bangun Rejo, sekitar 37,5% anak dengan penggunaan gadget tinggi menunjukkan perkembangan sosial-mental yang tidak optimal, termasuk dalam aspek komunikasi verbal.

Walaupun pemanfaatan gadget menawarkan kegunaan tertentu seperti media pembelajaran interaktif dan sarana hiburan, pengoperasian yang berlebihan tanpa adanya pendampingan dapat membatasi peluang anak untuk berinteraksi secara tatap muka dengan orang tua maupun lingkungan sosialnya. Keterbatasan komunikasi interpersonal ini berisiko memicu keterlambatan bicara (*speech delay*), menghambat kemampuan imitasi verbal, serta membatasi perbendaharaan kata yang dikuasai anak. Lebih lanjut, anak yang terpapar layar (*screen time*) dalam durasi lama cenderung bersikap pasif saat berkomunikasi, karena perhatian mereka lebih terpusat pada stimulus visual dan auditori dari gadget dibandingkan dengan lawan bicara mereka. (Mustonen, Torppa dan Stolt, 2022)

Berdasarkan survei awal yang dilakukan peneliti di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah menunjukkan populasi siswa sebanyak 30 orang, dengan rincian 12 anak berusia 4 tahun dan 18 anak berusia 5 tahun. Berdasarkan pengumpulan data awal menggunakan kuesioner kepada pihak sekolah, teridentifikasi bahwa seluruh siswa prasekolah tersebut sudah pernah terpapar dan menggunakan gadget dalam aktivitas keseharian mereka, beberapa anak juga menggunakan gadget hampir setiap hari, ada 8 orang responden yang menggunakan gadget setiap hari, 1 responden menjawab di 5 hari/minggu, dan 1 responden lagi menjawab di 4 hari/minggu, total ada 10 responden. Aplikasi yang digunakan oleh anak ada game/permainan yaitu sebanyak 6 responden, lalu disusul dengan video yaitu sebanyak 4 responden. Ketika seorang anak menggunakan perangkat elektronik, reaksi mereka terhadap lingkungan sekitar adalah sebagai berikut: Mereka cenderung tidak tertarik pada lingkungan di sekitarnya, itu ada sekitar 5 responden, lalu tidak menjawab ketika diajak bicara ada 3 responden, dan jarang bermain bersama temannya ada 2 responden. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa pada anak usia 4–5 tahun.

Berdasarkan data yang telah diperoleh, penggunaan gadget oleh anak-anak usia 4 – 5 tahun di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah menunjukkan bahwa aplikasi yang paling sering digunakan adalah game atau permainan, diikuti oleh video. Hal ini berdampak pada sikap anak terhadap lingkungan sekitar, di mana sebagian anak cenderung kurang peduli dan jarang berinteraksi secara langsung dengan teman-temannya. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan perkembangan bahasa anak yang mungkin terhambat akibat minimnya interaksi sosial dan komunikasi verbal.

Penelitian ini perlu dilakukan karena saat ini banyak anak usia balita yang sudah terbiasa menggunakan gadget, terlebih lagi pada kelompok usia 4–5 tahun, di mana fase tersebut merupakan periode emas (*golden age*) yang sangat krusial bagi perkembangan kemampuan berbahasa anak. Anak seharusnya mendapatkan banyak stimulasi melalui percakapan dan interaksi langsung, namun penggunaan gadget yang berlebihan bisa mengurangi kesempatan tersebut.

Berdasarkan urgensi tersebut tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan kajian lebih mendalam guna memahami secara komprehensif bagaimana hubungan penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak pada rentang usia tersebut. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi berupa gambaran klinis maupun praktis bagi para pendidik dan orang tua dalam mengontrol pemakaian gadget, sehingga tidak menghambat optimalisasi kemampuan linguistik anak. Melalui hasil studi ini, diharapkan pula dapat dirumuskan bentuk intervensi yang tepat guna mendukung proses tumbuh kembang anak yang sehat dan seimbang.

B. Rumusan Masalah

Apakah terdapat hubungan antara penggunaan gadget dengan tingkat perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah?

C. Tujuan

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan gadget terhadap tingkat perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah.

2. Tujuan Khusus

1. Mengetahui intensitas penggunaan gadget pada anak usia 4–5 tahun di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah.
2. Mengetahui tingkat perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah yang meliputi aspek reseptif dan ekspresif.
3. Menganalisis hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia 4–5 tahun di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah.

D. Ruang Lingkup Penelitian

1. Jenis Penelitian

   Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan analitik korelasional, sesuai dengan tujuan menganalisis hubungan antara dua variabel pada satu waktu pengukuran.
2. Subjek Penelitian

   Anak usia 4–5 tahun yang bersekolah di Tk Raudhatul Athfal Ikhlasiah
3. Variabel Penelitian
   - Variabel Independen: Penggunaan gadget pada anak usia 4-5 tahun (tingkat penggunaan).
   - Variabel Dependen: perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun (bahasa reseptif dan ekspresif).
4. Lokasi Penelitian

   Penelitian dilakukan di TK Raudhatul Athfal Ikhlasiah Kecamatan Medan Denai.
5. Waktu Penelitian

   Dilaksanakan pada Tahun Akademik 2025/2026, mengikuti waktu pada halaman judul dan isi proposal.
6. Instrumen Penelitian
   - Kuesioner penggunaan gadget yang diisi oleh orang tua.
   - Lembar observasi menggunakan lembar KPSP.
7. Populasi dan Sampel

   Populasi merupakan seluruh anak usia 4-5 tahun yang menjadi lokasi penelitian, dengan sampel yang diambil dari siswa pada sekolah tersebut.

