

**ANALISIS DAMPAK *GADGET*  
TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK  
DI DESA KUTABULOH MEUKEK ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh**

**NADA HAFIFAH**

**NIM. 180210017**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2022 M/1444 H**

**ANALISIS DAMPAK GADGET  
TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK  
DI DESA KUTABULOH MEUKEK ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Oleh

**NADA HAFIFAH**

NIM. 180210017

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh:

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

Pembimbing I,

  
**Muthmainnah, MA**  
NIP. 198204202014112001

Pembimbing II,

  
**Rafidhah Hanum M. Pd**  
NIP. 2003078903

**ANALISIS DAMPAK GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN  
BAHASA ANAK DI DESA KUTABULOH MEUKEK  
ACEH SELATAN**

**SKRIPSI**

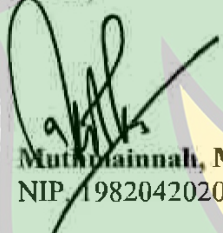
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Pada Hari/Tanggal :


Senin , 26 Desember 2022 M  
2 Jumadil Akhir 1444 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

  
**Muthalainnah, MA**  
NIP. 198204202014112001

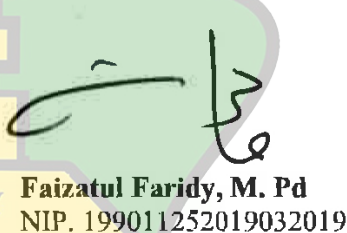
Sekretaris,

  
**Rafidhah Hanum, M. Pd**  
NIP. 2003078903

Penguji I,

  
**Hijriati, M.Pd.I**  
NIP. 199107132019032013

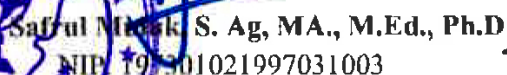
Penguji II,

  
**Faizatul Faridy, M. Pd**  
NIP. 199011252019032019

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
**Safriul Mubak, S. Ag, MA., M.Ed., Ph.D**  
NIP. 197301021997031003

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nada Hafifah

NIM : 180210017

Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan (FTK)

Judul Skripsi : Analisis Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkannya.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemiliknya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggungjawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 26 Desember 2022

Yang Menyatakan



Nada Hafifah

NIM. 180210017



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI**

Nomor : B- 1791 /Un.08/Kp.PIAUD/ 12/2022

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Assalammu'alaikum wr.wb*

Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dengan ini menyatakan bawah Skripsi dari saudara/i :

Nama : Nada Hafifah

Nim : 180210017

Pembimbing 1 : Muthmainnah, MA.

Pembimbing 2 : Rafidhah Hanum, M.Pd

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/ PIAUD

Judul Skripsi : Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

Telah melakukan cek plagiasi menggunakan Turnitin dengan hasil kemiripan (*Similarity*) sebesar 18%

Demikianlah surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya

*Wassalammu'alaikum wr.wb*

Mengetahui  
Ketua Prodi PIAUD

Heliati Hajriah

Banda Aceh, 14 Desember 2022  
Petugas Layanan Cek Plagiasi

Lina Amelia





## ABSTRAK

Nama : Nada Hafifah  
NIM : 180210017  
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PIAUD  
Judul : Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan  
Tanggal Sidang : 26 Desember 2022 M / 27 Dzulhijjah 1443 H  
Tebal Skripsi : 64 Halaman  
Pembimbing I : Muthmainnah, MA  
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, M. Pd  
Kata Kunci : *Gadget*, Perkembangan Anak, Bahasa

*Gadget* merupakan suatu perangkat elektronik yang memiliki beragam fitur dan fungsi untuk penggunaannya untuk mencari informasi, komunikasi dan hiburan, semakin kompleks *gadget* ini juga dapat memberikan dampak negatif bagi penggunaannya, salah satu dampak yang dipengaruhi oleh *gadget* ialah terhambatnya perkembangan bahasa pada anak. Hasil observasi awal di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun masih terhambat dalam mengungkapkan bahasa dengan baik. Tujuan Penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan mengungkapkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anak yang berusia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek belum bisa mengungkapkan bahasa dan tergolong dalam katagori Belum Berkembang (BB), ini terlihat dari anak-anak yang belum mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, bahkan belum mampu mengungkapkan perasaannya dengan kata sifat serta belum bisa mengutarakan pendapat kepada orang lain. Kendala yang dihadapi anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek belum bisa mengungkapkan bahasa dikarenakan anak terlalu lalai dengan *gadget* sehingga kurangnya pengawasan dari orangtua.

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah. Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT dengan kasih dan petunjuk-Nya Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW Alhamdulillah atas berkat taufiq dan hidayah-Nya Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “*Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan*”.

Upaya penyelesaian Skripsi ini tentunya terdapat banyak hambatan dan juga kesulitan yang harus dilalui. Penulis memahami hal ini tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan, waktu, pengalaman sehingga tanpa adanya bantuan serta bimbingan dari beberapa pihak tidaklah mungkin akan berhasil dengan baik. Oleh sebab itu Penulis mengucapkan banyak terimakasih yang sedalam-dalamnya yang terhormat:

1. Ibu Muthmainnah, MA. sebagai Pembimbing I dan Ibu Rafidhah Hanum, M. Pd. sebagai Pembimbing II yang telah berbaik hati dan sabar dalam membimbing dan memberikan masukan yang baik, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.
2. Ibu Dra. Jamaliah Hasballah, MA. selaku Penasehat Akademik yang telah membimbing dan mengarahkan Penulis dalam menentukan judul Skripsi.
3. Ibu Dr. Heliati Fajriah, S.Ag, M.A. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak usia Dini yang telah memberikan motivasi dan

semangat luar biasa.

4. Bapak Prof. Safrul Muluk, M.A., M.Ed.,Ph.D selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
5. Bapak dan Ibu civitas Akademik Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
6. Bapak selaku kepala Desa Kutabuloh Meukek , Kabupaten Aceh Selatan sebagai tempat penelitian Penulis.
7. Bapak dan Ibu staf pustaka yang telah membantu Penulis dalam menemukan bahan untuk penulisan Skripsi.

Penulis menyadari dalam penulisan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik secara tulisan maupun isinya. Oleh karena itu Penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun kesempurnaan Skripsi ini. Walau demikian Penulis berharap agar Skripsi ini dapat menjadi manfaat dan berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkan

Banda Aceh,04 Januari 2023

Penulis,

A R - R A N I R Y

Nada Hafifah  
NIM. 180210017



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPEL JUDUL</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING</b>	
<b>LEMBAR PENGESAHAN SIDANG</b>	
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b>	
<b>SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI SKRIPSI</b>	
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	7
E. Definisi Operasional.....	8
<b>BAB II KAJIAN TEORITIS .....</b>	<b>11</b>
A. <i>Gadget</i> Pada Anak Usia Dini .....	11
1. Pengertian <i>Gadget</i> .....	11
2. Tujuan <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini .....	15
3. Dampak Positif dan Negatif <i>Gadget</i> pada Anak Usia Dini....	16
4. Kelebihan dan Kekurangan <i>Gadget</i> .....	20
B. Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini .....	22
1. Pengertian Bahasa Anak.....	22
2. Pembagian Bahasa.....	25
3. Indikator Kemampuan Berbahasa .....	28
4. Hubungan <i>Gadget</i> dengan Perkembangan Bahasa Anak.....	30
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Rancangan Penelitian .....	34
B. Lokasi Penelitian .....	35
C. Populasi dan Sampel.....	35
D. Teknik Pengumpulan Data .....	36
E. Instrumen Penelitian.....	38
F. Teknik Analisis Data .....	41
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	43
1. Sejarah Desa Kutabuloh Meukek .....	43
2. Visi dan Misi Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan .....	44
B. Persiapan dan Proses Penelitian .....	48
C. Hasil Penelitian .....	49
1. Menjawab Pertanyaan Sesuai Dengan Pertanyaan.....	49
2. Mungungkan Perasaan Dengan Kata Sifat .....	51

3. Mengutarakan Pendapat Kepada Orang Lain.....	53
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
A. Simpulan.....	58
B. Saran.....	58
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN</b>	
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun .....	29
Tabel 3.1 Indikator Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun.....	38
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Orang Tua di Desa Kutabuloh Meukek.....	39
Tabel 4.1 Daftar anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek .....	45
Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan .....	46
Tabel 4.3 Jumlah Penduduk berdasarkan jenis kelamin .....	46
Tabel 4.4 Sarana Peribadatan Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan.....	47
Tabel 4.5 Sarana Pendidikan Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan.....	47



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry tentang Pembimbing Skripsi
- Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
- Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan
- Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen
- Lampiran 5 Lembar Observasi
- Lampiran 6 Lembar Wawancara
- Lampiran 7 Catatan Lapangan
- Lampiran 8 Lembar Dokumentasi
- Lampiran 9 Daftar Riwayat Hidup



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Mengingat pendidikan Anak Usia Dini merupakan kunci utama bagi anak untuk meraih keberhasilan di masa yang akan datang. Karena di taman kanak-kanak banyak terdapat eksplorasi atau stimulasi yang mampu menggali tingkat kemampuan yang dimiliki oleh anak. Selain itu anak juga dapat mengembangkan potensi-potensi sedini mungkin. Pengembangan potensi dasar ini juga merupakan fondasi awal bagi anak untuk dapat menempuh kehidupan selanjutnya dengan lebih baik. Dalam hal ini peran pendidik untuk mengembangkan potensi dasar anak sangatlah penting khususnya dalam memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai bagi anak.<sup>1</sup>

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan yang paling mendasar menempati posisi yang sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia. Karena rentang Anak Usia Dini merupakan rentang usia kritis dan sekaligus strategis dalam proses pendidikan yang dapat memengaruhi proses serta hasil pendidikan pada tahap selanjutnya. Periode ini merupakan periode kondusif untuk menumbuhkembangkan berbagai kemampuan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual. Masa usia 3 sampai 6 tahun adalah fase bermain,

---

<sup>1</sup> Nisa Khoerunnisa, *Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan Menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Mengasah Percaya Diri*, Jurnal Lentera volume XVIII. No. 1. Juni 2015, hlm. 78



kegiatan tersebut anak dapat mempelajari banyak hal penting yang dapat ditumbuhkan secara optimal.<sup>2</sup>

Anak Usia Dini merupakan anak yang berada pada masa *Golden Age Period*. Sehingga, pada masa keemasan ini sedang potensi yang dimiliki anak haruslah dikembangkan dengan baik. Hal ini merupakan waktu yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai karakter kebaikan yang bertujuan untuk membentuk kepribadian yang positif pada diri anak itu sendiri. Pembentukan kepribadian ini diperlukan untuk penanaman nilai-nilai karakter, salah satunya yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri pada Anak Usia Dini, sehingga dapat terhindar dari perilaku menyimpang pada kehidupan selanjutnya.<sup>3</sup>

Jadi, aspek perkembangan dasar yang dimiliki anak usia dini salah satunya adalah perkembangan bahasa, dimana perkembangan bahasa adalah salah satu aspek perkembangan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bahasa ini untuk membantu anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya baik itu di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dimana lingkungan sekolah sangatlah berperan penting bagi Anak Usia Dini dalam mengembangkan aspek perkembangan bahasa namun tidak semua anak yang bisa mencapai tingkat perkembangan bahasa sesuai perumbuhannya, ada anak yang terhambat juga ada anak yang mencapai tingkat perkembangannya.

---

<sup>2</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta : Kencana, 2010), hlm.2

<sup>3</sup> Jauharotur Rihlah, dkk, *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol 4. No. 1 Oktober 2020 hlm. 53

Perkembangan bahasa adalah suatu perkembangan yang melibatkan anak untuk berfikir, mengekspresikan diri dan memudahkan untuk berkomunikasi, manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah lepas dari interaksi dan komunikasi antar sesama. Ahmad Susanto mengatakan perkembangan kemampuan berbahasa pada taman kanak-kanak adalah suatu perkembangan yang sangat penting untuk anak agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya kemampuan berbahasa kemampuan yang sudah ada pada setiap individu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan masih diperlukannya interaksi dari orang lain agar kemampuan berbahasa anak semakin meningkat, kemampuan berbahasa pada seseorang dimulai sejak usia dini, dan perkembangan bahasa terjadi mulai dari lingkungan tempat tinggalnya.<sup>4</sup>

Seiring dengan perkembangan waktu dan teknologi, adapun alat komunikasi yang sangat canggih saat ini adalah *gadget*. *Gadget* merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari penggunaan *smartphone* atau *telephone* genggam yang saat ini telah memiliki beragam fitur dan fungsi yang semakin kompleks guna memudahkan pemakainya dalam merubah watak orang individu maupun kelompok yang dapat mempengaruhi lingkungan maupun tindakan yang akan muncul.<sup>5</sup> *Gadget* memang sudah menjadi kebutuhan utama baik dari anak-anak maupun orang dewasa, *gadget* tidak hanya sebagai alat untuk mencari informasi namun juga dapat mempengaruhi perkembangan anak, perkembangan

---

<sup>4</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta:Kencana, 2012), h. 74.

<sup>5</sup> Puji Asmaul Husna, Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, Nomor 2, November 2017, hal 318

anak yang sangat sensitif adalah saat usia 1-5 tahun sebagai masa anak usia dini sehingga sering disebut *the golden age*, pada masa ini seluruh aspek perkembangan anak mengalami perkembangan yang luar biasa baik positif maupun negative, *gadget* sangat berdampak pada perkembangan anak usia dini bahwa anak yang terlalu fokus menggunakan *gadget* akan cenderung kurang berinteraksi, jarang bermain bersama temannya, dan kurang berkomunikasi sehingga dapat menyebabkan anak mengalami keterlambatan dalam aspek perkembangan bahasa.<sup>6</sup>

Apabila di masa balita anak-anak hanya asyik berada di depan *gadget*, kemungkinan perkembangan bahasa anak akan kurang optimal, jika anak usia tersebut sudah diberikan sebagai mainan, maka akan berpengaruh terhadap pemerolehan bahasanya dikarenakan menggunakan *gadget* terlalu lama atau berlebihan anak akan menjadi agresif bila terlalu sering menggunakan *gadget* anak akan jadi malas bergerak dan lebih memilih duduk atau terbaring sambil menikmati cemilan dan menyebabkan anak kegemukan atau berat badan yang bertambah secara berlebihan, dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya itu akan sangat berdampak buruk pada aspek perkembangan bahasa anak.<sup>7</sup>

Penelitian relevan yang dilakukan oleh Soetjiningsih “Hubungan *Gadget* dengan Perkembangan Bahasa Anak” di TK Al-Kamil Surabaya menunjukkan bahwa hasil signifikan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan

---

<sup>6</sup> Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, *jurnal pendidikan bunayya*, No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, hal 120

<sup>7</sup> Hastuti, *Psikologi Perkembangan Anak*, (Yogyakarta:Tugu Publisher,2012), h. 114-115

psikososial anak usia pra sekolah, penggunaan *gadget* dapat membuat peran keluarga dan teman menjadi tergantikan dengan kehadiran *gadget* sehingga anak lebih menyukai bermain sendiri dan tidak melakukan interaksi dengan anak lain, sedangkan psikososial yang terganggu dapat menyebabkan anak menjadi gagap dan terlambat dalam perkembangan bahasa anak. Menurut data Profil Dinas Kesehatan Surabaya sebanyak 0,055% balita terdapat gangguan ketika dilakukan pemeriksaan menggunakan KPSP, salah satu aspeknya yaitu pada keterlambatan bicara dan bahasa.<sup>8</sup>

Sejalan dengan itu Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Syofia di PAUD/TK Budi Mulia Padang Timur diperoleh hasil sebanyak 47 responden (63,8%) tidak normal dalam menggunakan *gadget*. Berdasarkan kuesioner yang diberikan didapatkan data bahwa waktu terbanyak yang dihabiskan anak untuk bermain *gadget* yaitu 60 menit perminggu, selain itu kadang orangtua sengaja memberikan *gadget* pada anak mereka agar anak tidak bermain di luar rumah dan bahkan tidak mengganggu aktivitas orang tua pada saat di rumah.<sup>9</sup>

Selain itu penelitian yang dikaji oleh Meta Anindya Aryanti Gunawan dengan judul “Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan sosial dan bahasa Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumobroto, Banyumanik” dari hasil penelitiannya ia menyatakan bahwa sebagian anak bermain *gadget* lebih dari 1 jam per hari, sebagian anak memiliki tingkat perkembangan sosial dan

---

<sup>8</sup> Dalam *Jurnal Soetjiningsih*. 2014. Tumbuh Kembang Anak Edisi 2. Jakarta: EGC.

<sup>9</sup> Vivi Syofia Supardi, “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia”. *Jurnal Keperawatan*, Vol. XII, No. 80, Februari 2018, h. 138-144.

bahasa dibawah rata-rata yaitu sebanyak 52,4%, serta terdapat hubungan antara durasi penggunaan *gadget* dengan tingkat perkembangan sosial bahasa anak prasekolah.

