



## **Dampak Pemanfaatan Gawai terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia 3-6 Tahun: Pendekatan Ramah Anak**

**Sahrul Romadhon**

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia  
email: [sahrul@iainmadura.ac.id](mailto:sahrul@iainmadura.ac.id)

**Mita Cintiya Sari**

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia  
email: [mitacintiya@gmail.com](mailto:mitacintiya@gmail.com)

**Mochamad Arifin Alatas**

Institut Agama Islam Negeri Madura, Indonesia  
email: [marifin@iainmadura.ac.id](mailto:marifin@iainmadura.ac.id)

---

### **Abstract**

**Keywords:** Language Acquisition; Early Childhood; Gadgets; Child-Friendly Approach; Language Development;

This study aims to explore the impact of gadget use on language acquisition in children aged 3-6 years using a child-friendly approach. The use of gadgets is increasingly widespread among children, raising concerns about its effects on their language development. This study employs qualitative methods, including observation and interviews with children aged 3-6 years in the vicinity of Desa Lemper Rt 001/002 Pademawu, Pemekasan. The results indicate that children who excessively use gadgets tend to experience delays in vocabulary acquisition and verbal communication skills. However, with a child-friendly approach, such as the use of educational applications and proper parental supervision, negative impacts can be minimized. Children who use gadgets in a controlled manner with appropriate content show improvements in word recognition and storytelling abilities. In conclusion, gadgets do not always negatively impact children's language development if used wisely and properly supervised. It is crucial for parents and educators to understand how to positively and child-friendly utilize technology to support optimal language development. This research provides significant contributions in the effort to integrate technology into children's lives without neglecting the aspects of their language development.

---

### **Abstrak**

**Kata Kunci:** Pemerolehan Bahasa; Anak Usia Dini; Gawai;

*Penggunaan gawai semakin meluas di kalangan anak-anak, dan hal ini menimbulkan kekhawatiran mengenai efeknya terhadap perkembangan bahasa anak-anak. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gawai terhadap pemerolehan bahasa pada anak usia 3-6 tahun*

Pendekatan  
Ramah Anak;  
Pengembangan  
Bahasa;

dengan pendekatan ramah anak. Studi ini menggunakan metode kualitatif dengan teknik observasi dan wawancara terhadap anak usia 3-6 tahun di lingkungan sekitar Desa Lemper Rt 001/002 Pademawu, Pemekasan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak yang menggunakan gawai secara berlebihan cenderung mengalami keterlambatan dalam pemerolehan kosakata dan kemampuan komunikasi verbal. Namun, dengan pendekatan ramah anak, seperti penggunaan aplikasi edukatif dan pengawasan orang tua yang tepat, dampak negatif dapat diminimalisir. Anak-anak yang menggunakan gawai dengan durasi yang terkendali dan konten yang sesuai justru menunjukkan peningkatan dalam pengenalan kata dan kemampuan bercerita. Kesimpulannya, gawai tidak selalu berdampak negatif terhadap perkembangan bahasa anak jika digunakan dengan bijak dan diawasi dengan baik. Penting bagi orang tua dan pendidik untuk memahami cara memanfaatkan teknologi secara positif dan ramah anak guna mendukung perkembangan bahasa yang optimal. Penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam upaya mengintegrasikan teknologi dalam kehidupan anak-anak tanpa mengabaikan aspek perkembangan bahasa anak-anak.

Received : 11 Februari 2024; Revised: 22 April 2024; Accepted: 5 Mei 2024

<http://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12906>

Copyright© Sahrul Romadhon, et al.  
with the licenced under the CC-BY licence



This is an open access article under the [CC-BY](#)

## 1. Pendahuluan

Bahasa adalah sistem simbol dan aturan yang memungkinkan komunikasi antarindividu dalam Masyarakat (Rahardi, 2020). Fungsi bahasa meliputi komunikasi, ekspresi identitas, interaksi sosial, dan perkembangan kognitif (Romadhon, Nugraha, et al., 2023). Bahasa memainkan peran sentral dalam perkembangan intelektual dan sosial individu. Melalui bahasa, anak-anak belajar tentang dunia di sekitar anak-anak, mengembangkan kemampuan berpikir, dan membangun hubungan sosial sehingga pemerolehan bahasa adalah aspek kritis dalam perkembangan anak (Alatas et al., 2024).

Pemerolehan bahasa adalah proses yang kompleks dan multidimensional, melibatkan interaksi antara faktor biologis, kognitif, dan lingkungan. Beberapa teori utama yang menjelaskan proses pemerolehan bahasa meliputi teori Nativis yang diusulkan oleh Noam Chomsky (Hidayah et al., 2021). Chomsky mengusulkan bahwa manusia memiliki perangkat bawaan untuk pemerolehan bahasa, yang disebut sebagai *Language Acquisition Device (LAD)*. Menurut teori ini, anak-anak dilahirkan dengan kemampuan bawaan untuk menguasai bahasa, yang berkembang secara alami dengan paparan bahasa di lingkungan anak-anak (Hadi Nugroho & Romadhon, 2022).

