

DAMPAK DURASI *SCREEN TIME GADGET* TERHADAP RESIKO *SPEECH DELAY* STUDI KASUS DI BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH 01 BATUR BANJARNEGARA

Aura Balqis^{1*}, Desti Pujiati²,

¹PG PAUD, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jawa Tengah
e-mail: aurabalqis25@gmail.com, pujiatidesti@gmail.com

Abstract: This study is based on the increasing use of gadgets among early childhood which has the potential to inhibit children's language development. The purpose of this study is to determine the relationship between the duration of gadget screen time and the risk of speech delay in children at Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Batur, Banjarnegara. The method used is a case study. Data collection techniques used include observation, interviews, and documentation of activities. The results of the study showed a correlation between high screen time and the risk of speech delay. Children who have a screen time duration of more than two hours /day tend to have a risk of speech delay. Parents should be able to limit the duration of screen time and supervise children's use of gadgets and increase social interaction and verbal communication with children.

Keywords: *gadget; screen time; speech delay*

Abstrak: Penelitian ini didasari oleh meningkatnya penggunaan *gadget* di kalangan anak usia dini yang berpotensi menghambat perkembangan bahasa anak. Tujuan penelitian ini yaitu : mengetahui hubungan durasi *screen time gadget* dengan resiko *speech delay* pada anak di Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Batur, Banjarnegara . Metode yang digunakan adalah studi kasus. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi kegiatan. Hasil penelitian menunjukkan adanya korelasi antara durasi *screen time* yang tinggi dengan resiko *speech delay*. Anak yang memiliki durasi *screen time* lebih dari dua jam per hari cenderung memiliki resiko mengalami *speech delay*. Orang tua seharusnya dapat membatasi durasi *screen time* serta melakukan pengawasan penggunaan *gadget* pada anak dan meningkatkan interaksi sosial serta komunikasi verbal dengan anak.

Kata kunci: *gadget; screen time; speech delay*

Diterima: 23 November 2024

Disetujui: 17 Desember 2024

Dipublikasi: 19 Februari 2025



© 2025 FKIP Universitas Terbuka
This work is licensed under a CC-BY license

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang semakin maju, terutama dalam hal penggunaan perangkat seperti *smartphone* dan *gadget*. Penggunaanya pun bervariasi, tidak hanya orang dewasa saja, bahkan anak-anakpun sudah akrab dengan adanya *gadget*. Bahkan sebagian besar orang tua memberikan *gadget* pada anaknya untuk mengakses pendidikan, permainan atau bahkan sebagai hiburan seperti bermain game.

Survei yang dilakukan oleh *The Asianparent Insights* tahun 2014, pada lingkup studi kawasan Asia Tenggara dimana melibatkan kurang lebih 2.417 orang tua yang mempunyai *gadget* dan anak yang berusia 3-8 tahun dengan jumlah 3,917 anak pada lima negara meliputi Singapura, Thailand, Philipina, Malaysia dan Indonesia. Berdasarkan

hasil survei tersebut dapat disimpulkan 98% anak usia 3 sampai 8 tahun telah menggunakan *gadget*. Sekitar 67% menggunakan *gadget* orang tua, 18% menggunakan *gadget* milik saudara atau keluarga dan 14% menggunakan *gadget* milik sendiri. (*The Asian Parent Insight*, 2014 ; Felisha Sihura.,2018).

Melihat fenomena tersebut, orang tua seharusnya memberikan pola asuh yang sesuai karakteristik dan perkembangan anak. Jika orang tua memberi anak perangkat elektronik, dikhawatirkan pola asuh dan pengawasan yang tidak tepat akan menghambat perkembangan bicara dan bahasa anak. (Muslimat, Lukman & Hadrawi, 2020).

Hal ini harus menjadi perhatian khusus bagi orang dewasa, baik orang tua, keluarga dan guru sebagai pendidik karena durasi *screen time gadget* pada anak usia dini terus meningkat. Meskipun *gadget* dapat memberikan dampak positif, namun *gadget* juga dapat berdampak menghambat perkembangan anak jika durasi *screen time* berlebih dan pengaksesan yang tidak sesuai dengan usia anak.