Pengamatan yang peneliti lakukan di Desa Kutabuloh Meukek ditemukan bahwa kemampuan berbahasa anak belum sepenuhnya berkembang dikarenakan masih terdapat anak-anak yang pengucapan kosa kata masih belum sesuai dengan kosa kata yang sebenarnya dan masih belum memahami cerita dan penjelasan yang disampaikan, sebagian besar anak-anak di desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan cenderung susah bergaul dan kurang berinteraksi dengan lingkungannya, berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua beliau mengatakan bahwa anak-anak zaman sekarang kebanyakan sudah pandai dalam menggunakan *gadget*.

Berdasarkan kutipan hasil penelitian yang telah dilakukan di atas, masing-masing pembahas sangat berkaitan. Persamaan penelitian ini terfokus pada dampak penggunaan *gadget* baik dari segi kesehatan maupun psikologi anak usia dini, dan pengaruhnya terhadap perkembangan sosial dan bahasa anak usia dini. Namun, terdapat perbedaan dengan penelitian ini. Adapun perbedaannya terdapat pada jenis penelitian, penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif *field research* lapangan untuk mengungkapkan suatu fenomena melalui deskripsi bahasa non statistik.

Sedangkan metode yang peneliti gunakan adalah metode observasi dan wawancara untuk mengetahui lebih dekat obyek yang diteliti dengan cara melakukan (interview mendalam) kepada orang tua, serta metode dokumentasi untuk mengumpulkan data penelitian, jadi teknik analisis data yang saya



gunakan dipenelitian ini ialah teknik analisis data model Miles And Huberman, Sehingga dengan adanya permasalahan diatas peneliti tertarik mengangkat judul tentang “*Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan*”.

### **B. Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan penelitian adalah untuk mengetahui dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun hasil penelitian ini bisa memberikan manfaat secara teoritis maupun secara praktis yaitu :

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memperdalam pengetahuan tentang topik yang dikaji, mengetahui hasil penelitian yang berhubungan dan yang sudah pernah dilaksanakan, mengetahui perkembangan ilmu pada topik yang dipilih, dan memperjelas masalah penelitian dan diharapkan mampu memberikan kontribusi

ilmu pengetahuan baru terutama mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.

## 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini menjadi bahan pembelajaran dan pengetahuan lebih dalam mengenai penggunaan *gadget* pada anak-anak dengan pengawasan guru dan orang tua. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

### 1) Peneliti

Hasil penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman lebih mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini

### 2) Orangtua

Hasil penelitian ini orang tua dapat mengetahui apa saja dampak *gadget* yang ada perkembangan pada anak

### 3) Peneliti lainnya yaitu dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan bisa dijadikan sebagai bahan referensi untuk penelitian yang serupa.

## E. Definisi Operasional جامعة الرانيري

### a. Dampak *Gadget* A R - R A N I R Y

Dampak *gadget* merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat mempengaruhi perilaku dan proses perkembangan anak yang sedang berada pada masa pertumbuhan baik secara positif maupun negative, sekarang terlalu banyak anak-anak yang menggunakan *gadget* lebih dari jumlah yang direkomendasikan. Adapun dampak *gadget* pada anak usia 4-5 tahun di desa kutabuloh meukek berdampak bagi perkembangan bahasa anak juga kesehatan dikarenakan

menggunakan *gadget* terlalu berlebihan anak akan menjadi agresif dan anak cenderung menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya.<sup>10</sup>

Berdasarkan kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa *gadget* pada anak usia 4-5 tahun mempunyai dampak positif dan dampak negatif terhadap perkembangan bahasa anak sehingga dengan menggunakan *gadget* berlebihan bisa mengambambat kemampuan bahasa pada anak, menggunakan *gadget* terus menerus bisa membuat anak kecanduan yang dapat membuat anak lalai dengan berbagai permainan, begitu juga dengan sebaliknya jika anak dapat menggunakan *gadget* secara bijak maka dia akan mudah untuk menguasai bahasa bahasa interaktif yang digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan jika tidak digunakan secara bijak maka anak dapat mempengaruhi pola pikir dan kebiasaan anak sehingga susah untuk melepaskan *gadget*.

#### b. Perkembangan Bahasa

Bahasa adalah sarana berkomunikasi dengan orang lain, dimana pikiran dan perasaan dinyatakan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, atau gerak dengan menggunakan kata-kata, simbol, lambang, gambar, atau lukisan. Bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan.<sup>11</sup> Perkembangan bahasa pada anak berawal dari anak mengumam maupun membeo. Secara bertahap kemampuan anak meningkat, bermula dari mengekspresikan suara saja, hingga mengekspresikannya dengan komunikasi. Komunikasi anak yang bermula

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt Rajagrafindo Persada, 2013), h. 199-201.

<sup>11</sup> Fizal, *Meningkatkan Keretampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung:CV Karya Putra Darmawati) H 3

dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya secara bertahap berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas.<sup>12</sup> Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Pada penelitian ini anak yang dimaksud berusia 4-5 tahun.

Maka dari itu dapat dikatakan bahwa perkembangan bahasa pada anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah mampu menguasai kosakata dan mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan semua bentuk komunikasi yang digunakan baik pikiran dan perasaan anak yang dapat disimbolisasikan agar dapat menyampaikan arti dari satu kata yang diungkapkan, bahasa pada anak usia dini sangat lah penting untuk bisa menjalin pertemanan dan belajar banyak hal disekitarnya melalui berkomunikasi, agar anak dapat membentuk dan membangun suatu pemahaman pengetahuan baru tentang berbagai hal.

---

<sup>12</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Buku Materi Pokok PAUD 4106/ 4sks, Modul1-12, Penerbit Universitas Terbuka, Edisi 1, h. 10.28

## BAB II

### KAJIAN TEORITIS

#### A. *Gadget Pada Anak Usia Dini*

##### 1. Pengertian *Gadget*

*Gadget* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus.<sup>13</sup> *Gadget* juga merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunanya walaupun mungkin tidak praktis dalam pengetahuan, salah satu yang membedakan *gadget* dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari menyajikan teknologi terbaru sehingga menjadikan aktivitas manusia lebih praktis.<sup>14</sup>

*Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, demikian pula terhadap anak-anak, dari segi psikologis masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh penggunaan *gadget* maka perkembangan anak juga terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya.

---

<sup>13</sup> Puji Asmaul Husna, "Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak". *jurnal dinamika penelitian* Vol. 17, No. 2, November 2017, h.109

<sup>14</sup> Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, "Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru". *Jurnal Photon*, Vol. 9, N0.1, Oktober 2018, h. 209



*Gadget* pada masa kini sangat disukai anak-anak karena *gadget* pada masa kini sangatlah canggih jika dibandingkan dengan *gadget* pada awal diproduksi yang hanya dapat digunakan untuk telepon maupun mengirim pesan serta ditambah dengan desain yang tidak menarik. Sedangkan *gadget* pada masa kini telah berevolusi menjadi sebuah barang yang sangat menarik dengan desain yang menarik serta penggunaan teknologi *touchscreen* yang semakin membuatnya menarik, selain itu *gadget* masa kini telah terisi dengan berbagai macam aplikasi di dalam *gadget* tersebut. Seperti game yang pada saat ini sangat bervariasi, mulai dari game bertemakan petualangan sampai pelajaran, penyajian setiap aplikasi (*games*) yang beraneka warna dan karakter tidak heran jika *gadget* sangat digandrungi oleh anak pada masa ini. Penyajian beraneka ragam aplikasi yang beragam membuat seseorang sangat senang berlama-lama untuk didepan *gadget* mereka, sehingga penggunaan *gadget* menjadi berlebihan.<sup>15</sup>

*Gadget* memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan anak-anak karena pada masa kanak-kanak adalah masa keemasan dimana anak-anak belajar mengetahui apa yang belum diketahuinya. Jika masa kanak-kanak sudah mencandu dan terkena dampak negatif oleh penggunaan *gadget* maka, perkembangan anak juga terhambat, karena pengalaman masa kecil mempunyai pengaruh yang kuat terhadap perkembangan berikutnya.

Ironi ditengah masyarakat ketika kasih sayang orang tua terhadap anak dalam bentuk pemberian akses pada *gadget* yang cenderung memberi dampak negatif bagi anak. Anak zaman sekarang cenderung tidak mengenal adanya

---

<sup>15</sup> Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016).dampak *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 4-6 tahun, *Jurnal PAUD Teratai*, hal. 182-186

permainan tradisional yang sering dimainkan pada masa sebelumnya . Perbedaan era sangat tampak pada respon anak-anak . Jika pada zaman sebelum berkembang pesatnya *gadget* banyak anak yang lebih memilih untuk bermain di lingkungan sekitar dan berinteraksi dengan teman-temannya, berbeda dengan keadaan sekarang dimana kebanyakan anak lebih memilih berdiam diri sambil memainkan *gadget* sebagai hiburan masing-masing, penggunaan *gadget* juga menunjukkan hal positif bahwa pencarian informasi yang diperlukan dapat didapat dengan waktu yang lebih cepat dari pada membaca buku satu persatu, akan tetapi hal ini juga memicu terbentuknya karakter anak yang cenderung lebih malas, banyak pihak yang beranggapan penggunaan *gadget* cenderung lebih membawa dampak positif, penggunaan *gadget* harus dilakukan dengan bijaksana karena akses tanpa batas dapat membuat efek yang sangat negatif. Anak yang menghabiskan waktunya dengan *gadget* akan lebih emosional, malas mengerjakan rutinitas sehari-hari dan tidak memperdulikan orang disekitarnya.<sup>16</sup>

Orangtua hendaknya berperan aktif dalam pengawasan terhadap penggunaan *gadget* pada anak usia dini, hal yang dapat dilakukan oleh para orangtua adalah dengan memberikan pembatasan waktu penggunaan *gadget*. Pembatasan waktu dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini bertujuan untuk meminimalisir tingkat kecanduan dalam menggunakannya. Selain itu, hendaknya saat menggunakan *gadget* orangtua mendampingi sang anak, agar dalam penggunaannya dapat mengandung nilai edukasi yang dapat diperlihatkan oleh orang tua melalui perantara *gadget* ini, karena dengan adanya media pembelajaran

---

<sup>16</sup> Chusna, P.A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian* , hal. 315-330

menggunakan *gadget* anak cenderung tidak merasa bosan, anak-anak juga lebih bersemangat untuk belajar apabila dilengkapi animasi yang menarik, warna yang cerah dan lagu-lagu yang ceria.

*Gadget* pada anak adalah suatu alat elektronik yang mampu membuat anak lalai karna kebiasaan menggunakan *gadget* yang akan berpengaruh kepada perkembangan anak, *gadget* memang sebagai sarana hiburan akan tetapi *gadget* juga dapat membuat si anak akan terus menerus berdiam diri sambil memainkannya, dapat kita simpulkan *gadget* itu tidak selalu baik untuk anak, akan tetapi bisa berakibat buruk terhadap perkembangan anak.

Membatasi dan mendampingi anak dalam menggunakan *gadget* merupakan tanggung jawab dan bentuk kedisiplinan yang diajarkan orang tua kepada anak sejak usia dini.<sup>17</sup> Tujuan dari pendampingan yang dilakukan orang tua ketika anak menggunakan *gadget* adalah agar orang tua dapat mengawasi penampilan video yang mengandung nilai kekerasan. Anak yang sering melihat hal tersebut di *gadget* akan terpengaruh dan akan mencoba mempraktikkan dengan teman sebayanya<sup>18</sup>

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini dapat diberikan berupa *reward*, yakni apabila anak telah menyelesaikan tugasnya seperti mengulang pembelajaran atau menyalurkan imajinasinya berupa gambar, telah membatu orangtuanya, ataupun ketika anak melakukan hal baru yang bersifat positif maka orangtua dapat memberikan pujian kepada anak dengan bermain *gadget*. Sebaliknya, anak dapat diberi hukuman tidak bermain *gadget* apabila melakukan kesalahan, hukuman

---

<sup>17</sup> Arief Rachman, *Pola Asuh Anak*, (Jakarta: Luxima, 2012), h. 63

<sup>18</sup> Maya dan Wido, *Mendidik dan Membesarkan Anak Usia Pra-Sekolah*, (Jakarta: 2006), hal 85.

seperti ini tidaklah membahayakan bagi seorang anak, namun menjadi suatu alasan bagi anak untuk melakukan hal yang positif dan bermanfaat.

Dengan demikian dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini perlu adanya aturan, bimbingan, serta pengawasan dari orangtua. Aturan yang dimaksud misalnya memberi batasan waktu pada anak yang boleh menggunakan *gadget*, misalnya 15 menit setelah anak belajar atau melakukan sesuatu hal yang perlu diberikan apresiasi.

## **2. Tujuan Gadget pada Anak Usia Dini**

*Gadget* memiliki banyak tujuan dan juga dampak buruk terhadap penggunanya, *gadget* menjadi suatu hal yang menarik bagi anak karena memiliki fitur yang beragam dengan dilengkapi warna, gambar dan suara yang dapat menarik perhatian anak selain itu juga karena anak sering melihat orang tuanya yang sibuk bermain *gadget*, anak mampu untuk mengunduh aplikasi sendiri juga disebabkan karena melihat orangtuanya. Anak biasa menggunakan *gadget* untuk bermain game, menonton video youtube dan belajar.

Permasalahan-permasalahan dari penggunaan *gadget* bisa saja dialami anak karena orangtua yang kurang mendampingi dan mengontrol penggunaannya dan mungkin juga belum pahamnya akan dampak yang akan ditimbulkan dari *gadget* terhadap fisik dan mental anak. Orangtua memiliki peran yang besar untuk mengontrol mengawasi dan mendampingi penggunaan *gadget* oleh anak-anak agar dapat terhindar dari efek yang dapat ditimbulkan dari penggunaan *gadget*.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Rahman, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Media)2018.hlm 30

Adapun yang menjadi tujuan *gadget* pada anak adalah :

1. Sebagai media pembelajaran,
2. Mudah mengenal keterampilan baru
3. lebih mudah mengenal warna dengan berbagai video animasi yang ditampilkan
4. Mendapatkan informasi dengan mudah dan efisien dengan adanya pengawasan dari orang tua dan guru dapat meningkatkan kemampuan visual dan spasial yaitu anak lebih mudah membedakan bentuk gambar dan lebih cepat berimajinasi.

### **3. Dampak Positif dan Negatif *Gadget* pada Anak Usia Dini**

Penggunaan *gadget* pada anak usia dini biasanya sangat terbatas, karena anak-anak menggunakan *gadget* itu sebagai media pembelajaran, bermain *game*, dan menonton animasi. Selain itu, penggunaan *gadget* pada anak usia dini memiliki durasi waktu yang berbeda, tergantung pada pola asuh orangtua karena orangtua adalah penentu bagi proses perkembangan anak untuk menjadi lebih baik atau lebih buruk. Penggunaan *gadget* pada anak-anak memberikan berbagai dampak terhadap perkembangannya baik itu dampak positif maupun dampak negatif, *gadget* juga ini bisa digunakan sebagai suatu alat yang bermanfaat apabila disertai kontrol dan tidak berlebihan juga bisa menyebabkan dampak yang buruk jika tidak bisa digunakan sesuai dengan aturan. Adapun dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan *gadget* diantaranya :



### **a. Dampak Positif *Gadget* pada anak usia dini**

- 1) Sebagai sarana hiburan bagi anak-anak
- 2) Melatih kecerdasan pada anak
- 3) Meningkatkan rasa percaya diri
- 4) Mengembangkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah.<sup>20</sup>

Adapun dampak positif yang ditimbulkan pada anak sangatlah banyak jika anak menggunakan *gadget* sesuai dengan aturan dan pengawasan dari orangtua, di sini anak-anak bisa menggunakan *gadget* itu sebagai sarana hiburan bagi anak-anak yang memiliki berbagai fitur menarik dengan adanya beragam warna, efek suara, gambar yang menarik sangat disukai anak dalam sebuah aplikasi permainan atau video youtube. Aplikasi permainan dapat dengan mudah diunduh melalui aplikasi store seperti permainan puzzle, balapan atau permainan yang bersifat petualangan, dapat menambahkan wawasan dalam hal ini anak dapat terbiasa dengan tulisan, angka, gambar yang membantu melatih proses belajar sesuai kontrol orang tua, timbul rasa percaya diri terhadap anak saat anak memenangkan suatu permainan akan termotivasi untuk menyelesaikan permainan, dapat mengembangkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah (dalam hal ini anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu akan suatu hal yang membuat anak akan timbul sifat dasar rasa ingin tahu dalam kebutuhan belajar dengan sendirinya tanpa perlu dipaksa oleh orang lain.

---

<sup>20</sup> Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*,3 (4), hal. 538



Selain timbulnya dampak positif dari *gadget*, penggunaan *gadget* secara berlebihan juga akan timbul dampak negatif apabila anak menggunakan *gadget* diluar pengawasan orangtua.