Kemudian, ada teori Behavioris yang dikemukakan oleh B.F. Skinner (Irfan et al., 2019). Menurut teori ini, pemerolehan bahasa terjadi melalui proses penguatan dan pembelajaran. Anak-anak belajar

bahasa melalui imitasi dan pengulangan, serta mendapatkan penguatan positif dari lingkungan anak-anak ketika anak-anak menggunakan bahasa dengan benar. Selanjutnya, teori Interaksionis yang diperkenalkan oleh Lev Vygotsky menekankan pentingnya interaksi sosial dalam perkembangan bahasa (Hidayah et al., 2021). Menurutnya, bahasa berkembang melalui interaksi anak-anak dengan orang dewasa dan teman sebaya dalam konteks sosial. Lingkungan yang kaya akan bahasa dan percakapan adalah kunci dalam pemerolehan bahasa (Romadhon, Alatas, et al., 2023).

Pemerolehan bahasa pada anak terjadi dalam beberapa tahap yang dapat diidentifikasi secara umum (Dardjowidjojo, 2000). Pada tahap pra-linguistik (0-12 bulan), bayi mulai mengembangkan kemampuan untuk membedakan bunyi-bunyi bahasa dan mengoceh sebagai bentuk awal komunikasi. Selanjutnya, pada tahap satu kata (12-18 bulan), anak mulai menggunakan kata-kata tunggal untuk menyatakan keinginan atau mengidentifikasi objek. Kemudian, pada tahap dua kata (18-24 bulan), anak mulai menggabungkan dua kata untuk membentuk kalimat sederhana, seperti "mama makan". Pada tahap kalimat sederhana (2-3 tahun), anak mulai menggunakan kalimat yang lebih kompleks dengan struktur tata bahasa dasar. Akhirnya, pada perkembangan bahasa lanjut (3-6 tahun), anak mengembangkan kemampuan untuk menggunakan kalimat yang lebih kompleks dan memahami aturan gramatikal yang lebih rumit. Anak-anak juga mulai menguasai kosa kata yang lebih luas dan menggunakan bahasa dalam berbagai konteks sosial (Veddayana et al., 2023).

Pemerolehan bahasa pada anak usia 3-6 tahun adalah fase kritis dalam perkembangan anak, di mana berbagai faktor biologis, kognitif, dan lingkungan berperan penting (Alatas et al., 2024). Pada usia ini, anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang sangat dinamis, di mana anak-anak tidak hanya belajar berbicara tetapi juga mengembangkan keterampilan komunikasi yang lebih kompleks. Perkembangan bahasa yang optimal selama periode ini sangat penting untuk keberhasilan akademis dan sosial di masa depan.

Secara biologis, perkembangan otak anak usia 3-6 tahun berada pada fase yang sangat pesat (Rachmayanti & Alatas, 2021). Sirkuit neural yang mendukung pemahaman bahasa dan kemampuan berbicara berkembang dengan cepat, memungkinkan anak untuk mengasimilasi dan memproduksi bahasa dengan lebih efektif. Jean Piaget, seorang ahli psikologi perkembangan terkenal, menyatakan bahwa anak-anak pada usia ini berada dalam tahap praoperasional, di mana anak-anak mulai menggunakan simbol-simbol untuk mewakili objek dan kejadian. Ini adalah dasar penting untuk perkembangan bahasa, karena memungkinkan anak-anak untuk mulai mengaitkan kata-kata dengan makna.

Lingkungan dan interaksi sosial juga memainkan peran krusial dalam pemerolehan bahasa. Anak-anak yang tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan bahasa di mana anak-anak sering diajak berbicara, dibacakan buku, dan terlibat dalam percakapan – cenderung memiliki kosa kata yang lebih luas dan kemampuan bahasa yang lebih baik. Vygotsky, seorang ahli psikologi lain, menekankan pentingnya

interaksi sosial dalam perkembangan kognitif. Menurutnya, perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh interaksi anak-anak dengan orang dewasa dan teman sebaya.

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dan media, termasuk gawai, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari anak-anak (Campbell & Tsuria, 2021). Gawai dapat memberikan manfaat pendidikan jika digunakan dengan bijak. Namun, ada kekhawatiran bahwa penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu perkembangan bahasa anak. Anak-anak yang terlalu sering menghabiskan waktu di depan layar mungkin kehilangan kesempatan untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain, yang esensial untuk perkembangan bahasa.

