



Pengaruh Gadget terhadap Aspek Perkembangan Bahasa pada PIAUD

Nidya Fitri^{1✉}, Rita Zahara Kamsir¹, Alfadila Hasan¹, Herianto Hasibuan¹, Jamal Mirdad¹, Afruwe¹
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Nahdhatul Ulama Sakinah Dharmasraya, Indonesia⁽¹⁾
DOI: [10.31004/aulad.v5i1.282](https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.282)

✉ Corresponding author:
[nidya.fitri85@gmail.com]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:

Gadget;
perkembangan
bahasa; PIAUD

Penelitian ini disebabkan adanya pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa pada PIAUD. Penelitian ini dilakukan untuk menjabarkan pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa pada PIAUD. Penelitian ini menggunakan Penelitian kuantitatif dengan sampel lima sekolah RA di Kabupaten Dharmasraya yang diambil secara *random sampling*. Data dianalisis menggunakan uji validitas, uji regresi, uji koefisien korelasi, dan uji koefisien determinasi. Temuan Penelitian ini membuktikan bahwa gadget berpengaruh terhadap aspek perkembangan bahasa pada PIAUD karena penggunaan gadget di bawah pengawasan orang tua, secara langsung berdampak terhadap perkembangan bahasa pada PIAUD dan meningkatnya hasil belajar PIAUD selama proses pembelajaran.

Abstract

Keywords:

Gadget; language
development; PIAUD;

This research is due to the influence of gadgets on aspects of language development in PIAUD. This research is conducted to explain the effect of devices on aspects of language development in PIAUD. This study used quantitative analysis with a sample of five RA schools in Dharmasraya Regency that were taken randomly sampling. The data is analyzed using validity tests, regression, correlation coefficient, and determination coefficient tests. The findings of this study prove that gadgets affect aspects of language development in PIAUD because the use of devices under the supervision of parents directly impacts the development of language on PIAUD and the increasing learning outcomes of PIAUD during the learning process..

1. PENDAHULUAN

PIAUD disebut juga sebagai pendidikan anak usia dini, khususnya berfokus pada anak usia dini. Anak melewati masa keemasan dalam perkembangan rasio akal sampai dengan 80% melalui perkembangan hingga 100 sd 200 milyar komponen rasio akal. Oleh sebab itu masa keemasan tersebut mempunyai kecakapan yang ditumbuhkan dengan teratur. Pada waktu itu, gadget meruapakan bagian dari medium pemberitaan yang harus dipunyai oleh masyarakat Indonesia sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Ini diidentifikasi pengguna gadget di Indonesia mengalami peningkatan mencapai 133% melalui tingkat komparasi sebesar 56% masyarakat Indonesia. Dapat diasumsikan bahwa satu orang ditandai dengan mempunyai gadget lebih dari satu, sampai pada anak usia dini yang sudah diberikan izin oleh wali anak untuk bermain gadget dengan sendirinya. Menurut Penelitian *common Sense Media* dari Philadelphia yang dilakukan

pada orang tua sebanyak 350 orang tua dan 70% orang tua sudah memperbolehkan orang tua untuk bermain gadget pada anaknya tanpa adanya control dari orang tua dengan alasan orang tua dapat beraktivitas tanpa adanya gangguan dari anak (Websindo, 2019)

Masa keemasan dari seorang anak akan mendapatkan gangguan dalam peningkatan keterampilan merak yang disebabkan oleh gadget, sehingga anak juga memperoleh gangguan dari aspek perkembangan bahasa, yaitu kecakapan dalam bicara. Kecakapan berbicara ini terganggu sesuai dengan umur mereka. Gangguan lain yang disebabkan oleh gadget adalah kecakapan dalam berkomunikasi secara interpersonal. Berdampak pada anak menjadi introvert, mudah marah, dan asyik dengan duni gedegt tanpa memperdulikan dunia mereka berasal. Gangguan lain berdampak pada kesehatan anak, yaitu kurangnya gerak pada anak sehingga anak mendapatkan kegemukan dan gangguan pada penglihatan mereka. Perkembangan anak mendapatkan kemunduruan, penggunaan gadget pada anak mengakibatkan gangguan pada aspek sosial dan emosional diidentifikasi dengan anak tidak dapat mengendalikan diri mereka (Kurniati Erisa, Zaim Muhammad, Jufrizal, 2020)

