



**Hubungan Intensitas dan Durasi Penggunaan Gadget Sejak Dini Terhadap
Perkembangan Bahasa Anak Usia 0-6 Tahun di Poliklinik Anak
Rumah Sakit Umum Daerah Langsa**

***The Relationship Between Intensity and Duration of Gadget Use from an Early
Age and The Language Development of Children Aged 0-6 Years at The
Children's Polyclinic at Langsa Regional General Hospital***

Mahdatul Liza¹, Afrida Ristia², Ina Rahawa³

Universitas Sains Cut Nyak Dhien Langsa

Email Koresponden: mahdatulliza30@gmail.com*

Article Info

Article history:

Received : 28-07-2026

Revised : 30-07-2026

Accepted : 01-08-2026

Published : 03-08-2026

Abstract

Early childhood (0–6 years) is in a period of very rapid growth and development. Globally, around 5–10% of children experience speech and language delays. Rapid advances in technology and information have had a major impact on human life. The use of gadgets, which were initially intended as a means of education and entertainment, can actually have negative impacts. This study was conducted to determine the relationship between the intensity and duration of early gadget use on the language development of children aged 0–6 years at the Children's Polyclinic of Langsa Regional General Hospital. This study used a quantitative approach with a correlational analytical method. The population in this study were all children aged 0–6 years who visited the Children's Polyclinic of Langsa Regional General Hospital during the study period, the number of samples was 30 samples with a purposive sampling technique. Data analysis was carried out using univariate and bivariate analysis using the Chi-Square test. The results showed that the intensity of gadget use in children aged 0–6 years was mostly in the moderate category of 14 children (46.7%) and a small portion used gadgets with low intensity of 5 children (16.6%). The duration of gadget use in children aged 1-6 years was mostly in the moderate category with 19 children (63.3%) and a small portion used gadgets for low duration with 1 child (3.4%). Most of the language development of children aged 0-6 years was in the caution category with 21 respondents (70%). There was no relationship between the intensity of gadget use and the language development of children aged 0-6 years with a p-value of 0.242 ($p > 0.05$). There was a relationship between the duration of gadget use and the language development of children aged 0-6 years with a p-value of 0.007 ($p < 0.05$). It is hoped that this study can be used as a reference in providing education by conducting pre-natal and post-natal counseling regarding risk factors for early language development, including patterns of gadget use in early childhood.

Keywords : Intensity of Gadget Use, Duration of Gadget Use, Children's Language Development

Abstrak

Anak usia dini (0–6 tahun) berada pada masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat. Secara global, sekitar 5–10% anak mengalami keterlambatan bicara dan bahasa. Kemajuan teknologi dan informasi yang pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, Penggunaan gadget yang awalnya bertujuan sebagai sarana edukasi dan hiburan justru dapat menimbulkan dampak negatif. Penelitian ini dilakukan untuk Mengetahui hubungan intensitas dan durasi penggunaan gadget sejak dini terhadap



perkembangan bahasa anak usia 0-6 tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analitik korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 0-6 tahun yang berkunjung ke Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa pada periode penelitian, jumlah sampel sebanyak 30 sampel dengan teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Analisa data dilakukan dengan menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan uji *Chi-Square*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Intensitas penggunaan *gadget* pada anak 1-6 tahun sebagian besar dalam kategori sedang sebanyak 14 anak (46,7%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah sebanyak 5 anak (16,6%). Durasi penggunaan *gadget* pada anak 1-6 tahun sebagian besar dalam kategori sedang sebanyak 19 anak (63,3%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan durasi rendah sebanyak 1 anak (3,4%). Sebagian besar perkembangan bahasa anak usia 0-6 tahun dalam kategori *caution* sebanyak 21 responden (70%). Tidak ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak 0-6 tahun dengan *p-Value* 0,242 ($p>0,05$). Ada hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak 0-6 tahun dengan *p-Value* 0,007 ($p<0,05$). Diharapkan penelitian ini bisa dijadikan sebagai acuan dalam memberikan edukasi dengan mengadakan konseling pra natal pra-natal dan pasca-natal mengenai faktor risiko perkembangan bahasa sejak dini, termasuk pola penggunaan gadget pada anak usia dini.

Kata Kunci: Intensitas Penggunaan Gadget, Durasi Penggunaan Gadget, Perkembangan Bahasa Anak

PENDAHULUAN

Anak usia dini dengan rentang usia 0–6 tahun berada pada tahap perkembangan yang tumbuh dan berkembang secara pesat. Anak yang berada pada tahap tersebut memiliki lingkup perkembangan yang meliputi beberapa aspek, dan salah satu aspek yang paling penting adalah perkembangan bahasa. Bagi anak usia dini, kemampuan berbahasa digunakan untuk berkomunikasi dengan teman sebaya maupun orang dewasa yang berada di sekitarnya. Kemampuan mendengar, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol dapat menjadi bekal dalam mengekspresikan pemikiran anak (Nurrisa & Rakhmawati, 2023).

