



PENGARUH PENGGUNAAN SMARTPHONE TERHADAP KEMAMPUAN BAHASA EKSPRESIF ANAK USIA 5-6 TAHUN

Afifah Qonita Agustina¹, Ulwan Syafrudin², Asih Budi Kurniawati³, Susanthi Pradini⁴

¹PG-PAUD, FKIP, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

²PG-PAUD, FKIP, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

³PG-PAUD, FKIP, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

⁴PG-PAUD, FKIP, Universitas Lampung, Bandar Lampung, Indonesia

asihbudi.kurniawati@fkip.unila.ac.id

Submitted: 02-08-2024

Accepted : 20-11-2024

Published: 31-11-2024

The Influence Of Smartphone Use On The Expressive Language Ability Of Children Aged 5-6 Years

This study aims to determine the effect of smartphone use on the expressive language skills of children aged 5-6 years. This study uses a quantitative research with ex post facto methods. The sample in this study was 100 children aged 5-6 years and their parents using a cluster random sampling technique. Data collection in this study was carried out by distributing questionnaires to parents and observing children. Then, the data analysis used is a simple linear regression test. The results of the study show that there is an effect of smartphone use on children's expressive language skills. This can be seen from the calculations results by using simple linear regression which shows a significance level of $0.036 < 0.05$. Based on the magnitude calculations of the influence of smartphone use, shows that it has 19.2% positive effect to the children's expressive language skills and the other 80,8% are influenced by other factors. Support and supervision from parents along with variety of contents can make it easier for children to access various content from learning to entertainment. The most frequently visited content is watching videos through the YouTube application which can indirectly hone children's language skills.

Keywords : *Early childhood, expressive language skills, smartphone use.*

Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Langkapura

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun. Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode *ex post facto*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 100 anak yang berusia 5-6 tahun beserta masing-masing orang tua dengan menggunakan teknik sampel *cluster random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebar angket kepada orang tua dan melakukan observasi kepada anak. Kemudian, analisis data yang digunakan adalah dengan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak. Hal ini terbukti dari hasil penghitungan menggunakan regresi linier sederhana yaitu taraf signifikansi sebesar $0,036 < 0,05$. Berdasarkan perhitungan besaran pengaruh penggunaan *smartphone* memiliki pengaruh positif sebesar 19,2 % terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun serta 80,8 % dipengaruhi oleh faktor lain. Adanya dukungan dan pengawasan dari orang tua serta luasnya konten yang dapat mempermudah anak dalam mengakses berbagai konten mulai dari pembelajaran sampai dengan hiburan. Konten yang paling sering dikunjungi ialah menonton video melalui aplikasi *youtube* yang secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan bahasa anak.

Kata Kunci: *Anak usia dini, kemampuan bahasa ekspresif, penggunaan smartphone.*

INTRODUCTION

Saat ini dunia telah memasuki era digital dimana sekarang zaman telah mengalami perkembangan serta kemajuan dalam ranah kehidupan yang serba digital yang dapat mempermudah jalinan komunikasi jarak jauh. Salah satu media yang berkembang ialah *smartphone*. *Smartphone* merupakan suatu alat komunikasi yang dapat mempermudah manusia dalam mengakses segala informasi dan komunikasi. Telepon cerdas (*smartphone*) adalah telepon genggam yang memiliki sistem operasi untuk masyarakat luas, fungsinya tidak hanya untuk SMS dan telepon saja tetapi pengguna dapat dengan bebas menambahkan aplikasi, menambah fungsi-fungsi atau mengubah sesuai keinginan pengguna. *Smartphone* saat ini telah menjadi salah satu alat komunikasi yang sering digunakan dari berbagai macam kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Adanya *smartphone* di dalam kehidupan sehari-hari tentunya membawa dampak yang baik bagi kehidupan terlebih di dalam era teknologi yang mulai maju. Dampak positif yang ada pada *smartphone* yaitu: menambah ilmu pengetahuan, mempermudah komunikasi, memperluas jaringan pertemanan dan sebagai media hiburan (Laka, 2018). Sejalan dengan pendapat tersebut dampak positif *smartphone* dapat dirasakan mulai dari mempermudah komunikasi tak dapat dipungkiri bahwa komunikasi saat ini sangat dipermudah dengan kehadiran *smartphone*. *Smartphone* sebagai alat komunikasi lisan atau tulisan yang dapat menyimpan pesan dan sangat praktis untuk dipergunakan sebagai alat komunikasi karena bisa dibawa kemana saja. Di samping sebagai alat komunikasi, *smartphone* tersebut dapat berfungsi untuk meningkatkan jalinan sosial karena dengan *smartphone* seseorang bisa tetap berkomunikasi dengan saudara yang berada jauh, agar selalu menjaga tali persaudaraan dan sering kali *smartphone* ini juga digunakan untuk menambah teman dan relasi lain.

