

# Peran *Screen Time* dan *Gadget* Terhadap Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini

Farah Maulida Haura\*, Yuli Kurniawati Sugiyo Pranoto

Universitas Negeri Semarang, Jl. Kelud Utara III, Petompon, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50237, Indonesia

\*Corresponding Author: [maulidafarah@students.unnes.ac.id](mailto:maulidafarah@students.unnes.ac.id)

**Abstrak.** Banyak penelitian yang menemukan bahwa screen time memiliki dampak buruk pada perkembangan berbahasa anak usia dini. Anak-anak sering menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video, oleh karena itu dampak negative seringkali ditemukan pada anak yang menggunakan gadget. Tujuan penulisan ini adalah untuk mengetahui bagaimana memanfaatkan screen time dan gadget untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, ketika banyak penelitian yang mendapatkan hasil bahwa screen time merupakan penyebab keterlambatan berbicara pada anak usia dini. Metode yang digunakan adalah Systematic Literature Review (SLR) untuk mengidentifikasi artikel secara sistematis. Melalui pencarian, ditemukan 7 artikel sesuai dengan karakteristik yang telah ditentukan. Hasil penelitian yang didapatkan adalah bahwa Screen time dan gadget memiliki peran positif dalam perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, bahkan pada beberapa anak, screen time dan gadget membantunya untuk memperoleh keterampilan bahasa Inggris dan literasi. Melalui aplikasi atau permainan interaktif, media ini berkontribusi pada kegiatan yang mencakup ketrampilan literasi dan peningkatan kosakata. Namun, kontrol dan pengawasan orang tua terhadap screen time juga memegang peranan penting, bahwa orang tua harus terlibat secara aktif ketika screen time sedang berlangsung.

**Kata kunci:** screen time; gadget; kemampuan berbahasa; anak usia dini.

**Abstract.** Many studies have found that screen time has a negative impact on language development in early childhood. Usually gadgets are only used to play games and watching video, so the use of gadgets is more dominant and has a negative impact on early childhood. The purpose of this paper is to find out how to use screen time and gadgets to develop language skills in early childhood, when many studies have shown that screen time is the cause of speech delays in early childhood. The method used is Systematic Literature Review (SLR) to identify articles systematically. Through the search, found 7 articles according to the characteristics that have been determined. The results of the research obtained are that screen time and gadgets have a positive role in the development of language skills in early childhood, even in some children, screen time and gadgets help them to acquire English and literacy skills. Through interactive applications or games, these media enhance activities that include literacy skills and vocabulary enhancement. However, parental control and supervision of screen time also plays an important role, that parents must be actively involved when screen time is in progress.

**Key words:** screen time; gadgets; language skills; early childhood.

**How to Cite:** Haura, F.M., Pranoto, Y.K.S. (2022). Peran *Screen Time* dan *Gadget* Terhadap Kemampuan Berbahasa pada Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 2022, 396-401.

## PENDAHULUAN

Kehadiran perangkat digital menjadi tantangan baru dalam pengasuhan, mengingat anak-anak sangat bersahabat dengan beberapa *gadget* (gawai). Penggunaan *gadget* pada anak-anak mencapai 98% dan sebanyak 41% anak menggunakannya dalam rentang waktu 1 jam (Utari, 2019). Data yang ditunjukkan BPS (Badan Pusat Statistik), pada akhir 2020 sebanyak 20,1 % anak usia prasekolah telah mengakses internet. Hal tersebut menjadi salah satu faktor yang menyebabkan timbulnya dampak psikologis pada anak-anak, seperti durasi tidur malam, *screen time* dan aktivitas fisik (Lissak, 2018). Namun, secara khusus, screen time telah diidentifikasi sebagai faktor risiko dalam pertumbuhan anak (Liu et al., 2021).

*Screen time* anak-anak mengacu pada waktu yang dihabiskan oleh anak-anak dengan piranti

berlayar termasuk komputer, tablet, *smartphone*, televisi atau *video game*. Banyak penelitian yang menemukan bahwa screen time memiliki dampak buruk pada perkembangan anak usia dini. Screen time pada tingkat tinggi memiliki dampak negatif pada fungsi kognitif dan prestasi akademik anak (Oswald et al., 2020). Penelitian yang dilakukan oleh (Collet et al., 2019), mengungkapkan bahwa paparan layar di pagi hari sebelum sekolah, dan jaranganya atau tidak pernah mendiskusikan tayangan dengan orang tua, berarti anak-anak enam kali lebih mungkin mengalami gangguan bahasa utama. Hal serupa juga ditemukan oleh Lindsay et al., (2015), bahwa menonton televisi meningkatkan risiko keterlambatan perkembangan bahasa pada anak-anak.