Anak-anak merupakan individu dengan potensi yang harus dikembangkan. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas yang membedakannya dengan orang dewasa, dimana mereka aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu yang tinggi. Anak tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Anak memiliki rasa ingin tahu secara alamiah, merupakan makhluk sosial, unik, kaya dengan fantasi, dan merupakan masa yang paling potensial untuk belajar. (Tatik Ariyati, 2023).

Pada masa ini, anak seharusnya aktif berinteraksi dengan lingkungannya melalui percakapan dan interaksi langsung hal ini sangat penting untuk keterampilan bahasa dan berbicara anak. Untuk itu sebaiknya hindari penggunaan *gadget* pada anak, dengan mengajak anak berkomunikasi secara langsung seperti bercerita atau kegiatan lainnya yang dapat menambah bendahara kosakata anak.

Salah satu aspek perkembangan yang sangat penting, ialah perkembangan bahasa seharusnya harus dilatih oleh keluarga. Prinsip perkembangan bahasa adalah integrasi dan keberlanjutan bukan hanya di sekolah tetapi juga di keluarga untuk membudayakan bahasa. (Labib Sajawandi, 2022).

Penggunaan *gadget* secara terus menerus atau *screen time* berlebih dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung baik dengan orang tua maupun teman sebayanya. Apabila anak jarang atau bahkan tidak pernah diajak berinteraksi dengan lingkungan sekitar, maka dapat mempengaruhi proses belajar bahasa yang seharusnya anak dapatkan melalui komunikasi atau percakapan dua arah.

Keterlambatan bicara pada anak adalah masalah serius yang harus diperhatikan karena termasuk gangguan perkembangan yang sering terjadi pada anak-anak. Ketepatan penggunaan kata ditandai dengan pengucapan yang tidak jelas dan kemampuan untuk berkomunikasi hanya melalui bahasa tubuh atau isyarat. Sehingga orang tua dan orang-orang di sekitarnya kesulitan memahami yang anak ucapkan. (Saputra & Kuntarto, 2020).

Pengamatan peneliti melalui observasi beberapa anak di TK BA 01 Batur, Banjarnegara sudah kenal dan akrab dengan adanya *gadget*. Anak yang ditinggal orangtuanya bekerja pun tidak jauh dari *gadget*, mereka menghabiskan waktu untuk bermain *gadget* seperti melihat video *YouTube* dan bermain game. Akibatnya, anak-anak tersebut kurang berkomunikasi. Tidak ada komunikasi dua arah, sehingga perkembangan bahasa kurang maksimal.

Anak-anak yang menonton video *YouTube* terlalu lama tanpa berinteraksi sering mengalami keterlambatan bicara atau bicara yang tidak jelas dan sulit bagi mereka untuk

memahami apa yang mereka katakan. Ini karena anak lebih suka berkomunikasi secara pasif daripada aktif dengan orang lain. Anak-anak sering meniru suara dari video, yang mungkin tidak sesuai dengan perkembangan bahasa yang seharusnya mereka pelajari pada usia tersebut. Kurangnya interaksi langsung dengan orang lain dapat menyebabkan pengucapan yang tidak tepat, yang mengurangi kemampuan bicara dan berbahasa anak.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Teknik pengambilan sampel yang digunakan purposive sampling, yaitu pemilihan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Subjek yang dipilih yaitu anak-anak yang sering menggunakan *gadget* dan anak-anak yang menunjukkan adanya tanda-tanda keterlambatan berbicara yang berjumlah 2 anak di Bustanul Athfal Aisyiyah 01 Batur, Banjarnegara, baik berdasarkan observasi maupun laporan orang tua. Teknik pengumpulan data dengan observasi langsung terhadap interaksi anak selama disekolah untuk melihat dampak langsung dari penggunaan *gadget*. Peneliti juga melakukan wawancara semi-terstruktur dengan orang tua dan guru untuk mendapat informasi secara mendalam tentang penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap perkembangan bicara.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang dilakukan di TK Bustanul Athfal Aisyiyah 1 Batur, Banjarnegara hasil disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut :

Tabel. 1 Usia Anak

Kategori	Usia
P 1	4,5 tahun
P 2	7 tahun

Tabel. 2 Jenis Kelamin

Perempuan	Laki-Laki
0	2

Tabel. 3 Durasi *Screen Time Gadget* per Hari

Kategori	Durasi
P1	>2 jam
P2	>3 jam

Tabel.4 Penggunaan *Gadget*

Kategori	Jumlah
Menonton video <i>youtube</i>	2 anak
Bermain game	2 anak
Aplikasi edukatif	0 anak

Tabel.5 Penggunaan Bahasa Isyarat P1 dan P2

Jenis Bahasa Isyarat	Frekuensi Penggunaan Bahasa Isyarat	Konteks Penggunaan
Gerakan tangan	Kadang	Meminta makanan
Menunjuk objek	Sering	Menunjuk mainan
Anggukan Kepala	Sering	Setuju/Tidak

Hasil wawancara

Menurut bapak/ibu bagaimana kemampuan berbicara anak sejauh ini?

masih kurang jelas, tapi kadang ya cuma nunjuk nunjuk aja.... (P1)
bicara kirang jelas, ngge seuisiane taseh kirang sanget, kalimat panjang nggih sisah paling 2 kata.... (P2)

Apakah anak cenderung lebih sering menggunakan bahasa isyarat non-verbal dibandingkan berbicara?

ya, minta ambilin mainan ya nunjuk nunjuk aja (P1)
nggih seringnya nunjuk tak pancing ngomong nggih kadang mboten jelas.... (P2)

Sejak usia berapa anak mengenal HP?

1,5 apa 2 tahun ya.... (P1)
dereng 2 tahun malah kados.... (P2)

Aktivitas apa yang dilakukan anak dengan *gadget*?

youtube liat kartun upin ipin yaa hiburan.... (P1)
niku youtube paling kucing hewan hewan, game niku tembak tembak yo.... (P2)

Apakah bapak/ibu mengarahkan jenis konten yang diakses anak?

nggih, tapi anaknya ga betah lama.... (P1)
nggih mengarahkan kaya huruf angka kados niku tapi mboten kersa.... (P2)

Apakah anak memberikan respon saat sedang bermain *gadget*?

sekarang ada, tadinya ga.... (P1)
mboten, paling nengok tok nek kulo carane nadane pun duwur.... (P2)

Apakah bapak/ibu memberikan batasan penggunaan *gadget* pada anak?

nggih tak batesi 2 jam paling... (P1)
nggih dibatasi ben mboten hp nan wae... (P2)

Bagaimana respon anak saat diminta mengembalikan hp?

tadinya ngamuk sekarang alhamdulillah udah ga.... (P1)
ngamuk, hp dimana.... (P2)

Kegiatan apa yang orang tua lakukan dalam melatih perkembangan bahasa anak?

*biasanya tak suruh ambil apa gitu tadinya masih salah, sekarang udah bener, anaknya
kalo diajak bercerita ga ngerespon (P1)*
orang tua pendengarannya kurang jadi jarang ada interaksi dirumah.... (P2)

Bagaimana interaksi sosial anak dengan teman?

gak mau gabung sama temennya.... (P1)
mboten, jarang main paling nonton tv.... (P2)

Apakah orang tua mendampingi saat anak bermain *gadget*?

