

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sedemikian pesat di era modern mengakibatkan penggunaan internet di dunia mengalami peningkatan yang signifikan. Situs layanan manajemen media sosial *We Are Social* memaparkan bahwa pada awal tahun 2025, dari jumlah populasi 8,2 miliar penduduk dunia, 5,56 miliar menggunakan internet. Sedangkan di Indonesia 79,5 persen penduduk Indonesia atau setara 221 juta jiwa telah menggunakan media Internet.

Menurut Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia, Meutya Hafid, sebanyak 221 juta lebih atau 79,5% masyarakat Indonesia telah menggunakan internet, dan angka ini menjadikan Indonesia salah satu negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia (Antara news, 2025). Berdasarkan data jumlah pengguna internet di berbagai negara, Indonesia berada di urutan ke-4 dunia dalam hal jumlah populasi pengguna internet setelah China, India, dan Amerika Serikat (Fabio Duarte, 2025)

Berdasarkan publikasi “Profil Anak Usia Dini 2024” dari Badan Pusat Statistik (BPS), hasil Survei Sosial Ekonomi Nasional (Susenas) Maret 2024 menunjukkan bahwa sekitar 39,71% Anak Usia Dini di Indonesia telah menggunakan telepon seluler, dan 35,57% telah mengakses internet. Jika dikelompokkan berdasar tingkat usai maka 5,88% anak berusia <1 tahun telah menggunakan telepon seluler dan 4,33% telah mengakses internet, sedangkan pada usia 1–4 tahun masing-masing 37,02% dan 33,80%, serta pada usia 5–6 tahun mencapai 58,25% penggunaan telepon seluler dan 51,19% akses internet. Dari data tersebut

diketahui bahwa keterpaparan Gadget dan internet pada Anak Usia Dini berlangsung sejak usia sangat muda. (BPS, 2024)

Menurut studi “*Online Knowledge and Practice of Children in Indonesia: A Baseline Study 2023*” yang diterbitkan UNICEF Indonesia, mayoritas anak di Indonesia menggunakan internet setiap hari dengan rata-rata durasi 5,4 jam per hari. Dalam durasi tersebut, sebagian besar aktivitas online anak diarahkan pada penggunaan media sosial untuk mengobrol dan berteman (sekitar 86,5%) serta mengakses konten hiburan seperti video atau film. (UNICEF Indonesia, 2023).

Penggunaan telepon seluler dan media telekomunikasi yang lain secara bijak akan memberikan dampak positif bagi perkembangan Anak Usia Dini. Sebagaimana yang disampaikan Neuman & Roskos (2020), penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan literasi awal dan keterampilan kognitif. Selain itu juga dapat memberikan stimulasi visual dan auditori seperti pengenalan warna, bentuk, angka, dan lain-lain melalui media belajar yang menarik. Anak juga akan dapat mengenal teknologi yang relevan dengan kebutuhan masa depan mereka.

Perkembangan bahasa merupakan aspek fundamental dalam perkembangan Anak Usia Dini karena merupakan dasar kemampuan berkomunikasi, berpikir, dan bersosialisasi. Menurut teori perkembangan bahasa Brown, R. (1973) menyatakan bahwa waktu usia 2–6 tahun adalah periode krusial anak dalam memperluas kosakata, memahami struktur bahasa, dan mempraktekkan keterampilan verbal melalui interaksi sosial langsung dengan orangtua, pendidik, dan teman sebaya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Vygotsky, L. S. (1978) yang menyatakan bahwa Interaksi verbal yang kaya secara substansial mendukung pertumbuhan kemampuan bahasa pada Anak Usia Dini. Namun, perubahan pola stimulasi lingkungan anak di era global digital telah memunculkan pengaruh teknologi digital—termasuk *Gadget*—yang mendominasi kehidupan anak sehari-hari.

Gadget (ponsel pintar, tablet, dan perangkat digital lain) saat ini semakin mudah diakses oleh Anak Usia Dini dan sering digunakan sebagai alternatif

hiburan atau alat bantu pengasuhan. Meskipun *Gadget* menawarkan konten edukatif yang beragam, bukti ilmiah terbaru yang diungkapkan oleh Junior et al. (2025) menunjukkan bahwa paparan layar secara berlebihan dan tanpa pendampingan bisa berdampak negatif terhadap perkembangan bahasa Anak Usia Dini. Selain itu meta-analisis dan penelitian besar menunjukkan bahwa peningkatan waktu layar berkaitan dengan hasil kognitif yang lebih rendah pada anak di bawah 6 tahun, termasuk aspek bahasa dan interaksi sosial, terutama ketika *Gadget* menggantikan waktu interaksi langsung dengan orang dewasa atau teman sebaya (Sumudu Mallawaarachchi, 2024).

Masih menurut Sumudu Mallawaarachchi (2024), bukan hanya kualitas konten, tetapi konteks penggunaan *Gadget* juga sangat menentukan hasil perkembangan bahasa. Studi longitudinal di Australia menemukan bahwa semakin tinggi durasi penggunaan layar pada anak usia 12–36 bulan, semakin sedikit percakapan dan vokalisasi antara anak dan orang dewasa, yang merupakan indikator utama perkembangan bahasa awal.

Pada aspek perkembangan bahasa, Mandell & Muncer (2021) menyatakan bahwa anak yang sering menggunakan perangkat digital memiliki kosakata ekspresif yang lebih rendah dari pada anak yang lebih jarang menggunakan. Hal tersebut sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Satria dan Damayanti (2021) yang menunjukkan bahwa anak yang menggunakan *Gadget* lebih dari 2 jam sehari cenderung mengalami keterlambatan bicara dibandingkan dengan yang penggunaannya terbatas.