Anak-anak sering menggunakan gadget untuk bermain game dan menonton video, oleh karena itu dampak negative seringkali ditemukan pada

anak yang menggunakan gadget. Bahkan tidak sedikit anak yang berlebihan menggunakan gadget sehingga screen timenya tergolong tinggi. Hal ini sejalan dengan peraturan yang ditetapkan oleh American Academy of Pediatric (2016) yang menegaskan beberapa aturan bahwa anak yang berumur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh gadget sama sekali. Sedangkan anak yang berumur 3-5 tahun dibatasi pemakaian gadget selama 1 jam/hari dan anak yang berumur 6-18 tahun dibatasi selama 2 jam/hari.

Penelitian dan informasi mengenai screen time mungkin membuat orang tua dan guru merasa khawatir akan perkembangan bahasa anak usia dini, terlebih dalam dua tahun terakhir seluruh penduduk bumi menghadapi virus COVID-19 yang mengharuskan anak-anak belajar di rumah melalui piranti berlayar seperti smartphone, tab, komputer dan laptop. Namun, hubungan antara penggunaan media digital, pembelajaran bahasa dan literasi itu kompleks. Penggunaan media kemungkinan akan berperan penting dalam pembelajaran.

Beberapa studi menemukan manfaat penggunaan gadget pada anak usia dini, beberapa diantaranya adalah adanya peningkatan kemampuan kreativitas yang mulai muncul ketika mengakses gadget atau piranti berlayar (Utari, 2019), program televisi seperti “*Sesame Street*” (Jalan Sesama) telah menemukan dampak positif pada kosa kata, literasi, perilaku sosial, dan pengetahuan akademis. Lebih lanjut, penelitian

yang dilakukan oleh Ismail et al., (2019) mengenai penggunaan aplikasi untuk pembelajaran, menemukan manfaat dari penggunaan aplikasi Kahoot! yaitu sebagai media pembelajaran atraktif, panduan pembelajaran, dan sumber motivasi belajar. Berdasarkan wawancara singkat penulis, beberapa orang tua bahkan mengatakan bahwa kemampuan bilingual anaknya semakin meningkat seiring meningkatnya screen time anak tersebut.

## METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Systematic Literature Review* (SLR). Metode ini digunakan untuk mengidentifikasi artikel secara sistematis melalui tahapan atau langkah-langkah yang telah ditetapkan. Langkah awal dalam penggunaan metode SLR adalah *planning* (merencanakan dan memilih literatur), *conducting* (mengkaji, menilai, dan menyusun) dan *reporting* (menyusun dan menulis hasil akhir berupa artikel).

Pertanyaan penelitian ini adalah tentang bagaimana memanfaatkan *screen time* untuk mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, ketika banyak penelitian yang mendapatkan hasil bahwa *screen time* merupakan penyebab keterlambatan berbicara pada anak usia dini. Tahap pencarian sumber artikel dilakukan melalui *google scholar* dan web *publish or perish*, dengan kriteria data sebagai berikut,

**Tabel 1.** Kriteria Inklusi dan Eksklusi

No	Kriteria Inklusi	Kriteria Eksklusi
1	Artikel berbahasa Indonesia dan berbahasa Inggris	Artikel tidak berbahasa Indonesia dan tidak berbahasa Inggris
2	Penulis merupakan penulis Indonesia atau luar negeri	Penulis bukan merupakan penulis Indonesia atau luar negeri
3	Riset terkait screen time, gadget dan bilingual pada anak usia dini	Riset tidak terkait screen time, gadget dan bilingual pada anak usia dini
4	Diterbitkan oleh jurnal nasional maupun internasional bereputasi	Diterbitkan dalam <i>proceeding</i> dan jurnal nasional maupun internasional tidak bereputasi
5	Membahas dampak positif dari <i>screen time</i> dan <i>gadget</i>	Membahas dampak negative dari <i>screen time</i> dan <i>gadget</i>
6	<i>Setting</i> penelitian di Indonesia maupun luar negeri	<i>Setting</i> penelitian di Indonesia maupun luar negeri

Berdasarkan kriteria yang telah ditentukan pada tabel di atas, maka ditemukan beberapa artikel yang relevan, yaitu sebanyak 47 artikel. Dari jumlah artikel yang ditemukan, ada sebanyak 8 artikel yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Ketika melalui proses