*nggih mendampingi, carane nonton nopo kulo mrisani, tapi kan punya adek jadi ya
fokus kebagi.... (P1)*
orang tua pendengaran kurang jadi jarang mendampingi.... (P2)

Menurut anda, apakah penggunaan *gadget* mempengaruhi kemampuan bicara anak?

ya berpengaruh nggih, kan hp nan wae diem komunikasi langsung ya kurang.... (P1)
*nggih berpengaruh, kulo kan mboten ngajari bahasa indonesia nonton youtube njuk
saget wong kan bahasa sehari hari ya jawa.... (P2)*

Anak-anak sangat aktif bermain, meniru perilaku orang lain, berbicara, meniru bunyi dan menyusun kalimat dari kata-kata selama masa *golden age*. Ketidaknormalan dalam kemampuan berbicara seorang anak yang berbeda dari kemampuan berbicara anak seusianya dikenal sebagai keterlambatan berbicara. Maka dari itu peran orang tua sangatlah penting dalam mengatur pola penggunaan *gadget* pada anak. (Sukmawati et al. 2019).

Hasil penelitian di atas menunjukkan hampir seluruh orang tua menyampaikan bahwa dirumah memfasilitasi hp dan membolehkan anaknya untuk menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget*, terutama di kalangan anak-anak sangat mengkhawatirkan dan telah menjadi topik yang banyak dibahas dalam konteks perkembangan bicara. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat menyebabkan keterlambatan bicara, terutama karena anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu dengan *gadget* daripada berinteraksi langsung dengan orang dewasa atau teman.

Mayoritas responden mulai mengenalkan *gadget* pada anaknya sejak usia 2 tahun, rata-rata durasi penggunaan perhari yaitu 2-3 jam bahkan lebih. Hal ini menunjukkan bahwa paparan terhadap teknologi sejak usia dini. Sebagian besar responden mengindikasikan bahwa kemampuan bicara anak masih kurang. Anak-anak masih kesulitan dalam menyusun kalimat panjang, seringkali hanya menggunakan dua kata saja. Bahkan saat anak kesulitan mengucapkan apa yang ingin mereka sampaikan, anak cenderung menggunakan bahasa tubuh. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih dalam memaksimalkan kemampuan berbicara anak, dan mengurangi durasi *screen time gadget*.

Menurut teori Lev Vygotsky, peran interaksi sosial dalam perkembangan bahasa berpendapat bahwa bahasa adalah alat untuk memecahkan masalah dan diciptakan melalui komunikasi. Selain itu, Vygotsky memperkenalkan konsep zona perkembangan proksimal (ZPD), yang menunjukkan bahwa anak-anak dapat meningkatkan kemampuan bahasanya dengan bantuan orang dewasa. (Susanti Etnawati, 2021).

Hal ini menyebabkan anak kecanduan terhadap perangkat elektronik dan berdampak pada perilaku mereka, seperti: perangkat dapat mengurangi daya aktif anak dan kemampuan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain, anak menjadi kurang interaktif, dan lebih suka berada di zona nyamannya bersama perangkat. Akibatnya, anak menjadi individualis dan kurang peduli terhadap sesama, baik terhadap teman maupun orang lain. (Wulandari dan Lestari, 2021).

Berdasarkan hasil penelitian, anak-anak lebih familiar dengan *gadget* seperti hp. Anak-anak cenderung menggunakan *gadget* untuk menonton video *youtube* dan bermain game. Ini menunjukkan bahwa *gadget* berfungsi sebagai sarana hiburan yang menarik bagi anak-anak sehingga sebagian besar anak tidak memberikan respon aktif saat bermain *gadget*. Mereka cenderung asik bermain *gadget* hanya memperhatikan tanpa berkomunikasi secara verbal. Anak cenderung tantrum dan menolak saat diminta untuk berhenti bermain *gadget*.

Beberapa metode yang dapat membantu anak-anak mengatasi masalah pemakaian perangkat elektronik: membatasi *screen time gadget* yang digunakan, memantau anak-anak saat bermain *gadget* dengan figur orang tua yang berperan dan menetapkan waktu yang tepat untuk bermain perangkat agar tidak mengganggu perkembangan sosial mereka. (Adiningtiyas, 2017).