Kendati demikian, tentu saja *smartphone* juga memiliki dampak yang negatif, beberapa diantaranya ialah *smartphone* dapat memberikan efek candu. Penggunaan *smartphone* secara terus-menerus serta banyaknya aplikasi yang saat ini dapat memberikan banyak hiburan dan kemudahan bagi penggunanya membuat ketergantungan yang biasanya disebabkan oleh tingginya intensitas permainan *smartphone* yang dimainkan setiap hari. Selain itu *smartphone* juga dapat menyebabkan penurunan kemampuan bersosialisasi. Individu dapat menjadi tidak peduli dengan lingkungan sekitar serta tidak memahami etika bersosialisasi yang disebabkan oleh perilaku mengandalkan sebuah *smartphone* sebagai

sarana untuk berkomunikasi. Selain itu smartphone juga dapat mengalihkan konsentrasi. (Istifadah, 2018). Penggunaan *smartphone* yang berlebihan juga dapat membawa dampak buruk terhadap kesehatan yang disebabkan oleh radiasi yang dipancarkan oleh *smartphone* tersebut, seperti dapat merusak mata jika digunakan dengan frekuensi penggunaan yang berlebihan. Oleh karenanya *smartphone* memiliki banyak pengaruh yang dirasakan pada banyak bidang kehidupan tidak terkecuali pada perkembangan anak. Salah satu perkembangan anak yang merasakan pengaruh dari keberadaan *smartphone* ialah perkembangan bahasa anak.

Perkembangan bahasa sendiri ialah alat untuk berpikir, mengekspresikan diri, serta berkomunikasi. Perkembangan bahasa ini penting dalam rangka membentuk konsep, informasi,serta pemecahan masalah. Bahasa merupakan alat berkomunikasi dengan orang lain yang berlangsung dalam suatu interaksi sosial. Bahasa pada anak dapat berinteraksi dengan orang lain dan menemukan banyak hal baru dalam lingkungannya. Menurut Sangia, perkembangan bahasa terdiri dari dua aspek utama: bahasa reseptif (kemampuan memahami) dan bahasa ekspresif (kemampuan mengungkapkan) (Sangia, 2023). Melalui bahasa reseptif dan ekspresif, anak dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam dan keterampilan komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, mendukung perkembangan bahasa anak adalah langkah yang krusial dalam membentuk fondasi yang kokoh bagi kemampuan kognitif dan sosial mereka di masa depan.

Adanya bahasa juga membuat anak mampu menuangkan ide atau gagasan yang dimilikinya. Dalam perkembangan bahasa dibagi menjadi 2 jenis yaitu bahasa reseptif dan ekspresif. Bahasa ekspresif merupakan bahasa yang mengungkapkan pikiran dan perasaan. Kalimat ekspresif adalah kalimat yang memiliki kata kerja menyatakan makna batin (ekspresif). Adapun ekspresif dalam buku metode pengembangan bahasa menyatakan bahwa “kemampuan berbicara merupakan suatu ungkapan dalam bentuk kata-kata”. Ada yang bersifat reseptif (dimengerti dan diterima) maupun ekspresif (dinyatakan). Contoh bahasa ekspresif adalah berbicara dan menuliskan informasi untuk dikomunikasikan dengan orang lain (Dhieni, 2014).

Berdasarkan wawancara kepada guru kelas yang menyatakan bahwa guru telah memberikan stimulus guna mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif pada anak. Salah satu cara guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa ekspresif anak yaitu dengan

adanya *circle time* atau waktu ketika sebelum memasuki kelas dimana anak dan guru akan berdoa bersama, bernyanyi bersama, hingga bertukar kabar atau guru menanyakan pengalaman maupun perasaan anak sebelum proses belajar dimulai. Diketahui pula bahwa sebagian besar anak yang kemampuan bahasa ekspresifnya sudah berkembang ditandai dengan anak mampu menceritakan pengalaman yang dialaminya, mampu menceritakan perasaan yang sedang dirasakan hari itu, mampu bertanya kepada gurunya ketika anak merasa kurang jelas dari apa yang telah disampaikan oleh gurunya, anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh gurunya, serta anak mampu menyampaikan pendapatnya ketika teman lain sedang bercerita. Namun terdapat kurang lebih 5 anak dari jumlah keseluruhan anak yaitu 18 anak yang masih belum terlihat kemampuan bahasa ekspresifnya hal ini juga ditunjukkan ketika anak belum mampu menyampaikan pendapat ketika ditanya, menyampaikan perasaan ketika guru menanyakan perasaannya hari ini, anak belum mampu menceritakan pengalaman yang dialami, serta dalam proses pembelajaran anak cenderung memerlukan pengulangan hingga anak mau menjawab pertanyaan dari guru maupun anak cenderung tidak mau bertanya kepada guru. Oleh karenanya, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut mengenai pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan berbahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Langkapura.

METHODS

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif *ex-post facto*. *Ex-post facto* sendiri adalah penelitian yang dilakukan untuk mencari tahu kejadian yang dimasa lalu dan untuk mengetahui sebab musabab atau unsur terjadinya peristiwa tersebut. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah *Causal research* (penelitian korelasi) yang mana merupakan suatu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan, apakah ada hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian dilakukan di Kecamatan Langkapura, Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Penelitian ini akan dilaksanakan tahun pelajaran 2022/2023.

