

Hubungan Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Sekolah Dasar

Garin Ayu Liwana*, Muhsom, Niken Yuni Astiti, Ari Sofia

Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, Jl. Budi Utomo, Margorejo, Kec. Metro Selatan, Kota Metro, Lampung, 34121

*Corresponding Author: liwanaayu@gmail.com

Article History

Received : June 27th, 2026

Revised : July 23th, 2026

Accepted : August 18th, 2026

Abstract: Akses anak terhadap media digital berbasis *gadget* semakin umum dalam pendidikan dasar dan dapat mengurangi kesempatan interaksi verbal langsung apabila tidak diawasi dengan tepat. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa pada siswa kelas V di SD IT An Nawawi. Penelitian ini menggunakan desain kuantitatif *ex post facto* dengan teknik sampling jenuh yang melibatkan 55 siswa. Data dikumpulkan melalui angket skala *Likert* dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas dan linearitas, serta korelasi *Pearson Product Moment*. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* siswa secara umum berada pada kategori sedang, sedangkan perkembangan bahasa mereka berada pada kategori sedang hingga tinggi. Analisis korelasi menghasilkan $r = -0,630$ dengan nilai signifikansi 0,003, yang menunjukkan hubungan negatif yang signifikan antara kedua variabel. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang lebih tinggi cenderung berkaitan dengan skor perkembangan bahasa yang lebih rendah. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan *gadget* yang seimbang, pengawasan orang tua, konten digital yang sesuai usia, dan aktivitas kelas yang komunikatif untuk memperkuat kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif siswa.

Keywords: komunikasi; media digital; penggunaan gadget; perkembangan bahasa; siswa sekolah dasar

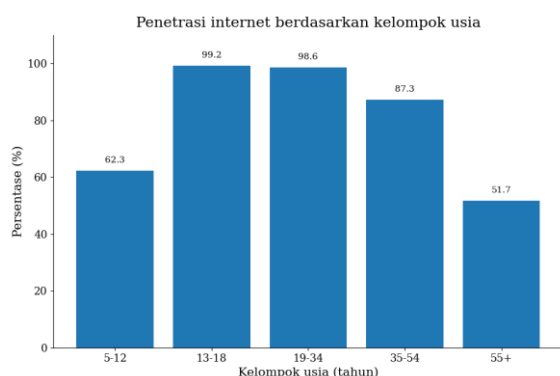
PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan dimensi mendasar dalam pendidikan dasar karena bahasa memungkinkan anak memahami informasi, mengungkapkan gagasan, membangun hubungan sosial, dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Pada tingkat sekolah dasar, siswa tidak hanya menggunakan bahasa untuk komunikasi sederhana; mereka secara bertahap mengembangkan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dengan cara yang lebih sistematis. Kemampuan ini mendukung pencapaian akademik karena siswa membutuhkan bahasa untuk memahami instruksi guru, menyusun jawaban, menceritakan pengalaman, berdiskusi dengan teman sebaya, serta mengungkapkan kebutuhan dan perasaan secara tepat. Oleh karena itu, perkembangan bahasa perlu dipahami sebagai proses multidimensional yang dibentuk oleh kematangan biologis, stimulasi keluarga, pengalaman belajar, dan kualitas interaksi sosial

yang tersedia dalam kehidupan sehari-hari anak (Hurlock, 1978; Papalia & Feldman, 2014).

Usia sekolah dasar merupakan periode ketika kompetensi linguistik anak berkembang pesat. Anak pada rentang usia ini semakin mampu memahami instruksi yang kompleks, memperluas kosakata, menghasilkan kalimat yang lebih panjang, mengenali makna tersirat, dan menyesuaikan bahasa dengan konteks komunikasi. Eileen dan Marotz (2020) menggambarkan perkembangan bahasa anak usia 6 hingga 12 tahun sebagai perkembangan bertahap dari kemampuan berbicara aktif dan bercerita menuju membaca lancar, penafsiran berbagai makna, serta penggunaan bahasa untuk berargumentasi. Perkembangan ini tidak terjadi secara otomatis. Anak membutuhkan interaksi verbal yang bermakna, kesempatan berulang untuk berbicara, serta respons yang mendukung dari orang dewasa dan teman sebaya. Dalam perspektif sosiokultural, bahasa berkembang melalui dialog, bantuan sosial, dan scaffolding dari penutur yang lebih kompeten (Vygotsky, 1978).