Sangat penting bagi anak untuk menjalin hubungan sosial dengan orang lain. Anak-anak yang tidak memiliki banyak kesempatan untuk menjalin hubungan sosial akan tampak jauh berbeda dari anak-anak yang melakukannya. Ini karena kemampuan mereka untuk beradaptasi sesuai dengan kebutuhan lingkungan mereka. (Desti Pujiati, 2015).

Anak yang pendiam menyebabkan berkurangnya interaksi secara langsung. Kurangnya interaksi verbal di rumah, dapat mempengaruhi perkembangan bahasa dan kemampuan berbicara anak. Ini menjadi perhatian orang tua untuk dapat mendorong lebih banyak kegiatan sosial agar anak dapat belajar berinteraksi dengan baik. Beberapa orang tua merasa kesulitan untuk mendampingi karena harus membagi perhatian dengan adik

atau karena masalah pendengaran. Pendampingan ini penting untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* tetap dalam batas wajar dan bermanfaat bagi perkembangan anak.

Stimulasi verbal diperlukan untuk pertumbuhan bahasa dapat terhambat jika anak memiliki durasi *screen time* yang berlebihan. Ketika anak-anak lebih banyak terpapar layar dan kurang berinteraksi secara langsung, mereka mungkin mengalami kesulitan dalam mengungkapkan ide serta kesulitan menyusun kata-kata menjadi suatu kalimat yang tepat. Penelitian menunjukkan anak-anak yang tidak didampingi saat menggunakan *gadget* berisiko mengalami keterlambatan perkembangan bahasa karena tidak ada percakapan secara langsung, misalnya orangtua melakukan diskusi sederhana tentang tayangan yang mereka tonton.

Bahasa normal berkembang melalui pemahaman dan pengungkapan konsep yang lebih kompleks dengan melalui proses meraban, mengoceh, berkata-kata serta mengombinasikan kata. (McLaughlin, 2011).

WHO (*World Health Organization*) umumnya menyarankan setiap orang tua untuk tidak memberikan *gadget* kepada anak mereka sebelum berusia dua tahun. Menurut *American Academy of Pediatrics* (AAP) Anak di bawah 18 bulan tidak boleh menggunakan *gadget*. Namun, mereka dapat melakukan panggilan video dengan orang yang secara aktif berinteraksi dengannya dan harus di dampingi. Hal ini berarti penggunaan *gadget* pada anak seharusnya tetap dalam dampingan baik orang tua maupun orang dewasa lainnya dan ada komunikasi atau interaksi langsung dengan anak, tidak pasif seperti hanya kegiatan menonton. Orang tua seharusnya memantau aktivitas penggunaan *gadget* pada anak untuk memastikan mereka melihat konten berkualitas tinggi yang relevan dengan usia mereka.

Tanda-tanda *speech delay* diantaranya: Tidak merespon suara, kemunduran perkembangan, kurangnya ketertarikan dalam berkomunikasi, anak kesulitan memahami instruksi, mengucapkan kalimat yang tidak seperti anak pada umumnya, berbicara lebih lambat dari pada anak seusiannya, dalam berbicara ucapannya sulit dimengerti, anak kesulitan memahami ucapan orang dewasa, kesulitan berteman, bersosialisasi serta kesulitan dalam belajar mengeja dan bahasa. (Saputra dan Kuntarto, 2020).

Anak yang menunjukkan tanda-tanda keterlambatan bicara, hal pertama yang dilakukan adalah melakukan pemeriksaan dengan instrumen yang tersedia. Setelah itu, intervensi tambahan dapat dilakukan. Dimulai dengan pemeriksaan audiometris dan otologis anak. (Hidajati, 2009 ; Fauzia et al., 2020).