#### **b. Dampak Negatif Gadget**

Adapun dampak negatif *gadget* yang ditimbulkan pada anak diantaranya :

- 1) Anak akan kecanduan apabila menggunakan *gadget* secara tidak terkontrol.
- 2) Kurangnya interaksi sosial dengan lingkungan sekitar
- 3) Mengganggu kesehatan pada perkembangan anak
- 4) Pengaruh perilaku buruk pada anak<sup>21</sup>

Dari berbagai dampak negatif *gadget* pada anak, anak akan cenderung kurangnya interaksi sosial akibat dari kecanduan, penggunaan *gadget* pada anak akan berdampak pada hubungan sosialnya. Kebiasaan menggunakan *gadget* terlalu lama membuat anak enggan untuk bermain dengan teman sebaya. Dengan menggunakan *gadget* anak juga dapat mengganggu kesehatan pada anak karena efek radiasi dari teknologi sangat berbahaya bagi kesehatan manusia terutama pada anak-anak pada masa pertumbuhan dan perkembangan. Pengaruh perilaku buruk pada anak melalui tontonan video yang mengandung nilai kekerasan anak memiliki sifat imitasi tinggi, sehingga akan melakukan hal serupa yang lihat ketika menggunakan *gadget* pada kehidupan nyata. Oleh sebab itu diperlukan adanya peran aktif orangtua untuk anak dalam mengawasi penggunaan *gadget* agar anak

---

<sup>21</sup> Wido Nugroho, *Proteksi Gratis Saat Anak Ber-Internet*, (Jakarta: 2008), h. 49

dapat mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan aspek perkembangannya.

Beberapa faktor yang membuat *gadget* sangat berpengaruh dalam perkembangan anak antara lain adalah :

1. *Gadget* semakin hari semakin canggih

Hal ini tentu memberikan banyak manfaat yang mempermudah pekerjaan. Apalagi dengan ukurannya yang terbilang kecil, *gadget* mudah dibawa kapan pun dan dimana pun. hal inilah yang membuat *gadget* seolah-olah menjadi sebuah barang yang tidak bisa terpisahkan dari aktivitas manusia. Selain itu *gadget* dilengkapi juga dengan fitur game yang sangat menarik minat anak-anak.

2. Secara tidak sadar *gadget* membuat ketergantungan.

Secara tidak sadar, saat ini anak-anak sudah mengalami ketergantungan menggunakan *gadget*. Ketergantungan inilah yang menjadi salah satu dampak negatif yang sangat berpengaruh contohnya saja handphone. Sehari saja tidak menggunakan handphone pasti ada rasa yang mengganjal.

Jadi Langkah-langkah yang harus dilakukan orang tua untuk mencegah ketergantungan anak dengan *gadget* adalah:

3. Memberikan batasan waktu anak bermain *gadget*

Orang tua harus tegas dalam memberikan waktu anak bermain *gadget*, karena jika dibiarkan anak akan semakin kecanduan dan sulit unruk lepas dari *gadget* terlebih lagi jika *gadgetnya* dilengkapi dengan fitur -fitur canggih dan game yang banyak. Jika anak terlanjur sulit untuk lepas dari *gadget* maka orang tua bisa

mengalihkan perhatian anak dengan mengganti *gadget* dengan mainan tradisional .

#### 4. Meluangkan waktu untuk anak

Meskipun orang tua sibuk bekerja guna mencukupi kebutuhan anak, alangkah baiknya jika orang tua dapat meluangkan waktunya sebentar untuk bermain dan berkomunikasi dengan anak, karena salah satu alasan anak bermain gadget adalah anak merasa kesepian dan merasa kurang.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan *Gadget*

Adapun Kelebihan *Gadget* Adalah sebagai berikut :

1. *Gadget* mempermudah komunikasi/berinteraksi dengan orang banyak lewat media sosial.
2. *Gadget* mempersingkat jarak dan waktu. Di era modern saat ini, *gadget* yang canggih memudahkan manusia saling berinteraksi satu sama lain melalui media sosial dimana hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi menjadi halangan dan hal yang menjadi masalah.
3. *Gadget* mempermudah para siswa untuk mengkonsultasikan pelajaran dan tugas-tugas yang belum siswa mengerti pada gurunya. bahwa dalam hal pengetahuan kita dapat dengan mudah mengakses atau mencari situs pengetahuan dengan menggunakan aplikasi yang berada di dalam *gadget* kita. Contohnya aplikasi Detik.com, Kompas.com, dll<sup>22</sup>
4. *Gadget* dapat digunakan sebagai media pembelajaran lebih aktif, inovatif dan menyenangkan. Menurut Fifit Fitriyansah bahwa pemanfaatan

<sup>22</sup> Dalillah, 2019. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Siswa di SMA Darussalam Ciputat*”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Syarif Hidayatullah

media pembelajaran dalam bentuk *gadget* kepada siswa dengan harapan mampu memberikan motivasi belajar bagi siswa. Penggunaan *gadget* dalam pembelajaran sebagai penerapan dari pengguna salah satu media pembelajaran diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, efektif, menyenangkan sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan.

5. Dengan *gadget* siswa juga dapat lebih mudah mengetahui informasi-informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan diadakan di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan-kegiatan yang ada di sekolah, siswa akan membagi informasi tentang kegiatan, foto tentang kegiatan sekolah kemudian membagikan di grup atau langsung membagikan pada orang-orang tertentu.

Adapun Kekurangan *Gadget* Menurut Derry Iswidharmanjaya yang menyatakan ketika anak telah kecanduan *gadget* pasti akan menganggap perangkat itu adalah hidupnya. Mereka akan cemas jika *gadget* tersebut dijauhkan. Sebagian waktunya digunakan untuk bermain *gadget*. Hal itu akan mengganggu kedekatan dengan orang tua, lingkungan, bahkan teman sebayanya. Sehingga dapat membuat anak menjadi pribadi yang tertutup atau *introvert*.<sup>23</sup>

1. Dengan adanya kemudahan dalam mengakses berbagai media informasi dan teknologi dapat menyebabkan anak malas bergerak dan beraktivitas.

---

<sup>23</sup> Derry Iswidharmanjaya & Beranda Agency, *Bila Si Kecil Bermain Gadget*, (Bisakimia,2014), hlm. 27

2. penggunaan *gadget* yang berlebihan secara terus-menerus tanpa ada batasan waktu, dapat berdampak pada gangguan kesehatan.
3. Mempengaruhi perilaku emosi pada anak, contohnya jika anak sudah terbiasa bahkan keblablasan bermain *gadget*.
4. Penggunaan *gadget* yang digunakan bermain *gadget* lebih dari dua jam dan jika *gadget*-nya diambil si anak akan marah sekali, menangis berlebihan atau berteriak-teriak (tantrum) dan perilaku sosial seperti penurunan dalam kemampuan bersosialisasi. Menurut Fatma Fitriani bahwa menurunnya kemampuan bersosialisasi merupakan dampak buruk dari adanya *gadget*. Anak menjadi acuh dengan lingkungan sekitar dan tidak paham dengan etika bersosialisasi. sehingga rasa sosialisasi antar sesama memudar dan jarang bertegur sapa jika mengkonsumsi *gadget* secara berlebihan, mempengaruhi kemampuan psiko-sosial anak.
5. Penggunaan *gadget* terlalu lama dapat merusak beberapa kemampuan anak, seperti penurunan kemampuan berinteraksi secara langsung jika si anak telah mengalami kecanduan pada *gadget*

## **B. Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian Bahasa Anak**

Bahasa adalah alat untuk berfikir, mengekspresikan diri dan komunikasi. Bahasa merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain dan kemudian



berlangsung dalam suatu interaksi sosial.<sup>24</sup> Manusia dapat mengenal dan memahami dirinya, sesama, dan lingkungan hidupnya yaitu melalui bahasa, pengembangan kemampuan berbahasa pada taman kanak-kanak agar anak didik mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungannya.<sup>25</sup> Kemampuan berbahasa adalah kemampuan yang sudah ada pada setiap individu untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar dan masih diperlukannya interaksi dari orang lain agar kemampuan berbahasa anak semakin meningkat.<sup>26</sup>

Bahasa memiliki empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis, dengan adanya bahasa anak lebih mudah untuk berkomunikasi kepada orang lain, anak dapat mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak, setiap manusia dapat mengenal dirinya, sesamanya, alam sekitar, ilmu pengetahuan, dan nilai-nilai moral atau agama ekspresi, perasaan, pikiran dan imajinasi dalam menciptakan gagasan atau cerita-cerita imajinatif.<sup>27</sup>

Usman menganggap bahasa itu sebagai pembawaan biologis, sejalan dengan terbukanya kemampuan lingual yang secara *genetis* telah diprogramkan. Muhammad mengatakan bahwa proses pemerolehan bahasa pertama dikendalikan

---

<sup>24</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana, 2012), h. 74.

<sup>25</sup> Khotijah, Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak Usia *jurnal Elementary*, (Vol.2), Edisi.2, 2016, h. 82

<sup>26</sup> Yusuf Syamsu, *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011), H. 118

<sup>27</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017) H. 21-22



dari luar diri anak, yaitu oleh rangsangan yang pertama dikendalikan dari luar diri anak, yaitu oleh rangsangan yang diberikan melalui lingkungan.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan bahasa sangat dipengaruhi oleh faktor biologis dan lingkungan. Karena faktor biologis bukan hanya didapatkan anak ketika lahir, akan tetapi dari masa dalam kandungan.

Sedangkan faktor lingkungan anak memperoleh bahasa dari orang-orang yang berada disekitarnya, semakin banyak anak berkomunikasi dengan orang, maka semakin banyak kosa kata yang didapatkan anak.

Bahasa sangat penting untuk berkomunikasi terutama bagi mereka yang sudah masuk ke lingkungan pendidikan prasekolah khususnya taman kanak-kanak. Sehubungan mengemukakan bahwa tujuan pengembangan bahasa pada usia awal dijabarkan sebagai berikut:

1. Menyenangi, mendengarkan, menyimak, menggunakan bahasa lisan dan lebih siap bermain dan belajarnya
2. Menyelidiki dan mencoba dengan suara-suara, kata-kata dan teks
3. Mendengar dengan kesenangan dan merespon cerita, lagu, irama dan sajak-sajak dan memperbaiki sendiri cerita, musik dan irama
4. Menggunakan bahasa untuk menciptakan, melukiskan kembali peran dan pengalaman
5. Menggunakan pembicaraan, untuk mengorganisasikan, mengurutkan, ide- ide, perasaan dan kejadian-kejadian.

---

<sup>28</sup> Usman , Muhammad, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan (Untuk Anak Usia Dini)* (Yogyakarta: Deepublish) H 44

## 6. Interaksi dengan orang lain akan memperluas kosakata anak

Fungsi bahasa bagi anak-anak dapat dilihat dari beberapa sudut pandang yang telah mencoba memberikan penjabaran dari fungsi bahasa bagi anak, di antaranya menurut Depdiknas tahun 2009 adalah sebagai alat berkomunikasi dengan lingkungan, sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual anak, sebagai alat untuk mengembangkan ekspresi anak, sebagai alat untuk menyatakan perasaan dan buah pikiran kepada orang lain. Sedangkan menurut Gardner dalam Susanto bahwa fungsi bahasa bagi anak usia dini adalah sebagai alat untuk mengembangkan kemampuan intelektual dan kemampuan dasar anak. Secara khusus fungsi bahasa adalah untuk mengembangkan ekspresi perasaan, imajinasi dan pikiran. Bahasa sangat penting sehingga harus ditanamkan sejak usia dini sehingga anak memiliki kemampuan berbahasa yang baik ketika dewasa.<sup>29</sup>

## 2. Pembagian Bahasa

Perkembangan bahasa pada anak terbagi menjadi 2 yaitu bahasa reseptif dan bahasa ekspresif. Pada Permendikbud Nomor 137 tahun 2014, menunjukkan kemampuan berbahasa reseptif (menyimak dan membaca), menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan non verbal). Bahasa reseptif adalah kemampuan mendengar, memahami dan menguraikan suatu pesan sehingga dapat dimengeti oleh orang lain sebagai penerima pesan. Keterampilan membaca dan menyimak diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal sedangkan Bahasa ekspresif adalah bahasa lisan

---

<sup>29</sup> Ahmad Susanto, *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*, (Jakarta: PT Bumi Aksara) H 81

dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan. Bahasa ekspresif merupakan cara seorang anak dalam mengungkapkan perasaan, keinginan serta kata-katanya kepada orang lain yang berada disekitarnya yang berupa secara langsung atau secara lisan. Berdasarkan pengertian dapat disimpulkan bahasa ekspresif yaitu kemampuan seseorang dalam menyampaikan keinginan atau perasaan yang mana memiliki tujuan dan makna, baik dilakukan secara verbal maupun non verbal. Pada penelitian ini menggunakan bahasa ekspresif karena melihat anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat serta mengutarakan pendapat kepada orang lain.

### 1) Bahasa Reseptif

Bahasa reseptif adalah kemampuan mendengar, memahami dan menguraikan suatu pesan sehingga dapat dimengerti oleh orang lain sebagai penerima pesan. keterampilan membaca dan menyimak diperoleh dan diproses melalui simbol visual dan verbal. Nurbiana Dhieni juga mengatakan kematangan menyimak (reseptif) terjadi lebih dahulu dari pada kematangan berbicara (ekspresif) meskipun dalam perkembangan selanjutnya kedua kematangan ini saling berhubungan.<sup>30</sup>

Oleh karena itu dalam pembahasan ini penulis membahas mengenai kemampuan reseptif (memahami) dan kemampuan ekspresif (berbicara), anak yang terlibat secara aktif dalam menyimak, juga aktif dalam mengonstruksi arti informasi yang diberikan. Mereka anak memonitor pemahaman mereka akan

---

<sup>30</sup> Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Buku Materi Pokok PAUD 4106 / 4sks / Modul1-12, Penerbit Universitas Terbuka, Edisi 1, h.10-25

informasi yang diperoleh dengan berbagai cara, mengasosiasikan informasi baru dengan informasi yang telah mereka terima sebelumnya, menanyakan tentang ketepatan informasi yang mereka peroleh, dan mengulang maupun menanyakan informasi yang telah diberikan dengan menggunakan kata-kata mereka sendiri.

Bahasa reseptif yang berarti bahasa pasif, pengembangan bahasa reseptif untuk anak usia dini adalah pengembangan kemampuan pendengaran anak, contohnya mendengarkan dongeng, dan lagu, kemampuan ini dapat merespon pembelajaran langsung dimana anak mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, anak mampu bereaksi saat berkomunikasi lainnya contohnya anak mampu merespon ketika ia bercakap-cakap dengan orang di lingkungannya. Faktanya dengan adanya *gadget* anak hanya tertarik dengan fitur-fitur yang membuat mereka tidak berminat untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

## 2) Bahasa Ekspresif

Bahasa ekspresif adalah bahasa lisan dimana mimik, intonasi dan gerakan tubuh dapat bercampur menjadi satu untuk mendukung komunikasi yang dilakukan.<sup>31</sup> Bahasa ekspresif merupakan cara seorang anak dalam mengungkapkan perasaan, keinginan serta kata-katanya kepada orang lain yang berada disekitarnya yang berupa secara langsung atau secara lisan. Sedangkan menurut Widodo bahasa ekspresif merupakan kemampuan anak untuk mengeluarkan kata-kata yang berarti.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Fizal, *Meningkatkan Keretampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung:CV Karya Putra Darmawati) H. 3

<sup>32</sup> Widodo, *Membangun Birokrasi Kinerja*, (Malang: Bayu Media) H. 4

Berdasarkan pengertian dapat disimpulkan bahasa ekspresif yaitu kemampuan seseorang dalam menyampaikan keinginan atau perasaan yang mana memiliki tujuan dan makna, baik dilakukan secara verbal maupun non verbal. Kemampuan berbicara merupakan suatu proses penggunaan bahasa ekspresif dalam membentuk arti. Kajian tentang perkembangan kemampuan berbicara tidak terlepas dari kenyataan adanya perbedaan kecepatan dalam berbicara di ibaratkan anak yang satu dapat lebih cepat, lebih lues, lebih rumit dalam mengungkapkan bahasanya, ataupun lebih lambat dari yang lain. Ketika anak-anak tumbuh dan berkembang, terjadi peningkatan baik dalam hal kuantitas maupun kualitas (keluesan dan kerumitan) produk bahasanya. Perkembangan berbicara pada anak berawal dari anak mengumam maupun membeo. Secara bertahap kemampuan anak meningkat, bermula dari mengekspresikan suara saja, hingga mengekspresikannya dengan komunikasi. Komunikasi anak yang bermula dengan menggunakan gerakan dan isyarat untuk menunjukkan keinginannya secara bertahap berkembang menjadi komunikasi melalui ujaran yang tepat dan jelas.