Selain itu menggunakan gedget juga menimbulkan hal yan positif, misalnya menjadi media pendidikan untuk menstimulasi peningkatan kecakapan bahasa pada anak yang juga berdampak negative pada tingkah laku pada anak diharuskan wali anak untuk mengetahuinya, pengawasan, pengontrolan yang baik pada anak saat gadget digunakan (Sundus, 2018). Permasalahan yang muncul pada sekarang ini, yaitu covid-19 yang sangat besar bedampak pada kegiatan anak. Anak diwajibkan belajar dari rumah melalui sistem pembelajaran online. Guru sebagai pendidik diharuskan memberikan pembelajaran secara online yang secara garis besar pembelajaran menggunakan gadget akan mengalami gangguan terhadap aspek sosial dan bahasa pada anak. Gangguan aspek bahasa pada anak disebabkan oleh fungsi orang tua dalam memotivasi anak untuk berkomunikasi terhadap lingkungan sekitar agar mereka dapat mengalami kemajuan dalam berbahasa yang dilakukan dengan orang tua. Banyaknya penerapan metode untuk menstimulasi peningkatan bahasa pada anak sehingga kegalauan penggunaan metode menjadi semakin tidak releban dengan peningkatan bahasa tersebut (Safwat Forouk Rasha, 2014). Aspek sosial dan bahasa dibutuhkan untuk mengembangkan toleransi dan imitasi pada anak sehingga anak dapat menghindarkan tingkah laku yang kurang bagus di masa depan. Aspek sosial diperoleh dari anak sejak usia dini yang berfungsi untuk menumbuhkan nilai positif pada anak sehingga menjadi kebiasaan sehari-hari sehingga mampu mendewasakan dan menambah ilmu mereka untuk persiapan ke level berikutnya (Fitriyah. K., 2017). Fungsi guru dibutuhkan juga untu menerapkan aspek sosial pada anak. Dengan kata lain, gutu hendaknya dapat menerapkan nilai sosial dengan toleransi, imitasi, dan berpartisipasi dalam menentukan sebuah kebijakan. Fungsi guru diperlukan guna membimbing anak dalam menumbuhkan aspek sosial pad anak. Halangan yang diperoleh oleh guru dan orang tua dalam membimbing menumbuhkan aspek sosial pada anak melalui pembelajaran online adalah pemberian banyanya pekerjaan dirumah oleh guru kepada anak, hal ini terlalu berat bagi orang tua karena disebabkan oleh kurang memadainya ilmu tentang perkembangan anak sehingga gangguan motivasi peningkatana anak tidak sukses berjalan secara optimal, khususnya pada aspek bahasa dan sosial.

Berdasarkan penjelasan di atas, rumusan masalah Penelitian ini bagaimana pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa pada anak pиаud. Hal ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa pada anak pиаud. Manfaat yakni a) Untuk penelitian selanjutnya, temuan penelitian diperlukan untuk menjadi acuan pada temuan berikutnya; b) Untuk pendidik, dapat menjadi pengetahuan baru terkait dampak penggunaan gadget di masa pandemic terhadap perkembangan anak; c) Untuk sekolah, sebagai bahan referensi untuk mengatasi dampak penggunaan gadget di masa pandemi dengan Pengembangan yang berinovatif untuk peningkatan anak usia dini berjalan seoptimal sesuai tingkatan perkembangannya. Untuk itu, perlu penjelasan Penelitian relevan berhubungan dengan Penelitian ini. Berikut dijelaskan teori seperti di bawah ini.

Penggunaan gadget terlalu banyak dapat diukur dari pemakaian gadget selamat 120 menit/hari dalam penggunaan satu kali. Bila orang tua memberikan gadget sering kali melebihi standar penggunaan waktu yang telah ditentukan mencapai 120 menit/hari. Hal ini menimbulkan ketagihan terhadap penggunaannya. Bila penggunaan gadget kurang dai 30 menit, maka dapat dikategorikan rendah dalam penggunaannya (Otto, 2015). Bahasa adalah aspek paling penting oleh khalayak banyak adalah bagian dari respon, berkomunikasi, dan berinteraksi yang dipakai sehari-hari. Bahasa adalah sebuah symbol yang dikatergorikan oleh pikiran sehingga melalui bahasa dapat mengekspresikan dan mendidika tentang mengenal dan menjelaskan sesuatu. Bahasa merupakan refleksi dari budaya dari suatu masyarakat untuk menumbuhkan ide dan pikiran yang dapat mencerdaskan kehidupan masyarakat Indonesia.