Teknik pengumpulan data penelitian yaitu dengan melakukan observasi yang dilakukan dalam mengukur kemampuan bahasa ekspresif anak. Ada pula angket/kuisisioner Metode angket dalam penelitian ini untuk melengkapi data dengan meminta penjelasan terkait hal-hal yang perlu diketahui pada penggunaan *smartphone* seperti terkait frekuensi, durasi, intensitas, dan isi penggunaan *smartphone* anak di rumah yang akan diberikan kepada

orang tua siswa. Serta wawancara Dalam penelitian ini wawancara diambil sebagai data pendukung saat pra- penelitian yang dilakukan terhadap guru dan orang tua serta data tambahan penelitian yang dilakukan bersama anak mengenai penggunaan *smartphonanya*.

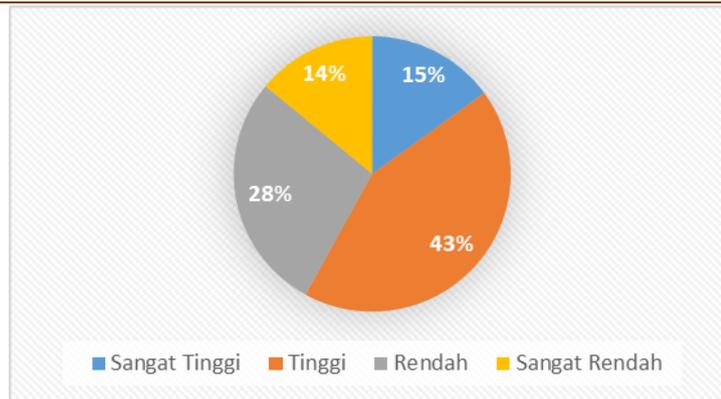
Dalam melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melaksanakan uji validitas maupun reliabilitas sebelum akhirnya melaksanakan penelitian. Kemudian peneliti melakukan analisis data yang menggunakan analisis tabel tunggal guna menentukan rumusan interval. Peneliti juga melaksanakan uji normalitas dan linieritas sebelum melangsungkan analisis uji hipotesis menggunakan regresi linier sederhana .

RESULT

Penelitian ini dilaksanakan kepada anak usia dini kelompok B yang mana anak berusia 5-6 tahun sebanyak 100 anak dari empat sekolah yang berbeda yang berlokasi di Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung. Adapun karakteristik responden pada penelitian ini ialah anak berusia 5 tahun sebanyak 16 orang dengan presentase 16%, sedangkan anak usia 6 tahun sebanyak 84 orang dengan presentase 84%. Hasil penggunaan *smartphone* menunjukkan bahwa pada dimensi frekuensi penggunaan atau banyaknya penggunaan *smartphone* oleh anak, dapat diketahui bahwa hasil dimensi frekuensi penggunaan *smartphone* pada anak terbilang rendah dengan persentase 2% sangat tinggi, 25% tinggi, 70% rendah serta 3% sangat rendah.

Adapun dalam dimensi durasi penggunaan atau lama penggunaan *smartphone* oleh anak dapat diketahui bahwa hasil dimensi durasi penggunaan *smartphone* pada anak terbilang rendah dengan persentase 3% sangat tinggi, 34% tinggi, 60% rendah serta 3% sangat rendah. Kemudian dalam Intensitas atau kelekatan anak terhadap *smartphone* didapati bahwa hasil dimensi intensitas penggunaan *smartphone* pada anak terbilang tinggi dengan persentase 7% sangat tinggi, 58% tinggi, 29% rendah serta 6% sangat rendah. Dalam penggunaan *smartphone* pula ada beragam konten yang sering anak kunjungi. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan didapati bahwa hasil dimensi isi/ *content* yang paling banyak anak kunjungi ialah *YouTube* dengan presentase 29%, disusul dengan *game online/offline* sebanyak 27%, kemudian *WhatsApp* dengan banyak penggunaan sebesar 23%, serta aplikasi edukatif sebesar 21%.

hasil yang didapat melalui observasi dalam upaya mengetahui tingkat kemampuan bahasa ekspresif anak, dapat disimpulkan sebagai berikut:



Gambar 1

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam tabel serta diagram, maka dapat diketahui bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di kecamatan Langkapura cenderung tinggi. Hal ini terlihat dari 100 anak usia dini yang berusia 5-6 tahun dengan nilai yaitu persentase 15% kemampuan bahasa ekspresif sangat tinggi, 43% kemampuan bahasa ekspresif tinggi, 28% kemampuan bahasa ekspresif rendah, serta 14% kemampuan bahasa ekspresif sangat rendah.