Konteks perkembangan bahasa anak telah berubah secara substansial pada era digital. *Gadget*, terutama *smartphone* dan tablet, telah menjadi bagian dari rutinitas harian anak di rumah dan di sekolah. Perangkat ini digunakan untuk menonton video, bermain gim, mengakses media sosial, berkomunikasi, dan belajar. Data nasional penggunaan internet menunjukkan bahwa anak-anak telah memiliki akses yang cukup besar terhadap media digital, sedangkan telepon seluler dan tablet mendominasi akses internet di Indonesia. Situasi ini menunjukkan bahwa media berbasis *gadget* telah menjadi saluran utama bagi anak untuk memperoleh informasi dan hiburan. Di satu sisi, *gadget* dapat mendukung pembelajaran, memperluas akses terhadap pengetahuan, dan mengenalkan anak pada beragam sumber digital. Di sisi lain, penggunaan yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat mengurangi interaksi tatap muka, yang penting bagi pengembangan keterampilan bahasa ekspresif dan reseptif.



Gambar 1. Penetrasi internet berdasarkan kelompok usia di Indonesia



Gambar 2. Perangkat yang digunakan untuk mengakses internet di Indonesia

Beberapa penelitian telah memperingatkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak proporsional dapat memengaruhi perkembangan anak. Anak yang menghabiskan

terlalu banyak waktu di depan layar cenderung menjadi lebih pasif, menunda aktivitas sosial, dan memiliki lebih sedikit kesempatan untuk melakukan percakapan dua arah. Chusna (2017) menjelaskan bahwa penggunaan *gadget* dapat mengurangi minat anak terhadap kegiatan lain, melemahkan interaksi dengan teman sebaya, dan menimbulkan ketergantungan pada perangkat. Dalam kaitannya dengan bahasa, hal ini penting karena kemampuan bahasa ekspresif dan reseptif berkembang melalui latihan, umpan balik, koreksi, imitasi, dan percakapan alami.

Temuan empiris juga melaporkan adanya hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa anak. Anggrasari dan Rahagia (2020) menemukan bahwa anak dengan intensitas penggunaan *gadget* sedang menunjukkan indikasi keterlambatan bicara dan bahasa. Penelitian lain menunjukkan bahwa paparan layar yang berlebihan dapat meningkatkan risiko keterlambatan bahasa karena anak menerima lebih sedikit stimulasi verbal dari pengasuh dan teman sebaya. Lestari dan Aeni (2024) lebih lanjut mencatat bahwa anak dapat meniru bahasa informal, kasar, atau tidak sesuai usia dari konten digital. Dalam konteks pendidikan dasar, paparan semacam ini dapat memengaruhi kemampuan siswa membedakan bahasa formal yang digunakan dalam lingkungan akademik dan bahasa informal yang digunakan di antara teman sebaya.

Meskipun demikian, penelitian yang secara khusus berfokus pada siswa sekolah dasar masih diperlukan. Sebagian besar penelitian sebelumnya mengkaji anak usia dini, sedangkan siswa sekolah dasar memiliki tugas perkembangan yang berbeda. Pada tahap ini, siswa diharapkan mampu membaca teks yang lebih kompleks, menjelaskan gagasan, menjawab pertanyaan dalam kalimat yang terstruktur, menulis paragraf sederhana, dan berkomunikasi secara santun dengan orang dewasa serta teman sebaya. Oleh karena itu, dampak penggunaan *gadget* tidak seharusnya diukur hanya dari durasi waktu layar. Dampak tersebut juga perlu dikaji dalam kaitannya dengan pengawasan, jenis aktivitas digital, tempat penggunaan, dan dampak yang lebih luas dari penggunaan *gadget* terhadap kebiasaan berkomunikasi.

Observasi awal di SD IT An Nawawi menunjukkan beberapa masalah terkait bahasa pada siswa kelas V. Beberapa siswa memiliki

penguasaan kosakata baru yang terbatas, kesulitan mengungkapkan gagasan secara lisan, dan interaksi sosial yang terbatas dengan teman sebaya. Guru juga melaporkan penggunaan bahasa yang kurang santun dalam komunikasi siswa. Gejala-gejala tersebut diasumsikan berkaitan dengan kecenderungan siswa menghabiskan lebih banyak waktu menggunakan *gadget* daripada belajar, membaca, atau bermain secara langsung dengan teman. Banyak siswa sering membicarakan gim daring dan hiburan digital daripada aktivitas tatap muka. Kondisi ini memberikan dasar yang relevan untuk mengkaji apakah pola penggunaan *gadget* siswa berhubungan dengan perkembangan bahasa mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa pada siswa sekolah dasar di SD IT An Nawawi. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap anak usia sekolah dasar dan integrasinya terhadap beberapa indikator penggunaan *gadget*, meliputi waktu, tempat, pengawasan, aktivitas, serta dampak yang dirasakan. Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada praktik pendidikan dengan menyediakan bukti empiris bagi guru, orang tua, dan sekolah dalam mengelola kebiasaan digital anak tanpa mengabaikan interaksi komunikatif yang diperlukan untuk perkembangan bahasa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *ex post facto*. Desain ini dipilih karena peneliti tidak memberikan perlakuan atau memanipulasi variabel, tetapi mengkaji kondisi yang sudah ada, yaitu penggunaan *gadget* siswa dan hubungannya dengan perkembangan bahasa mereka. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan *gadget*, sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan bahasa. Penelitian ini berupaya menentukan apakah kedua variabel tersebut berhubungan secara signifikan serta menafsirkan arah dan kekuatan hubungannya.