Manusia mempunyai kepintaran bersifat sosial sehingga manusia dalam defenisi secara sosial merupakan kecakapan yang dapat dipahami secara sosial yang dapat memberikan akan ilmu keadaan sosial di suatu keadaan (Azzet, 2017). Masa keemasan dapat berakhir, sebagai anak tidak memperoleh masa keemasana dengan puas dengan perkembangan aspek social mereka. Hal tersebut dapat diklasifikasikna bahwa mereka masih berada pada standar ambang batas perkembangan. Beberapa Penelitian relevan mengenai Penelitian ini dibahas sebagai berikut.

Rihlah, Shari, dan Anggraeni (2021) membahas tentang Dampak penggunaan gadget di masa pandemi covid-19 terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. Penggunaan gadget mempunyai nilai positif, khususnya dalam pendidikan dapat menstimulasi bahasa anak dan mempunyai dampak negative yang menyebabkan Perubahan perilaku. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk mengetahui dampak gadget di masa pandemic covid-19 terhadap perkembangan bahasa dan sosial anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional dengan teknik random sampling. Angket digunakan sebagai teknik pengambilan sampel yang pertanyaan dirancang melalui skala likert dengan teknik analisis menggunakan regresi linear berganda. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat berdampak negatif terhadap perkembangan bahasa dan sosial pada anak usia 5-6 tahun sebesar 25.3% di TK Khadijah Pandigiling (Rihlah, Jauharotur; Shari, Destita; Anggraeni, 2021).

Damayanti, Ahmad, dan Bara (2020) mendiskusikan tentang Dampak Negatif Penggunaan Gadget berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dampak negative penggunaan gadget berdasarkan aspek perkembangan anak di Sorowako Kecamatan Nuha. Penelitian menggunakan metode kuantitatif yang mengambil sumber data berasal dari ibu rumah tangga sebanyak 120 ibu di dalam majelis taklim Kecamatan Nuha. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa terdapat dampak negative gadget berdasarkan aspek perkembangan fisik psikomotorik, agama, moral, kognitif, sosial, dan emosi, bahasa, dan seni anak (Damayanti, Eka; Ahmad, 2020)

Listiana dan Guswanti (2020) menjabarkan tentang Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua. Smartphone berdampak negative pada anak. Bila penggunaan smartphone didampingi oleh orang tua maka dapat memberikan dampak positif pada anak. Pengawasan orang tua dalam bentuk memfilterisasi situs atau acara yang ditonton oleh anak. Dengan kata lain Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak peran pengawasan orang tua terhadap penggunaan smartphone pada anak usia 2-3 tahun. Penggunaan metode dilakukan dengan kualitatif dengan studi kasus pada anak perempuan berusia 2,5 tahun di Kota Bandung melalui penggunaan gadget selama 3,5 jam selama sehari. Teknik analisis menggunakan tematik induktif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget selama 3.5 jam selama sehari memberikan dampak positif pada penambahan ilmu yang diperoleh dari gadget melalui pengawasan orang tua. Peningkatan pengetahuan berupa mampu membedakan warna, berhitung, hafalan perbendaharaan kata bahasa Inggris, dan lagu anak-anak (Listiana, Aan; Guswanti, 2020).

Munisa (2020) menjabarkan Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan. Penelitian ini dilaksanakan guna mengetahui pengaruh pemakaian gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini. Penggunaan metode dalam Penelitian ini ialah metode kuantitatif dengan sumber data berasal dari orang tua murid yang bersekolah di TK panca Budi Medan sebanyak 32 orang. Data dikumpulkan melalui penggunaan skala likert yang berisi butir daftar Tanya. Temuan Penelitian berupa pengaruh baik dan pengaruh tidak baik. Pengaruh yang tidak baik dari penggunaan gadget berdampak pada pemakaiannya dalam setiap harinya membuat seseorang menjadi tidak peduli, jauh, merasa asing dengan lingkungan sendiri. Disamping itu, gadget juga berpengaruh baik bagi anak, yaitu peningkatan pada tingkat kecerdasan dan kreatifitas pada anak, misalnya dalam mewarnai, membaca, dan menulis huruf dan angka. Pengaruh baik ini sepertinya dikalahkan oleh pengaruh yang tidak baik, misalnya anak dapat menemukan informasi apapun di dalam gadget (Munisa, 2020).