Secara global, sekitar 5–10% anak mengalami keterlambatan perkembangan bicara dan bahasa, dengan faktor penyebab utama meliputi gangguan pendengaran, kurangnya stimulasi, hingga kondisi medis seperti gangguan spektrum autisme (UNICEF, 2023). *World Health Organization* (WHO) melaporkan bahwa sekitar 5–10% anak mengalami keterlambatan perkembangan. Di Amerika Serikat, angka anak yang terdeteksi mengalami gangguan perkembangan sebelum usia sekolah mencapai 20–30%, sementara di Indonesia sekitar 45,12%. Selain itu, di Amerika Serikat ditemukan bahwa 12–16% populasi anak mengalami gangguan perkembangan. Sebuah penelitian di Indonesia menunjukkan bahwa sekitar 20–30% anak usia prasekolah mengalami gangguan perkembangan, dengan sebagian besar mengalami keterlambatan pada aspek motorik kasar dan perkembangan bahasa atau bicara yang disebabkan oleh kurangnya stimulasi (Alwi & Hasbiah, 2025).

Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain stimulasi verbal dari orang tua, pola asuh, lingkungan sosial, serta paparan media digital seperti gadget. Stimulasi yang kurang optimal dapat menghambat kemampuan anak dalam memahami dan menggunakan bahasa. Oleh karena itu, peran orang tua sangat penting dalam memberikan interaksi yang aktif dan berkualitas kepada anak. Selain itu, tenaga keperawatan juga memiliki peran dalam memberikan edukasi kepada orang tua terkait pentingnya stimulasi bahasa serta deteksi dini gangguan perkembangan bahasa pada anak (Aulia dkk, 2023).



Kemajuan teknologi dan informasi yang pesat telah membawa pengaruh besar terhadap kehidupan manusia, termasuk pada anak-anak usia dini. Gadget kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari, baik bagi orang dewasa maupun anak-anak, bahkan balita. Penggunaan gadget yang awalnya bertujuan sebagai sarana edukasi dan hiburan justru dapat menimbulkan dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan dan tanpa pengawasan orang tua. Dampak tersebut antara lain berupa keterlambatan bicara, gangguan perhatian, penurunan kemampuan sosial, hingga gangguan perilaku. Anak yang terlalu sering menggunakan gadget cenderung pasif secara verbal karena kurangnya interaksi langsung dengan orang lain (Kadek & Lie, 2021).

Penelitian menunjukkan bahwa intensitas dan durasi penggunaan gadget yang tinggi dapat memengaruhi perkembangan bahasa anak. Anak yang menggunakan gadget dalam waktu yang lama cenderung memiliki interaksi verbal yang lebih sedikit dengan lingkungan sekitarnya, sehingga berisiko mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa. Selain itu, penggunaan gadget yang berlebihan juga dapat memengaruhi perilaku, perhatian, serta kemampuan anak dalam berinteraksi sosial (Anggrasari, 2020; Rideout & Robb, 2020).

Hasil penelitian di India menunjukkan bahwa sebanyak 11,8% dari 178 anak balita mengalami keterlambatan perkembangan bicara, dan terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak ($p < 0,01$). Penelitian tersebut juga menemukan bahwa durasi penggunaan gadget meningkat pada akhir pekan, yang menunjukkan adanya peningkatan paparan layar pada waktu senggang (Varadarajan et al., 2021). Hal ini memperkuat dugaan bahwa penggunaan gadget memiliki kaitan dengan perkembangan bahasa anak.

Sejalan dengan penelitian Manfaatin & Aulia (2024) mengenai pengaruh *screen time* terhadap perkembangan anak usia dini yang menunjukkan bahwa *screen time* yang berlebihan (di luar batas kewajaran) dapat berdampak negatif bagi berbagai aspek perkembangan anak, mulai dari perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, dan sosial emosional. Oleh karena itu, peran orang tua sangat diperlukan dalam mencegah dan mengatasi dampak negatif dari aktivitas *screen time* pada anak usia dini.

Berdasarkan data di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa selama tahun 2025, tercatat sebanyak 63 kasus anak yang menjalani pemeriksaan terkait gangguan perkembangan bahasa. Data ini dikumpulkan melalui rekam medis elektronik selama periode Januari hingga Mei 2025, dengan mayoritas pasien berada pada rentang usia balita. Hal ini menunjukkan bahwa masalah perkembangan bahasa pada anak masih cukup tinggi dan memerlukan perhatian khusus, terutama dalam upaya deteksi dan intervensi dini.