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT An Nawawi, Kecamatan Metro Timur, Kota Metro, pada tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas V pada kelas Arafah dan Mina, dengan jumlah 55

siswa. Karena populasi relatif kecil dan seluruh anggotanya dapat dijangkau, penelitian ini menggunakan teknik *sampling* jenuh. Dengan demikian, seluruh 55 siswa dijadikan sampel penelitian. Keputusan pengambilan sampel ini memperkuat keterwakilan temuan dalam konteks sekolah karena tidak ada siswa yang memenuhi kriteria dalam populasi sasaran yang dikeluarkan dari penelitian.

Data dikumpulkan menggunakan angket dan dokumentasi. Angket menggunakan skala *Likert* lima poin untuk mengukur dua variabel penelitian. Angket penggunaan *gadget* mencakup waktu penggunaan, tempat penggunaan, pengawasan selama penggunaan, aktivitas yang dilakukan melalui *gadget*, dan dampak penggunaan *gadget*. Angket perkembangan bahasa mencakup pemahaman terhadap tuturan orang lain, pengungkapan ide dan kebutuhan, kelancaran komunikasi, penyusunan kalimat, penggunaan kosakata yang tepat, bertanya dan menjelaskan, percakapan dua arah, penyesuaian bahasa, serta minat berbicara dan berinteraksi. Dokumentasi digunakan untuk mendukung deskripsi mengenai kondisi sekolah, populasi siswa, dan pelaksanaan penelitian.

Instrumen penelitian diperiksa sebelum digunakan dalam pengumpulan data utama. Validitas isi dinilai oleh validator ahli untuk memastikan kesesuaian setiap butir dengan indikator variabel. Validitas empiris kemudian diuji melalui uji coba, dan butir-butir yang valid dipertahankan dalam angket penelitian. Uji reliabilitas dilakukan untuk menentukan konsistensi instrumen. Analisis diawali dengan statistik deskriptif untuk merangkum skor, persentase, dan kategori pada setiap indikator. Uji prasyarat dilakukan sebelum pengujian hipotesis, meliputi uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov dan uji linearitas.

Pengujian hipotesis menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment karena data memenuhi asumsi normalitas dan linearitas. Koefisien korelasi ditafsirkan untuk menentukan arah dan kekuatan hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa. Taraf signifikansi 0,05 digunakan sebagai kriteria pengambilan keputusan. Jika nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05, maka hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Prosedur analisis dirangkum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi variabel, indikator, dan prosedur analisis

Variabel/Aspek	Indikator Utama	Teknik	Analisis
Penggunaan <i>gadget</i> (X)	Waktu, tempat, pengawasan, aktivitas, dan dampak penggunaan <i>gadget</i>	Angket skala <i>Likert</i>	Statistik deskriptif dan korelasi
Perkembangan bahasa (Y)	Pemahaman, ekspresi verbal, kosakata, penyusunan kalimat, komunikasi sosial, dan bercerita lisan	Angket skala <i>Likert</i>	Statistik deskriptif dan korelasi
Prasyarat data	Normalitas dan linearitas hubungan X-Y	Output SPSS	Kolmogorov-Smirnov dan linearitas ANOVA

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dilaksanakan melalui tahap persiapan, pengumpulan data, dan analisis data. Pada tahap persiapan, peneliti menyusun instrumen angket berdasarkan indikator penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa. Instrumen tersebut divalidasi dan diuji coba sebelum dibagikan kepada sampel penelitian. Pada tahap pengumpulan data, angket diberikan kepada 55 siswa kelas V. Respons siswa kemudian diberi skor, ditabulasi, dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Temuan disajikan dalam tabel dan gambar agar distribusi data lebih mudah dipahami.