8. Batasan Penelitian
    - Peneliti hanya menganalisis hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa, tanpa menilai faktor lain seperti pola asuh, gizi, atau lingkungan rumah.
    - Penelitian terbatas pada anak usia 4–5 tahun saja, tidak mencakup usia prasekolah lainnya.

E. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

    Hasil studi ini diharapkan dapat memperluas wawasan akademik mengenai dampak dari paparan gadget terhadap perkembangan aspek kebahasaan anak usia dini, terutama kemampuan bahasa reseptif maupun ekspresif. Selain itu, penelitian ini juga dipersiapkan untuk menjadi dasar dan rujukan empiris bagi penelitian lanjutan dalam lingkup perkembangan serta pendidikan anak usia dini pada era digital.
2. Manfaat Praktis
    a. Bagi Orang Tua dan Pendidik : Sebagai sumber informasi dan pedoman dalam mengarahkan serta mengontrol penggunaan gadget pada anak, baik dari segi durasi maupun jenis konten, sekaligus sebagai dasar dalam menciptakan lingkungan yang mendukung interaksi langsung dan komunikasi aktif guna mengoptimalkan perkembangan bahasa anak.
    b. Bagi Institusi Pendidikan (Poltekkes): Sebagai bahan kajian akademik dalam pengembangan ilmu keperawatan anak, kebidanan, atau pendidikan anak usia dini yang berkaitan dengan dampak teknologi terhadap tumbuh kembang anak.
    c. Bagi Peneliti Selanjutnya: Sebagai referensi dan dasar penelitian lanjutan untuk mengembangkan studi yang lebih mendalam tentang penggunaan gadget dan aspek perkembangan lainnya pada anak usia dini.

F. Keaslian Penelitian

Tabel 1.1 **Keaslian Skripsi**

No	Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
1	Arum Kusuma Dewi, Yuyun Yulianingsih, Tuti Hayati	Hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini	Metode kuantitatif korelasional dengan pendekatan deskriptif	Merujuk pada hasil uji statistik, diperoleh nilai koefisien korelasi sebesar 0,08 yang mengindikasikan bahwa tingkat hubungan antarvariabel berada dalam kategori sangat lemah. Uji signifikansi lebih lanjut menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 0,54, di mana angka ini lebih kecil daripada t_{tabel} yakni 2,012. Kondisi tersebut menetapkan bahwa hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini	Temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa tingkat hubungan antara pemanfaatan gadget dan aspek perkembangan bahasa anak tergolong dalam kategori yang sangat lemah. dan tidak signifikan. Selain itu, penelitian ini tidak secara spesifik mengkaji aspek penggunaan gadget seperti durasi, jenis konten, dan pendampingan orang tua yang dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak. Perbedaan dengan penelitian ini terletak pada fokus usia anak serta pengukuran perkembangan bahasa yang lebih disesuaikan dengan anak usia 4–5 tahun

No	Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
2	Rizqi Syafrina, Theresia Lave	Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun	Metode kuantitatif dengan teknik analisis korelasi product moment (peason)	Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi sebesar $p = 0{,}151$ ($p > 0{,}05$), yang mengakibatkan ditolaknya hipotesis penelitian. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan gadget tidak memiliki korelasi atau hubungan yang signifikan dengan perkembangan kemampuan berbahasa anak pada rentang usia 4–6 tahun.	Temuan dari riset terdahulu tersebut membuktikan ketiadaan korelasi yang signifikan antara tingkat penggunaan ***gadget*** dengan perkembangan bahasa anak. Riset tersebut juga menegaskan bahwa kecakapan bahasa anak sejatinya lebih banyak dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti stimulasi lingkungan serta kualitas komunikasi interpersonal, bukan semata-mata karena pengaruh ***gadget***. Letak perbedaan distingtif antara studi rujukan tersebut dengan penelitian yang penulis lakukan saat ini berada pada aspek metodologi. Jika penelitian terdahulu mengaplikasikan uji korelasi Pearson dengan cakupan subjek anak usia 4–6 tahun secara umum, maka penelitian ini memfokuskan analisis secara lebih spesifik berdasarkan

No	Peneliti	Judul	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan
					kategorisasi intensitas penggunaan ***gadget*** dan tingkat perkembangan bahasa anak yang telah diklasifikasikan..
3	Indriyana Ramadhanti, Casman, Syifa Pramudita Faddila, Desy Rizki Ariani	Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Bahasa Anak Prasekolah (3-6 Tahun) Di Tk Al-Madinah Dan Ra An-Nur Tahun 2025	metode deskriptif analitik dengan pendekatan sectional	Berdasarkan hasil uji statistik terhadap 30 responden, diperoleh nilai signifikansi $p = 0{,}008$ ($p < 0{,}05$), sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara aktivitas penggunaan gadget dengan tingkat perkembangan bahasa pada anak prasekolah (usia 3–6 tahun) di TK AlMadinah dan RA An-Nur tahun 2025.	Tidak menguraikan bentuk penggunaan gadget oleh anak, seperti jenis konten yang dikonsumsi, durasi penggunaan, atau adanya pendampingan orang tua idak menggambarkan kemampuan bahasa spesifik yang muncul pada usia 4–5 tahun, seperti kemampuan menyusun kalimat, menjawab pertanyaan, berinteraksi dengan teman sebaya, dan kemampuan bercerita yang menjadi ciri khas perkembangan bahasa anak TK..