Merawati dan Mayar (2020) menyebutkan Strategi Story Telling dalam Mengembangkan Bahasa pada Anak. Penelitian ini memberitahukan tentang titik lemah kemampuan guru dalam mengendalikan kelas dengan tidak membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan baik. Jenis Penelitian adalah Penelitian lapangan dengan pendekatan metode kualitatif deskriptif Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan informan. Teknik analisis menggunakan analisis data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa metode story telling dapat mengembangkan bahasa anak karena terbukti dengan Perubahan pelaksanaan kegiatan melalui media yang digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar, khususnya kegiatan bercerita (Merawati; Mayar F, 2021) .

Yulsoyfriend, Anggraini, Yeni (2019) menjelaskan Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan semua aspek perkembangan anak usia dini melalui pemberian rangsangan, seperti aktivitas bermain yang dapat memberikan kesenangan dan mensinergikan kapabilitas anak usia dini secara maksimal. Penelitian menggunakan studi kepustakaan yang dilakukan pada tahun 2018. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa peran teknologi informasi seharusnya sejalan dengan penggunaan gadget dan dilihat dari berbagai sudut pandang karena gadget merupakan bagian dari ICT yang dampaknya berdampak pada Tahap perkembangan anak usia dini (Yulsoyfriend, Anggraini Vivi, 2019).

Dewi, Yulianingsih, Hayati (2019) mendiskusikan tentang Hubungan antara Penggunaan gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. Tujuan dari Penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan gadget, perkembangan bahasa dan hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak usia dini. Penggunaan metode dilakukan dengan kuantitatif korelasional dan pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Hasil Penelitian ditemukan bahwa terdapat tidak adanya pengaruh penggunaan gadget terhadap

perkembangan bahasa anak usia ini. Hal ini ditunjukkan dengan 99,36% perkembangan bahasa anak usia dini dipengaruhi oleh faktor lain (Dewi Kusuma Arum; Yulianingsih Yuyun; Hayati Tuti, 2019).

Elfiadi (2018) membahas Dampak Gadget terhadap perkembangan Anak Usia Dini. Penelitian ini dilaksanakan agar dapat meningkatkan kapabilitas anak dalam berpikir dan terhindar dari rusaknya moral dan nilai Beragama, terhindar dari sifat malas. Hasil Penelitian ini menghasilkan sebuah temuan Penelitian dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif berupa Pengembangan dengan rangsangan secara maksimal dapat mengembangkan semua aspek perkembangan pada anak. Dampak negatifnya juga berdampak pada penggunaan gadget secara berlebihan tanpa adanya pengontrolan dari orang tua akan berefek tidak baik bagi perkembangan anak di masa yang akan datang (Elfiadi, 2018).

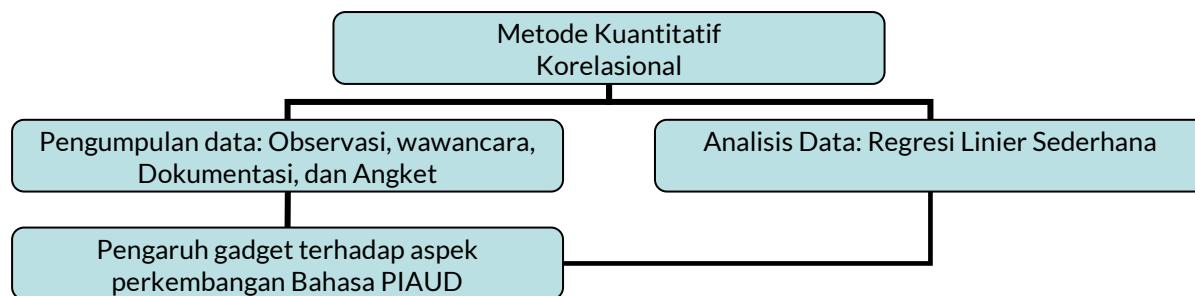
Subarkah (2018) mendiskusikan Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. Penelitian ini dilakukan dengan mengetahui pengaruh gadget terhadap perkembangan anak. Peran orang tua diperlukan mengontrol datangnya zaman kecanggihan teknologi membuat perkembangan anak juga mempunyai dampak, khususnya gadget yang diperlukan dalam berkomunikasi. Melalui pengawasan orang tua, anak dibatasi dalam menggunakan gadget setiap hari dan membatasi situs yang ditonton oleh anak di dalam gadget. Upaya ini dilakukan agar anak dapat menjaga perilaku kesopanan dan adab mereka dalam berkehidupan bermasyarakat (Subarkah, 2019).