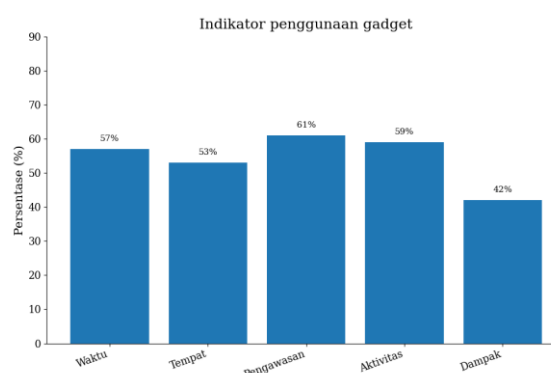
Hasil deskriptif variabel penggunaan *gadget* menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki persentase yang berbeda. Pengawasan selama penggunaan *gadget* memperoleh persentase tertinggi sebesar 61%, diikuti oleh aktivitas yang dilakukan melalui *gadget* sebesar 59%, waktu penggunaan sebesar 57%, tempat penggunaan sebesar 53%, dan dampak penggunaan *gadget* sebesar 42%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* pada siswa secara umum tidak berada pada kategori tinggi, tetapi beberapa indikator masih memerlukan perhatian, terutama yang berkaitan dengan durasi, aktivitas, dan pengawasan. Hasil rinci disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil deskriptif indikator penggunaan *gadget*

No.	Indikator Penggunaan <i>Gadget</i>	Persentase	Kategori
1	Waktu penggunaan <i>gadget</i>	57%	Sedang
2	Tempat penggunaan <i>gadget</i>	53%	Rendah
3	Pengawasan selama penggunaan <i>gadget</i>	61%	Sedang
4	Aktivitas yang dilakukan melalui <i>gadget</i>	59%	Sedang
5	Dampak penggunaan <i>gadget</i>	42%	Rendah

Tabel 2 menunjukkan bahwa pengawasan oleh orang tua atau orang dewasa sudah ada, tetapi belum sepenuhnya menghilangkan kemungkinan penggunaan *gadget* yang bermasalah. Tingkat pengawasan yang sedang menunjukkan bahwa sebagian anak masih memiliki kesempatan menggunakan *gadget* tanpa pendampingan yang intensif. Indikator aktivitas juga berada pada kategori sedang, yang menunjukkan bahwa siswa menggunakan *gadget* tidak hanya untuk belajar, tetapi juga untuk hiburan, seperti bermain gim dan menonton video. Persentase terendah terdapat pada indikator dampak, yang menunjukkan bahwa siswa tidak selalu mengenali atau melaporkan konsekuensi negatif penggunaan *gadget*. Temuan ini penting karena anak dapat memandang penggunaan *gadget* sebagai rutinitas yang normal meskipun hal tersebut mengurangi waktu mereka untuk membaca,

berbicara, atau berinteraksi langsung dengan orang lain.



Gambar 3. Persentase indikator penggunaan *gadget*

Hasil deskriptif variabel perkembangan bahasa menunjukkan bahwa sebagian besar indikator berada pada kategori tinggi. Persentase tertinggi ditemukan pada percakapan dua arah

sebesar 81%, diikuti oleh kelancaran dan frekuensi komunikasi sebesar 80%. Indikator seperti penyusunan kalimat, penggunaan kosakata, dan penyesuaian bahasa masing-masing mencapai 77%, sedangkan pemahaman terhadap tuturan orang lain dan minat berbicara mencapai 76%. Pengungkapan ide, perasaan, dan kebutuhan mencapai 73%. Skor terendah

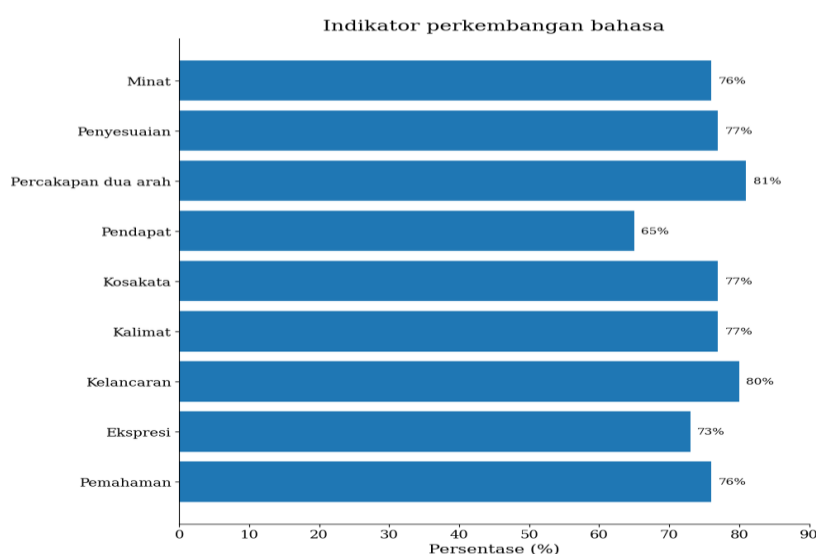
ditemukan pada kemampuan bertanya, menjelaskan, dan mengungkapkan pendapat, yaitu 65% dan dikategorikan sedang. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa secara umum memiliki kemampuan bahasa yang memadai, tetapi kepercayaan diri dan keterampilan mereka dalam menguraikan pendapat secara lisan masih perlu ditingkatkan.