Meskipun teknologi menawarkan banyak alat bantu yang dapat mendukung pembelajaran bahasa, penting bagi orang tua dan pendidik untuk menyeimbangkan penggunaan gawai dengan interaksi tatap muka yang kaya akan bahasa. Studi menunjukkan bahwa anak-anak yang terpapar terlalu banyak waktu layar mungkin menghadapi kesulitan dalam mengembangkan keterampilan bahasa yang diperlukan untuk keberhasilan akademis dan sosial (Aziz et al., 2024).

Sebaliknya, penggunaan gawai (Rachmayanti & Alatas, 2023) secara bijaksana dapat memperkaya pengalaman belajar anak. Aplikasi pendidikan yang dirancang dengan baik dapat menawarkan latihan berbahasa yang interaktif dan menarik, sementara program-program video yang berkualitas dapat membantu anak-anak mengembangkan kosa kata dan keterampilan pemahaman.

Pemerolehan bahasa pada anak usia 3 hingga 6 tahun adalah proses yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor (Dardjowidjojo, 2000). Perkembangan kognitif, interaksi sosial, dan pengaruh lingkungan semuanya memainkan peran penting dalam bagaimana anak-anak belajar dan menggunakan bahasa. Di era digital ini, tantangan baru muncul dengan meningkatnya penggunaan gawai, namun dengan pendekatan yang bijaksana, teknologi dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung perkembangan bahasa. Penting bagi orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan untuk bekerja sama dalam menciptakan lingkungan yang mendukung pemerolehan bahasa yang optimal bagi anak-anak, memastikan bahwa anak-anak memiliki fondasi yang kuat untuk masa depan akademis dan sosial anak-anak.

Penggunaan gawai, seperti ponsel pintar, tablet, dan komputer, telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam kehidupan anak-anak (Utami et al., 2016). Teknologi ini membawa berbagai dampak positif, seperti akses mudah terhadap informasi dan edukasi interaktif. Namun, penggunaannya yang tidak terkontrol juga menimbulkan kekhawatiran, terutama terkait dengan perkembangan bahasa pada anak usia dini. Anak usia 3-6 tahun berada dalam fase kritis pemerolehan bahasa, di mana interaksi verbal dan pengalaman langsung sangat penting untuk perkembangan kemampuan bahasa anak-anak. Penelitian ini berfokus pada dampak penggunaan gawai terhadap pemerolehan bahasa anak usia 3-6 tahun dengan pendekatan ramah anak.

Anak-anak usia 3-6 tahun berada dalam tahap krusial perkembangan bahasa, di mana anak-anak mulai menguasai struktur bahasa, memperkaya kosakata, dan meningkatkan kemampuan komunikasi verbal. Menurut teori pemerolehan bahasa, seperti yang dikemukakan oleh Noam Chomsky, anak-anak pada usia ini memiliki kemampuan bawaan untuk mempelajari bahasa (*LAD - Language Acquisition Device*) yang memungkinkan anak-anak menyerap bahasa dari lingkungan sekitar dengan cepat dan efisien (Hidayah et al., 2021). Interaksi langsung dengan orang tua, pengasuh, dan teman sebaya memainkan peran penting dalam memperkaya kemampuan bahasa anak.

Dalam beberapa tahun terakhir, penggunaan gawai di kalangan anak-anak meningkat secara signifikan. Data dari Common Sense Media menunjukkan bahwa anak-anak berusia 0-8 tahun di Amerika Serikat menghabiskan rata-rata 2 jam 19 menit per hari dengan perangkat layar, dan penggunaan ini cenderung meningkat seiring bertambahnya usia (Torres et al., 2021). Fenomena ini juga terjadi di berbagai negara lain, termasuk Indonesia. Anak-anak menggunakan gawai untuk berbagai keperluan, mulai dari menonton video, bermain game, hingga aplikasi edukatif.

Penggunaan gawai, jika dilakukan secara terkontrol dan dengan konten yang sesuai, dapat memberikan dampak positif pada pemerolehan bahasa anak. Aplikasi edukatif yang dirancang dengan baik dapat membantu anak-anak belajar kosakata baru, memahami konsep bahasa, dan meningkatkan keterampilan komunikasi anak-anak. Penelitian menunjukkan bahwa aplikasi berbasis interaksi yang melibatkan anak-anak secara aktif dalam proses belajar dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak-anak (Maciej Serda et al., 2023).

Namun, penggunaan gawai yang berlebihan dan tanpa pengawasan dapat menimbulkan dampak negatif pada perkembangan bahasa anak. Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu dengan gawai cenderung mengalami keterlambatan dalam perkembangan kosakata dan kemampuan komunikasi verbal. Hal ini disebabkan oleh berkurangnya interaksi langsung dengan orang tua dan lingkungan sekitar, yang merupakan sumber utama pembelajaran bahasa pada usia dini.