Hasil survei awal yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 September 2025 terhadap 10 orang tua anak usia 0-6 tahun di Poliklinik Anak RSUD Langsa menunjukkan bahwa sebagian besar anak telah diperkenalkan dengan gadget sejak usia di bawah dua tahun, dengan frekuensi penggunaan dua hingga empat kali per hari dan durasi antara satu hingga tiga jam per sesi. Beberapa orang tua juga menyatakan bahwa anak lebih sering menggunakan isyarat dibandingkan komunikasi verbal, serta menunjukkan reaksi emosional seperti tantrum ketika gadget tidak diberikan. Kondisi ini menunjukkan adanya kemungkinan hubungan antara penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak.



Berdasarkan latar belakang di atas tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui hubungan intensitas dan durasi penggunaan gudget sejak dini terhadap perkembangan bahasa anak usia 0-6 tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode analitik korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak usia 0-6 tahun yang berkunjung ke Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa pada periode penelitian, jumlah sampel sebanyak 30 sampel dengan teknik pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*. Analisa data dilakukan dengan menggunakan analisis univariat dan bivariat menggunakan uji *Chi-Square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan terhadap 30 anak 0-6 tahun yang bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas dan durasi penggunaan *gadget* sejak dini terhadap perkembangan bahasa anak balita di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa. Penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara menggunakan kuisioner, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :

1. Analisis Univariat

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Karakteristik Anak Usia 1-6 Tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa Tahun 2026

No	Karakteristik Balita	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Jenis Kelamin			
1	Laki-Laki	15	50
2	Perempuan	15	50
Jumlah		30	100
Usia Balita			
1	3 Tahun	14	46,7
2	4 Tahun	11	36,7
3	5 Tahun	5	16,6
4	6 Tahun	0	0
Jumlah		30	100

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2026)

Berdasarkan table 1. diatas hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 anak 0-6 tahun karakteristik berdasarkan jenis kelamin setengahnya berjenis kelamin laki-laki dan setengahnya lagi berjenis kelamin perempuan sebanyak 15 anak (50%) dan karakteristik berdasarkan usia anak sebagian besar berusia 3 tahun sebanyak 14 anak (46,7%).



Tabel 2. Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan *Gadget* pada Anak 1-6 Tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa Tahun 2026

No	Intensitas Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Tinggi	9	30
2	Sedang	16	53,3
3	Rendah	5	16,7
Jumlah		30	100

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2026)

Berdasarkan tabel 2 diatas hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 balita sebagian besar menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang sebanyak 16 anak (53,3%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah sebanyak 5 anak (16,7%).

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Durasi Penggunaan *Gadget* pada Anak 1-6 Tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa Tahun 2026

No	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	Tinggi	10	33,3
2	Sedang	19	63,3
3	Rendah	1	3,4
Jumlah		30	100

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2026)

Berdasarkan tabel 3. diatas hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 balita sebagian besar menggunakan *gadget* dengan durasi sedang sebanyak 19 anak (63,3%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan durasi rendah sebanyak 1 anak (3,4%).

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Perkembangan Bahasa pada Anak 1-6 Tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa Tahun 2026

No	Perkembangan Bahasa	Frekuensi (f)	Persentase (%)
1	<i>Advance</i>	3	10
2	Normal	3	10
3	<i>Caution</i>	21	70
4	<i>Delay</i>	3	10
Jumlah		30	100

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2026)

Berdasarkan tabel 4. diatas hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 balita sebagian besar perkembangan bahasa anak dalam kategori *caution* sebanyak 21 anak (70%) dan yang mengalami keterlambatan (*delay*) sebanyak 3 anak (10%).



2. Analisis Bivariat

Tabel 5. Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa Anak 1-6 Tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa Tahun 2026

Intensitas		Perkembangan Bahasa										<i>p-Value</i>
No	Penggunaan <i>Gadget</i>	<i>Advance</i>		Normal		<i>Caution</i>		<i>Delay</i>		Jumlah		
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
1	Tinggi	1	11,1	0	0	6	66,7	2	22,2	9	100	0,640
2	Sedang	2	12,5	2	12,5	11	68,8	1	6,2	16	100	
3	Rendah	0	0	1	20	4	80	0	0	5	100	
Jumlah		3	10	3	10	21	70	3	10	30	100	

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2026)

Berdasarkan tabel 5. diatas menunjukkan bahwa dari 30 responden terdapat 9 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 6 anak (66,7%), dari 16 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 11 anak (68,8%) dan dari 5 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 4 anak (80%). Hasil uji statistic *Chi-Square (Person Chi-Square)* pada derajat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai *p Value* = 0,640 ($p>0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan Bahasa anak 0-6 tahun.