Bahasa ekspresif yang berarti seseorang anak yang mengungkapkan bahasa sesuai dengan ekspresinya untuk menyampaikan keinginan atau perasaan yang ingin diungkapkan baik melalui verbal maupun non verbal, agar dapat menunjukkan suatu arti yang menunjukkan suatu penyampain.

### **3. Indikator Kemampuan Berbahasa**

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan tingkat perkembangan anak



usia 4-5 tahun. Adapun indikator kemampuan berbahasa pada anak sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Indikator Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	Indikator
1	Mengungkapkan bahasa	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bertanya dengan kalimat yang benar</li> <li>2. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan</li> <li>3. Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat</li> <li>4. Menyebutkan kata-kata yang dikenal</li> <li>5. Mengutarakan pendapat kepada orang lain</li> <li>6. Menyatakan alasan terhadap sesuatu yang diinginkan atau ketidaksetujuan</li> <li>7. Menceritakan kembali cerita atau dongeng yang pernah didengar</li> <li>8. Memperkaya</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan nama dan kegunaan benda-benda alam</li> <li>• Menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang terbatas</li> <li>• Menceritakan gambar yang ada dalam buku</li> </ul>



		pembendaharaan kata	
		9. Berpartisipasi dalam percakapan.	

*Sumber Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014.)<sup>33</sup>*

#### **4. Hubungan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak**

Menjauhkan anak dari *gadget* pada saat sekarang ini, sungguh hal yang agak mustahil dan susah. Persoalannya adalah orangtua tidak bisa terlepas dari *gadget* ini. Kerja berhubungan dengan *gadget*, menghubungi saudara-saudara dengan *gadget*, menyelesaikan banyak urusan dengan *gadget*.

Pada sisi lain, anak-anak tentu saja ada di dekat kita. Sehingga, menjauhkan anak-anak dari *gadget* adalah pekerjaan yang butuh energi dan tingkat kesulitan yang cukup tinggi. Perilaku dan perkembangan anak dalam menggunakan gadget memiliki dampak positif dan negatif. Dampak positif dari penggunaan gadget diantaranya memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak seperti adanya aplikasi mewarnai, membaca dan menulis yang menarik karena dilengkapi dengan gambar. Anak-anak tidak memerlukan tenaga dan waktu yang lebih untuk belajar membaca dan menulis dibuku kertas. Penggunaan gadget dalam waktu yang lama merupakan kebiasaan buruk dan akan berdampak kepada kesehatan dan terhambatnya perkembangan bahasa dari anak tersebut, serta pola hidup anak yang lebih sering duduk dan makan makanan

<sup>33</sup> Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014),h.26-28

yang cepat saji yang berdampak meningkatnya resiko penurunan akademik, obesitas dan depresi

Dampak negatif lainnya dari penggunaan gadget yaitu akan lebih menimbulkan efek yang tidak baik untuk tumbuh kembang anak-anak tersebut. Anak-anak tersebut lebih banyak menirukan adegan-adegan dari animasi yang mereka tonton, menjadi kurang berinteraksi dengan orang lain karena lebih senang berinteraksi dengan anak-anak yang sepaham dengan penggunaan gadget, serta menjadi kecanduan dalam bermain game dan tidak ingin mengerjakan hal-hal lainnya.

Hal-hal tersebut tentu perlu ditanggulangi oleh orang tua dengan memberikan pengawasan dan pengarahan agar anak-anak mereka tidak menjadi kecanduan gadget serta enggan untuk berinteraksi sosial. Pada usia dini anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh kognitif, motorik, bahasa, sosio emosional, agama dan moral<sup>34</sup>.

Dengan demikian penggunaan gadget pada anak usia dini harus dalam jangka waktu tertentu dan dengan pengawasan yang baik oleh orang tua. Peran orang tua sangat penting sebagai figur untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian gadget agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak usia dini. Pada akhirnya pemakaian gadget akan tidak mempengaruhi perilaku

---

<sup>34</sup> Taufik Amrillah, Memahami Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini Bagi Pengembangan Sosial Emosional Emosioanl Anak Usia Dini, *Jurnal An-Nahdhah*, (Jambi : STAI Ma'arif Jambi), No. 02 Vol. 11 Juli-Desember 2017. h. 1.

kehidupan anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa mempengaruhi perilaku anak usia dini ketika sudah dewasa dan bisa menjadi media yang informatif dan komunikatif untuk belajar anak-anak

Suryawan mengatakan bahwa penyebab anak mengalami keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa 90% dikarekan kurangnya pemberian stimulasi yang diberikan orang tua kepada anak, seperti kurangnya mengajak anak berbicara, berinteraksi dan bermain *gadget*, *gadget* berpengaruh secara langsung terhadap perkembangan bicara-bahasa dan sosialisasi kemandirian anak, kedua aspek perkembangan tersebut dapat berlangsung dengan baik apabila anak berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan lingkungannya.

Sebaliknya pada anak yang mengalami kecanduan *gadget*, hal tersebut tidak terjadi, *gadget* juga memengaruhi pola pikir anak dalam membedakan dimensi suatu benda.<sup>35</sup>

Anak usia 4-5 tahun seharusnya sudah mampu mengulang kalimat yang sederhana, mampu bertanya dengan kalimat yang benar, menguasai kosakata yang lebih luas serta lebih mudah berkomunikasi, mengekspresikan ide pada orang lain serta mampu menjawab beberapa pertanyaan yang diajukan baik oleh guru maupun teman sekitar, akan tetapi ini tidak terjadi disekeliling kita dikarenakan anak terlalu asik dalam menggunakan *gadget*, pada saat anak menggunakan *gadget* anak juga tidak melakukan kontak sosial dan tidak mendapat stimulasi karena anak hanya fokus pada *gadget*. penggunaan *gadget* pada peserta didik

---

<sup>35</sup> Suryawan, A. *Penyebab Anak Alami Keterlambatan Bicara*. Surabaya: Jawa Pos. 2012, h.30

memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap interaksi sosial peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung karena sosial dan komunikasi nonverbal yang baik dan benar dapat membangun komunikasi pada anak.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.<sup>36</sup> Adapun yang dimaksud dengan pendekatan deskriptif kualitatif adalah pendekatan yang informasinya atau data yang terkumpul, terbentuk dari kata-kata, gambar bukan angka-angka dianalisis untuk menemukan makna dan hal-hal yang menjadi tujuan peneliti.

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu prosedur pemecahan masalah diselidiki dengan menggambarkan atau melukiskan keadaan subyek/obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain), pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya.<sup>37</sup> Bogdan dan Taylor dalam Lexy Moleong menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Sandu Siyonto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 28

<sup>37</sup> Hadari Nawani, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), hl. 67

<sup>38</sup> Lexy Moleong J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008). hl. 4.

Melalui penelitian deskriptif, peneliti berusaha mendeskripsikan suatu peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian tanpa memberikan perlakuan yang khusus terhadap peristiwa tersebut.<sup>39</sup> Sehingga peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan secara mendalam tentang analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak.

### **B. Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian yaitu di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan. Alasan peneliti memilih penelitian ditempat ini karena berdasarkan pengamatan bahwa masih banyak anak-anak yang mengalami keterlambatan dalam berbicara dan cenderung kurang berinteraksi di lingkungan sekitarnya.

### **C. Populasi dan Sampel**

Populasi ialah wilayah generalisasi terdiri atas subjek maupun objek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh Peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.<sup>40</sup> Adapun yang menjadi populasi pada penelitian ini ialah seluruh anak di Desa Kutabuloh Meukek. Sedangkan sampel adalah bagian dari populasi yang terdiri dari jumlah dan karakteristik. Sampel penelitian dipilih menggunakan teknik *sampling nonprobability sampling* yaitu *sampling* jenuh yang merupakan suatu teknik menentukan sampel yang mana

---

<sup>39</sup> Juliansyah, *Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 34-35

<sup>40</sup> Mahir Pradana, "Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi di Merek Dagang Customade Indonesia)", *Jurnal Manajemen*, Vol. 6 No. 1, 2016, hal. 4.



keseluruhan anggota populasi dijadikan sebagai sampel.<sup>41</sup> Adapun sampel pada penelitian ini ialah anak usia 4-5 tahun yang ada di Desa Kutabuloh Meukek yang berjumlah 5 orang anak.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian kualitatif biasanya berbentuk teks, foto, cerita, gambar, dan bukan berupa angka hitung-hitungan.<sup>42</sup> Bila data berupa teks, maka peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Dalam hal ini peneliti berfungsi sebagai alat pengumpulan data, sehingga menuntut keahlian, keterampilan dan pengetahuan peneliti, dengan kata lain kredibilitas peneliti sangat diandalkan.<sup>43</sup> Pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menelusuri kemudian membaca dan mencatat bahan-bahan yang diperlukan untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan pembahasan.<sup>44</sup> Untuk mengumpulkan data yang diperlukan maka penulis menggunakan metode sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Pengamatan dan pencatatan ini dilakukan terhadap objek ditempat terjadi atau berlangsungnya peristiwa, metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan analisis dampak

---

<sup>41</sup> Mahir Pradana, "Pengaruh Atribut Produk Terhadap Keputusan Pembelian Sepatu Merek Customade (Studi di Merek Dagang Customade Indonesia)", *Jurnal Manajemen*, Vol. 6 No. 1, 2016, hal

<sup>42</sup> J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), h. 110.

<sup>43</sup> J.R. Raco, *Metode Penelitian*, h. 111

<sup>44</sup> Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), h. 103.

*gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini.<sup>45</sup> Teknik observasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang keadaan anak usia dini di Desa Kutabuloh Meukek, Kabupaten Aceh Selatan.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewer*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan, jadi wawancara adalah suatu cara pengumpulan data dengan jalan mengadakan dialog atau tanya jawab dengan orang yang dapat memberikan keterangan atau informasi.<sup>46</sup> Jenis wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara mendalam, yaitu proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dan cara tanya jawab sambil bertatap muka antar pewawancara dengan informan dengan menggunakan pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama.<sup>47</sup>

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dimaksudkan untuk mendapat data pendukung seperti proses tanya jawab dengan orang tua anak usia dini serta data lain yang dianggap perlu guna kelengkapan penelitian ini, metode dokumentasi adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk tes atau artefak. Sebagian besar data yang

---

<sup>45</sup> Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Cv Rineka Cipta,). 2015 Hal 63

<sup>46</sup> Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. hlm 29

<sup>47</sup> Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, hlm. 139

tersedia yaitu berbentuk surat, catatan harian, cendera mata, laporan artefak, dan foto.<sup>48</sup>

## E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik.<sup>49</sup> Alat yang digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data adalah menggunakan lembar observasi dan wawancara.

### 1. Lembar Observasi

Adapun lembar observasi yang digunakan ialah instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan dilapangan.

**Tabel 3.1 Indikator Mengungkapkan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun**

No	Variabel Penelitian	Indikator
1	Mengungkapkan Bahasa	Menjawab Pertanyaan sesuai dengan pertanyaan
		Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat
		Mengutarakan pendapat kepada orang lain

Sumber: Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia

Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.<sup>8</sup>

<sup>48</sup> Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 76

<sup>49</sup> Suharsimi Arakunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta : Bumi Aksara, 2006) hl. 150

## 2. Lembar Wawancara

Lembar wawancara adalah langkah-langkah untuk mengumpulkan data dengan cara tanya jawab antar pewawancara dengan orang tua untuk mendapatkan sebuah informasi, pendapat, data dan keterangan agar dapat menemukan satu hasil yang benar.

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Orang Tua di Desa Kutabuloh Meukek**

No	Indakator Wawancara	Pertanyaan	Jawaban
1.	Penggunaan <i>Gadget</i>	Apakah anak Bapak/ibu merupakan anak yang aktif menggunakan <i>gadget</i> ?	
		Apa tujuan Bapak/Ibu memberikan <i>gadget</i> kepada anak?	
		Apakah dirumah Bapak/Ibu tersedia akses internet ?	
		Berapa Njam batas waktu yang bapak/ibu tentukan pada saat anak bermain <i>gadget</i> ?	
		Adakah pengawasan dari orang tua pada saat anak menggunakan <i>gadget</i> ?	

		<p>Bagaimana cara Bapak/Ibu mengarahkan anak agar tidak kecanduan dalam bermain <i>gadget</i> ?</p>	
		<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan aplikasi tertentu untuk membatasi anak dalam mengakses dan memainkan game tertentu ?</p>	
2.	<p>Dampak <i>gadget</i> terhadap perkembangan bahasa anak</p>	<p>Apakah Bapak/Ibu menjelaskan dampak negatif <i>gadget</i> pada anak?</p>	
		<p>Menurut Bapak/Ibu adakah manfaat yang dirasakan ketika anak-anak bermain <i>game online</i> ?</p>	
		<p>Apa ada perbedaan dalam segi interaksi selama anak menggunakan <i>gadget</i></p>	

		Apa benar penggunaan <i>gadget</i> pada anak bisa menyebabkan kurangnya menguasai kota dan kurang berinteraksi ?	
--	--	--	--

## F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan cara yang dipakai untuk menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber.<sup>50</sup> Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi.<sup>51</sup> Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan taha[-tahap yakni:

### 1. Tahap reduksi data

Setelah membaca dan mempelajari data yang diperoleh dari tes, wawancara dan catatan lapangan, maka dilakukan reduksi data. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Dalam melakukan reduksi langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

<sup>50</sup> Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 190.

<sup>51</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 131.



Hasil transkrip diperiksa ulang kebenarannya oleh peneliti dengan membaca ulang ungkapan-ungkapan di saat wawancara. kemudian mencatat semua pembicaraan tersebut. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan transkripsi yang dilakukan. Membandingkan hasil transkrip dengan data dan membuang data yang tidak diperlukan. Mengambil intisari dari transkrip yang diperoleh dari hasil wawancara. Menulis hasil penarikan intisari transkrip sehingga sistematis.

## 2. Tahap penyajian data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang tersusun rapi dan terorganisir sehingga memungkinkan untuk menarik kesimpulan dari data tersebut. Pada tahap ini data yang telah ditranskripsikan dapat dilakukan klasifikasi data agar data yang dikumpulkan terorganisir dengan baik, dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti selalu melakukan uji kebenaran setiap makna yang muncul dari data.<sup>52</sup>

## 3. Penarikan kesimpulan

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus menerus selama melakukan penelitian. Penarikan kesimpulan dimulai dari pengumpulan data hingga menemukan penjelasan dalam permasalahan yang diteliti dan mendapatkan kesimpulan.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h. 297

<sup>53</sup> Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 177

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Desa Kutabuloh Meukek**

Sejarah pembangunan gampong kutabuloh diawali dengan keinginan sekelompok orang untuk membangun sebuah pemukiman ratusan tahun yang lalu. Nama kutabuloh berasal dari dua suku kata yaitu Kuta dan Buloh, nama kuta yang artinya tempat atau wilayah, sedangkan Buloh berasal dari bahasa Aceh yang artinya Bambu. Menurut cerita dari orang tua terdahulu batang bambu yang ditanam atau tumbuh dijadikan sebagai pagar atau benteng dari penjajah. Gampong kutabuloh ini merupakan salah satu yang terletak dikemukiman ateuhe kecamatan meukek yang berjarak 2 km dari Ibukota kecamatan atau berjarak sekitar 45 km dari Ibukota kabupaten Aceh Selatan.

Masyarakat Kutabuloh sebagian besar bermata pencarian sebagai Petani, Pedagang, Pegawai Negeri Sipil, dan Swasta. Kutabuloh pada masa dulu dikepalai oleh seorang lurah dan kemudian sekitar tahun 2009 barulah dipimpin oleh keuchik serta perangkat lainnya, gampong kutabuloh ini berada dibawah pimpinan seorang geucik yang bernama Naswir dengan jumlah KK 233 dan keseluruhan penduduk yaitu 894 penduduk, serta terdiri dari empat Lorong yaitu: Lorong Tgk Di Tapa, Lorong Meunasah Tuha, Lorong Lamkuta, dan Lorong Gampong Baro.

## 2. Visi dan Misi Desa Kutaboloh Meukek Aceh Selatan

### 1. Visi Desa Kutaboloh Meukek Aceh Selatan

1. Terbangunnya tata kelola pemerintahan gampong yang baik dan bersih guna mewujudkan gampong yang adil, makmur, sejahtera dan bermartabat.
2. Terwujudnya pemersatuan masyarakat dalam gampong secara berkeadilan untuk menuju masyarakat yang adil sejahtera dan bermartabat.
3. Terwujudnya keharmonisan dalam masyarakat dengan penguatan nilai-nilai Islami dan mempererat persatuan dalam gampong menuju kesejahteraan yang berkeadilan.
4. Terwujudnya masyarakat gampong kutaboloh yang beradat berlandaskan syariat islam dan menciptakan pemerintah gampong kutaboloh yang transparan dan mandiri serta bertanggung jawab berdasarkan peraturan perundang-undangan, nilai-nilai agama islam dan adat istiadat.