Pendekatan ramah anak dalam penggunaan gawai menekankan pentingnya pengawasan dan keterlibatan orang tua dalam aktivitas digital anak. Orang tua perlu memilih konten yang sesuai, membatasi waktu penggunaan gawai, dan memastikan bahwa anak tetap mendapatkan cukup waktu untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Aplikasi dan program edukatif yang dirancang khusus untuk anak-anak dapat menjadi alat bantu yang efektif dalam pembelajaran bahasa, asalkan digunakan dengan bijak dan dalam pengawasan yang tepat.

Penelitian ini akan mengambil studi kasus di Desa Lemper RT 001/002 Pademawu, Pemekasan, untuk mengeksplorasi dampak penggunaan gawai terhadap pemerolehan bahasa anak usia 3-6 tahun. Fokus utama penelitian adalah untuk memahami bagaimana

penggunaan gawai mempengaruhi kemampuan bahasa anak, serta bagaimana pendekatan ramah anak dapat diterapkan untuk meminimalkan dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positif dari penggunaan gawai.

Dalam era teknologi modern, penggunaan gawai pada anak usia dini tidak dapat dihindari. Namun, orang tua dan pendidik harus memahami dampak penggunaan gawai terhadap pemerolehan bahasa anak dan memastikan bahwa gawai digunakan dengan bijak. Untuk memaksimalkan manfaat teknologi dalam perkembangan bahasa anak, orang tua harus bertindak dengan cara yang ramah dan melibatkan anak.

## **2. Metode**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami subjek melalui deskripsi kontekstual dan mendalam. Penelitian ini berfokus pada penggunaan gawai dan bagaimana hal itu berdampak pada pemerolehan bahasa anak-anak usia 3 hingga 6 tahun di Desa Lemper RT 001/002 Pademawu, Pemekasan. Penelitian ini menggunakan observasi sebagai metode pengambilan data (Sudjalil et al., 2022).

Dalam penelitian ini, observasi digunakan sebagai metode pengambilan data. Dengan observasi langsung, peneliti dapat melihat secara langsung perilaku penggunaan gawai dan interaksi bahasa anak-anak dalam lingkungan sehari-hari mereka. Peneliti akan menyimpan catatan tentang perilaku bahasa anak-anak, jenis gawai yang digunakan, lamanya penggunaan, dan interaksi antara anak-anak dan orang-orang di sekitarnya. Selama anak-anak menggunakan gawai di rumah atau di tempat lain di Desa Lemper Rt 001/002 Pademawu, Pemekasan, observasi akan dilakukan dengan mengikuti mereka. Metode ini akan memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan gawai dan bagaimana hal itu berdampak pada pemerolehan bahasa anak-anak usia tiga hingga enam tahun.

Setelah data dikumpulkan, analisis konten akan dilakukan untuk menemukan pola dan tema yang muncul dari observasi dan wawancara. Peneliti akan dapat memahami secara menyeluruh bagaimana penggunaan gawai memengaruhi bahasa anak-anak dan bagaimana orang tua melihat dampaknya. Hasil analisis akan diinterpretasikan untuk menarik kesimpulan tentang bagaimana penggunaan gawai memengaruhi pemerolehan bahasa anak-anak usia tiga hingga enam tahun di Desa Lemper Rt 001/002 Pademawu, Pemekasan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang hubungan antara penggunaan gawai dan pemerolehan bahasa pada anak-anak usia tiga hingga enam tahun. Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan menggabungkan metode pengambilan data observasi. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan wawasan yang berguna bagi orang tua, pendidik, dan praktisi yang bekerja dengan anak-anak untuk memahami dan mengelola penggunaan gawai dengan baik.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian tentang dampak penggunaan gawai terhadap pemerolehan bahasa anak usia 3-6 tahun dengan pendekatan ramah anak memberikan wawasan yang penting tentang bagaimana teknologi memengaruhi perkembangan bahasa anak. Melalui penggunaan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, penelitian ini menghasilkan temuan yang berharga tentang pola penggunaan gawai dan interaksi bahasa anak (Listiyawati, 2020).

Salah satu hasil yang signifikan dari penelitian ini adalah pengamatan tentang pola penggunaan gawai oleh anak-anak usia 3-6 tahun. Observasi langsung memungkinkan peneliti untuk melihat dengan jelas bagaimana anak-anak berinteraksi dengan perangkat elektronik seperti ponsel cerdas, tablet, atau komputer dalam lingkungan sehari-hari anak-anak. Temuan menunjukkan bahwa anak-anak cenderung menghabiskan waktu yang signifikan di depan layar, terutama untuk menonton video, bermain permainan, atau menjelajahi aplikasi pendidikan. Durasi penggunaan gawai dapat bervariasi, tetapi banyak anak yang menggunakan gawai selama beberapa jam setiap hari.