Tabel 6. Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa Anak 1-6 Tahun di Poliklinik Anak Rumah Sakit Umum Daerah Langsa Tahun 2026

Durasi		Perkembangan Bahasa										<i>p-Value</i>
No	Penggunaan <i>Gadget</i>	<i>Advance</i>		Normal		<i>Caution</i>		<i>Delay</i>		Jumlah		
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%	
1	Tinggi	0	0	0	0	7	70	3	30	10	100	0,007
2	Sedang	3	15,8	2	10,5	14	73,7	0	0	19	100	
3	Rendah	0	0	1	100	0	0	0	0	1	100	
Jumlah		3	10	3	10	21	70	3	10	30	100	

Sumber : Data Primer (Diolah Tahun 2026)

Berdasarkan tabel 6. diatas menunjukkan bahwa dari 30 responden terdapat 10 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 7 anak (70%), dari 19 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi sedang sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 14 anak (73,3%) dan dari 1 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah memiliki perkembangan bahasa dalam kategori normal. Hasil uji statistic *Chi-Square (Person Chi-Square)* pada derajat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai *p Value* = 0,007 ($p<0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak 0-6 tahun.



Pembahasan

Intensitas Penggunaan *Gadget*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 balita sebagian besar menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang sebanyak 16 anak (53,3%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah sebanyak 5 anak (16,7%).

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Zamzani dkk (2022), mengenai hubungan intensitas penggunaan media gadget dengan *speech delay* pada anak balita di Kelurahan Pannampu Kota Makassar yang menyimpulkan bahwa sebagian besar intensitas penggunaan gadget pada anak balita dalam kategori sedang sebanyak 17 balita (34%).

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rahayu & Sari (2023) tentang faktor risiko *speech delay* pada anak usia dini di Kabupaten Sleman juga menemukan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini sebagian besar dengan intensitas sedang hingga tinggi sebanyak 46,2%.

Intensitas penggunaan *gadget* yang sedang pada balita umumnya diartikan sebagai penggunaan dengan durasi dan frekuensi yang tidak terlalu rendah maupun tinggi misalnya berkisar antara 30 menit hingga 2 jam per hari, atau digunakan pada waktu-waktu tertentu seperti setelah aktivitas fisik atau sebelum tidur, dengan pengawasan orang tua (Radesky et al., 2020; Abida et al., 2022).

Dari sisi dampak, penggunaan sedang memiliki potensi dua arah. Secara positif, jika dikendalikan dan diseleksi kontennya (seperti aplikasi edukatif atau video animasi yang mendidik), *gadget* dapat menjadi sarana pembelajaran tambahan yang memperkenalkan kosakata baru atau konsep sederhana. Namun secara negatif, bahkan intensitas sedang dapat mengurangi waktu untuk aktivitas penting lainnya seperti bermain fisik, berinteraksi tatap muka dengan keluarga atau teman sebaya, dan mengeksplorasi lingkungan sekitar hal-hal yang krusial untuk perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial-emosional. Selain itu, penggunaan yang tidak terstruktur meskipun dalam intensitas sedang dapat membentuk kebiasaan yang berpotensi meningkat menjadi tingkat tinggi seiring waktu, serta meningkatkan risiko masalah seperti kurang tidur atau kesulitan berkonsentrasi pada aktivitas non-digital (Abida et al., 2022).

Peneliti berasumsi bahwa pola penggunaan gawai atau alat elektronik pintar pada anak usia dini, khususnya rentang usia 1 hingga 6 tahun, secara umum berada pada tingkat intensitas yang tergolong sedang. Berdasarkan pengamatan awal, frekuensi penggunaannya rata-rata mencapai dua kali dalam satu hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa anak-anak belum menjadikan gawai sebagai kebutuhan yang terus-menerus atau berlebihan, melainkan masih dalam batasan yang relatif terukur. Kondisi tersebut erat kaitannya dengan peran serta pengawasan langsung dari orang tua. Penggunaan gawai pada kelompok usia ini umumnya masih berada di bawah kendali dan aturan yang ditetapkan oleh orang tua. Secara sadar, orang tua menyusun jadwal penggunaan sebanyak dua kali sehari sebagai bentuk pengaturan yang disepakati. Pada momen tersebut, gawai dimanfaatkan bukan sekadar sebagai sarana hiburan semata, melainkan juga menjadi media pendukung pembelajaran tambahan yang menyenangkan bagi anak.



Durasi Penggunaan Gadget

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 anak 0-6 tahun sebagian besar menggunakan *gadget* dengan durasi sedang sebanyak 19 anak (63,3%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan durasi rendah sebanyak 1 anak (3,4%).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indrawangsa (2024), mengenai hubungan durasi penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa pasien anak di RSUD Wangaya dimana sebagian besar penggunaan *gadget* sebagian besar dalam kategori sedang dan berat sebanyak 21 responden (63,6%).