### 2. Misi Desa Kutaboloh Meukek Aceh Selatan

1. Meningkatkan pelayanan publik dengan maksimal.
2. Menciptakan pemerintahan gampong yang tanggap terhadap aspirasi masyarakat.
3. Menciptakan kondisi masyarakat aman, tertib, damai dan rukun dalam kehidupan bermasyarakat.
4. Pemerataan pembangunan fisik dan non fisik dengan

mengedepankan prioritas berbasis lingkungan dan tata ruang.

5. Mewujudkan pemerintahan gampong yang jujur, religius dan berwibawa dengan pengambilan keputusan cepat dan tepat.
6. Mengedepankan kejujuran dan musyawarah mufakat dalam kehidupan sehari-hari baik dengan pemerintahan maupun dengan masyarakat gampong.
7. Mewujudkan sistem usaha mandiri melalui Badan Usaha Milik Gampong (BUMG)
8. Membantu meningkatkan dan mendorong program-program yang telah ditumbuhkan oleh masyarakat gampong untuk kelancaran dan keberhasilan program kedepan.
9. Menyelenggara rakan pemerintah gampong kutabuloh yang transparan, berwibawa dan bertanggung jawab.

### 3. Jumlah Anak

Penelitian ini dilakukan di Desa Kutabuloh Meukek dengan meneliti Dampak *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 tahun, anak yang berusia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek berjumlah 5 orang anak.

Berikut daftar anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek:

**Tabel 4.1 Daftar anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	Usia
1	NM	Perempuan	4 Tahun
2	RH	Laki-Laki	4 Tahun
3	RF	Perempuan	4 Tahu

4	FM	Laki-Laki	5 Tahun
5	EW	Perempuan	5 Tahun

A. Jumlah Penduduk Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

**Tabel 4.2 Jumlah Penduduk Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan**

No	Data	Keterangan
1	Lorong Gampong Baro	58
2	Lorong TGK Di Tapa	67
3	Lorong Meunasah Tuha	69
4	Lorong Lamkuta	39
5	Jumlah KK	233

B. Jumlah Penduduk berdasarkan jenis kelamin Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

**Tabel 4.3 Jumlah Penduduk berdasarkan jenis kelamin**

No	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Laki-Laki	462 Jiwa
2	Perempuan	432 Jiwa
	Jumlah Penduduk	894 Jiwa

Sumber: Gampong Kutabuloh Aceh Selatan tanggal 1 November 2022

## C. Sarana Peribadatan Desa Kutabuloh Meukek Aceh selatan

**Tabel 4.4 Sarana Peribadatan Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan**

No	Sarana Peribadatan	Jumlah
1	Masjid	2
2	Mushalla	2
	Jumlah	4

Sumber: Gampong Kutabuloh Aceh Selatan tanggal 1 November 2022

## D. Sarana Pendidikan di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

**Tabel 4.5 Sarana Pendidikan Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan**

No	Jenis Sarana Pendidikan	Jumlah
1	TK	2
2	SD	2
3	SMP	1
4	SMA	2
5	TPA	3
	Jumlah	10

Sumber: Gampong Kutabuloh Aceh Selatan tanggal 1 November 2022

Adapun sarana pendidikan yang terdapat di Desa Kutabuloh Meukek Kabupaten Aceh Selatan ialah 10 sarana pendidikan yang meliputi TK, SD,SMP,SMA,TPA.



## B. Persiapan dan Proses Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak-anak usia 4-5 tahun yang berlokasi di Desa Kutabuloh Meukek. Analisis dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak dilakukan dengan menggunakan 3 indikator diantaranya: Anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, anak mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, anak mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain. Sebelum penelitian ini dilakukan, Peneliti terlebih dahulu berkonsultasi dan melakukan bimbingan dengan Dosen Pembimbing terkait prosedur penelitian dan penyusunan instrumen penelitian untuk keperluan pengumpulan data di lapangan.

Terlebih dahulu yang Peneliti lakukan dalam pengumpulan data menyusun instrumen observasi dan wawancara mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun. Peneliti mengajukan surat izin penelitian di akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada tanggal 27 Oktober 2022, selanjutnya Peneliti menyerahkan surat izin penelitian kepada kepala Desa Kutabuloh Meukek pada tanggal 1 November 2022 dengan menyampaikan maksud dan tujuan Peneliti ingin meneliti dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak usia 4-5 tahun di Desa Kutabuloh Meukek. Peneliti mulai melakukan penelitian di Desa Kutabuloh Meukek pada tanggal 01 November 2022 yang berlangsung selama satu minggu yaitu selesai pada tanggal 08 November 2022.

### **C. Hasil Penelitian**

Hasil dari penelitian ini akan membahas tentang rangkaian kegiatan dan juga deskripsi dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dengan subjek penelitian. Penelitian ini akan mendapatkan tiga jenis data yang diperoleh dari hasil observasi dengan anak usia 4-5 tahun, wawancara dengan orang tua anak dan dokumentasi selama proses penelitian berlangsung.

Tahapan observasi dilaksanakan dengan memusatkan pada kemampuan mengungkapkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun. Sedangkan wawancara ditujukan kepada orang tua anak untuk memperoleh data yang lebih akurat dan mendalam. Terakhir dokumentasi yang bertujuan untuk mengabadikan momen selama proses penelitian berlangsung, dokumentasi sangat diperlukan dalam proses penelitian karena untuk mendapatkan data-data yang tidak terkuak selama proses observasi dan wawancara.

Berikut rangkaian hasil observasi sesuai dengan indikator mengungkapkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun

#### **1. Menjawab Pertanyaan Sesuai Dengan Pertanyaan**

Berdasarkan dari data yang telah telah dikumpulkan pada saat penelitian, Peneliti menemukan anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan sebanyak 3 orang anak dengan kriteria belum berkembang, 1 orang anak dengan kriteria mulai berkembang, 1 orang anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Anak yang berinisial NM berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator pertama menunjukkan kriteria belum berkembang,

dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, NM dikategorikan belum berkembang (BB) dimana anak masih belum mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, subjek NM masih terlihat malu-malu dan kurang merespon ketika di ajak untuk berbicara.

Anak yang berinisial RH berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator pertama menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek RH juga sama dengan NM pada saat kita mengajukan pertanyaan anak hanya terlihat diam dan malu tanpa merespon apa-apa, anak sangat malas untuk bercakap-cakap dan mengeluarkan suara.

Anak yang berinisial RF berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator pertama menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, anak hanya suka berdiam diri saat kita mengajukan pertanyaan dan tidak merespon apa-apa ketika mengajukan pertanyaan.

Anak yang berinisial FM berusia 5 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator pertama menunjukkan kriteria Mulai berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, berbeda dengan subjek FM mulai mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan subjek FM sudah mengerti dengan pertanyaan yang diajukan serta mau untuk bercakap-cakap walaupun FM belum begitu lancar menjawab pertanyaan tetapi FM dikategorikan sudah mulai berkembang karena sudah bisa merespon sedikit demi sedikit dari pertanyaan tersebut.

Anak yang berinisial EW berusia 5 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator pertama menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek EW sudah dikategorikan berkembang sesuai harapan dimana EW sudah mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan dan mampu menjawab pertanyaan dengan lancar juga sangat cepat merespon ketika diajukan pertanyaan.

## **2. Mungungkan Perasaan Dengan Kata Sifat**

Berdasarkan dari data yang telah telah dikumpulkan pada saat penelitian, Peneliti menemukan anak mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat sebanyak 3 orang anak dengan kriteria belum berkembang, 1 orang anak dengan kriteria mulai berkembang, 1 orang anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Anak yang berinisial NM berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator kedua menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek NM dikategorikan masih belum berkembang (BB) dimana anak masih belum mampu mengungkapkan perasannya dengan kata sifat disini anak masih belum mengerti apa aja yang dirasakan baik itu perasan sedih senang, anak masih merasa kebingungan dengan perasaan yang dirasakan anak, anak masih belum mampu membedakan dan mengenal kata-kata sifat tersebut.

Anak yang berinisial RH berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator kedua menunjukkan kriteria belum berkembang,

dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, RH masih belum mampu mengutarakan perasaan yang sedang dirasakannya disini masing-masing dari subjek seperti kebingungan dan kurang mengerti tentang perasaanya sendiri.

Anak yang berinisial RF berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator kedua menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek RF masih belum mampu mengutarakan perasaan yang sedang dirasakannya RF disini seperti kebingungan dan kurang mengerti tentang perasaan yang dirasakan.

Anak yang berinisial FM berusia 5 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator kedua menunjukkan kriteria mulai berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek FM mampu membedakan tentang perasaan yang dirasakan serta mulai mampu mengenal kata sifat mengenai perasaan yang dirasakannya seperti sedih ketika ibu meninggalkannya sendiri dirumah,.

Anak yang berinisial RF berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator kedua menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek EW dimana anak sudah mampu membedakan mengenai perasaan-perasaan yang dirasakan dan sudah mampu untuk mengungkapkannya kepada orangtua dan teman sebayanya.



### 3. Mengutarakan Pendapat Kepada Orang Lain

Berdasarkan dari data yang telah telah dikumpulkan pada saat penelitian, Peneliti menemukan anak mampu mengutarakan pendapat kepada orang lain sebanyak 3 orang anak dengan kriteria belum berkembang, 1 orang anak dengan kriteria mulai berkembang, 1 orang anak dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Anak yang berinisial NM berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator ketiga menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek NM dikategorikan masih belum berkembang (BB) dimana pada indikator satu anak masih belum mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan begitu juga dengan indikator dua dimana anak masih belum mampu mengungkapkan pendapatnya kepada orang lain anak masih sangat sulit untuk bercakap-cakap dengan orang sekitar, anak lebih suka duduk terdiam dan sangat fokus dengan *gadget* tanpa memperdulikan yang lain.

Anak yang berinisial RH berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator ketiga menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, RH masih belum mampu mengungkapkan pendapatnya kepada orang lain dan sangat susah untuk diajak berkomunikasi, apapun yang dia inginkan hanya mampu menunjukkan dan menangis tanpa adanya bercakap-cakap untuk mengungkapkan sesuatu yang diinginkannya



Anak yang berinisial RF berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator ketiga menunjukkan kriteria belum berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, RF masih belum mampu mengungkapkan pendapatnya kepada orang lain, RF masih merasa ragu-ragu dan kebingungan pada saat mengutarakan pendapat kepada orang lain.

Anak yang berinisial RF berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator ketiga menunjukkan kriteria mulai berkembang, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian subjek FM sudah mulai mampu mengungkapkan pendapatnya kepada orang lain baik itu yang diinginkan ataupun sebaliknya, seperti tidak mau ketika di ajak bermain diluar bersama temannya subjek FM sudah mampu menolak dan sudah mau bercakap-cakap meskipun belum begitu lancar.

Anak yang berinisial RF berusia 4 tahun, kemampuan mengungkapkan bahasa berdasarkan indikator ketiga menunjukkan kriteria berkembang sesuai Harapan, dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang Peneliti lakukan di lokasi penelitian, subjek EW dimana anak EW sudah mampu mengungkapkn pendapatnya kepada orangtua dan keluarga lainnya, anak sudah mulai aktif dalam mengungkapkan suatu pendapat yang diungkapkan seperti anak sangat setuju jika orangtua nya selalu membelikannya buku dongeng untuk bercerita dan mengajaknya untuk bermain.

## Hasil Wawancara

### 1. Penggunaan *Gadget*

Berdasarkan hasil wawancara dengan masing-masing orangtua bahwa *gadget* ini sangatlah mempengaruhi bagi anak-anak, seperti yang dikatakan oleh orangtua NM bahwa subjek NM sangat aktif dalam menggunakan *gadget* setiap harinya, subjek NM sangat susah untuk diatur selama menggunakan *gadget*, NM sudah menggunakan *gadget* secara berlebihan bahkan lebih dari 2 jam setiap hari, subjek NM diberi kebebasan dalam mengakses internet tanpa diberi batasan pada saat bermain game online, NM tidak sepenuhnya dapat pengawasan dari orangtua sehingga NM lebih susah diatur dan tidak mau melepaskan *gadget* ketika bermain, NM juga tidak mau mendengarkan ketika orangtua mengajak menonton televisi agar NM tidak terlalu fokus dengan *gadget*, tapi NM tidak mau mendengarkan. NM cenderung lebih menyukai dunia *gadget* nya sendiri dibandingkan berkumpul bersama keluarga, NM menjadikan *gadget* sebagai alat untuk belajar dan bermain. begitu juga dengan subjek RH, FM dan RF sebagaimana dikatakan oleh masing-masing orangtua subjek, anak-anak sangat aktif bermain *gadget* boleh dikatakan berlebihan, ketika menggunakan *gadget* anak tidak memperdulikan berapa lama waktu yang dimainkan lebih dari 2 jam setiap harinya bahkan disini anak dapat memilih sendiri game yang ingin dimainkan tanpa harus diawasi oleh orangtuanya. Ketika orangtua mengarahkan agar anak tidak berlama-lama dihadapan *gadget* namun anak tidak mendengarkan selalu mengabaikan apa yang orangtua katakan, disini anak sangat menyukai dunia *gadget* karna masih kurangnya pengawasan dari orang tua meskipun orang

tua sering mengalihkan perhatian si anak mengajak menonton televisi agar anak tidak berlama-lama dengan *gadget* akan tetapi anak tetap tidak mau mendengarkannya karena sudah kecanduan dan susah untuk melepaskan *gadget*.

Namun berbeda pendapat dengan orangtua EW dimana subjek EW tidak begitu aktif dalam menggunakan *gadget*, EW menggunakan *gadget* hanya dihari tertentu saja, EW sangat diawasi oleh orangtua saat bermain *gadget*, orangtua EW tidak memberikan kebebasan dalam menggunakan *gadget*, orangtua EW hanya mengizinkan subjek EW menggunakan *gadget* dibawah pengawasan orangtua dan selalu diberikan batasan waktu pada saat menggunakan *gadget*, Subjek EW tidak diizinkan memilih sendiri game yang diinginkan kecuali orangtua yang menginstal aplikasi *youtobekids* untuk EW karna menurut orangtuanya itu lebih aman.

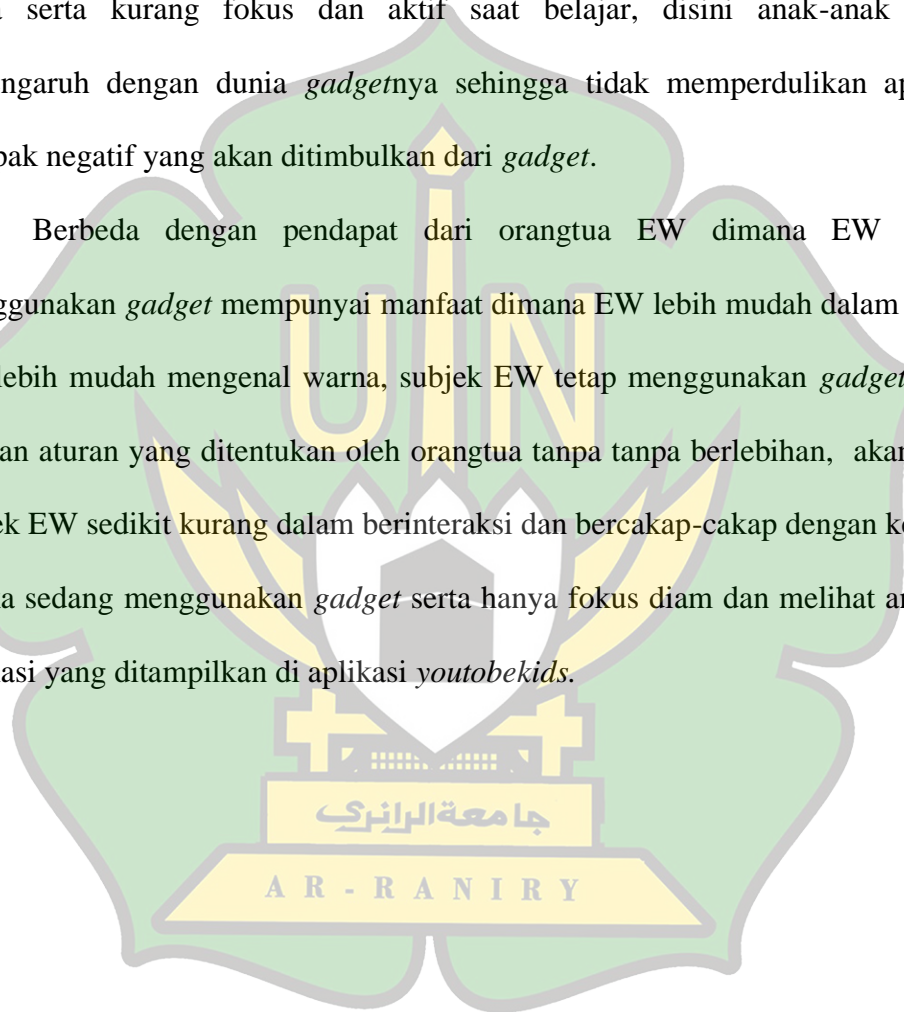
## **2. Dampak *Gadget* terhadap perkembangan bahasa anak**

Berdasarkan hasil wawancara dengan orangtua bahwa *gadget* itu sangat berdampak terhadap perkembangan bahasa anak seperti yang dikatakan orangtua NM selama NM menggunakan *gadget* NM tidak merasakan manfaat apa-apa bahkan ketika anak terus menerus menggunakan *gadget* anak lebih susah untuk diatur dan diajak untuk bercakap-cakap, serta anak tidak mau mendengarkan pada saat orangtua menjelaskan mengenai dampak ketika bermain *gadget* disini anak sangat tidak memperdulikannya serta tanpa adanya respon apa-apa.