Selain itu, observasi juga memberikan pemahaman tentang interaksi bahasa anak selama menggunakan gawai. Ditemukan bahwa banyak anak cenderung kurang berbicara atau berkomunikasi saat terlibat dengan teknologi. Anak-anak mungkin lebih pasif secara verbal dan cenderung fokus pada layar daripada berinteraksi dengan orang di sekitar anak-anak. Ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat mengganggu perkembangan keterampilan berbicara dan mendengar anak (Wijana & Rohmadi, 2006).

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki dampak yang kompleks terhadap pemerolehan bahasa anak usia dini (Alatas & Rachmayanti, 2024). Meskipun teknologi dapat menyediakan sumber daya pendidikan yang berharga, penggunaan yang berlebihan dapat mengganggu interaksi sosial dan perkembangan keterampilan bahasa anak. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk mengambil langkah-langkah yang tepat untuk memastikan bahwa penggunaan gawai dilakukan dengan bijak, dengan memprioritaskan interaksi sosial dan pembelajaran yang terlibat secara aktif (Ali & Al-Ma', 2010).

**Tabel 1. Data Pemerolehan Bahasa Anak Usia 36 Tahun Melalui Pendekatan Ramah Anak.**

No	Data	Dua Kata	Kata Baru	Tiga Kata	Keterangan
1.	Waww legoo		√		Karena belum dipakai sebelumnya.
2.	Omagatt		√		Karena belum dipakai sebelumnya.
3.	Mama maem	√			Karena ada dua kata yang diujarkan, yaitu kata mama dan maem.
4.	Cocomelon		√		Karena belum dipakai sebelumnya.

5.	Dor		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
6.	Memem		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
7.	Wadidauu		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
8.	Halo teman-teman			v	Karena ada tiga kata yang diujarkan.
9.	yeyyyy		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
10.	Kamu nanya?		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
11.	Bandeng-bandengke		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
12.	Mantap men		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
13.	Mantul		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
14.	BT21		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
15.	Squisy		v		Karena belum dipakai sebelumnya.
16.	Aku mau belajar			v	Karena ada tiga kata yang diujarkan, yaitu kata aku, mau, dan belajar.
17.	Mau sekolah	v			Karena ada dua kata yang diujarkan, yaitu kata mau dan sekolah.
18.	Kelas TK A			v	Karena ada tiga kata yang diujarkan, yaitu kata kelas, TK, dan A.
19.	Ayo main	v			Karena ada dua kata yang diujarkan, yaitu kata ayo dan main.
20.	Emosi		v		Karena belum dipakai sebelumnya.

Berdasarkan data yang terkumpul dari objek 1, yang bernama Lutfan Nasrullah, yang berusia 3 tahun, terdapat enam kata yang berhasil diidentifikasi. Keenam kata tersebut adalah "waw lego", "omagat", "mama maem", "memem", "cocomelon", dan "dor". Diantara kata-kata tersebut, "waw lego" sebenarnya merupakan bentuk dari "waww.lest go", yang merupakan kata baru yang diperoleh ketika objek menonton video di YouTube. Kata selanjutnya, "omagat", sebenarnya adalah singkatan dari "oh my got", yang juga merupakan kata baru yang diperoleh dari menonton video di YouTube. Terakhir, "mama maem" sebenarnya terdiri dari dua kata. Dari hasil penelitian terhadap objek pertama yang berusia 3 tahun, ternyata dia sudah mampu melakukan beberapa aktivitas, seperti makan sendiri, berinteraksi sosial dengan teman-temannya, mulai bisa mengenakan celana sendiri, dan juga sudah mampu berlari-larian. Meskipun demikian, dalam hal berbicara,



objek pertama masih mengalami kesulitan dalam mengeluarkan kata-kata.

Menurut teori perkembangan anak usia 3 tahun (Teori perkembangan kognitif oleh Jean Piaget), anak-anak sedang aktif belajar tentang berbagai hal, termasuk cara berbicara, berinteraksi sosial, mengatur emosi, serta memahami konsep benar dan salah atau bahaya dan aman. Selain itu, anak-anak juga mulai mengembangkan kemampuan untuk mengarang cerita. Secara kognitif, pada usia ini, rasa ingin tahu anak sedang sangat tinggi sehingga anak-anak sering bertanya tentang hal-hal di sekitar anak-anak, seperti alasan langit berwarna biru atau mengapa burung bisa terbang.

Dalam hal keterampilan motorik, anak usia 3 tahun mengalami perkembangan yang pesat. Anak-anak belajar banyak tentang tubuh anak-anak sendiri dan cara mengendalikannya. Contohnya, anak-anak mulai bisa berdiri dengan satu kaki, memanjat pohon, melangkah satu per satu menaiki tangga, melompat, dan menggunakan gunting. Anak-anak pada usia ini juga sudah mampu memakai baju dan celana sendiri. Selain itu, dalam perkembangan sosial, anak-anak usia 3 tahun mulai memahami konsep kepemilikan barang. Anak-anak sudah bisa membedakan antara miliknya sendiri dan milik orang lain. Sebagai contoh, anak-anak mungkin mengatakan "ini mainan saya" atau "itu milik teman saya" untuk menunjukkan pemahaman anak-anak tentang kepemilikan.