Penelitian ini sejalan dengan yang dilakukan oleh Eritriana dan Pariyem (2022), mengenai hubungan antara penggunaan *gadget* dengan pola tidur anak usia sekolah (10-12 tahun) di SDN Bintoyo, Kecamatan Padas. Berdasarkan penelitian ini hasil yang didapatkan bahwa Penggunaan *gadget* sebagian besar berada pada tingkat tinggi atau lama yaitu sebanyak 34 responden (58,6%).

Gadget adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki tujuan dan fungsi khusus untuk mengunduh informasi-informasi terbaru dengan berbagai teknologi maupun fitur terbaru, sehingga membuat hidup manusia menjadi praktis. Sekarang ini hampir semua kalangan menggunakan *gadget* dalam kegiatan yang mereka lakukan setiap harinya. Hampir setiap orang yang menggunakan *gadget* menghabiskan waktu mereka dalam sehari untuk menggunakan *gadget*. Selain itu *gadget* memiliki dampak positif dan negatif bagi yang menggunakannya. Terlebih bagi anak-anak yang menggunakan *gadget* setiap harinya (Wahyuningsih dkk, 2024).

Jika *gadget* digunakan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang lama, hal itu akan memiliki efek negatif terutama pada anak-anak, termasuk kecanduan bermain game dan internet, perubahan dalam cara kerja otak anak-anak, dan peningkatan risiko depresi. Dengan kecanggihan dan kemudahan yang ditawarkan oleh perangkat saat ini, anak balita terperangkap dalam rutinitas menggunakan perangkat tersebut. Selain itu, efek dari penggunaan *gadget* yang berlebihan telah dikaitkan dengan masalah penurunan kualitas tidur pada anak (Alpiah dkk, 2024).

Peneliti menyimpulkan bahwa anak yang menggunakan gawai dalam durasi lebih dari dua jam setiap hari telah menunjukkan tanda-tanda kecanduan atau ketergantungan terhadap perangkat tersebut. Kebiasaan menggunakan gawai dalam waktu yang lama ini tidak terjadi begitu saja, melainkan didorong oleh berbagai aktivitas yang tersedia di dalamnya dan sangat menarik perhatian anak. Mulai dari menonton berbagai macam video yang beragam jenisnya, melihat koleksi gambar atau foto yang berwarna-warni, hingga memainkan permainan daring maupun luring yang menantang, semuanya menjadi daya tarik utama yang membuat anak betah berlama-lama di depan layar. Fakta di lapangan juga menunjukkan pola yang unik namun mengkhawatirkan. Berdasarkan pernyataan orang tua, anak-anak baru mau berhenti menggunakan gawai jika perangkat tersebut mati total karena kehabisan daya baterai. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada batasan waktu yang disepakati bersama, dan anak cenderung memegang kendali penuh atas kapan mereka berhenti..

Perkembangan Bahasa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 anak 0-6 tahun sebagian besar perkembangan bahasa anak dalam kategori *caution* sebanyak 21 anak (70%) dan yang mengalami keterlambatan (*delay*) sebanyak 3 anak (10%).



Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jafri & Defega (2022), mengenai Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun yang menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki perkembangan bahasa normal sebanyak 27 responden (77,1%).

Penelitian serupa oleh Alwi & Hasbiah (2025) tentang hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak umur 3-5 tahun juga menunjukkan bahwa perkembangan bahasa pada anak umur 3-5 tahun di posyandu Wonomulyo dominan *suspect* sebesar 66,7% dan normal sebesar 27,5%.

Perkembangan bahasa pada anak usia dini merupakan aspek penting yang perlu mendapat perhatian orang tua karena dapat diamati sesuai tahapan usia anak. Anak mempelajari bahasa melalui proses meniru dari lingkungan sekitarnya, terutama dari orang tua dan interaksi sosial. Namun, saat ini banyak anak yang cenderung pasif dalam berkomunikasi karena lebih sering menggunakan gadget untuk menonton atau bermain, sehingga interaksi langsung menjadi berkurang. Akibatnya, penggunaan bahasa anak menjadi terbatas dan terkadang kurang jelas karena meniru dari konten yang ditonton. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan gadget dapat berdampak terhadap perkembangan bicara dan bahasa pada anak usia 3–5 tahun (Syafriana & Lave, 2022).

Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah interaksi sosial. Menurut teori Vygotsky, perkembangan kognitif dan bahasa anak terjadi melalui interaksi dengan lingkungan sosial, terutama melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu kemampuan yang dapat dicapai anak dengan bantuan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten. Interaksi yang responsif dan komunikatif sangat penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Penggunaan gadget, meskipun dalam intensitas tertentu, apabila tidak diimbangi dengan interaksi langsung yang cukup, dapat mengurangi kesempatan anak untuk berkomunikasi secara aktif. Gadget cenderung memberikan stimulasi satu arah sehingga anak menjadi lebih pasif dan kurang mendapatkan umpan balik yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan bahasanya. Hal ini dapat memengaruhi optimalisasi perkembangan bahasa anak. (Lina & Suryana, 2018).

Peneliti berasumsi bahwa sebagian besar anak yang menjadi subjek dalam penelitian ini berada pada kategori waspada (*caution*) dalam aspek perkembangan bahasanya. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa anak berada di ambang batas atau belum sepenuhnya berkembang sesuai harapan, meskipun sebenarnya memiliki potensi untuk tumbuh lebih baik. Hal ini didasari oleh adanya berbagai faktor pendukung yang seharusnya memicu perkembangan yang lebih optimal. Secara fisik, kondisi kesehatan anak-anak tergolong baik dan stabil. Salah satu indikatornya adalah fungsi pendengaran yang berjalan normal dan tidak mengalami gangguan. Mengingat pendengaran merupakan pintu masuk utama bagi anak untuk menerima dan meniru bahasa, kondisi ini seharusnya menjadi modal yang kuat. Selain itu, dukungan stimulasi dari lingkungan keluarga juga sudah berjalan, meskipun mungkin belum cukup maksimal. Interaksi, komunikasi, dan suasana di rumah yang memfasilitasi anak untuk berbicara juga turut memengaruhi proses belajar bahasa mereka.



Hubungan Intensitas Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 responden terdapat 9 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 6 anak (66,7%), dari 16 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas sedang sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 11 anak (68,8%) dan dari 5 anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 4 anak (80%). Hasil uji statistik *Chi-Square* (*Person Chi-Square*) pada derajat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai *p Value* = 0,640 ($p>0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan Bahasa anak 0-6 tahun.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bali dkk (2022), mengenai intensitas penggunaan *smartphone* terhadap perkembangan bahasa anak usia dini. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan sangat kuat antara intensitas penggunaan gawai (*smartphone*) dengan perkembangan bahasa anak usia 3-4 tahun di Kecamatan Kelapa Lima, Kota Kupang. Hal ini terlihat dari nilai koefisien r hitung = 0,887 > r tabel = 0,367 dengan tingkat signifikansi $0,000 < 0,05$.

Sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri dkk (2022), tentang hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan anak usia prasekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 148 responden, sebagian besar merupakan pengguna *gadget* dengan intensitas tinggi (53,38%). Perkembangan anak kategori normal sebesar 62,0% dan kategori suspect sebesar 33,8%. Hasil analisis menunjukkan nilai $p = 0,000 < 0,05$, sehingga disimpulkan terdapat hubungan yang signifikan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan anak usia prasekolah.

The *American Academy of Pediatrics* (AAP) menyatakan bahwa harus ada pembatasan waktu penggunaan *gadget* pada anak. Anak usia prasekolah dianjurkan menggunakan *gadget* kurang dari 1 jam per hari, dengan waktu ideal sekitar 30 menit hingga 1 jam. Namun, pada kenyataannya, masih banyak anak yang menggunakan *gadget* hingga 4–5 kali lebih banyak dari yang direkomendasikan. Penggunaan *gadget* memiliki dampak positif dan negatif, namun penggunaan yang berlebihan, terutama tanpa pengawasan, dapat berdampak negatif terhadap perilaku dan perkembangan sosial anak. Anak menjadi lebih pasif, kurang bergerak, serta kurang tertarik berinteraksi dengan teman sebaya karena lebih tertarik pada permainan digital (Fitri dkk, 2022).

Anak yang menggunakan *gadget* dapat mempengaruhi kontak sosial dan komunikasi. Ketika menggunakan *gadget*, balita akan fokus dengan *gadget*nya dan tidak peduli dengan lingkungan sekitar. Selain itu, *gadget* dapat menyebabkan kecanduan pada balita sehingga balita lebih senang bermain *gadget* dari pada bermain bersama teman-temannya (bersosialisasi) dan jarang berbicara dengan orang sekitarnya. Hal ini menyebabkan balita kurang atau tidak mendapatkan stimulasi dan dapat mempengaruhi perkembangan bicara dan bahasa (Wati dkk, 2022).

Peneliti berasumsi bahwa tidak terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan bahasa anak. Intensitas penggunaan *gadget* yang tinggi dapat memengaruhi kesehatan



indera, seperti penglihatan dan pendengaran. Paparan cahaya biru yang berlebihan dapat mengganggu fungsi penglihatan, sementara penggunaan earphone dengan volume tinggi dan durasi lama berpotensi memengaruhi pendengaran anak. Gangguan pada sistem pendengaran dapat menghambat proses penerimaan dan pengolahan informasi bahasa di otak. Akibatnya, kemampuan anak dalam mengenali bunyi, mengucapkan kata, serta mengekspresikan pikiran dapat terganggu, sehingga berdampak pada perkembangan bahasa sesuai tahapan usianya.

Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* terhadap Perkembangan Bahasa

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 30 anak 0-6 tahun terdapat 10 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi tinggi sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 7 anak (70%), dari 19 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi sedang sebagian besar memiliki perkembangan bahasa dalam kategori *caution* sebanyak 14 anak (73,3%) dan dari 1 anak yang menggunakan *gadget* dengan durasi rendah memiliki perkembangan bahasa dalam kategori normal. Hasil uji statistic *Chi-Square (Person Chi-Square)* pada derajat kepercayaan 95% ($\alpha=0,05$) diperoleh nilai *p Value* = 0,007 ($p<0,05$) yang berarti H_a diterima dan H_o ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa ada hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak 0-6 tahun.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alwi & Hasbiah (2025) tentang hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak usia 3–5 tahun. Hasil uji Spearman menunjukkan adanya hubungan yang signifikan ($p < 0,05$) antara durasi penggunaan gadget dengan kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa.

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ranti & Mahyuddin (2022) tentang dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa (menyimak dan berbicara) anak usia 5–6 tahun di Raudhatul Athfal. Hasil uji korelasi Spearman menunjukkan nilai sig (2-tailed) = -0,024 < 0,05 dengan kekuatan hubungan yang tidak terlalu kuat dan arah korelasi negatif. Hal ini berarti semakin tinggi penggunaan gadget, maka perkembangan bahasa anak cenderung menurun, dan sebaliknya.

Durasi penggunaan *gadget* pada anak tidak hanya menggambarkan seberapa lama anak terpapar layar, tetapi juga memiliki tujuan tertentu yang dapat memengaruhi perkembangan anak. Pengaturan durasi bertujuan untuk memastikan bahwa penggunaan *gadget* tidak berlebihan dan tetap memberikan manfaat yang sesuai dengan usia perkembangan anak. Menurut American Academy of Pediatrics (AAP, 2022), pembatasan durasi diperlukan agar anak memiliki waktu lebih banyak untuk melakukan aktivitas fisik, tidur cukup, berinteraksi dengan keluarga, serta mendapatkan stimulasi bahasa dan sosial secara optimal. Secara umum, tujuan pengaturan durasi penggunaan gadget pada anak adalah untuk mengoptimalkan manfaat edukatif sambil meminimalisir risiko gangguan perkembangan.

Penggunaan gadget dalam durasi singkat dengan konten edukatif dapat memberikan manfaat, seperti membantu anak mengenal huruf, angka, dan bahasa melalui media interaktif. Penelitian oleh Putriana, Pratiwi, dan Wasliah (2019) menunjukkan bahwa durasi penggunaan gadget yang dibatasi dengan baik dapat mendukung perkembangan kognitif dan sosial anak, terutama jika disertai pendampingan orang tua. Namun, penggunaan gadget dalam durasi yang berlebihan dapat berdampak negatif, seperti gangguan perhatian, penurunan interaksi sosial, serta



hambatan dalam perkembangan bahasa (Alwi & Hasbiah, 2025). Penggunaan gadget cenderung bersifat komunikasi satu arah sehingga anak tidak mendapatkan umpan balik yang cukup untuk melatih kemampuan berbahasa.

Peneliti berasumsi bahwa terdapat hubungan antara durasi penggunaan gadget dengan perkembangan bahasa anak. Penggunaan gadget dalam durasi yang lama dapat mengurangi kesempatan anak untuk melakukan interaksi dua arah dengan orang tua maupun lingkungan sekitar, yang merupakan faktor penting dalam pembentukan kosakata dan kemampuan berkomunikasi. Selain itu, paparan layar dalam waktu yang lama berpotensi memengaruhi fungsi penglihatan dan pendengaran anak, yang berperan dalam proses menerima dan memahami informasi bahasa. Kondisi ini dapat menghambat kemampuan anak dalam mengenali bunyi, memahami kata, serta mengekspresikan bahasa sesuai dengan tahap perkembangannya.

KESIMPULAN

Adapun beberapa kesimpulan dalam penelitian ini adalah : Intensitas penggunaan *gadget* pada anak 0-6 tahun sebagian besar dalam kategori sedang sebanyak 16 anak (53,3%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan intensitas rendah sebanyak 5 anak (16,7%). Durasi penggunaan *gadget* pada anak 0-6 tahun sebagian besar dalam kategori sedang sebanyak 19 anak (63,3%) dan sebagian kecil menggunakan *gadget* dengan durasi rendah sebanyak 1 anak (3,4%). Sebagian besar perkembangan bahasa anak 0-6 tahun dalam kategori *caution* sebanyak 21 responden (70%). Tidak ada hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak 0-6 tahun dengan *p-Value* 0,640 ($p>0,05$). Ada hubungan durasi penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak 0-6 tahun dengan *p-Value* 0,007 ($p<0,05$).