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat disimpulkan bahwa gadget berpengaruh besar terhadap perkembangan anak usia dini, khususnya perkembangan bahasa. Pengaruh gadget tersebut mempunyai dampak, yaitu dampak negatif dan dampak positif. Hasil kajian kepustakaan di atas juga menampakkan bahwa dampak negative lebih berpengaruh besar dari dampak positif. Hal ini disebabkan oleh kecanggihan teknologi yang memungkinkan semua akses informasi dapat dicari dan langsung diperoleh secara online. Dengan demikian, untuk menanggulangi dampak negative yang begitu besar diperlukan peran orang tua dalam memberikan pengawasan kepada anak dengan baik dan cerdas.

2. METODE

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kuantitatif yang dibantu dengan metode korelasional (Sugiyono, 2017). Metode ini diambil karena untuk dapat mengidentifikasi pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa pada PIAUD. Populasi diambil dari sekolah TK di Kabupaten Dharmasraya tahun ajaran 2021/2022. Populasi penelitian diambil dari lima sekolah RA di Kabupaten Dharmasraya ditentukan secara random, yaitu sekolah TK Harapan Bunda terletak di Kecamatan Asam Jujuhan, TK Islam Bakti 50 Kecamatan Sungai Rumbai. TK Aisyiyah Kecamatan Koto Besar, TK Doa Bunda Kecamatan Sungai Rumbai, dan TK Islam Bakti 80 Kecamatan Koto Baru. Penelitian ini mengambil responden yang dilakukan di lima sekolah TK di atas berada di Kabupaten Dharmasraya. Sumber data diperoleh dari orang tua, kepala sekolah dan guru. Data pendukung diperoleh dari buku dan jurnal sebagai acuan dalam membantu membedah dan menganalisis penelitian ini. Teknik lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi. Teknik ini berupa mengamati secara langsung objek yang diteliti. Mengobservasi dilakukan dengan mencatat semua kegiatan dilapangan dengan menggunakan perekam sederhana, seperti lembar observasi. Teknik berikutnya yang digunakan adalah wawancara. Teknik ini berhubungan dengan responden dan objek penelitian secara langsung yang dilakukan kepada guru, kepala sekolah, dan pihak terkait. Teknik selanjutnya didukung oleh dokumentasi dari catatan, transkrip, buku, dan lain sebagainya (Arikunto, 2018).

Penelitian menggunakan skala likert pada setiap butir pertanyaan. Angket yang dipergunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas yang diuji cobakan kepada PIAUD 30 orang anak di lima sekolah RA Kabupaten Dharmasrayas. Perolehan hasil uji coba tersebut didapatkan 10 butir pertanyaan tentang perkembangan bahasa pada anak. Teknik analisis menggunakan regresi linear sederhana dan uji asumsi klasik. Hasil uji validitas diperoleh dari bantuan aplikasi SPSS 22. Penentuan uji reabilitas diukur dari teknik Croanboach's Alpha. Uji regresi diperoleh dari hubungan antara pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa. Uji koefisien korelasi merupakan alat statistik untuk memperbandingkan hasil pengaruh gadget dengan aspek perkembangan bahasa pada anak. Uji koefisien korelasi ini menggunakan *korelasi product moment*. Berikut Gambaran bagan model analisis dalam penelitian ini.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini diperoleh hasil uji validitas, hasil uji validitas, hasil uji reabilitas, hasil uji regresi, hasil uji koefisien determinasi yang berasal dari Instrimen. Instrumen tersebut diukur dari tingkat signifikansi 5%. Hasil uji validitas didapatkan dari r table 0,446. Kriteria pengujian nya diperoleh dari r hitung mendapat nilai lebih besar dari r table dengan tingkat signifikansi 5%, yakni kecil dari 0,005. Dapat dinyatakan bahwa instrumen dikatakan valid. Sedangkan bila r hitung dengan tingkat signifikansi 5 % lebih besar dari tingkat signifikansi sebanyak 5%, maka instrumen yang dimaksud dapat disebut sebagai ttidak valid. Berikut penjelasannya berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen Pengaruh Gadget