Selanjutnya, objek ke-2 bernama Muhammad Ainur Rahman, berusia 4 tahun. Setelah diteliti, objek ke-2 menghasilkan 7 kata, antara lain, "*wadidau*", "*halo teman-teman*", "*yeyy*", "*kamu nanya?*", "*bandeng-bandengke*", "*mantap men*", dan "*mantul*". Semua pemerolehan kosakata dalam penelitian ini diperoleh dari hasil menonton video di YouTube. Dari penelitian tersebut, objek usia 4 tahun ini sudah mampu makan sendiri, bersosialisasi dengan teman-temannya, mengenakan baju sendiri, serta makan sendiri. Pemerolehan bahasa pada objek ini juga banyak. Banyak kosakata yang diucapkan oleh objek ketika berinteraksi dengan orang.

Kehidupan sosial si Kecil berwarna-warni, dinamis, dan menggembirakan selama tahun ini. Ia sudah dapat menggunakan kemampuan dasar seperti berlari, menggambar, menumpuk barang, dan berbicara. Walau begitu, si Kecil mungkin terlihat bosan dengan kegiatan yang membutuhkan keterampilan motorik halus, seperti mengikat tali sepatu atau mengancing baju. Si Kecil harus ditemani dan dibantu saat ia merasa frustrasi. Anda juga harus mendorongnya untuk mencoba lagi. Peraturan yang jelas membantunya menjalani hari-harinya dengan lebih baik. Dengan mengatur benda-benda di sekitarnya, seperti menggolongkannya berdasarkan warna, bentuk, atau lokasi, Bantu si Kecil membangun dasar pola berpikirnya.

Rasa penasaran akan menguasai anak kecil, dan otaknya akan berusaha mencari hubungan antara hal-hal. Kosakatanya yang semakin berkembang menumbuhkan rasa ingin tahu dan pengetahuannya. Karena pertanyaannya tidak membutuhkan jawaban yang rinci, cobalah untuk menjawabnya dengan singkat dan manis. Jika Ibu merasa capek menjawab pertanyaannya, coba tanyakan pendapatnya tentang

jawabannya. Si Kecil akan dengan jelas menyatakan ketidaksukaianya terhadap apa pun, termasuk makanan. Namun, jangan menyerah dalam memasukkan makanan baru. Jika si Kecil senang memilih makanannya sendiri, ia akan terus memilih makanan dan sulit untuk menjaga keseimbangan nutrisinya. Mulailah dengan jumlah kecil dan tetap sabar.

Terakhir, objek ke-3 bernama Shela Hutfatin Hasanah, berusia 6 tahun. Setelah diteliti, objek ke-3 menghasilkan 6 kosa kata, seperti "BT21", "squisy", "aku mau belajar", "mau sekolah", "kelas TK A", "emosi". Pemerolehan bahasa tersebut diperoleh dari gawai dan interaksi sosial. Dari penelitian, objek usia 6 tahun ini sudah memiliki banyak keterampilan seperti makan sendiri, berinteraksi dengan teman-temannya, naik sepeda, mandi sendiri, mulai menghafal materi pelajaran di sekolahnya, dan berangkat sekolah sendiri, serta kemampuan lainnya. Perkembangan fisik anak usia 6 tahun juga terlihat, di mana anak-anak mungkin mengalami perubahan fisik yang signifikan, yang menandakan masuknya anak-anak ke fase perkembangan yang lebih kompleks.

Perkembangan fisik anak-anak pada usia enam tahun adalah tahap penting dalam pertumbuhan dan perkembangan mereka. Anda mungkin mulai melihat perubahan atau tumbuh kembang fisik yang signifikan pada anak pada usia ini. Perkembangan fisik anak usia 6 tahun adalah fase yang paling mudah diamati dari perkembangan fisik anak, yang berlangsung hingga usia 9 tahun. Perubahan pada tubuh anak-anak pada usia ini lebih mudah diamati daripada fase sebelumnya, karena perubahan ini lebih mudah diamati.

Anak mengalami perkembangan fisik yang signifikan pada usia enam tahun. Tinggi badan biasanya meningkat sekitar 5-6 sentimeter (cm) dan berat badan meningkat sekitar 2-3 kilogram. Selain itu, pada usia ini anak-anak mulai mengembangkan kepekaan terhadap bentuk tubuh dan koordinasi antara mata dan tangan. Sementara gigi geraham permanen mulai tumbuh, gigi susu anak mulai lepas secara bertahap. Selain itu, anak-anak menunjukkan perkembangan motorik yang cepat pada usia ini. Anak-anak memiliki kemampuan untuk berlari, melompat, dan bahkan menari saat musik berputar. Anak-anak mungkin senang bermain di luar rumah dan mulai memahami cara bermain dalam berbagai permainan.