DAFTAR PUSTAKA

- Abida, N., Amalia, R., & Putri, S. (2022). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan bahasa anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(2), 45–52.
- Alpiah, Rahmawati dan Apriana. (2024). hubungan intensitas gadget terhadap kualitas tidur anak prasekolah di PAUD. *Journal Of Nursing and Medwifery Sciences (JNMS)*. 2 (1).
- Alwi C, A dan Hasbiah, N. (2025). hubungan antara durasi penggunaan gadget terhadap kemampuan motorik kasar dan perkembangan bahasa pada anak umur 3-5 tahun. *Indonesian Journal of Physiotherapy*. 5 (2), Hal : 52-67.
- Aulia, R, Lestari, P dan Suryawan, A. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gawai Sejak Dini dengan Risiko Keterlambatan Perkembangan Bicara dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Sari Pediatri*. 24 (5), Hal : 320-326.
- Bali, E, Panmaley, O dan Ndeot, F. (2022). Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Prodi Pendidikan Masyarakat/Pendidikan Luar Sekolah/Pendidikan Non Formal*. 2 (1), 43-53.
- Eritriana dan Pariyem (2022). Hubungan Antara Penggunaan *Gadget* Dengan Pola Tidur Anak Usia Sekolah (10-12 Tahun) Di SDN Bintoyo, Kecamatan Padas. *Jurnal Cakra Medika*. 9 (2).
- Indrawangsa (2024), Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Dengan Perkembangan Bahasa Pasien Anak Di RSUD Wangaya. *Intisari Sains Medis*. 15 (1), 344–348.
- Jafri dan Defega (2022). Mengenai Gadget Dengan Perkembangan Sosial Dan Bahasa Anak Usia 3 – 6 Tahun. *Prosiding Seminar Kesehatan Perintis*. 3 (1), 76.



- Fitri, D, E, Sagita, M, D, Wahyuni, F dan Zulfiana, D. (2022). hubungan intensitas penggunaan gadget terhadap perkembangan anak usia prasekolah. *Jurnal Pustaka Keperawatan*. 1 (2), Hal : 67-72.
- Kadek dan Lie. (2021). Bermain Aplikasi Gadget Berhubungan dengan Keterlambatan Perkembangan Bicara dan Bahasa pada Balita. *Jurnal Biomedika dan Kesehatan*, Vol. 4 (No. 4): 157-163.
- Lina, R., & Suryana, D. (2018). *Gangguan bahasa pada anak usia dini*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 3(1), 15–25.
- Manfaat, E dan Aulia, M. (2024). Pengaruh Screen Time terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. 1 (1).
- Nurrisa, T, M dan Rakhmawati, N, I, S, R. (2023). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun. *Jambura Early Childhood Education Journal*. 5 (1).
- Putriana, D., Pratiwi, L., & Wasliah. (2019). *Penggunaan gadget dan perkembangan personal sosial anak*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 8(1), 22–30.
- Radesky, J. S., et al. (2021). *Excessive gadget use and communication delay*. Pediatrics International, 12(2), 66–73.
- Rahayu dan Sari (2023). Faktor Risiko *Speech Delay* Pada Anak Usia Dini Di Kabupaten Sleman. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*. 8 (2).
- Ranti, A, P dan Mahyuddin, N. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa (Menyimak Dan Berbicara) Anak Usia 5–6 Tahun Di Raudhatul Athfal. *Journal Of Childhood Education*. 6 (2), Hal : 516-535.
- Syafrina, R dan Lave, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun. *Jurnal Pendas Mahakam*. VII (2), 95-100.
- Varadarajan, V., et al. (2021). *Gadget use and speech delay among toddlers in India*. International Journal of Pediatric Studies, 4(2), 101–108.
- Wahyuningsih, Rokhmah dan Imallah. (2024). Hubungan Perilaku Penggunaan Gadget Dengan Kualitas Tidur Pada Anak Usia Remaja Di SMP Negeri 2 Srandakan. Prosiding Seminar *Nasional Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Page : 1827-1836.
- World Health Organization. (2023). *Screen time recommendations for infants and young children*.
- Zamzani, O, S, N, Zelfia dan Ahdan. (2022). Hubungan Intensitas Penggunaan Media Gadget Dengan *Speech Delay* Pada Anak Balita Di Kelurahan Pannampu Kota Makassar. *Universitas Muslim Indonesia*, Hal : 26-46.