*screening*, 8 artikel tersebut diambil untuk selanjutnya dilakukan review. Hal ini dapat dilihat dalam Tabel 2 pada bagian hasil penelitian dan pembahasan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pengelompokan artikel pada kategori yang sudah ditentukan, maka diperoleh 47 artikel yang sesuai dengan topik penelitian yang diambil, kemudian dilakukan

proses *screening* terkait kesamaan tema artikel. Setelah proses *screening* terdapat 13 artikel dengan judul yang sama. Selanjutnya 8 artikel disaring lagi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan, selanjutnya didapatkan hasil sebagai berikut,

**Tabel 2.** Peran *Screen Time* dan *Gadget* Terhadap Kemampuan Berbahasa Pada Anak Usia Dini

No	Penulis (Tahun)	Judul	Hasil
1	Burnett (2010)	<i>Technology and Literacy In Early Childhood Educational Settings: A review of Research</i>	Artikel menyimpulkan dengan menyatakan bahwa ada kebutuhan untuk penelitian eksplorasi yang lebih luas dalam bidang ini, yang mempertimbangkan bagaimana praktik digital dalam lingkungan pendidikan berhubungan dengan dimensi lain dari pembelajaran literasi anak, agar lebih memahami bagaimana teknologi dapat berkontribusi pada literasi anak-anak dalam pendidikan.
2	Rowe dan Miller (2016)	<i>Designing For Diverse Classrooms: Using Ipads And Digital Cameras To Compose Ebooks With Emergent Bilingual/Biliterate Four-Year-Olds</i>	Penelitian ini berfokus pada penggunaan iPad di lingkungan anak usia dini dan bagaimana iPad tersebut dapat digunakan untuk membantu siswa ELL memperoleh keterampilan bahasa Inggris dan literasi.
3	Sundus (2017)	<i>The Impact of using Gadgets on Children</i>	Salah satu dampak positif dari penggunaan gadget yaitu bahwa gadget dapat menjadi media Pendidikan untuk menstimulasi peningkatan berbahasa pada anak usia dini. namun, hal tersebut berdampak negative pada tingkah laku anak usia dini.
4	Rowe (2018)	<i>Say It in Your Language: Supporting Translanguaging in Multilingual Classes</i>	Siswa bilingual menggunakan tablet untuk merekam dan berbagi e-book multibahasa. Hasilnya, tidak hanya kemampuan penerjemahan siswa yang didukung, tetapi siswa juga mampu membuat teks tertulis dwibahasa dan mengembangkan strategi untuk menerjemahkan teks satu sama lain secara efektif.
5	Fitri, dkk, (2021)	Pengaruh Gadget terhadap Aspek Perkembangan Bahasa pada PIAUD	Dari penelitian ini, gadget memiliki pengaruh terhadap perkembangan bahasa pada anak-anak PIAUD. Dalam penelitian ini juga dipaparkan bahwa aspek perkembangan bahasa anak usia dini meningkat seiring dengan keterlibatan orang tua dalam pengawasan orang tua secara langsung
6	Rihlah, Shari, dan Anggraeni (2021)	Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun.	Penggunaan gadget memiliki dampak positif, yaitu sebagai stimulus perkembangan bahasa pada anak usia dini. Namun, gadget memiliki dampak negative berupa perubahan perilaku pada anak-anak.

7	Cahyani, Sutama, dan Dewantara, (2022)	Pengaruh Teknologi Terhadap Pemerolehan dan Perkembangan Semantik Serta Sintaksis Kanak-Kanak Usia 2-3 Tahun	Penelitian dilakukan dengan menggunakan tayangan BabyBus yang dilakukan selama dua kali dalam satu minggu. Melalui tayangan ini, terdapat peningkatan pada perkembangan Bahasa anak dari segi semantic dan sintaksis. Dampak dari tayangan BabyBus tidak selalu terlihat ketika anak menyaksikan tayangan BabyBus, melainkan bisa juga ketika berada di lain waktu.
8	Nobre et al., (2020)	<i>Quality of Interactive Media Use in Early Childhood and Child Development: A Multicriteria Analysis</i>	Penelitian kuantitatif ini menggunakan indikator multikriteria, yaitu hubungan antara media interaktif dengan perkembangan bahasa, kognitif dan motorik anak usia dini. Hasilnya, kualitas media interaktif memiliki hubungan positif yang signifikan dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini.