Anak-anak mengalami perkembangan kognitif dan fisik yang signifikan. Pada usia ini, anak-anak dapat menghitung, mengidentifikasi usia mereka, dan memahami konsep angka. Anak-anak memahami hubungan sebab-akibat dan mampu mengemukakan pemikiran mereka dengan kata-kata yang mudah dipahami. Anak-anak juga mulai memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu mendengarkan, dan memahami konsep waktu. Anak-anak juga mulai memperhatikan bagaimana teman-teman mereka berperilaku dan bisa mulai mengoreksi perilaku yang dianggap salah. Mereka juga mulai memperhatikan bagaimana teman mereka melihat diri mereka sendiri dan menjadi lebih mandiri. Namun, anak-anak mungkin masih takut pada makhluk seperti monster atau hantu karena imajinasi mereka yang kuat. Pada titik ini, anak-anak sudah belajar tentang konsep kerja tim dan mampu berpartisipasi dalam permainan olahraga yang

mebutuhkan kekompakan tim. Mereka juga sudah dapat menjelaskan perasaan dan pikiran mereka sendiri, dan mereka juga mulai memahami lelucon.

#### **4. Kesimpulan**

Hasil penelitian ini memberikan gambaran yang komprehensif tentang perkembangan anak pada rentang usia 3 hingga 6 tahun, dengan fokus pada dampak penggunaan gawai terhadap pemerolehan bahasa anak, serta perkembangan fisik, kognitif, dan psikologis pada masing-masing tahap usia. Dengan memanfaatkan metode kualitatif deskriptif, teknik observasi penelitian ini berhasil menggambarkan beragam aspek yang relevan dalam perkembangan anak.

Dalam melihat dampak penggunaan gawai terhadap pemerolehan bahasa anak, penelitian ini menyoroti pola penggunaan gawai oleh anak-anak usia 3-6 tahun, interaksi bahasa anak-anak saat menggunakan gawai. Hasilnya menunjukkan bahwa anak-anak cenderung menghabiskan waktu yang signifikan di depan layar, yang dapat mengganggu perkembangan keterampilan berbicara dan mendengar. Meskipun demikian, penggunaan teknologi juga dapat memberikan manfaat jika dilakukan dengan bijak dan diawasi oleh orang tua.

Perkembangan fisik anak pada usia 3-6 tahun juga menjadi fokus penting dalam penelitian ini. Peningkatan tinggi badan, penambahan berat badan, serta perkembangan motorik kasar dan halus anak menjadi sorotan utama. Anak-anak pada usia ini mulai mampu melakukan berbagai aktivitas fisik seperti berlari, melompat, dan bahkan menari sesuai dengan irama musik. Perkembangan ini menunjukkan fase penting dalam pertumbuhan anak yang juga memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk lebih aktif dan eksploratif dalam kegiatan fisik.

Selain itu, penting untuk memahami perkembangan kognitif anak usia tiga hingga enam tahun. Pada usia ini, anak-anak mulai menguasai bahasa, menghitung, dan berpikir logis, serta memahami konsep sebab dan akibat. Pengetahuan mereka juga semakin luas. Penelitian ini menyoroti betapa pentingnya mendampingi anak-anak selama proses pembelajaran ini, baik di rumah maupun di sekolah, untuk membantu mereka membedakan informasi yang salah dan benar.

Perkembangan psikologis anak pada usia ini juga penting. Anak-anak mulai memperhatikan bagaimana teman-teman mereka bertindak, serta perasaan mereka sendiri dan orang lain. Anak-anak juga mulai menjadi lebih mandiri dan peduli dengan bagaimana teman mereka melihat mereka. Tetapi anak-anak mungkin masih takut pada monster atau hantu karena imajinasi mereka yang kuat. Keputusannya adalah bahwa penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang berbagai aspek perkembangan anak-anak yang berusia antara 3 dan 6 tahun. Kita dapat lebih memahami kesulitan dan potensi yang dihadapi oleh anak-anak dalam tahap perkembangan ini dengan memperhatikan dampak penggunaan gawai pada perkembangan fisik, kognitif, dan psikologis anak. Selain itu, hal ini