No.	r hitung	r tabel	Signifikansi 5%	Keterangan
1.	0.522	0.238	0,000	Valid
2.	0.514	0.238	0,00	Valid
3.	0.480	0.237	0,000	Valid
4.	0.511	0.238	0,000	Valid
5.	0.504	0.238	0,000	Valid
6.	0.524	0.238	0,000	Valid
7.	0.446	0.238	0,002	Valid
8.	0.442	0.238	0,002	Valid
9.	0.535	0.238	0,000	Valid
10.	0.421	0.238	0,001	Valid

(Sumber : Aplikasi SPSS Versi 22)

Hasil validitas table 2 diperoleh dari analisis aplikasi SPSS 22. Table di atas memperlihatkan bahwa r hitung angka penilaiannya tampak lebih besar daru r table dengan tingkat signifikasni 5 %, yaitu lebih kecil dari 0,05. Hasil ini dapat dikatakan valid.

Reabilitas berkaitan dengan kesesuaian. Sebuah instrumen Penelitian dikatakan reliable jika dapat nilai yang bisa diukur. Uji reliabilitas ini berdasarkan tingkat signifikansi 5%. Kriteria pengujian instrumen diperoleh dari tingkat perbandingan r table dan r hitung. Bila r hitung lebih banyak dari dari r table dengan tingkat signifikansi 5 %, yakni kecil dari 0,05, maka instrumen dinyatakan reliable. Sedangkan bila r hitung lebih sedikit dari dari r table dengan tingkat signifikasi 5%, yakni besar dari 0,05, maka instrumen yang dimaksud tidak reliabel. maka instrumen dihasilkan tidak reliable. Hasil uji reabilitas dilakukan dengan teknik Cronbach's Alpha memperoleh tes hasil yang diuji memiliki reabilitas yang tinggi. Dalam Penelitian ini r hitung lebih banyak dari r table dengan demikian dapat dikatakan Penelitian ini reliable. Hasil Penelitian ini tidak sama dengan Penelitian yang dilakukan oleh Mayenti (2018) mengemukakan bahwa penggunaan gadget terhadap perkembangan anak berdampak negative disebabkan oleh adanya control dari orang tua dengan pengaruh sebanyak 48,3 % (Mayenti, 2018). Hal ini tampak pada penjabaran tabel di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

No	Variable	Nilai (Cronbach's Alpha)	Kriteria
1	Pengaruh Gadget	0,635	Dapat berterima
2	Aspek Perkembangan Bahasa	0,633	Dapat berterima

(Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22)

Hasil table 3 di atas dapat disimpulkan bahwa e hitung lebih besar dari r table dengan tingkat signifikansi 5 %, yakni lebih kecil dari 0,05, maka instrumen berdasarkan hasil uji realinitas dikatakan reliabel. Nilai pada teknik Cronbach's Alpha dapat dikata reliabel bila nilai a lebih besar dari 0, 447 dengan kata lain hasil uji adalah mempunyai reliabelitas yang besar. Berbanding terbalik dengan bila nilai a lebih kecil dari 0, 447 dengan arti lain hasil uji reabilitas instrumen belum valid atau mempunyai reliabelitas yang rendah.