Kemampuan Bahasa ekspresif anak terbagi menjadi 3 dimensi yaitu dimensi pikiran/gagasan, perasaan, serta kemampuan berbicara. Dalam dimensi pikiran/gagasan yang mana merupakan kemampuan anak dalam menyampaikan pendapat maupun hasil pemikirannya, dapat diketahui bahwa hasil dimensi pikiran/ gagasan pada anak terbilang tinggi dengan persentase 17% sangat tinggi, 43% tinggi, 37% rendah serta 3% sangat rendah. Kemudian dalam dimensi perasaan atau kemampuan anak dalam mengungkapkan hal yang sedang dirasakan oleh anak, dapat diketahui bahwa hasil dimensi perasaan pada anak terbilang rendah dengan persentase 3% sangat tinggi, 48% tinggi, 45% rendah serta 4% sangat rendah. Serta yang terakhir yaitu dimensi kemampuan bicara yang mana merupakan kemampuan anak dalam berkomunikasi melalui bahasa didapati bahwa hasil dimensi perasaan pada anak terbilang tinggi dengan persentase 2% sangat tinggi, 50% tinggi, 46% rendah serta 2% sangat rendah. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Langkapura masuk dalam kategori tinggi. Adapun dimensi yang paling menonjol ialah kemampuan bicara anak sebesar 50% berada di kategori tinggi, disusul dengan dimensi perasaan sebesar 48% masuk dalam kategori tinggi, dan yang terakhir dimensi pikiran/gagasan sebesar 43% berada di kategori tinggi.

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini maka digunakan uji regresi linier sederhana. Perhitungan dilakukan untuk mencari konstanta a dan b dengan menggunakan tabel penolong perhitungan regresi linier sederhana. Berikut hasil perhitungan yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0.036 yang mana berdasarkan dasar nilai signifikansi kurang dari 0,05. Hasil uji analisis regresi linier sederhana di atas menunjukkan nilai konstanta a sebesar 37.319 dan koefisien regresi b sebesar 0,220.

Model	R	R square	Adjusted R square	Estimasi Kesalahan
1.	.303	.192	0.73	7.39215

Table 1

Adapun analisis data yang menunjukkan koefisien determinasi atau nilai *R square* yang menunjukkan nilai sebesar 0.192 yang mana artinya penggunaan *smartphone* secara simultan (bersama-sama) berpengaruh terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak sebesar 19,2%, sedangkan sisanya yaitu sebesar 80,8% dipengaruhi oleh faktor lain.

DISCUSSION

Berdasarkan hasil uji hipotesis dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan antara penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Langkapura Bandar Lampung pada tahun ajaran 2022-2023. Penggunaan *smartphone* mempengaruhi kemampuan bahasa ekspresif anak usia yang mana hal ini disebabkan karena kemampuan bahasa anak dapat dipengaruhi baik dari faktor internal dalam diri anak maupun faktor eksternal yang mana dalam hal ini *smartphone* merupakan salah satu media yang dapat mengasah kemampuan bahasa anak. Adanya *smartphone* membantu anak dalam mempermudah jalinan komunikasi, informasi maupun pengetahuan sekaligus dapat menjadi media hiburan bagi anak yang dapat melatih perkembangan anak. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa ada beberapa dampak positif penggunaan *smartphone* yaitu menambah pengetahuan, memperluas jaringan persahabatan, mempermudah komunikasi, dan melatih kreativitas anak (Sahrana, 2019).

Penggunaan *smartphone* pada anak usia dini memberikan dampak positif pada anak. Menurut Rahmawati & Sujarwo, Smartphone sebagai media teknologi dapat memberikan pengaruh positif seperti memperkaya kosakata anak melalui konten edukatif dan hiburan seperti video di YouTube (Rahmawati & Sujarwo, 2019). Melalui akses ke berbagai aplikasi edukatif dan konten multimedia, anak-anak dapat belajar mengenal berbagai konsep baru, seperti angka, huruf, warna, dan bentuk, dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Sebagai contoh, aplikasi pembelajaran yang dirancang khusus untuk anak-anak dapat membantu mereka memahami materi pelajaran melalui permainan dan video edukatif yang menarik. Selain itu, penggunaan *smartphone* memberi ruang baru untuk eksplorasi dan penemuan-penemuan baru, menawarkan kegiatan menantang, merespon rasa ingin tahu, mempertahankan kemandirian, memberikan permainan yang dapat menghibur dan menarik, menstimulasi perkembangan anak usia dini (Listiana et al., 2020). Beragamnya manfaat yang dirasakan dengan kehadiran *smartphone* maka perlu diimbangi dengan pengawasan dari orang dewasa khususnya orang tua guna menjaga penggunaan *smartphone* mengarah ke arah positif.

Berdasarkan hasil penelitian, dukungan dan pengawasan orang tua dapat menurunkan frekuensi serta durasi penggunaan smartphone, yang menunjukkan bahwa pengawasan yang tepat membuat penggunaan perangkat tersebut berada dalam kategori rendah. Seperti yang dijelaskan oleh Listiana, dukungan dan pengawasan orang tua sangat penting untuk memastikan penggunaan smartphone memberikan dampak positif. Ini mencakup pembatasan durasi penggunaan dan pemilihan konten yang sesuai dengan usia anak (Listiana et al., 2020). Peran orang tua dalam memberikan pengawasan sangat krusial agar penggunaan smartphone tetap terkontrol dan tidak menimbulkan dampak negatif. Oleh karena itu, orang tua perlu bijak dalam mengatur waktu penggunaan dan memilihkan konten yang mendidik, agar teknologi dapat memberikan manfaat maksimal bagi perkembangan anak.