Selama NM menggunakan *gadget* subjek NM menjadi kurangnya menguasai kosakata serta menjadi pribadi yang pendiam dan cenderung kurang berinteraksi dengan lingkungan sekitar, begitu juga dengan pendapat dari

orangtua RH FM dan RF, dimana masing-masing dari mereka sangat suka menyendiri dikamar sambil bermain *gadget* serta kurangnya interaksi dengan lingkungan sekitar, sangat susah bergerak ketika dipanggil oleh orangtua, serta malas bercakap-cakap dengan keluarga, susah diajak berkomunikasi dan bekerja sama serta kurang fokus dan aktif saat belajar, disini anak-anak sangat terpengaruh dengan dunia *gadgetnya* sehingga tidak memperdulikan apa saja dampak negatif yang akan ditimbulkan dari *gadget*.

Berbeda dengan pendapat dari orangtua EW dimana EW selama menggunakan *gadget* mempunyai manfaat dimana EW lebih mudah dalam belajar dan lebih mudah mengenal warna, subjek EW tetap menggunakan *gadget* sesuai dengan aturan yang ditentukan oleh orangtua tanpa tanpa berlebihan, akan tetapi subjek EW sedikit kurang dalam berinteraksi dan bercakap-cakap dengan keluarga ketika sedang menggunakan *gadget* serta hanya fokus diam dan melihat animasi-animasi yang ditampilkan di aplikasi *youtobekids*.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Sebagaimana hasil pengolahan dan analisis data menunjukkan bahwa mengungkapkan bahasa melalui proses wawancara yang dilakukan pada orangtua yang bersangkutan, peneliti menemukan informasi bahwa *gadget* sangat mempengaruhi perkembangan bahasa dan aktivitas anak dimana anak yang sering menggunakan *gadget* secara berlebihan akan cenderung kurangnya berinteraksi dengan lingkungan sekitar, kurang menguasai kosa kata, serta susah diajak bercakap-cakap dan sulit untuk mengungkapkan pendapat kepada orang lain.

#### **B. Saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikan beberapa saran, sebagai berikut:

*Pertama*, bagi orangtua diharapkan agar orangtua lebih berperan aktif dalam mengawasi anak menggunakan *gadget*, orang tua harus lebih tegas dalam menetapkan waktu pada saat anak menggunakan *gadget* agar anak tidak kecanduan serta jangan memberikan kebebasan untuk anak mengakses internet, berikan contoh yang baik untuk anak pada saat menggunakan aplikasi digital, perbanyak aktivitas anak dengan cara menyediakan berbagai mainan alternatif agar anak tidak terlalu bergantung dengan *gadget*.

*Kedua*, Kepada peneliti lain diharapkan agar melanjutkan penelitian ini secara lebih menyeluruh. Dimana menelusuri dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak.



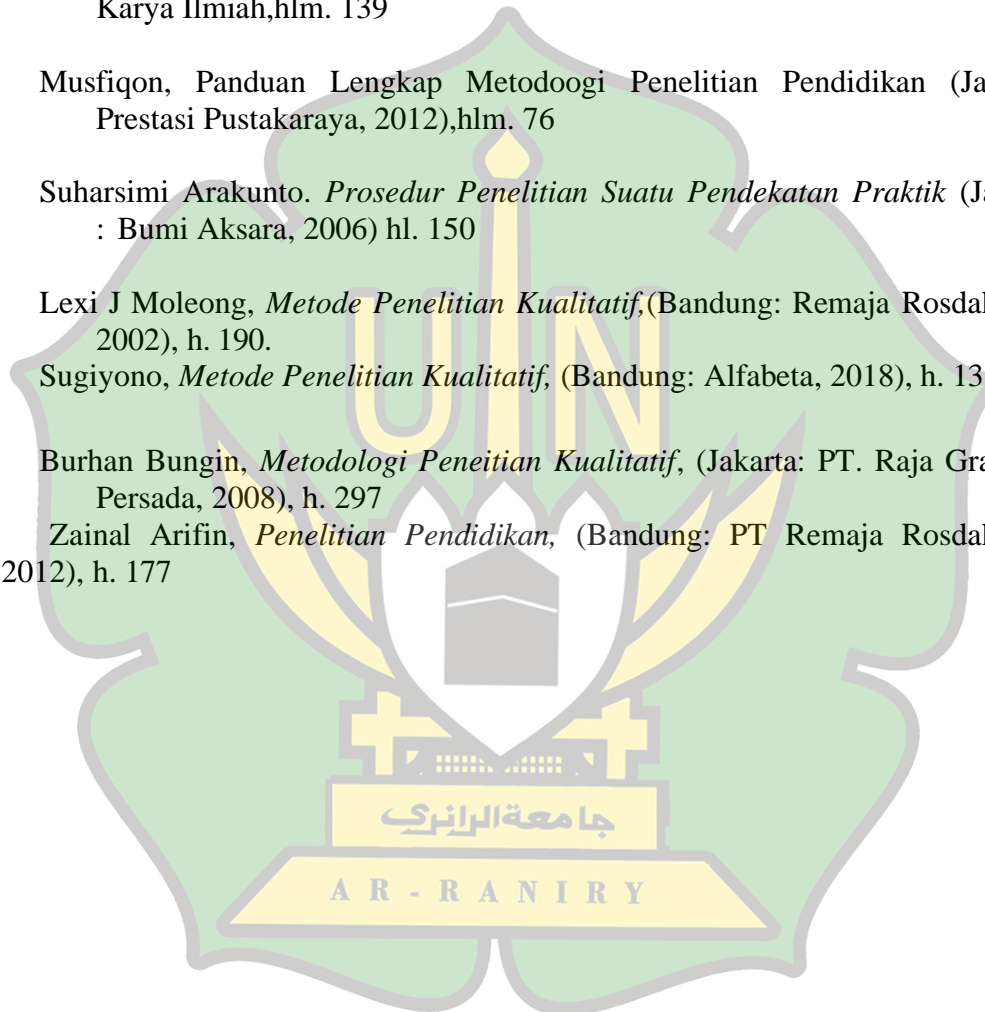


## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta:Kencana, 2012), h. 74.
- Puji Asmaul Husna, Pengaruh Penggunaan Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak, *Jurnal Dinamika Penelitian Media Komunikasi Sosial Keagamaan*, Volume 17, Nomor 2, November 2017, hal 318
- Murni, Perkembangan Fisik, Kognitif, dan Psikososial Pada Masa Kanak-Kanak Awal 2-6 Tahun, *jurnal pendidikan bunayya*, No. 1, Vol. 3 Januari-Juni 2017, hal 120
- Hastuti, Psikologi Perkemabangan Anak, (Yogyakarta:Tugu Publisher,2012), h. 114-115 *Dalam Jurnal Soetjningsih.2014.Tumbuh Kembang Anak Edisi 2*. Jakarta: EGC.
- Vivi Syofia Supardi, “Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia”. *Jurnal Keperawatan*, Vol. XII, No. 80, Febuari 2018, h. 138-144.
- Nurbiana Dhieni, Metode Pengembangan Bahasa, Buku *Materi Pokok PAUD 4106/ 4sks*, Modul1-12, Penerbit Universitas Terbuka, Edisi 1, h. 10.28
- Puji Asmaul Husna, “*Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak*”. *jurnal dinamika penelitian* Vol. 17, No. 2, November 2017, h.109
- Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru”. *Jurnal Photon*, Vol. 9, N0.1, Oktober 2018, h. 209
- Novitasari, W., & Khotimah, N. (2016).dampak *gadget* terhadap interaksi sosial anak usia 4-6 tahun, *Jurnal PAUD Teratai*, hal. 182-186
- Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, “Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru”. *Jurnal Photon*, Vol. 9, N0.1, Chusna, P.A. (2017). Pengaruh Media *Gadget* pada Perkembangan Karakter Anak. *Jurnal Dinamika Penelitian* , hal. 315-330
- Rahman, *Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta:PT Media)2018.hlm 30
- Syifa, L., Setianingsih, E. S., & Sulianto, J. (2019). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*,3 (4), hal. 538.

- Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta : Kencana, 2012), h. 74.
- Khotijah, Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak Usia *jurnal Elementary*, (Vol.2), Edisi.2, 2016, h. 82.
- Yusuf Syamsu, *Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011), H. 118.
- Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017) H. 22-22
- Usman , Muhammad, *Perkembangan Bahasa Dalam Bermain Dan Permainan (Untuk Anak Usia Dini)* (Yogyakarta: Deepublish) H 44
- Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Buku Materi Pokok PAUD 4106 / 4sks / Modul1-12, Penerbit Universitas Terbuka, Edisi 1, h.10-27
- Fizal, *Meningkatkan Keretampilan Berbahasa Indonesia*, (Bandung:CV Karya Putra Darmawati) H. 3
- Widodo, *Membangun Birokrasi Kinerja*, (Malang: Bayu Media) H. 4
- Nurbiana Dhieni, *Metode Pengembangan Bahasa*, Buku Materi Pokok PAUD 410 /4sks / Modul1-12, Penerbit Universitas Terbuka, Edisi 1, h.10.28
- Surayawan, A. *Penyebab Anak Alami Keterlambatan Bicara*.Surabaya: Jawa Pos. 2012, h.30
- Sandu Siyonto, M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 20
- Hadari Nawani, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2007), hl. 67
- Lexy Moleong J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008). hl. 4.
- Juliansyah, *Metodologi Penelitian (Skripsi, Tesis, Disertasi & Karya Ilmiah)*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 34-35
- J.R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya*, (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), h. 110.
- J.R. Raco, *Metode Penelitian*, h. 111
- Moh Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), h. 103.

- Joko Subagyo, 2015. *Metode Penelitian Dalam Teori dan Praktik*, (Jakarta: Cv Rineka Cipta,). Hal 63
- Haris Herdiansyah, *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups: Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. hlm 29
- Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian: Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*, hlm. 139
- Musfiqon, *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Prestasi Pustakaraya, 2012), hlm. 76
- Suharsimi Arakunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta : Bumi Aksara, 2006) hl. 150
- Lexi J Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), h. 190.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2018), h. 131.
- Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h. 297
- Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 177



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry tentang Pembimbing Skripsi



**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH  
NOMOR: B-15152/Un.08/FTK/Kp.07.6/11/2022**

**TENTANG:  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

- Menimbang : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu Menunjuk pembimbing Skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan.
- b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi;
4. Peraturan Presiden Nomor 74 Tahun 2012, tentang Perubahan atas peraturan pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum;
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang perubahan Institusi Agama Islam negeri Ar-Raniry Banda Aceh Menjadl Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
8. Peraturan Menteri Agama Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/Kmk.05/2011, tentang penetapan istitusi agama Islam Negeri UIN Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
11. Surat Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, Tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
- Memperhatikan : Surat Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tanggal : 28 Maret 2022
- MEMUTUSKAN**
- PERTAMA** : Menunjukkan Saudara :
1. Muthaimnah, MA  
2. Rafidhah Hanum, M. pd
- Sebagai Pembimbing Pertama  
Sebagai Pembimbing Kedua
- Untuk membimbing Skripsi
- Nama : **Nada Hafifah**  
NIM : 180210017  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)  
Judul Skripsi : Analisis Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Desa Kuta Buloh Meukek Aceh Selatan
- KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022
- KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil/Genap Tahun Akademik 2022/2023
- KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat Keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 29 November 2022

Ar-Rektor  
Dekan  
Safri Mubli

- Tembusan
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh sebagai laporan;
  2. Ketua Prodi PIAUD FTK;
  3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
  4. Mahasiswa yang bersangkutan.



Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-14236/Un.08/FTK.1/TL.00/10/2022  
Lamp : -  
Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Keuchik Gampoeng Kutabuloh Meukek Aceh Selatan  
Assalamu'alaikum Wr.Wb.  
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **NADA HAFIFAH / 180210017**  
Semester/Jurusan : IX / Pendidikan Islam Anak Usia Dini  
Alamat sekarang : Jl. Laks. Malahayati Gampoeng Baet Komplek Hadrah Kec. Baitussalam Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Analisis Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak di Desa Kutabuloh Meukek Aceh Selatan**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 27 Oktober 2022  
an. Dekan  
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Berlaku sampai : 27 November 2022

Habiburrahim, M.Com., M.S., Ph.D.

AR - RANIRY

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Desa Kutabuloh  
Meukek Aceh Selatan



**PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN  
KECAMATAN MEUKEK  
KEUCHIK KUTABULOH I**

Jalan Tgk. H. Abduh Syam Gapong Kuta Buloh I. Kode Pos 23754.

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN**

Nomor : 423.4/476/2022

Keuchik Kutabuloh I Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan Provinsi Aceh dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : **NADA HAFIFAH**  
NIM : 180210017  
Jurusan /Prodi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini / PIAUD  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
Judul Skripsi : Analisis Dampak Gadget Terbaru Perkembangan Bahasa Anak di Desa Kuta Buloh Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan

Benar yang tersebut Namanya diatas telah melaksanakan Penelitian di Gampong Kuta Buloh I Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan dengan judul **Analisis Dampak Gadget Terbaru Perkembangan Bahasa Anak di Desa Kuta Buloh Kecamatan Meukek Kabupaten Aceh Selatan**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Kuta Buloh I

Pada Tanggal : 08 November 2022

Kuta Buloh I





## Lampiran 4 Lembar Validasi Instrumen

**LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN**  
**ANALISIS DAMPAK GADGET**  
**TERHADAP PERKEMBANGAN BAHASA ANAK USIA DINI**  
**DI DESA KUTABULOH MEUKEK ACEH SELATAN**

Nama Desa : Kutabuloh Meukek Aceh Selatan  
Tahun Ajaran : 2022/2023  
Peneliti : Nada Hafifah  
Nama Validator 1 : Muthmainnah, MA  
Pekerja Validator : Dosen

**A. Petunjuk**

1. Lingkari nomor yang ada dalam kolom skala penilaian yang sesuai menurut bapak/ibu
2. Penilaian ditinjau dari beberapa Aspek : Format, Bahasa, dan Konten Subtansi

No	Aspek Pengamatan	Skala Penilaian
<b>I</b>	<b>FORMAT</b>	
	1. Sistem penomoran	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas 3. Seluruhnya sudah jelas
	2. Pengaturan tata letak	1. Tidak teratur 2. Sebagian besar sudah teratur 3. Seluruhnya sudah teratur
	3. Keseragaman penggunaan jenis ukuran dan huruf	1. Seluruhnya berbeda-beda 2. Sebagian data sudah sama 3. Seluruhnya sama
	4. Tampilan instrumen	1. Tidak menarik 2. Sebagian sudah menarik 3. Seluruhnya sudah menarik
<b>II</b>	<b>BAHASA</b>	

1. Kebenaran tata bahasa	1. Tidak dapat dipahami 2. Sebagian dapat dipahami ③ Seluruhnya dapat dipahami dengan baik
2. Kesederhanaan pada struktur kalimat	1. Tidak sederhana 2. Sebagian sederhana ③ Seluruhnya menggunakan kalimat sederhana
3. Kejelasan pengisian petunjuk instrumen	1. Tidak jelas 2. Sebagian sudah jelas ③ Seluruhnya jelas
4. Sifat komunikatif bahasa yang digunakan	1. Tidak baik 2. Cukup baik ③ Sangat baik
<b>III KONTEN SUBSTANSI</b>	
1. Kesesuaian antara aspek yang diamati dengan indikator dari variabel	1. Tidak sesuai 2. Sebagian sesuai ③ Seluruhnya sesuai yang diteliti
2. Kelengkapan jumlah indikator yang diambil	1. Tidak lengkap 2. Sebagian indikator sudah lengkap ③ Seluruh indikator lengkap

**B. Penilaian Umum**

Kesimpulan penilaian secara umum:

a. Lembar pengamatan ini :

1. Kurang baik
2. Cukup baik
3. Baik
- ④ Baik sekali

b. Lembar pengamatan ini

1. Belum dapat digunakan dan masih memerlukan konsultasi
2. Dapat digunakan dengan banyak revisi
3. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
- ④ Dapat digunakan tanpa revisi

**C. Komentar dan Saran**

.....