Berdasarkan review dari beberapa artikel di atas, ada beberapa dampak positif dari peran *screen time* dan *gadget* terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia dini, yaitu sebagai media untuk membantu siswa memperoleh keterampilan bahasa Inggris dan literasi (D. W. Rowe & Miller, 2016). Selain itu, dampak positif dari penggunaan gadget yaitu bahwa gadget dapat menjadi media Pendidikan untuk menstimulasi peningkatan berbahasa pada anak usia dini (Sundus, 2017) Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan L. W. Rowe (2018) menemukan bahwa siswa bilingual menggunakan tablet untuk merekam dan berbagi e-book multibahasa. Hasilnya, tidak hanya kemampuan penerjemahan siswa yang didukung, tetapi siswa juga mampu membuat teks tertulis dwibahasa dan mengembangkan strategi untuk menerjemahkan teks satu sama lain secara efektif.

Penelitian menunjukkan bahwa gadget dapat digunakan sebagai pendukung untuk perkembangan bahasa dan pengembangan literasi anak-anak yang sedang belajar Bahasa Inggris. Sebuah penelitian di Taman Kanak-kanan yang sedang belajar tentang habitat (laut, gurun, sabana, hutan hujan) melalui video (Silverman & Hines, 2009). Klip video tersebut diambil dari konten National Geographic, para anak-anak yang sedang belajar bahasa Inggris mengalami peningkatan spesifik dan pengetahuan kosa kata umum, hal tersebut dimungkinkan karena penggabungan informasi visual dan verbal membantu anak-anak belajar bahasa Inggris dalam memproses kata-kata.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nobre et al., (2020) ini menarik karena kebanyakan studi literatur mengaitkan *screen time* dengan keterlambatan perkembangan bahasa. Namun, fakta ini mungkin dapat dipertanggungjawabkan

karena studi-studi tersebut menggunakan televisi sebagai sumber media. Penelitian saat ini berfokus pada kualitas penggunaan media interaktif yang berbeda dari televisi. Media interaktif memungkinkan interaksi dan komunikasi antara pengguna (dalam hal ini adalah anak) dan perangkatnya (Radesky et al., 2015). Dengan demikian, melalui aplikasi atau permainan interaktif, media ini berkontribusi pada kegiatan yang mencakup ketrampilan literasi dan peningkatan kosakata.

Penelitian mengenai pembelajaran yang berbasis layar (*gadget*) menggambarkan bahwa anak-anak akan belajar bahasa lebih banyak ketika orang tua terlibat secara aktif atau ikut mendampingi, dan ketika *screen time* tersebut digunakan untuk melihat tayangan yang interaktif (Lovato & Waxman, 2016). Penggunaan gadget dibawah pengawasan orang tua secara langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak (Fitri, dkk, 2021). Kurangnya pengawasan orang tua dalam penggunaan *gadget* dan *screen time* anaknya menjadi isu yang sering terjadi akhir-akhir ini (Lubis et al., 2020). Anak-anak sering menggunakan *gadget* untuk bermain game dan menonton video, oleh karena itu dampak negative seringkali ditemukan pada anak yang menggunakan *gadget*. Bahkan tidak sedikit anak yang berlebihan menggunakan *gadget* sehingga *screen timenya* tergolong tinggi. Hal ini sejalan dengan peraturan yang ditetapkan oleh American Academy of Pediatric (2016) yang menegaskan beberapa aturan bahwa anak yang berumur 0-2 tahun tidak boleh terpapar oleh gadget sama sekali. Sedangkan anak yang berumur 3-5 tahun dibatasi pemakaian gadget selama 1 jam/hari dan anak yang berumur 6-18 tahun dibatasi selama 2 jam/hari.

Penelitian lain menunjukkan adanya dampak

negatif akibat screen time yang berlebihan, seperti terganggunya waktu tidur, Kesehatan mental yang terganggu, timbulnya sifat agresif, dan bahayanya paparan radiasi layar pada mata. Pentingnya peran pengawasan orang tua untuk selalu mengontrol penggunaan gadget pada anak usia dini. keterlibatan orang tua sangat diperlukan dalam pengawasan screen time anak usai dini. orang tua juga harus tegas menjelaskan mengenai batasan-batasan anak dalam penggunaan gadgetnya, lebih waspada memilih games dan aplikasi yang terdapat dalam gadget (Imron, 2018)

## SIMPULAN

*Screen time* dan *gadget* memiliki peran positif dalam perkembangan kemampuan berbahasa pada anak usia dini, seperti tayangan video interaktif yang meningkatkan pengetahuan kosa kata dan membuat anak belajar lebih banyak mengenai bahasa. Bahkan pada beberapa anak, screen time dan gadget membantunya untuk memperoleh keterampilan bahasa Inggris dan literasi. Melalui aplikasi atau permainan interaktif, media ini berkontribusi pada kegiatan yang mencakup ketrampilan literasi dan peningkatan kosakata. Namun, kontrol dan pengawasan orang tua terhadap *screen time* juga memegang peranan penting, bahwa orang tua harus terlibat secara aktif ketika screen time sedang berlangsung.