Namun demikian, intensitas atau kelekatan anak terhadap smartphone masih tergolong tinggi, dengan persentase mencapai 58%. Meskipun demikian, kontrol orang tua masih dapat diterapkan, mengingat beberapa indikator yang ditemukan dalam penelitian, seperti anak menangis atau murung ketika smartphone diambil, serta meminta waktu tambahan untuk bermain dengan smartphone. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada kecenderungan ketergantungan, peran orang tua dalam memberikan pengawasan tetap efektif dalam menjaga agar penggunaan smartphone tetap terarah dan bermanfaat.

Penggunaan *smartphone* yang tepat juga dapat mendukung peningkatan kemampuan bahasa ekspresif anak, dengan adanya faktor-faktor pendukung yang memperkuat proses tersebut.

Alasan kebanyakan orangtua tidak memberikan *smartphone* kepada anak mereka yaitu karena *smartphone* dianggap membuat anak ketergantungan dalam bermain game, *smartphone* membuat anak malas belajar, belum waktunya *smartphone* untuk anak usia dini, untuk menjagakesehatan, anak usia dini lebih baik bermain di luar, serta orangtua tidak bisa mengawasi anak secara *full time* ketika mereka memainkan *smartphone* (Zaini & Soenarto, 2019). Meski demikian, dengan tumbuh dan berkembangnya anak di era modern dengan di keliling oleh banyaknya teknologi digital, orangtua juga perlu untuk terus membuka mata dan pikiran dalam menstimulasi perkembangan-perkembangan anak dengan mengikuti perkembangan zaman. *Smartphone* merupakan salah satu media yang sangat menarik bagi anak dalam mengasah dan menstimulasi perkembangannya, adanya gambar yang menarik, efek audio dan visual, serta beragamnya konten yang dapat diakses inilah alasan mengapa anak begitu mudah menyukai *smartphone*. *Smartphone* juga mudah dioperasikan guna mencari informasi, menyajikan dimensi-dimensi gerak, suara, warna dan lagu sekaligus yang dapat menstimulasi perkembangan anak (Khan & Dwiyantri, 2023). Namun tentu saja untuk mendapat dampak yang positif dari penggunaan *smartphone* harus diimbangi dengan kontrol dan pengawasan dari orangtua guna membawa *smartphone* ke arah yang baik.

Menurut hasil yang didapat dari lapangan menyatakan bahwa terdapat pengawasan dan pendampingan dari orang tua mulai dari pemberian jadwal memainkan *smartphone*, pemilihan konten-konten agar sesuai dengan usia anak, serta orang tua juga ikut mendampingi anak ketika menggunakan *smartphone* yang mampu mengurangi interaksi satu arah sehingga penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh positif bagi kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini. Sejalan dengan pendapat bahwa stimulasi orang tua dalam mengajarkan cara bicara dan berbahasa yang benar kepada anak dari sedini mungkin akan menentukan keberhasilan anak pada tahap selanjutnya dan akan memudahkan anak untuk berinteraksi dengan orang lain. Kealamian pemerolehan bahasa tidak dapat dibiarkan mengalir begitu saja, tetapi diusahakan sedemikian rupa sehingga anak mendapat stimulus positif sebanyak dan sevariatif mungkin (Putri, 2022).

frekuensi didapati bahwa sebagian besar anak menjelaskan jika mereka memiliki waktu-waktu tersendiri dalam penggunaan *smartphone* seperti ada yang hanya ketika libur, hanya sebelum atau sesudah pulang sekolah, maupun hanya ketika memiliki keperluan sekolah. Selain pemberian jadwal penggunaan, orang tua juga menerapkan pengawasan lebih dalam mengontrol konten-konten yang sesuai dengan usia anak dengan memasang mode anak yang bertujuan agar menghindari konten-konten yang tidak sesuai dengan usia anak, salah satunya ialah mode *youtube kids* yang mana dengan mode ini otomatis hanya dapat membuka konten yang sesuai dengan usia anak. Penggunaan *smartphone* bagi anak memang memerlukan pengawasan dan pendampingan guna mencegah pengaruh-pengaruh buruk yang dapat terjadi bila tidak mendapatkan pengawasan. Sosok yang paling berpengaruh dalam mencegah maupun mengatasi dampak negatif dari *smartphone* adalah orang tua. Maka orang tua memiliki peran besar dalam membimbing dan mencegah agar teknologi *smartphone* tidak berdampak negatif bagi anak (Ferliana, 2016).

Selain pengawasan orangtua ada hal-hal yang membuat penggunaan *smartphone* membawa pengaruh baik pada kemampuan bahasa anak. Pemerolehan bahasa anak didapat dari stimulus yang diterima oleh anak. stimulus-stimulus tersebut dipengaruhi dari beberapa faktor baik dari faktor internal maupun eksternal. Lingkungan sekitar bagi anak memiliki cakupan yang luas, bisa berupa teman bermain, lingkungan rumahnya, dan sesuatu yang ada di sekitarnya yang berupa benda mati, seperti televisi, radio, dan *smartphone*. Kemampuan bahasa ekspresif anak bisa diperoleh anak melalui sesuatu yang sering didengar atau dilihat oleh anak.