Tabel 3. Hasil deskriptif indikator perkembangan bahasa

No.	Indikator Perkembangan Bahasa	Persentase	Kategori
1	Memahami tuturan orang lain	76%	Tinggi
2	Mengungkapkan ide, perasaan, dan kebutuhan	73%	Tinggi
3	Kelancaran dan frekuensi komunikasi	80%	Tinggi
4	Menyusun kalimat yang jelas dan koheren	77%	Tinggi
5	Menggunakan kosakata yang tepat dan santun	77%	Tinggi
6	Bertanya, menjelaskan, dan mengungkapkan pendapat	65%	Sedang
7	Berpartisipasi dalam percakapan dua arah	81%	Tinggi
8	Menyesuaikan bahasa dengan lawan bicara	77%	Tinggi
9	Minat berbicara dan berinteraksi	76%	Tinggi

Tabel 3 menunjukkan bahwa siswa relatif mampu terlibat dalam komunikasi sehari-hari dan merespons tuturan orang lain. Namun, skor yang lebih rendah pada kemampuan bertanya, menjelaskan, dan mengungkapkan pendapat menunjukkan adanya tantangan yang lebih spesifik. Siswa mungkin mampu berkomunikasi dalam situasi yang familier, tetapi mereka masih

memerlukan dukungan ketika diminta merumuskan pertanyaan, memberikan penjelasan, atau mempertahankan pendapat dalam diskusi kelas. Pola ini sesuai dengan karakteristik perkembangan anak sekolah dasar, yang kemampuan bahasanya terus berkembang melalui kesempatan terstruktur untuk berbicara dan menerima umpan balik.

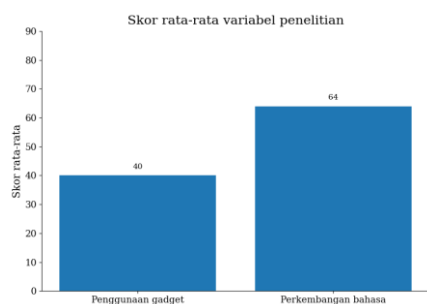


Gambar 4. Persentase indikator perkembangan Bahasa

Statistik deskriptif secara keseluruhan menunjukkan bahwa skor terendah penggunaan *gadget* adalah 23, skor tertinggi 54, dan skor rata-rata 40. Sebaliknya, skor terendah perkembangan bahasa adalah 32, skor tertinggi 83, dan skor rata-rata 64. Perbedaan antara kedua skor rata-rata tersebut tidak menunjukkan

perbandingan langsung antara dua konstruk karena instrumen yang digunakan memiliki rentang skor yang berbeda. Namun, pola deskriptif menunjukkan bahwa skor perkembangan bahasa siswa cenderung relatif lebih kuat dibandingkan skor penggunaan *gadget* mereka. Skor rata-rata ditampilkan

secara visual pada Gambar 5 dan dirangkum dalam Tabel 4.



Gambar 5. Skor rata-rata variabel penelitian

Penyajian visual pada Gambar 3 hingga 5 membantu menunjukkan dua pola utama dalam data. Pertama, penggunaan *gadget* tidak berada pada tingkat ekstrem, tetapi beberapa indikator masih berada pada tingkat sedang sehingga memerlukan arahan. Kedua, perkembangan bahasa secara umum cukup baik, meskipun kemampuan bertanya, menjelaskan, dan mengungkapkan pendapat tetap menjadi aspek terlemah. Pola visual ini mendukung perlunya menafsirkan hubungan statistik dalam kaitannya dengan perilaku digital dan praktik komunikatif.

Tabel 4. Statistik deskriptif variabel penelitian

Data	Penggunaan Gadget	Perkembangan Bahasa
Jumlah responden	55	55
Skor terendah	23	32
Skor tertinggi	54	83
Skor rata-rata	40	64

Sebelum menguji hipotesis, data diperiksa melalui uji prasyarat. Uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi 0,200, yang lebih tinggi dari 0,05. Oleh karena itu, data berdistribusi normal. Uji linearitas menghasilkan nilai deviation from linearity sebesar 0,133, yang juga lebih tinggi dari 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa bersifat linear. Karena asumsi normalitas dan linearitas terpenuhi, pengujian hipotesis dapat dilakukan menggunakan korelasi Pearson Product Moment.