Di Indonesia, beberapa penelitian empiris dalam beberapa tahun terakhir juga menemukan bahwa penggunaan *Gadget* dapat berpengaruh besar terhadap perkembangan bahasa Anak Usia Dini. Penelitian di Kelurahan Rajabasa, Bandar Lampung menunjukkan bahwa sekitar 50% Anak Usia Dini mengalami pengaruh negatif bahasa akibat penggunaan *Gadget*, sedangkan sebagian kecil menunjukkan hasil positif atau netral (Laila Safitri, dkk, 2024). Pada penelitian yang lain melaporkan bahwa penggunaan *Gadget* tanpa pengawasan dapat menghambat interaksi verbal dan stimulasi lingkungan, sehingga beresiko menyebabkan

keterlambatan bicara atau perkembangan bahasa yang kurang optimal (Dhini Kusuma Lestari, dkk, 2024).

Penggunaan *Gadget* memiliki dampak negatif yang tidak sedikit bagi perkembangan Anak Usia Dini, namun fenomena di lapangan menunjukkan bahwa banyak orang tua yang menggunakan *Gadget* sebagai pengganti pengasuhan dengan alasan lebih praktis dan efisien. Hal tersebut tidak bisa dipungkiri, dengan berbagai macam fitur yang tersedia di *Gadget* anak akan betah duduk berjam-jam menatap layar ponselnya dan tidak banyak orang tua yang menyadari bahwa tindakan memberikan *Gadget* pada anak, agar anak bermain dengan tenang adalah ibarat memasang bom waktu bagi anak-anak mereka.

Meskipun banyak penelitian telah membahas hubungan *Gadget* dengan perkembangan anak, masih terdapat kesenjangan penelitian kontekstual yang mendalam di lingkungan TK, khususnya di TK Islam PAS Ar-Rohim Bancangan Sambit Ponorogo. Karena di tahun ajaran 2025-2026 ini , peneliti menemukan bahwa banyak anak usia PAUD yang mengalami gangguan artikulasi, kesulitan menyusun kata dan kalimat, serta anak sulit merespon saat diajak berkomunikasi. Dan pada angkatan tahun pelajaran ini lebih banyak dari periode sebelumnya. Jika tahun yang lalu dari 100 siswa di TK Islam PAS AR-ROHIM hanya terdapat 1 anak yang mengalami kesulitan dalam berbahasa, namun pada periode ini ada sekitar 6 anak dari 97 siswa yang mengalami hal tersebut.

Selain itu juga belum ada kajian komprehensif yang menganalisis pola penggunaan *Gadget* peserta didik TK serta dampaknya terhadap kemampuan bahasa mereka di lingkungan pendidikan formal. Padahal lingkungan sekolah memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa selain keluarga. Penelitian ini penting untuk memberikan gambaran empiris dan rekomendasi kebijakan bagi guru, orang tua, dan pembuat kurikulum dalam merancang strategi pembelajaran yang mendukung perkembangan bahasa anak di era digital.

Di tahun ajaran 2025-2026 ini , peneliti menemukan bahwa banyak anak usia PAUD yang mengalami gangguan artikulasi, kesulitan menyusun kata dan kalimat, serta anak sulit merespon saat diajak berkomunikasi. Pada angkatan tahun pelajaran ini lebih banyak dari periode sebelumnya. Jika tahun yang lalu

dari 100 siswa di TK Islam PAS AR-ROHIM hanya terdapat 1 anak yang mengalami kesulitan dalam berbahasa, namun pada periode ini ada sekitar 6 anak dari 97 siswa yang mengalami hal tersebut. Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan *Gadget* Dalam Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini di TK Islam PAS AR-ROHIM Bancangan Sambit Ponorogo”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan bahasa Anak Usia Dini di TK Islam PAS ARROHIM Ponorogo?
2. Apakah potret penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan bahasa Anak Usia Dini di TK Islam PAS ARROHIM Ponorogo?
3. Bagaimana strategi untuk mengoptimalkan peran *Gadget* terhadap kemampuan berbahasa Anak Usia Dini di TK Islam PAS AR-ROHIM Ponorogo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengidentifikasi perkembangan bahasa Anak Usia Dini di TK Islam PAS ARROHIM Ponorogo.
2. Mengidentifikasi potret penggunaan *Gadget* dalam perkembangan bahasa Anak Usia Dini di TK Islam PAS AR-ROHIM Ponorogo.
3. Menganalisa strategi untuk mengoptimalkan peran *Gadget* terhadap kemampuan berbahasa Anak Usia Dini di TK Islam PAS AR-ROHIM Ponorogo

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dirasakan dari berbagai aspek di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan Anak Usia Dini, khususnya terkait dengan pengaruh positif dan negatif penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan bahasa Anak Usia Dini.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Dapat menekan dampak negatif penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan bahasa siswa serta dapat menggali manfaat dari penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan bahasa siswa.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan evaluasi tentang dampak penggunaan *Gadget* terhadap perkembangan bahasa Anak Usia Dini serta sebagai bahan masukan agar dapat menerapkan metode belajar yang tepat dalam aspek perkembangan bahasa, sehingga dapat menekan dampak negatif serta mengoptimalkan manfaat dari penggunaan *Gadget* pada Anak Usia Dini

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan dalam meningkatkan mutu pendidikan kedepan terutama dalam pelaksanaan kurikulum belajar 24 jam yang bekerja sama dengan wali murid dalam pengawasan penggunaan *Gadget* baik di lingkungan keluarga