Dari hasil penelitian ini, ada beberapa konten yang sering anak gunakan yang paling sering anak kunjungi ialah aplikasi YouTube yang mana secara tidak langsung Youtube memberikan dampak baik bagi anak yaitu dapat menstimulasi perkembangan bahasa ekspresif anak. Anak secara tidak langsung terstimulus kemampuan bahasanya terlihat dari anak yang mengenal kosakata baru dari tontonannya, anak dapat dengan leluasa mengemukakan pendapatnya, anak bisa menjawab pertanyaan dengan tepat hal tersebut dapat dicapai dengan memberikan tontonan edukasi atau dengan konten lagu ceria yang didengarnya serta anak juga merasa belajar lebih menyenangkan salah satunya melalui aplikasi Youtube (Rina, 2022). Pemberian stimulus dengan tepat kepada anak tentu akan memberikan hasil yang positif. Pemilihan media yang diberikan kepada anak adalah langkah awal agar anak dapat terhindar dari dampak negatif. Salah satu upaya nya yaitu melalui upaya stimulasi dari konten-konten yang ada didalamnya diharapkan keterampilan anak

Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 10 No.2 Tahun 2024

dalam berbahasa akan semakin berkembang dengan baik, agar anak dapat mengungkapkan apa yang diinginkan dan perkataannya dapat dimengerti dengan baik oleh orang sekitarnya.

Adapun konten youtube yang sering anak kunjungi ialah berupa video-video nyanyian menggunakan bahasa inggris yang dapat melatih kemampuan bicara anak serta menambah kosakata bahasa inggris termasuk huruf, angka, nama benda, nama hari dan lainnya. Selain itu anak-anak juga sering mengunjungi konten video vlog anak-anak maupun review mainan yang mana hal ini memberikan stimulasi bagi anak dalam proses pemerolehan bahasa dengan meniru kemudian mengaplikasikannya kembali. Berdasarkan tontonan yang dilihat anak pada Youtube, kemampuan pengucapan atau bahasa ekspresif merupakan hal yang paling mudah melekat pada anak. Hal tersebut terjadi karena apa yang didengar oleh anak sangat mudah untuk ditirunya kembali. Maka dari itu pemerolehan kosakata, kemampuan bercerita, kemampuan mengulang kalimat, kemampuan menjawab pertanyaan pada anak usia dini bisaberkembang dengan pesat.

Sejalan dengan pendapat Gusman yang mengatakan bahwa *“smartphone affects children because technological devices are the most effective learning media. The presence of moving pictures, sound effects, or the appearance of songs makes learning media very popular with children through technology. Moreover, technological advances can also help children's creativity if the user is balanced with their interaction with their environment”* yang mana Gusman menjelaskan bahwa smartphone mempengaruhi anak-anak karena perangkat teknologi merupakan media pembelajaran yang paling efektif. Adanya gambar bergerak, efek suara, atau tampilan lagu membuat media pembelajaran sangat digemari oleh anak-anak melalui teknologi. Selain itu, kemajuan teknologi juga dapat membantu kreativitas anak jika penggunaannya diimbangi dengan interaksinya dengan lingkungannya (Nurmalina & Gusman, 2021). Muatan-muatan tersebut juga terkandung di dalam smartphone mulai dari *game*, tontonan video, maupun aplikasi lainnya.

Yulsofriend juga menegaskan bahwa beberapa permainan dapat menjadi cara yang bagus untuk membantu anak-anak belajar dan mendorong mereka untuk membaca bagi anak-anak yang tidak dapat membaca dengan baik. Banyak permainan yang dapat membantu anak belajar dengan membaca yang lebih menyenangkan karena dihiasi dengan karakter warna-warni dan musik yang seru. Selain itu, saat bermain, anak juga perlu membaca setiap perintah yang diberikan melalui karakter permainan dan deskripsi permainan. Oleh karena itu, anak dapat belajar membaca dengan cara bermain secara tidak

Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 10 No.2 Tahun 2024

langsung (Yulsoyfriend, 2013). Didukung oleh pendapat Zemliansky yang mengatakan bahwa “*Educational games combine the principles of play that benefit from creating educational materials with technology that integrates entertainment into learning*”, yang mana artinya ialah dari permainan-permainan tersebutlah *game* edukasi menggabungkan prinsip bermain yang bermanfaat dari pembuatan materi pendidikan dengan teknologi yang mengintegrasikan hiburan ke dalam pembelajaran (Zemliansky & Wilcox, 2010).

Adapun tontonan kartun yang juga sering ditonton anak mulai dari Upin-Ipin serta Nussa dan Rara yang membantu anak dalam meningkatkan kemampuan menyampaikan pikiran dan perasaan melalui tontonan yang menampilkan komunikasi mengenai kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, penggunaan *smartphone* berpengaruh terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak kearah yang positif. Hal ini disebabkan anak berhadapan secara langsung baik dengan warna, huruf, simbol, angka, suara, serta konten-konten yang dapat membantu anak dalam proses pemerolehan bahasa maupun membantu anak dalam mengekspresikan diri.