Uji korelasi menghasilkan koefisien $r = -0,630$ dengan nilai signifikansi 0,003. Karena

nilai signifikansi lebih rendah dari 0,05, hipotesis nol ditolak dan hipotesis alternatif diterima. Artinya, terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa pada siswa sekolah dasar di SD IT An Nawawi. Arah negatif koefisien menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang lebih tinggi cenderung berkaitan dengan skor perkembangan bahasa yang lebih rendah. Koefisien tersebut juga menunjukkan hubungan yang cukup kuat, yang berarti asosiasi tersebut cukup substansial untuk memiliki makna pendidikan. Ringkasan uji prasyarat dan hipotesis disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan uji prasyarat dan hipotesis

Uji	Nilai Utama	Kriteria	Keputusan
Normalitas Kolmogorov-Smirnov	Sig. = 0,200	$> 0,05$	Normal
Linearitas	Simpangan dari linearitas = 0,133	$> 0,05$	Linear
Korelasi Pearson	$r = -0,630$; Sig. = 0,003	$< 0,05$	Signifikan

Pembahasan

Temuan menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berhubungan secara signifikan dan negatif dengan perkembangan bahasa siswa. Koefisien negatif berarti bahwa semakin intensif penggunaan *gadget* siswa, skor perkembangan bahasa mereka cenderung semakin rendah. Hasil ini tidak boleh ditafsirkan sebagai bukti bahwa setiap bentuk penggunaan *gadget* berbahaya. Sebaliknya, hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang tidak terkelola dapat

mengurangi kuantitas dan kualitas interaksi verbal yang dibutuhkan anak. Perkembangan bahasa diperkuat melalui percakapan, menyimak, bertanya, bercerita, dan umpan balik. Ketika penggunaan *gadget* menyita terlalu banyak waktu anak, pengalaman komunikatif tersebut dapat menjadi kurang sering terjadi.

Hasil ini sejalan dengan pandangan bahwa perkembangan bahasa anak sangat bergantung pada stimulasi sosial. Teori sosiokultural Vygotsky menekankan bahwa

bahasa berkembang melalui interaksi dengan penutur yang lebih kompeten. Anak memperoleh kosakata, pola kalimat, aturan pragmatik, dan strategi komunikasi ketika mereka berpartisipasi dalam dialog yang bermakna. Penggunaan *gadget* yang hanya melibatkan menonton video atau bermain gim cenderung kurang dialogis dibandingkan interaksi tatap muka. Meskipun konten digital dapat memperkenalkan kata-kata baru, konten tersebut tidak secara otomatis melatih anak untuk menggunakan kata-kata itu dalam konteks sosial. Anak membutuhkan kesempatan untuk bertanya, merespons, menegosiasikan makna, dan menerima umpan balik korektif dari orang lain.

Temuan ini juga selaras dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat berkaitan dengan hasil bahasa atau komunikasi yang lebih rendah. Anggrasari dan Rahagia (2020) melaporkan bahwa anak dengan intensitas penggunaan *gadget* yang lebih tinggi menunjukkan indikasi keterlambatan bicara dan bahasa. Shalehah et al. (2024) menemukan adanya pengaruh signifikan penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa siswa kelas V sekolah dasar. Demikian pula, Meirisa (2023) melaporkan bahwa penggunaan *gadget* memengaruhi perkembangan bahasa siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian-penelitian tersebut mendukung argumen bahwa paparan digital perlu dikelola secara hati-hati, terutama ketika mulai menggantikan interaksi langsung, kegiatan membaca, atau komunikasi di kelas.

Indikator penggunaan *gadget* terendah dalam penelitian ini adalah dampak penggunaan *gadget* yang dirasakan. Pola ini dapat menunjukkan bahwa siswa belum sepenuhnya memahami konsekuensi waktu layar yang berlebihan. Banyak anak mampu mengidentifikasi aspek hiburan dari *gadget*, tetapi kesulitan mengenali dampak jangka panjang terhadap konsentrasi, kebiasaan berbahasa, interaksi sosial, atau rutinitas belajar. Temuan ini menyoroti perlunya pendidikan literasi digital di tingkat sekolah dasar. Literasi digital tidak seharusnya terbatas pada kemampuan mengoperasikan perangkat; literasi digital juga perlu mencakup kesadaran tentang pengelolaan waktu, pemilihan konten, keamanan daring, dan hubungan antara kebiasaan digital dengan perkembangan pribadi.