.....

Banda Aceh, 27 Oktober 2022

Validator I,

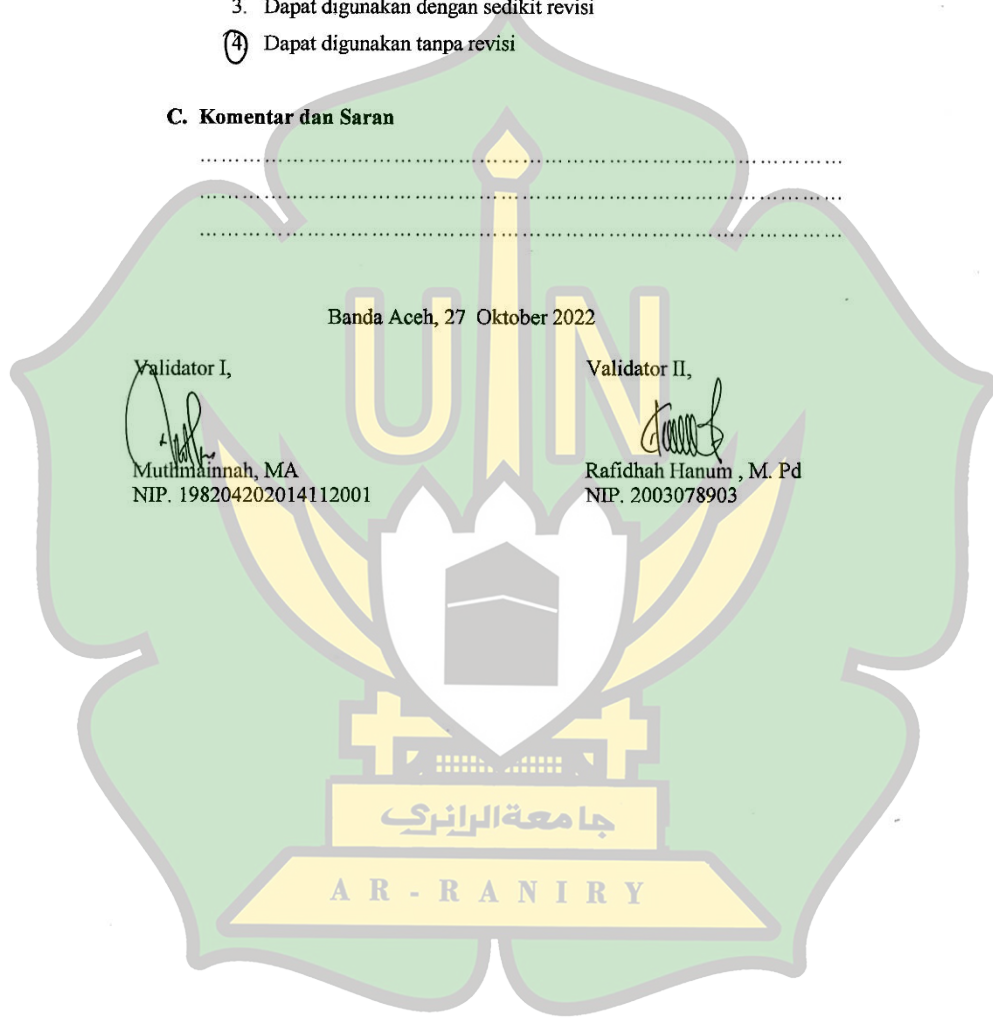


Muthimainnah, MA  
NIP. 198204202014112001

Validator II,



Rafidhah Hanum, M. Pd  
NIP. 2003078903



Lampiran 5 Lembar Observasi

**LEMBAR OBSERVASI MENGUNGKAPKAN BAHASA**

**Nama Anak** : Nadia Mukarramah  
**Usia** : 4 Tahun  
**Desa** : Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

Berilah tanda ceklis (√) dibawa kolom penilaian anda

No	Variabel Penilaian	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	√			
		2. Mengutarakan pendapat dengan kata sifat	√			
		3. Mengungkapkan pendapat kepada orang lain	√			

**Keterangan :**

**BB** = Belum Berkembang

**MB** = Mulai Berkembang

**BSH** = Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** = Berkembang Sangat Bagus

## LEMBAR OBSERVASI MENGUNGKAPKAN BAHASA

Nama Anak : Rafa Hafiz  
Usia : 4 Tahun  
Desa : Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

Berilah tanda ceklis (√) dibawa kolom penilaian anda

No	Variabel Penilaian	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	√			
		2. Mengutarakan pendapat dengan kata sifat	√			
		3. Mengungkapkan pendapat kepada orang lain	√			

**Keterangan :**

**BB** = Belum Berkembang

**MB** = Mulai Berkembang

**BSH** = Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** = Berkembang Sangat Bagus

## LEMBAR OBSERVASI MENGUNGKAPKAN BAHASA

Nama Anak : Rafikul  
Usia : 5 Tahun  
Desa : Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

Berilah tanda ceklis (√) dibawa kolom penilaian anda

No	Variabel Penilaian	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	√			
		2. Mengutarakan pendapat dengan kata sifat	√			
		3. Mengungkapkan pendapat kepada orang lain	√			

**Keterangan :**

**BB** = Belum Berkembang

**MB** = Mulai Berkembang

**BSH** = Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** = Berkembang Sangat Bagus



## LEMBAR OBSERVASI MENGUNGKAPKAN BAHASA

Nama Anak : Firdaus Mualana  
Usia : 5 Tahun  
Desa : Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

Berilah tanda ceklis (√) dibawa kolom penilaian anda

No	Variabel Penilaian	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan		√		
		2. Mengutarakan pendapat dengan kata sifat		√		
		3. Mengungkapkan pendapat kepada orang lain		√		

**Keterangan :**

**BB** = Belum Berkembang

**MB** = Mulai Berkembang

**BSH** = Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** = Berkembang Sangat Bagus

AR - RANIRY

## LEMBAR OBSERVASI MENGUNGKAPKAN BAHASA

Nama Anak : Ega Windiari  
Usia : 5 Tahun  
Desa : Kutabuloh Meukek Aceh Selatan

Berilah tanda ceklis (√) dibawa kolom penilaian anda

No	Variabel Penilaian	Indikator	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Mengungkapkan Bahasa	1. Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan			√	
		2. Mengutarakan pendapat dengan kata sifat			√	
		3. Mengungkapkan pendapat kepada orang lain			√	

**Keterangan :**

**BB** = Belum Berkembang

**MB** = Mulai Berkembang

**BSH** = Berkembang Sesuai Harapan

**BSB** = Berkembang Sangat Bagus

AR - RANIRY

## RUBRIK PENILAIAN

Tabel. 3.1. Indikator mengungkapkan bahasa pada anak usia 4-5 tahun

Skor		Tingkat Kemampuan anak
Penilaian (4-1)		
4	<b>BSB</b>	Bila anak mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan, mengutarakan pendapat kepada orang lain dengan ucapan yang lancar dan benar dalam pengucapannya
3	<b>BSH</b>	Bila anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan saat orang lain bertanya dan dapat mengutarakan pendapat kepada orang lain
2	<b>MB</b>	Bila anak dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan dan dapat mengutarakan pendapat kepada orang lain namun pengucapannya masih belum lancar
1	<b>BB</b>	Bila anak belum mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan dan dapat mengutarakan pendapat kepada orang lain

Lampiran 6 Lembar Wawancara

**LEMBAR WAWANCARA ORANGTUA**

No	Indikator Wawancara	Pertanyaan	Jawaban
3.	Dampak <i>Gadget</i>	Apakah anak Bapak/ibu merupakan anak yang aktif menggunakan <i>gadget</i> ?	
		Apa tujuan Bapak/Ibu memberikan <i>gadget</i> kepada anak?	
		Apakah dirumah Bapak/Ibu tersedia akses internet ?	
		Berapa jam batas waktu yang bapak/ibu tentukan pada saat anak bermain <i>gadget</i> ?	
		Adakah pengawasan dari orang tua pada saat anak menggunakan <i>gadget</i> ?	
		Bagaimana cara Bapak/Ibu mengarahkan anak agar tidak kecanduan dalam bermain <i>gadget</i> ?	
		Apakah Bapak/Ibu menggunakan aplikasi tertentu untuk membatasi anak dalam mengakses dan memainkan game tertentu ?	
4.	Dampak <i>gadget</i> terhadap perkembangan bahasa anak	Apakah Bapak/Ibu menjelaskan dampak negatif <i>gadget</i> pada anak?	

		Menurut Bapak/Ibu adakah manfaat yang dirasakan ketika anak-anak bermain <i>game online</i> ?	
		Apa ada perbedaan dalam segi interaksi selama anak menggunakan <i>gadget</i>	
		Apa benar penggunaan <i>gadget</i> pada anak bisa menyebabkan kurangnya menguasai kota dan kurang berinteraksi ?	



Lampiran 7 Catatan Lapangan

**CATATAN LAPANGAN**

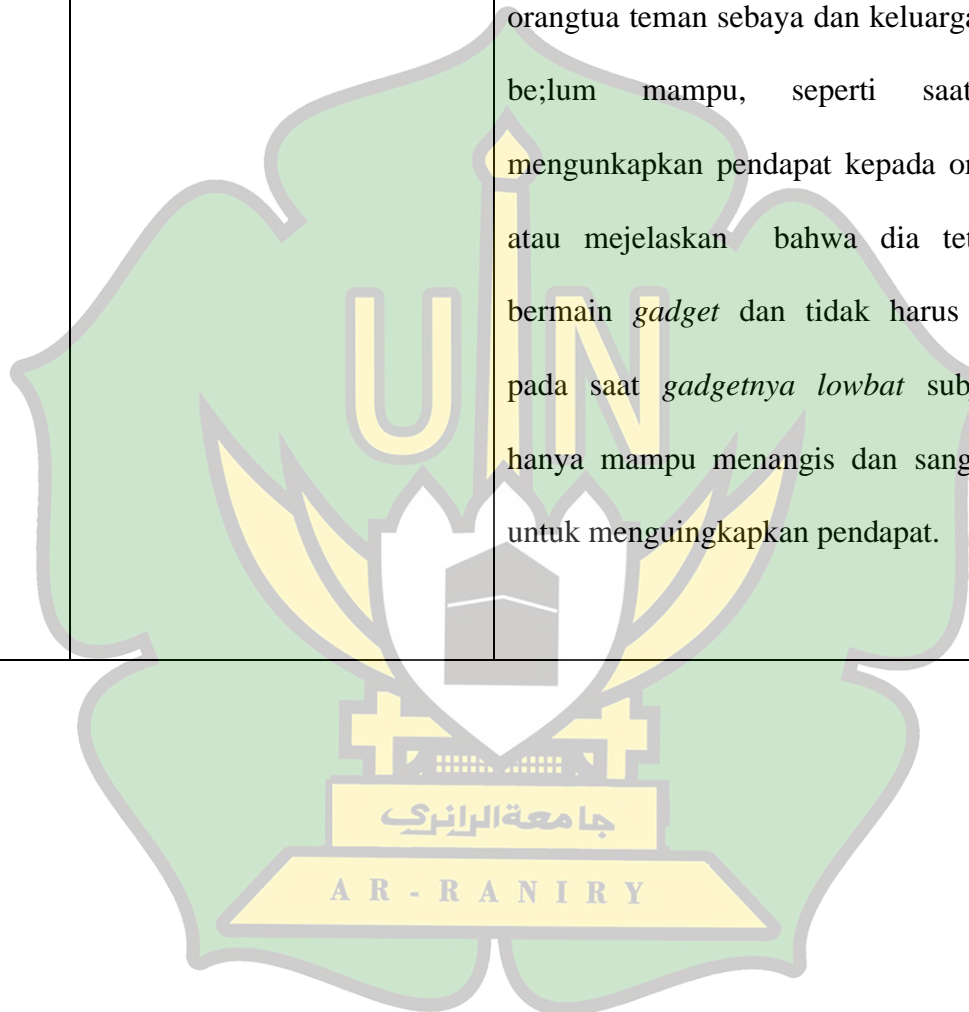
**Nama Anak : Nadia Mukarramah**

**Umur : 4 Tahun**

No	Indikator Mengungkapkan <b>Bahasa</b>	Hasil Observasi
1	Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	Subjek NM masih terlihat belum bisa menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang diberikan, subjek NM hanya terlihat diam dan kebingungan pada saat orangtua dan saya bertanya seperti halnya disaat sedang bermain <i>gadget</i> subjek NM tidak merespon apa-apa ketika saya mengajak NM berbicara tetapi NM tidak ikut berbicara NM terlihat diam dan malu.
2	Mengungkapkan A Perasaan dengan kata sifat	subjek NM masih belum mampu mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, subjek NM masih belum mengerti mengenai perasaan yang dia rasakan baik itu perasaan sedih senang,sifat baik dan jahat ,subjek NM seperti orang kebingungan ketika menanyakan tentang perasaan yang di



		rasakan
3	Mengutarakan pendapat kepada orang lain	Subjek NM masih sangat ragu-ragu untuk mengutarakan pendapat, baik itu bertanya dan bahkan menjawab pertanyaan dari orangtua teman sebaya dan keluarga lainnya belum mampu, seperti saat ingin mengungkapkan pendapat kepada orang lain atau menjelaskan bahwa dia tetap mau bermain <i>gadget</i> dan tidak harus berhenti pada saat <i>gadgetnya lowbat</i> subjek NM hanya mampu menangis dan sangat susah untuk mengungkapkan pendapat.



## CATATAN LAPANGAN

**Nama Anak : Rafa Hafidz**

**Umur : 4 Tahun**

<b>No</b>	<b>Indikator Mengungkapkan Bahasa</b>	<b>Hasil Observasi</b>
1	Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	Subjek RH belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan serta masih sangat susah untuk diajak bercakap-cakap melainkan RF hanya diam dan merasa kebingungan.
2	Mengungkapkan perasaan atau sifat	Subjek RH belum mampu mengungkapkan kata sifat dan belum menguasai kosa kata serta masih sulit untuk membedakan dari kata sifat tersebut untuk mengungkapkan perasaan
3	Mengutarakan pendapat kepada orang lain	Subjek RH belum mampu mengutarakan pendapatnya kepada orang lain baik itu dengan orangtua maupun dengan teman sebayanya. Subjek RH jika menginginkan sesuatu biasanya menunjukkan apa yang diinginkan tapi belum mampu untuk mengungkapkan.

## CATATAN LAPANGAN

**Nama Anak : Rafika**

**Umur : 4 Tahun**

No	Indikator Mengungkapkan Bahasa	Hasil Observasi
1	Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	Subjek RF masih belum mampu menjawab pertanyaan yang diberikan serta masih sangat susah untuk diajak bercakap-cakap melainkan RF hanya diam dan merasa kebingungan.
2	Mengungkapkan perasaan atau sifat	Subjek RF belum mampu mengungkapkan kata sifat dan belum menguasai kosa kata serta masih sulit untuk membedakan dari kata sifat tersebut untuk mengungkapkan perasaan, subjek RF cenderung lebih suka menyendiri
3	Mengutarakan pendapat kepada orang lain	Subjek RF belum mampu mengutarakan pendapatnya kepada orang lain baik itu dengan orangtua maupun dengan teman sebayanya. Subjek RF masih sangat gugup ketika ingin mengungkapkan pendapat.