Dari hasil penelitian juga didapati selain penggunaan YouTube, ada beberapa aplikasi lain yang sering anak gunakan. Seperti *game online* maupun *offline* yang dapat melatih kemampuan anak dalam mengenal simbol-simbol maupun kata serta kalimat yang terkandung dalam permainan itu sendiri. Sama halnya dengan aplikasi WhatsApp yang mana menurut hasil yang didapatkan melalui angket yang diberikan kepada orang tua serta data tambahan dengan wawancara acak terhadap beberapa anak, anak menggunakan aplikasi WhatsApp guna berinteraksi dengan temannya menggunakan *smartphone* milik orang tua. Mulai dari mengirim pesan menanyakan teks, *voice note*, menelpon, maupun mengirimkan stiker kepada temannya. Hal ini menstimulasi bahasa anak menjadi lebih menyenangkan melalui percakapan sehari-hari yang meningkatkan perkembangan bahasa anak mulai dari mengenal simbol-simbol, huruf, susunan kata, hingga susunan kalimat. Mengenalkan huruf pada anak usia dini merupakan hal yang paling mendasar serta penting melalui proses pengenalan terhadap simbol huruf, karena dalam mengenalkan metode membaca yang tidak memberikan beban kepada anak harus dilakukan dengan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan bermain sehingga kegiatan menjadi menyenangkan (Pratiwi et al., 2020).

Kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini tentu tidak hanya dipengaruhi oleh penggunaan *smartphone*, ada faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi salah satunya

Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 10 No.2 Tahun 2024

ialah hubungan dan dukungan keluarga (Alfin & Pangastuti, 2020). Anak memperoleh bahasa pertama kali dari lingkungan keluarganya. Mereka mulai mendengar dan mengenal bahasa pertama dari keluarganya bahkan belajar berbicara. Keluarga sebagai faktor eksternal bagi anak dalam menentukan proses kemampuan mereka dalam memperoleh bahasa. Terutama orangtua yang merupakan guru pertama dan utama bagi seorang anak sebab orang tua adalah yang paling banyak mempunyai kesempatan untuk membentuk kepribadian dan kemampuan anak guna membuat anak tertarik membaca sehingga memiliki kemampuan membaca maka diperlukan peran serta keluarga terutama orang tua dalam mengkondisikan pertumbuhan tersebut (Kurniawati, 2011). Ketika keluarga tidak maksimal dalam menstimulasi perkembangan Bahasa anak-anaknya maka akan berakibat kemampuan anak tersebut mengalami keterlambatan dan kemampuan komunikasi terhambat. Sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara hubungan dukungan keluarga dengan kemampuan bahasa ekspresif anak usia prasekolah (Ahla et al., 2022).

Owens mengatakan bahwa “*Sociolinguistic countered that language acquisition follows a transactional model of child-care-giver give and take in which the child learns to understand the rule of dialogue, not of syntax and semantic. A communication base is established first, and language develops on this base to express verbally those intension that the child previously express non-verbally. Social interactions and social relationships provide the needed framework that enables a child to decode and encode language from content*”. Hal ini berarti bahwa sosiolinguistik menjelaskan bahwa pemerolehan bahasa mengikuti model transaksional dari pengasuhan anak atau dalam hal ini ialah orangtua memberi dan menerimadi mana anak belajar memahami aturan dialog, bukan hanya dari segi susunan kata maupun kalimat. Dasar komunikasi dibangun terlebih dahulu, dan bahasa berkembang di atas dasar ini untuk mengungkapkan secara verbal maksud yang sebelumnya diungkapkan oleh anak secara non verbal. interaksi sosial dan hubungan sosial menyediakan kerangka kerja yang diperlukan yang memungkinkan seorang anak untuk memecahkan kode dan menyandikan bahasa dari konten (Owens, 2008).

Faktor lain yang dapat mempengaruhi kemampuan bahasa anak berasal dari faktor internal atau dari dalam diri anak seperti mulai dari kesehatan dan kondisi fisik masing-masing anak, kecerdasan atau *intelegence*, serta usia yang mana kemampuan bahasa anak bertambah seiring bertambahnya usia dan pengalaman (Fridani & Dhieni, 2014). Tidak

hanya faktor internal, namun faktor eksternal juga dapat mempengaruhi kemampuan bahasa anak seperti pengaruh dari kondisi lingkungan. Lingkungan tempat anak tumbuh dan berkembang mengambil andil cukup besar dalam pemerolehan bahasa. Ketika lingkungan mendukung dengan memberi stimulasi yang sesuai dengan usianya maka bertambah pula kemampuan anak dalam berbahasa. Lingkungan yang dimaksud bukan hanya lingkungan keluarga namun mencakup lingkungan seperti bertetangga, sekolah, dan masyarakat.

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *smartphone* memberikan pengaruh positif bagi kemampuan bahasa ekspresif anak usia dini yang tentunya penggunaan *smartphone* harus berjalan seiringan dengan bimbingan dan pengawasan dari orang tua, jangka waktu pemakaian, serta konten yang sesuai dengan kebutuhan anak agar penggunaan *smartphone* terus berjalan kearah yang positif.