## REFERENSI

- Collet, M., Gagnière, B., Rousseau, C., Chapron, A., Fiquet, L., & Certain, C. (2019). Case-control study found that primary language disorders were associated with screen exposure. *Acta Paediatrica*, *108*(6), 1103–1109. <https://doi.org/10.1111/apa.14639>
- Imron, R. (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Keperawatan Sai Betik*, *13*(2), 148. <https://doi.org/10.26630/jkep.v13i2.922>
- Ismail, M. A.-A., Ahmad, A., Mohammad, J. A.-M., Fakri, N. M. R. M., Nor, M. Z. M., & Pa, M. N. M. (2019). Using Kahoot! as a formative assessment tool in medical education: a phenomenological study. *BMC Medical Education*, *19*(1), 230. <https://doi.org/10.1186/s12909-019-1658-z>
- Lindsay, A. C., Salkeld, J. A., Greaney, M. L., & Sands, F. D. (2015). Latino Family Childcare Providers' Beliefs, Attitudes, and Practices Related to Promotion of Healthy Behaviors among Preschool Children: A Qualitative Study. *Journal of Obesity*, *2015*, 1–9. <https://doi.org/10.1155/2015/409742>
- Lissak, G. (2018). Adverse physiological and psychological effects of screen time on children and adolescents: Literature review and case study. *Environmental Research*, *164*, 149–157. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2018.01.015>
- Liu, W., Wu, X., Huang, K., Yan, S., Ma, L., Cao, H., Gan, H., & Tao, F. (2021). Early childhood screen time as a predictor of emotional and behavioral problems in children at 4 years: a birth cohort study in China. *Environmental Health and Preventive Medicine*, *26*(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s12199-020-00926-w>
- Lovato, S. B., & Waxman, S. R. (2016). Young Children Learning from Touch Screens: Taking a Wider View. *Frontiers in Psychology*, *7*. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01078>
- Lubis, M. A., Azizan, N., & Ikawati, E. (2020). Persepsi orang tua dalam memanfaatkan durasi penggunaan gadget untuk anak usia dini saat situasi pandemi Covid-19. *Jurnal Kajian Gender Dan Anak*, *4*(1).
- Nobre, J. N. P., Vinolas Prat, B., Santos, J. N., Santos, L. R., Pereira, L., Guedes, S. da C., Ribeiro, R. F., & Morais, R. L. de S. (2020). Quality of interactive media use in early childhood and child development: a multicriteria analysis. *Jurnal de Pediatria*, *96*(3), 310–317. <https://doi.org/10.1016/j.jpmed.2018.11.015>
- Oswald, T. K., Rumbold, A. R., Kedzior, S. G. E., & Moore, V. M. (2020). Psychological impacts of “screen time” and “green time” for children and adolescents: A systematic scoping review. *PLOS ONE*, *15*(9), e0237725. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0237725>
- Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2015). Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown. *Pediatrics*, *135*(1), 1–3. <https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251>
- Rowe, D. W., & Miller, M. E. (2016). Designing for diverse classrooms: Using iPads and digital cameras to compose eBooks with emergent bilingual/biliterate four-year-olds. *Journal of Early Childhood Literacy*, *16*(4), 425–472. <https://doi.org/10.1177/1468798415593622>

- Rowe, L. W. (2018). Say It in Your Language: Supporting Translanguaging in Multilingual Classes. *The Reading Teacher*, 72(1), 31–38. <https://doi.org/10.1002/trtr.1673>
- Silverman, R., & Hines, S. (2009). The effects of multimedia-enhanced instruction on the vocabulary of English-language learners and non-English-language learners in pre-kindergarten through second grade. *Journal of Educational Psychology*, 101(2), 305–314. <https://doi.org/10.1037/a0014217>
- Sundus, M. (2017). The Impact of using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 07(01). <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Utari, R. (2019). *Faktor dan Dampak Menatap Piranti Berlayar Berlebih pada Anak Usia Prasekolah di Magelang: Persepsi Orangtua*. Program Pascasarjana Fakultas Kedokteran, Kesehatan Masyarakat, dan Keperawatan Universitas Gadjah Mada.