Uji regresi dipelroleh bila dapat diketahuinya hubungan antarvariabel antara pengaruh gadget dengan perkembangan bahasa. Berikut hasil uji regresi murid pada aspek perkembangan bahasa

pada PIAUD di Kabupaten Dharmasraya tampak pada tabel dijelaskan berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Regresi Sederhana

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
(Constant 1)	34.874	3.120		9.757	.000
Gadget	-0.447	.134	-.463	2.731	.001

(Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22)

Berdasarkan tabel 4 tampak hasil persamaan regresi seperti di bawah ini.

$$Y^1 = a + b \times$$

$$Y^1 = 34.874 + -0.447 \times$$

Hasil persamaan regresi di atas dapat dilihat hubungan antarvariabel dengan pengaruh gadget dan aspek perkembangan bahasa pada anak dapat disebutkan sebagai berikut; 1) Nilai konstanta sejumlah 34.874 didefinisikan jika terdapat perubahan pada pengaruh gadget I (nilai $x+0$), maka hasil aspek perkembangan bahasa sebesar 34,874, 2) Hasil koefisien regresi sederhana aspek perkembangan bahasa sebesar -0,447 dengan arti kata pengaruh gadget diperoleh dari meningkatnya sebesar 5% dan konstanta (a) ialah (0) maka meningkat sebesar -0,447. Hal tersebut dapat dikatakan bahwa pengaruh gadget berpengaruh positif terhadap aspek perkembangan bahasa pada PIAUD di Kabupaten Dharmasraya.

Uji korelasi dapat diketahui menggunakan *statistic product moment* menggunakan bantuan aplikasi SPSS 22. Hasil ini sangat kontras terhadap Penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Misalia (2016) menyatakan bahwa penggunaan gadget berdampak negatif pada personal sosial anak usia pra sekolah ditandai dengan mengadaptasi perilaku yang ada dalam game (Sari, Puspita Tria; Mitsalia, 2016).

Hasil uji korelasi dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

Tabel 5. Hasil Uji Korelasi

		Gadget	Perkembangan bahasa
Gadget	Pearson Correlation	1	-.447**
	Sig. (2-tailed)		.001
	N	23	23
Aspek Perkembangan bahasa anak	Pearson Correlation	-.463**	1
	Sig. (2-tailed)	.001	
	N	23	23

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

(Sumber : Aplikasi SPSS Versi 22)

Hasil tabel 5 menunjukkan gadget berpengaruh rendah terhadap aspek perkembangan bahasa pada anak usia dini. Hal ini terlihat dari pengaruh gadget 0, 463 sementara aspek perkembangan bahasa pada anak 0,001. Hasil tabel 5 berbanding terbalik dengan hasil Rihlah, Shari, Anggraeni (2021) menyebutkan bahwa penelitian mereka berpengaruh negatif terhadap kemampuan bahasa anak usia dini dengan nilai signifikan sebanyak 25,3%. Hal ini dapat diartikan bahwa penggunaan gadget yang terlalu banyak berdampak rendah terhadap peningkatan perkembangan bahasa dan perkembangan sosial anak (Rihlah, Jauharotur; Shari, Destita; Anggraeni, 2021). Hasil korelasi ini dapat dinyatakan tabel kriteria korelasi seperti ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,001. Jumlah nilai koefisien korelasi ini dikategorikan rendah dari 0,005. Dapat disebutkan bahwa gadget dapat dipengaruhi oleh aspek perkembangan bahasa namun dikategorikan rendah. Hasil uji koefisien korelasi determinasi dijelaskan pada tabel 7. Tabel 7 memperlihatkan bahwa menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi atau r square sebesar 0, 221 (22%) dan sisanya 78% dipengaruhi oleh aspek lainnya yang bukan bagian dari dalam penelitian ini.

Tabel 6. Taraf Koefisien Korelasi

Koefisien Korelasi	Keterangan
0,00-0,199	Tidak ada korelasi
0,20-0,399	Korelasi rendah
0,40-0,599	Korelasi sedang
0,60-0,799	Korelasi kuat
0,80-1,000	Korelasi sangat kuat

Tabel 7. Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.463 ^a	.221	.216	2.631

(Sumber: Aplikasi SPSS Versi 22)