CONCLUSION AND SUGGESTION

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan *smartphone* terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Langkapura, Kota Bandar Lampung. Pengaruh yang didapat berpengaruh positif serta signifikan terhadap kemampuan bahasa ekspresif anak sebesar 19,2 %, sedangkan sisanya yaitu sebesar 80,8% dipengaruhi oleh faktor lain. Sehingga penggunaan *smartphone* ini berpengaruh ke arah positif seiring dengan dukungan dan pengawasan dari orang tua serta luasnya konten yang dapat mempermudah anak dalam mengakses berbagai konten mulai dari pembelajaran sampai dengan hiburan. Konten yang paling sering dikunjungi ialah menonton video melalui aplikasi *YouTube* yang secara tidak langsung dapat mengasah kemampuan bahasa anak.

ACKNOWLEDMENT

Pengolahan jurnal ini berdasarkan skripsi Afifah Qonita Agustina yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Smartphone* Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun Di Kecamatan Langkapura”. Penulis mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada para dosen pembimbing yaitu Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., Ibu Susanthi Pradini, M.Psi., Psi., serta Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd. yang telah membantu, membina, membimbing,serta memotivasi penulis dalam melaksanakan penelitian hingga penulisan jurnal ini. Tidak lupa peneliti sampaikan terimakasih kepada pihak sekolah yang telah mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut yaitu TKIT Fitrah Insani 1, TK Cahaya Mentari, Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 10 No.2 Tahun 2024

TK Salsabila, Serta TK Titah Bunda. Serta kepada Saudara, keluarga, dan sahabat tercinta yang selalu mendukung baik moral maupun material dalam jalannya penelitian ini.

REFERENCES

- Ahla, A., Setyawan, D. A., & Siswanto, A. (2022). Hubungan Dukungan Keluarga dengan Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia Prasekolah di Raudhathul Athfal Bina Anaprasa Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 13697–13706. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4655>
- Alfin, J., & Pangastuti, R. (2020). Perkembangan Bahasa pada Anak Speechdelay. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 76–86. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.572>
- Ferliana, J. M. (2016). *Anak dan Gadget Yang Penting Aturan Main*. Sygma Daya Insani. <https://sygmadayainsani.wordpress.com/2012/06/03/anak-dan-gadget-yang-penting-aturan-main/>
- Fridani, L., & Dhieni, N. (2014). Hakikat Perkembangan Bahasa Anak. *Metode Pengembangan Bahasa*, 1–28.
- Khan, R. I., & Dwiyantri, L. (2023). Persepsi Orangtua tentang Penggunaan Smartphone untuk Anak Usia Dini. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 98–107. <https://doi.org/10.29407/pn.v8i1.18872>
- Kurniawati, A. B. (2011). Hubungan Kondisi Keaksaraan Keluarga dan Motivasi Membaca dengan Kemampuan Membaca Pernulaan. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 7(1), 1–16. <https://www.neliti.com/publications/118155/hubungan-kondisi-keaksaraan-keluarga-dan-motivasi-membaca>
- Listiana, A., Guswanti, N., Anak, P., & Dini, U. (2020). Dampak Positif Penggunaan Smartphone pada Anak Usia 2-3 Tahun dengan Peran Aktif Pengawasan Orang Tua. *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(01), 97–111. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedagogia>
- Nurmalina, N., & Gusman, D. (2021). The Impacts of Smartphones on Early Childhood Language Development. *Al-Islah Jurnal Pendidikan*, 13(3), 1680–1687. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.765>
- Owens, R. E. (2008). *Language Development* (R. E. Owens (ed.); 8th ed.). Pearson. <https://doi.org/9780132668903>
- Pratiwi, D. R., Drupadi, R., & Syafrudin, U. (2020). Kemampuan Mengenal Huruf Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Perumahan Guru Kecamatan Kotabumi Selatan Kabupaten Lampung Utara. *Jurnal Pendidikan Anak*, 6(2), 89–97. <https://doi.org/10.23960/jpa.v6n2.22256>
- Putri, A. A. A. (2022). *Pengaruh Stimulasi Orang Tua Terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun*. 16(1), 1–23.

Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Usia 5-6 Tahun
Afifah Qonita Agustina, Ulwan Syafrudin, Asih Budi Kurniawati, Susanthi Pradini

- Rahmawati, A., & Sujarwo. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 54–66.
- Rina, R. O. (2022). *Hubungan Penggunaan Aplikasi Youtube Dengan Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun*.
<http://digilib.unila.ac.id/id/eprint/65893%0Ahttp://digilib.unila.ac.id/65893/3/3.pdf>
- Sahriana, N. (2019). Pentingnya Peran Orang Tua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Smart Paud*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.36709/jspaud.v2i1.5922>
- Sangia, R. A. (2023). *Tekhnik Pengembangan Bahasa Ekspresif dan Reseftif Anak Usia Dini*. *August*, 62–69. <https://www.researchgate.net/publication/372883054>
- Yulsyofriend. (2013). *Pembelajaran Membaca Anak Usia Dini Berbasik Teknologi Komunikasi*. XIII(2), 62–66.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/pedagogi/article/view/2243/1863>
- Zaini, M., & Soenarto, S. (2019). Persepsi Orangtua Terhadap Hadirnya Era Teknologi Digital di Kalangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 254. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.127>
- Zemliansky, P., & Wilcox, D. (2010). *Design and Implementation of Educational Games: Theoretical and Practical Perspectives*. <https://doi.org/10.4018/978-1-61520-781-7>