Skor sedang pada indikator pengawasan menunjukkan bahwa orang tua atau orang dewasa terlibat sampai batas tertentu, tetapi pengawasan belum optimal. Pengawasan penting karena anak tidak selalu mampu mengatur waktu layar secara mandiri. Tanpa arahan, anak dapat memilih konten yang menghibur tetapi kurang edukatif, menggunakan *gadget* lebih lama dari yang direncanakan, atau meniru bahasa yang tidak sesuai untuk konteks sekolah. Oleh karena itu, pengawasan orang tua sebaiknya mencakup penetapan batas waktu, pendampingan anak selama aktivitas digital, diskusi tentang konten yang mereka tonton, dan dorongan agar anak menceritakan kembali informasi dengan kata-kata mereka sendiri.

Hasil perkembangan bahasa menunjukkan bahwa siswa memiliki capaian yang baik dalam percakapan dua arah, kelancaran komunikasi, penyusunan kalimat, dan penggunaan kosakata. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa tidak mengalami kegagalan bahasa secara umum. Namun, skor sedang pada kemampuan bertanya, menjelaskan, dan mengungkapkan pendapat menunjukkan bahwa bahasa ekspresif tingkat tinggi masih perlu diperkuat. Mengungkapkan pendapat membutuhkan lebih dari sekadar kosakata; kemampuan ini memerlukan kepercayaan diri, penalaran, pengorganisasian kalimat, dan kepekaan terhadap pendengar. Jika anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada dalam interaksi dialogis, mereka mungkin memiliki lebih sedikit kesempatan untuk melatih kemampuan ini.

Dari perspektif pendidikan, temuan ini menekankan pentingnya keseimbangan daripada pelarangan. *Gadget* dapat mendukung pembelajaran ketika digunakan untuk membaca buku digital, mengakses video edukatif, melatih kosakata, atau menyelesaikan tugas terbimbing. Namun, manfaat pembelajaran hanya muncul ketika penggunaan *gadget* terstruktur, bertujuan, dan diikuti oleh interaksi. Guru dapat meminta siswa merangkum video, mendiskusikan isinya secara berpasangan, mengidentifikasi kosakata baru, atau membuat presentasi lisan singkat berdasarkan materi digital. Dengan cara ini, *gadget* menjadi alat yang menstimulasi penggunaan bahasa, bukan media yang menggantikan komunikasi.

Hasil statistik $r = -0,630$ menunjukkan hubungan yang cukup kuat, tetapi tetap harus ditafsirkan secara hati-hati. Korelasi tidak membuktikan kausalitas. Perkembangan bahasa

dipengaruhi oleh banyak faktor, termasuk pola asuh, kebiasaan membaca, latar belakang sosial ekonomi, interaksi teman sebaya, dukungan guru, dan perkembangan kognitif individu. Hubungan negatif yang ditemukan dalam penelitian ini menunjukkan adanya asosiasi yang perlu diperhatikan, tetapi tidak berarti bahwa penggunaan *gadget* merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi perkembangan bahasa. Penelitian selanjutnya perlu memasukkan variabel tambahan agar kontribusi penggunaan *gadget* dapat dibandingkan dengan faktor perkembangan lainnya.

Implikasi penting lainnya berkaitan dengan jenis konten digital yang diakses anak. Tidak semua konten digital memiliki dampak yang sama. Konten edukatif yang mendorong menyimak, membaca, pengembangan kosakata, atau produksi kreatif dapat mendukung keterampilan bahasa ketika digunakan secara tepat. Sebaliknya, hiburan yang bergerak cepat, gim kekerasan, atau video pendek dengan bahasa informal dapat mengurangi rentang perhatian dan mendorong peniruan bahasa yang kurang sesuai untuk komunikasi sekolah. Oleh karena itu, orang tua dan guru sebaiknya mempertimbangkan bukan hanya berapa lama anak menggunakan *gadget*, melainkan juga apa yang mereka lakukan dengan perangkat tersebut dan bagaimana aktivitas tersebut ditindaklanjuti melalui komunikasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat hubungan negatif yang signifikan antara penggunaan *gadget* dan perkembangan bahasa pada siswa sekolah dasar di SD IT An Nawawi. Uji korelasi Pearson menghasilkan $r = -0,630$ dengan nilai signifikansi 0,003. Hasil ini berarti bahwa penggunaan *gadget* yang lebih tinggi cenderung berkaitan dengan skor perkembangan bahasa yang lebih rendah, sedangkan penggunaan *gadget* yang lebih rendah cenderung berkaitan dengan perkembangan bahasa yang lebih baik. Secara deskriptif, penggunaan *gadget* siswa berada pada kategori sedang, sedangkan perkembangan bahasa mereka sebagian besar berada pada kategori tinggi. Namun, indikator bertanya, menjelaskan, dan mengungkapkan pendapat tetap berada pada kategori sedang sehingga memerlukan dukungan lebih lanjut. Temuan ini menyoroti pentingnya mengelola penggunaan *gadget* anak dalam