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis memperoleh pengaruh gadget terhadap aspek perkembangan bahasa pada PIAUD berterima disebabkan oleh r hitung Hasil Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gadget terhadap aspek perkembangan bahasa di PIAUD menunjukkan dapat diterima karena r hitung 0,635 lebih besar terdapat di tabel 3 sebesar lebih besar dari 3 tabel 0,447. Berdasarkan hasil uji regresi linear sederhana diperoleh 0,447 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,001. Nilai tingkat signifikansi dikategorikan rendah dari nilai t tabel, yaitu sebesar 0,005 (5%). Hasil uji regresi linear ini didukung oleh hasil uji koefisien determinasi dengan nilai r square sebanyak 0,447. Hasil Penelitian ini dapat mengembangkan aspek perkembangan bahasa anak PIAUD terhadap pemakaian gadget di PIAUD di Kabupaten Dharmasraya. Penelitian ini diharapkan dapat didukung oleh peran orang tua dalam pengawasan penggunaan gadget baik di rumah, maupun di sekolah. Pengawasan ini diperlukan untuk mengendalikan penggunaan dan memberikan pengaruh yang berdampak positif terhadap perkembangan aspek bahasa pada anak usia dini. Hasil positif ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Ketua Yayasan Sakinah Dharmasraya Ibu Laili Arni, M.Si, Ketua STITNU Sakinah Dharmasraya Bapak Lesis Andre, M.Si, Ketua LP2M Bapak Adi Fitra Andikos, M.Kom yang telah berkontribusi dalam memberikan Hibah Penelitian tahun anggaran 2021 STITNU Sakinah Dharmasraya dan penyelesaian jurnal ini hingga dipublikasikan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2018). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Revisi). PT Rineka Cipta.
- Azzet, M. A. (2017). *Pendidikan yang Membebaskan* (M. Sandra (ed.); Cetakan I). Ar-Ruzz Media.
- Damayanti, Eka; Ahmad, A. B. A. (2020). Dampak Negatif Penggunaan Gadget berdasarkan Aspek Perkembangan Anak. *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*, 4 (1), 1–22. <https://doi.org/DOI: dx.doi.org/1021274/martabat.2020.4.1.1-22>
- Dewi Kusuma Arum; Yulianingsih Yuyun; Hayati Tuti. (2019). Hubungan Antara Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Japra: Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal*, 2 (1), 83–92.
- Elfiadi. (2018). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Anak usia Dini. *ITQAN*, 9 (2), 97–110.
- Fitriyah. K. (2017). *Youth Narcissistic and Aggression: A Challenge for Guidance and Counseling Service in University*. 109–111.
- Kurniati Erisa, Zaim Muhammad, Jufrizal, J. (2020). Gadget on Children Language Development. *BICED*, 1–7. <https://doi.org/DOI 10.4108/eai.14-9-2020.2305667>
- Listiana, Aan; Guswanti, N. (2020). Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18 (1), 97–111.
- Mayenti, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di PAUD dan TK Taruna Islam Pekanbaru. *Photon*, 9 (1), 208–213.
- Merawati; Mayar F. (2021). Strategi Story Telling dalam Mengembangkan Bahasa pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5 (2), 706–716. <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.797>

- Munisa. (2020). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini di TK Panca Budi Medan. *Jurnal Abdi Ilmu*, 13 (1), 102–114.
- Otto, B. (2015). *Perkembangan Bahasa pada Anak Usia Dini* (Otto Bayerly (ed.); 3rd ed.). Prenadamedia Group.
- Rihlah, Jauharotur; Shari, Destita; Anggraeni, R. A. (2021). Dampak Penggunaan Gadget di Masa Pandemi Covid-19 terhadap Perkembangan Bahasa dan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Early Childhood: Jurnal Pendidikan*, 5 (1), 45–55.
- Safwat Forouk Rasha, S. R. A. (2014). Effect of Parent Interaction on Language Development in Children. *The Egyptian Journal of Otolaryngology*, 30, 255–263.
- Sari, Puspita Tria; Mitsalia, A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di TKIT Al Mukmin. *PROFESI*, 13 (2), 72–78. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.26576/profesi.124>
- Subarkah, A. M. (2019). Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr*, 15(1), 125–144.
- Sundus, M. (2018). The Impact of Using Gadgets on Children. *Journal of Depression and Anxiety*, 7(1), 1–3. <https://doi.org/10.4172/2167-1044.1000296>
- Websindo. (2019). *Indonesia Digital 2019: Media Sosial*.
- Yulsyofriend, Anggraini Vivi, Y. I. (2019). Dampak Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Yaa Bunaya*, 3(1), 67–80.