## CATATAN LAPANGAN

Nama Anak : Firdaus Mualana

Umur : 5 Tahun

No	Indikator	Hasil Observasi
	<b>Mengungkapkan Bahasa</b>	
1	Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	Subjek FM sudah mulai mampu menjawab pertanyaan yang diajukan, namun subjek FM juga masih memerlukan sedikit arahan dari orangtua agar anak lebih lancar pada saat menjawab pertanyaan yang diajukan.
2	Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat	Subjek FM mulai mampu mengungkapkan kata-kata sifat, seperti dia sedih senang ketika bermain <i>gadget</i> . Seperti di lapangan saya bertanya kepada FM apa yang membuat FM tidak senang berteman dengan kakak, FM menjawab bahwa kakaknya jahat selalu ajak bertengkar, disini FM sudah mulai mampu mengenal sifat kakaknya
3	Mengutarakan pendapat kepada orang lain	Subjek FM mulai mampu mengutarakan pendapatnya kepada orang lain, seperti saat ditanyakan apa FM setuju jika mama pergi dengan kakak, FM juga masih sedikit

		kebingungan pada saat menjawab akan tetapi dia mampu mengungkapkan kalau dia tidak mau ditinggalkan.
--	--	--



## CATATAN LAPANGAN

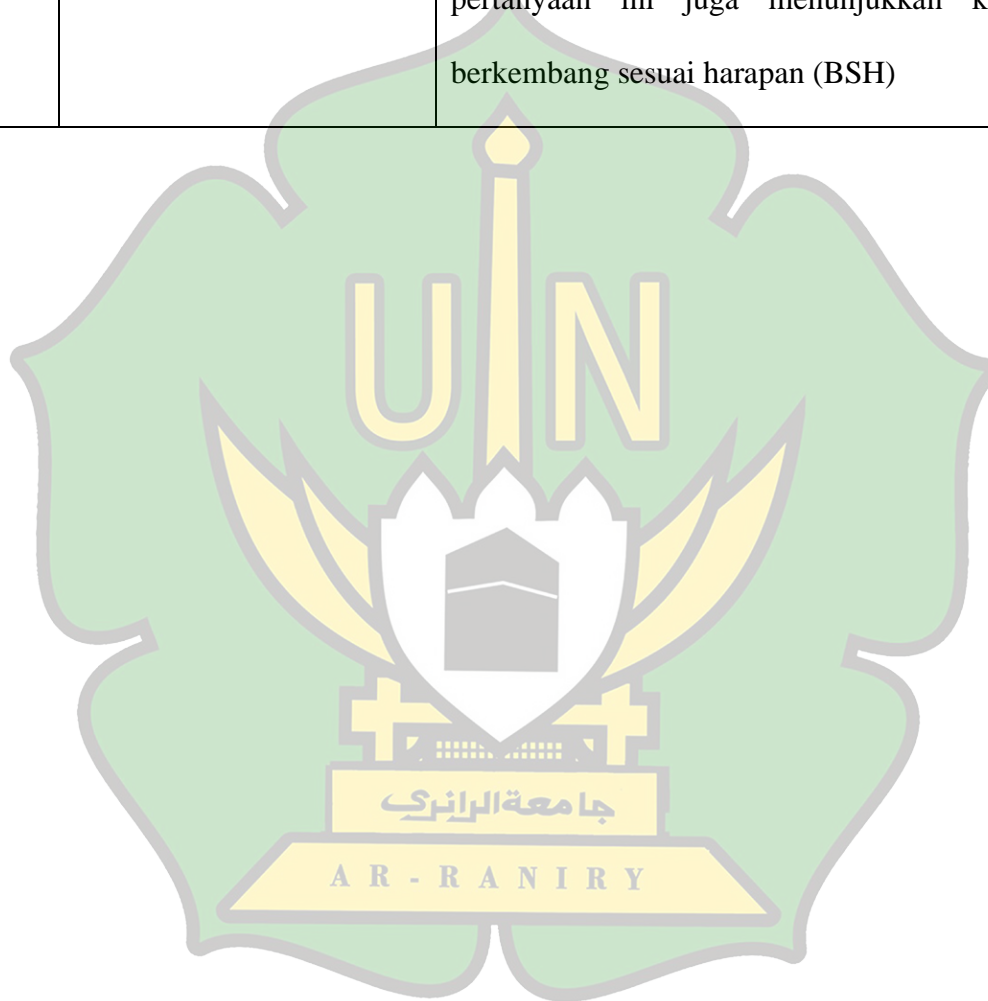
**Nama Anak : Ega Windiari**

**Umur : 5 Tahun**

No	Indikator Mengungkapkan Bahasa	Hasil Observasi
1	Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	Subjek EW sudah mampu menjawab pertanyaan pada saat orangtua bertanya dan anak sudah mampu menjawab sesuai dengan pertanyaan yang ditanyakan tapi anak juga masih perlu didorong agar bisa terbiasa bercakap-cakap agar lebih lancar.
2	Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat	Subjek EW mampu mengungkapkan kata-kata sifat dengan jelas seperti bercerita rasa sedihnya rasa senangnya, yang mana baik yang mana jelek dan lain sebagainya, EW juga sangat lancar dalam bercerita.
3	Mengutarakan pendapat kepada orang lain	Subjek EW sudah mampu mengutarakan pendapatnya melalui kegiatan bermain seperti pada kegiatan bermain dia ingin menyusun Fuzzle robot ketika dia tidak bisa lalu dia menanyakan kepada siapapun yang ada disekitarnya hal tersebut terlihat ketika EW sedang bermain Fuzzle di rumahnya EW



		<p>sangat lancar dalam berbicara, bahkan EW terlihat sangat aktif hal tersebut juga mungkin karena pada indikator 1 yaitu, subjek EW juga mampu menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan ini juga menunjukkan kriteria berkembang sesuai harapan (BSH)</p>
--	--	--

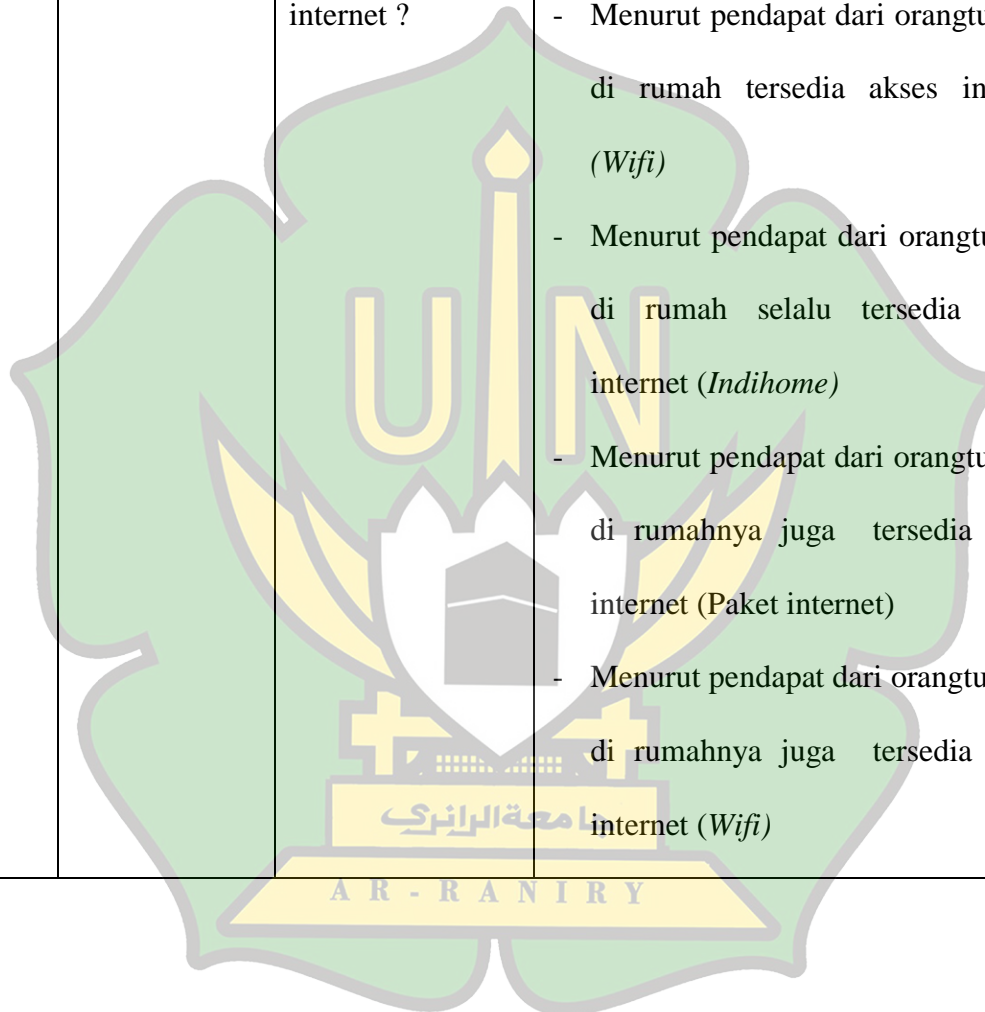


### CATATAN WAWANCARA DI LAPANGAN

No	Indakator Wawancara	Pertanyaan	Jawaban
1	<i>Gadget</i>	Apakah anak Bapak/ibu merupakan anak yang aktif menggunakan <i>gadget</i> ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM bahwa subjek NM sangat aktif menggunakan <i>gadget</i> setiap hari</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH, subjek RH sangat aktif menggunakan <i>gadget</i> bahkan tidak boleh lepas dengan yang namanya <i>gadget</i></li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RF, subjek RF sangat aktif dalam menggunakan <i>gadget</i> setiap harinya</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua EW. subjek EW tidak begitu aktif menggunakan <i>gadget</i>, dalam seminggu hanya tiga hari jumat sabtu minggu</li> </ul>
		Apa tujuan Bapak/Ibu memberikan <i>gadget</i> kepada	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM tujuan orangtua memberikan <i>gadget</i> kepada anak agar anak-anak lebih mudah untuk mengenal media</li> </ul>

		<p>anak?</p>	<p>internet dan tidak mudah bosan jika berada didalam rumah juga mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman, karna semua anak-anak juga menggunakan <i>gadget</i> dizaman sekarang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH <i>gadget</i> sebagai alat untuk bermain dan belajar agar anak tidak mudah bosan.</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RF <i>gadget</i> sebagai alat untuk bermain dan belajar agar anak bisa tenang dan tidak membisankan pada saat berada didalam rumah</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua FM <i>gadget</i> Sebagai alat untuk bermain dan belajar agar anak lebih aktif dan mengikuti sesuai dengan perkembangan zaman</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua EW <i>gadget</i> sebagai alat untuk belajar agar anak lebih mudah mengenal</li> </ul>
--	--	--------------	---

		warna bunyi dan gambar
	Apakah dirumah Bapak/Ibu tersedia akses internet ?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM di rumah tersedia akses internet (<i>Wifi</i>)</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH di rumah tersedia akses internet (<i>Wifi</i>)</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RF di rumah selalu tersedia akses internet (<i>Indihome</i>)</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua FM di rumahnya juga tersedia akses internet (<i>Paket internet</i>)</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua EW di rumahnya juga tersedia akses internet (<i>Wifi</i>)</li> </ul>



		<p>Berapa jam waktu anak bapak/ibu bermain <i>gadget</i> setiap harinya?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM anak menggunakan <i>gadget</i> sekitar 3 jam lebih setiap harinya</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH anak bermain <i>gadget</i> sekitar 3 jam lebih setiap hari</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RF biasanya anak bermain <i>gadget</i> dari siang sampe sore sekitar 4 jam</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua FM anak bermain <i>gadget</i> sekitar 2 jam lebih</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua EW anak bermain <i>gadget</i> sekitar 2 jam setiap hari jumat sabtu dan minggu.</li> </ul>
		<p>Adakah pengawasan dari orang tua pada saat anak menggunakan <i>gadget</i>?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM, orangtua NM ada mengawasi anak tapi tidak sepenuhnya karna bekerja tetapi selalu mengingatkan jangan buka yang tidak penting seperti sankvideo dan tiktok karna banyak hal yang negative</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH</li> </ul>

			<p>orangtua RH ada juga mengawasi anak bermain <i>gadget</i> tapi tidak selalu dan sepenuhnya memantau anak menggunakan <i>gadget</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RF tidak sepenuhnya mengawasi anak bermain <i>gadget</i></li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua FM, orangtua FM hanya mengawasi anak ketika anak membuka youtube, tapi juga tidak sepenuhnya memperhatikan anak bermain <i>game online</i></li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua EW orangtua EW tetap mengawasi anak bermain <i>gadget</i> sambil belajar dan bertanya-tanya tentang huruf-huruf yang ditampilkan di <i>youtobekids</i>.</li> </ul>
	<p>Bagaimana cara Bapak/Ibu mengarahkan anak agar tidak kecanduan dalam</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM dengan cara mengajak anak menonton TV, terkadang anak juga tidak mau untuk diatur supaya tidak berlama-lama main <i>gadget</i></li> </ul>



		<p>bermain <i>gadget</i>?</p>	<p>Menurut pendapat dari orangtua RH dengan cara memberi batasan waktu pada anak tapi selama ini subjek RH tidak mau mendengarkan jika <i>gadget</i> diambil maka subjek RH sering menangis dan melemparkan semua mainan.</p> <p>Menuru pendapat dari orangtua RF dengan cara membelikan buku cerita biar anak tidak berlama-lama dengan <i>gadget</i> akan tetapi</p>
		<p>Apakah Bapak/Ibu menggunakan aplikasi tertentu untuk membatasi anak dalam mengakses dan memainkan game tertentu ?</p>	<p>Menurut pendapat dari orangtua NM tidak, subjek NM memilih sendiri aplikasi yang ditinginkan</p> <p>Menurut pendapat dari orangtua RH tidak, subjek RH bebas memilih aplikasi yang ditinginkan.</p> <p>Menurut pendapat dari orangtua RF tidak, subjek RF memilih sendiri aplikasi yang ditinginkan</p> <p>Menurut pendapat dari orangtua FM tidak, subjek FM bebas memilih sendiri aplikasi yang ditinginkan.</p>

			<p>Menurut pendapat dari orangtua EW ya, orangtua EW mengawasi anak dalam mengakses internet dengan cara mendownload aplikasi <i>youtobekids</i>.</p>
2	Dampak <i>gadget</i> terhadap perkembangan bahasa anak?	Apakah Bapak/Ibu menjelaskan dampak negatif <i>gadget</i> pada anak?	<p>- Menurut pendapat dari orangtua NM orangtua menjelaskan dampak <i>gadget</i> pada anak jika dimainkan berlebihan seperti yang akan terjadi pada kesehatan anak, tetapi anak masih kurang merespon waktu diberi arahan oleh orangtua</p> <p>- Menurut pendapat dari orangtua RH orangtua menjelaskan seperti obesitas pada anak karna kurang bergerak pada saat bermain <i>gadget</i></p> <p>Menurut pendapat dari orangtua RF orangtua RF menjelaskan mengenai kecanduan <i>gadget</i> jika digunakan terus menerus.</p> <p>- Menurut pendapat dari orangtua FM iya ada seperti kurangnya anak untuk berkomunikasi dengan</p>

			<p>lingkungan sekitar terjadi gangguan pada mata, tetapi anak tetap menyukai <i>gadget</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua EW ya ada seperti terhambatnya perkembangan anak, dampak pada kesehatan juga bahasa.</li> </ul>
		<p>Menurut Bapak/Ibu adakah manfaat yang dirasakan ketika anak-anak bermain <i>game online</i> ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM ya sepertinya tidak, akan tetapi akan semakin rewel jika keseringan menggunakan <i>gadget</i></li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH tidak ada manfaat malah anak sering menirukan apa yang ada digame seperti bermain pukul-pukulan</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH sejauh ini tidak ada manfaat yang timbul selama main <i>gadget</i></li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua FM tidak adak manfaat hanya untuk kesenangan anak</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua</li> </ul>

			<p>EW ada manfaat bagi anak disini subjek EW akan terlatih lebih aktif dalam mengenal warna huruf dan suara dalam aplikasi <i>youtobekids</i>.</p>
		<p>Apa ada perbedaan dalam segi interaksi selama anak menggunakan <i>gadget</i>?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM selama anak menggunakan <i>gadget</i> cenderung menjadi anak yang pendiam</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH selama anak menggunakan <i>gadget</i> anak sering dikamar tiduran sambil melihat game online dan susah untuk bergerak ketika diapnggil sangat tidak merespon apa-apa.</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RF selama menggunakan <i>gadget</i> anak lebih senang sendiri tanpa bercakap-cakap.</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua FM selama anak menggunakan</li> </ul>

			<p><i>gadget</i> anak lebih susah diatur sering menyendiri jika diganggu mudah marah</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua EW selama menggunakan <i>gadget</i> anak mulai jarang untuk bermain diluar tetapi lebih suka berada di dalam rumah.</li> </ul>
		<p>Apa benar penggunaan <i>gadget</i> pada anak bisa menyebabkan kurangnya menguasai kata dan kurang berinteraksi ?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menurut pendapat dari orangtua NM subjek NM selama menggunakan <i>gadget</i> lebih kurang menguasai kosa kata dan susah untuk bercakap-cakap.</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RH subjek RH selama menggunakan <i>gadget</i> sangat susah diajak untuk berbicara</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua RF subjek RF selama menggunakan <i>gadget</i> sangat susah bercakap-cakap dan diajak bercerita.</li> <li>- Menurut pendapat dari orangtua</li> </ul>

			<p>FM subjek FM selama menggunakan <i>gadget</i> sangat susah menguasai kosa kata dan berbicara</p> <p>- Menurut pendapat dari orangtua</p> <p>EW subjek EW selama menggunakan <i>gadget</i> masih mampu bercerita dan bercakap-cakap</p>
--	--	--	---





## HASIL OBSERVASI MENGUNGKAPKAN BAHASA

No	Mengungkapkan bahasa	Subjek NM	Subjek RH	Subjek RF	Subjek FM	Subjek EW
1	Menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan	BB	BB	BB	MB	BSH
2	Mengungkapkan perasaan dengan kata sifat	BB	BB	BB	MB	BSH
3	Mengungkapkan pendapat kepada orang lain	BB	BB	BB	MB	BSH



Lampiran 8 Lembar Dokumentasi