pendidikan dasar. *Gadget* tidak perlu ditolak karena dapat mendukung pembelajaran, tetapi penggunaannya sebaiknya seimbang, diawasi, dan dihubungkan dengan aktivitas komunikatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang tulus kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung, SD IT An Nawawi, guru kelas V, siswa yang berpartisipasi, dan seluruh pihak yang mendukung proses penelitian serta penyusunan artikel ini.

REFERENSI

- Anggrasari, A. P., & Rahagia, R. (2020). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bicara dan bahasa anak usia 3-5 tahun. *Indonesian Journal of Professional Nursing*, 1(1), 18. <https://doi.org/10.30587/ijpn.v1i1.2016>
- APJII. (2023). Laporan survei internet Indonesia 2023. www.apjii.or.id
- Arifah, B., & Maknun, L. (2024). Pengaruh *gadget* terhadap perkembangan anak usia dini. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(4), 1870-1875. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i4.264>
- Chusna, P. A. (2017). Pengaruh media *gadget* pada perkembangan karakter anak. *Jurnal STIT Al-Muslihun*.
- Dariyo, A. (2011). Psikologi perkembangan anak tiga tahun pertama. PT Refika Aditama.
- Eileen, A., & Marotz, L. R. (2020). Profil perkembangan anak (edisi terbaru). Indeks.
- Hurlock, E. B. (1978). Perkembangan anak (Jilid 1). Erlangga.
- Istiqomah, N. (2019). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perilaku sosial anak. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 29-37.
- Kusmanto, D. A., Prihatin, T., & Sugiyo Pranoto, Y. K. (2021). Early childhood language development of *gadget* users viewed from behavioristic theory. *Journal of Primary Education*, 10(1), 71-78. <https://doi.org/10.15294/jpe.v10i1.45233>
- Laila, N. A. (2013). Peran lingkungan terhadap optimalisasi perkembangan bahasa anak

- usia dini. *Jurnal Studi Gender dan Anak*, 1(1), 71-80.
<https://doi.org/10.18592/jsga.v1i1.668>
- Lestari, & Aeni. (2024). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap bahasa yang digunakan oleh anak usia 6-10 tahun dalam berkomunikasi. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(2), 347-358.
<https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i2.1197>
- Meirisa, S. (2023). Dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak kelas I sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 288-296.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7572743>
- Melati, P., & Mashudi, E. A. (2021). Pengaruh penggunaan gawai terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-6 tahun. *Al-Abyadh*, 4(2), 89-94.
<https://doi.org/10.46781/al-abyadh.v4i2.361>
- Nugraha, A., Izah, N., Hidayah, S., Zulfiana, E., & Qudriani, M. (2019). The effect of *gadget* on speech development of toddlers. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1).
<https://doi.org/10.1088/17426596/1175/1/012203>
- Papalia, D. E., & Feldman, R. D. (2014). *Menyelami perkembangan manusia* (Edisi ke-12). Salemba Humanika.
- Pradnyandari, K. D. S., Thanaya, S. A. P., Saraswati, P. A. S., & Pramita, I. (2025). The impact of *gadget* use on personal-social and language development in preschool children. *Majalah Ilmiah Fisioterapi Indonesia*, 13(2).
<https://doi.org/10.24843/mifi.000000459>
- Santrock, J. W. (2018). *Child development: An introduction* (16th ed.). McGraw-Hill Education.
- Shalehah, Z., Prasetyo, T., & Laeli, S. (2024). Pengaruh penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak sekolah dasar kelas 5. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 139-148.
<https://doi.org/10.56855/jpsd.v3i2.1156>
- Sugiyono. (2016). *Analisis data kuantitatif*. Penerbit Pustaka Ramadhan.
- Suryaningsih, R., & Yon, A. E. (2021). Pengaruh *gadget* bagi kemampuan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2).
<https://doi.org/10.31004/jptam.v5i2.1839>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wardani, U. S., Widodo, P., Andriyanti, E., Triyono, S., & Ashadi, A. (2025). The influence of *gadgets* on language development in early childhood. *EduLite Journal*, 10(1), 36-53.
<https://doi.org/10.30659/e.10.1.36-53>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi orang tua terhadap hadirnya era teknologi digital di kalangan anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>