SIMPULAN

Penggunaan *gadget* dikalangan anak semakin mengkhawatirkan. Karena tidak semua konten yang ada pada *gadget* memiliki dampak positif dalam membantu perkembangan bahasa anak. Konten pasif, seperti menonton video tanpa adanya interaksi, dapat mengurangi kemampuan anak dalam melatih berbicara. Tingginya durasi *screen time gadget* dapat berpengaruh pada kemampuan berbicara anak dan dapat meningkatkan resiko *speech delay*. Penggunaan *gadget* pada anak cenderung tinggi yaitu 2 sampai 3 jam per hari bahkan lebih. Penggunaan *gadget* yang lebih dari 2 jam menyebabkan anak *speech delay*.

Anak memiliki *speech delay* saat kemampuan bicaranya jauh di bawah rata-rata anak seusiannya. Keterlambatan berbicara dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk durasi *screen time gadget* yang berlebihan dan kurangnya stimulasi komunikasi

secara langsung yang diperlukan untuk perkembangan bahasa yang optimal. Faktor lain seperti kurangnya pendampingan orang tua dan adanya gangguan pendengaran dari salah satu orang tua wali murid menyebabkan jarang terjadinya komunikasi dengan anak. Penggunaan *gadget* tanpa pengawasan orang tua dapat berdampak buruk bagi anak.

Orang tua seharusnya dapat memaksimalkan perkembangan bahasa anak atau kemampuan berbicara dengan memperbanyak komunikasi langsung dengan anak dan menyediakan fasilitas seperti sarana bermain, belajar dan media lainnya guna mengurangi penggunaan *gadget* sehingga dapat memaksimalkan perkembangan bahasa anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningtiyas, S. W. (2017). Peran guru dalam mengatasi kecanduan game online. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 4(1).
- American Academy of Pediatrics Committee on Public Education, 2011, Children, Adolescents, and television. *Pediatr*, 107 (2): 423-426
- Ariyati, T. (2023). Literature And Language Teaching For Early Childhood Education. In *Proceeding Internasional Conference on Child Education* (Vol. 1, No. 2, pp. 17-25). Universitas Muhammadiyah AR Fachruddin
- Etnawati, S. (2021). Teori Vygotsky Tentang Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, 22(2).
- Fauzia, W., Meiliawati, F., & Ramanda, P. (2020). Mengenali dan menangani speech delay pada anak. *Al-Shifa Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 102-110.
- Hidayat, A. (2022). Interaksi Sosial Anak Speech Delay Di Sekolah Raudhatul Athfal Al Barkah Kecamatan Citeras Kabupaten Serang. *Jurnal Anak Bangsa*, 1(1), 1-11.
- Muslimat, A. F., Lukman, L., & Hadrawi, M. (2020). Faktor dan dampak keterlambatan berbicara (speech delay) terhadap perilaku anak studi kasus anak usia 3-5 tahun: kajian psikolinguistik. *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 1-10.
- Pujiati, D. (2015). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1).
- Sajawandi, L., Noveni, N. A., & Muslim, A. H. (2022). Analisis profil kesiapan keluarga dalam rangka memfasilitasi perkembangan bahasa anak di rumah pada saat pandemi (studi kualitatif kepada orang tua siswa sekolah dasar). *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 95-102.
- Saputra, A., & Kuntarto, E. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan Bicara Pada Anak Usia Prasekolah. *Repository Unja*.
- Sihura, F. (2018). The role of parents" Generation of Z" to the early children in the using of gadget. In *4th International Conference on Early Childhood Education. Semarang Early Childhood Research and Education Talks (SECRET 2018)* (pp. 55-59). Atlantis Press.

- Sukmawati, B. (2019). Pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara anak usia 3 tahun di TK Buah Hati Kita. *SPEED Journal: Journal of Special Education*, 3(1), 51-60.
- The Asian Parent Insights. (2014). *Mobile device usage among young kids: a southeast asia study*, Telok Ayer, Singapore: *The Asian Parent Insights and Samung Asia Pte Ltd*.
- Wulandari, D., & Lestari, T. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan emosi anak. *Jurnal pendidikan tambusai*, 5(1), 1689-1695.