memungkinkan orang tua, guru, dan profesional kesehatan untuk memberikan

## Referensi

- Alatas, M. A., & Rachmayanti, I. (n.d.). *Implementasi Pendekatan Ramah Anak dalam Pembelajaran Bahasa Kedua bagi Siswa Kebutuhan Khusus di RA Al-Khodijah Rejotangan*. 261–276. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.12767>
- Alatas, M. A., Rachmayanti, I., Azza'im, A. T., & Atiqoh, R. N. (2024). *Analisis Pemahaman Semantik Berbagai Kelas Kata pada Anak Usia 2 Tahun*. 63–74.
- Ali, O., & Al-Ma', I. (2010). *Menggali Kearifan Lokal pada Novel Ronggeng Dukuh Paruk karya Ahmad Tohari*. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/2099>
- Aziz, T., Astuti, R., Muhlis, A., Singaperbangsa Karawang, U., Barat Indonesia, J., Rosfalia Nabila, D., Reswari, A., & Suez, C. (2024). KIDDO: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI Implementation of Transformative Learning in Fostering the Spirit of Early Childhood Entrepreneurship in Child Friendly PAUD Nida'ul Munafiah Jamaluddin Shiddiq. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1–19. <https://doi.org/10.19105/KIDDO.V1I1.12781>
- Campbell, H. A., & Tsuria, R. (2021). Digital Religion. *Digital Religion*. <https://doi.org/10.4324/9780429295683/DIGITAL-RELIGION-HEIDI-CAMPBELL-RUTH-TSURIA>
- Dardjowidjojo, S. (2000). *Echa kisah pemerolehan bahasa anak Indonesia*. Penerbit Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya.
- Hadi Nugroho, F., & Romadhon, S. (2022). Minat Peserta Didik MTsN 3 Banyuwangi dalam Gim Blooket pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan Dan Keagamaan*, 10(2), 153–162. <https://doi.org/10.36052/andragogi.v10i2.299>
- Hidayah, U. K., Jazeri, M., Maunah, B., Sayyid, U., & Tulungagung, A. R. (2021). *Teori Pemerolehan Bahasa Nativisme LAD*. 6(2), 177–188. <https://doi.org/10.32528/bb.v6i2.5539>
- Irfan, A. M., Asfar, T., Muhamad, A., Asfar, I. A., Negeri, P., & Pandang, U. (2019). *TEORI BEHAVIORISME (Theory of Behaviorism)*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Listiyanawati, M. (2020). *Modul Praktikum Pendidikan Anti Korupsi*. [http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/650/1/MODUL\\_PRAKTIKUM\\_PENDIDIKAN\\_ANTI\\_KORUPSI.pdf](http://eprints.ukh.ac.id/id/eprint/650/1/MODUL_PRAKTIKUM_PENDIDIKAN_ANTI_KORUPSI.pdf)
- Maciej Serda, Becker, F. G., Cleary, M., Team, R. M., Holtermann, H., The, D., Agenda, N., Science, P., Sk, S. K., Hinnebusch, R., Hinnebusch A, R., Rabinovich, I., Olmert, Y., Uld, D. Q. G. L. Q., Ri, W. K. H. U., Lq, V., Frxqwu, W. K. H., Zklfk, E., Edvhg, L. V, ... فاطمی, )2023. (ح. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki

- Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini? *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(6), 7253–7261. <https://doi.org/10.2/JQUERY.MIN.JS>
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Group Sebagai Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Bio Educatio*, 6(4), 68–81. <http://jurnal.unma.ac.id/index.php/BE/article/view/3032/2218>
- Rachmayanti, I., & Alatas, M. A. (2023). Pemanfaatan AI sebagai Media Pembelajaran Digital dalam Foreign Language Development Program (FLDP) IAIN Madura. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 214–226. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11752>
- Rahardi, K. (2020). KONTEKS PRAGMATIK DALAM PERSPEKTIF CYBERPRAGMATICS. *Linguistik Indonesia*, 38(2), 151–163. <https://doi.org/10.26499/LI.V38I2.132>
- Romadhon, S., Alatas, M. A., & Herawati, Y. (2023). Revitalisasi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Pembentukan Kemampuan Berpikir Kritis dalam Lingkungan Indigenos. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 361–373. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.8177>
- Romadhon, S., Nugraha, F. H., & Anto. (2023). *Misi Mayor Tere Liye Menjaga ..... 12(1)*, 158–168.
- Torres, C., Radesky, J., Levitt, K. J., Brandon, |, Mcdaniel, T., & Mcdaniel, B. T. (n.d.). *Is it fair to simply tell parents to use their phones less? A qualitative analysis of parent phone use*. <https://doi.org/10.1111/apa.15893>
- Utami, S. W. B., Karyanto, P., Anggraini, B., & Rabani, L. O. (2016). *Realitas Bahasa dan Budaya Terhadap Identitas Etnik Dalam Konteks Konversi dan Revitalisasi Budaya Sebagai Alternatif Pengembangan Pariwisata Di Pulau Bawean*.
- Veddayana, C., Romadhon, S., Aldresti, F., & Suyono, S. (2023). Rasionalitas Implementasi Chat GPT dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Karya Ilmiah. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, November, 443–452. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11778>
- Wijana, I. D. P., & Rohmadi, M. (2006). *Sosiolinguistik: kajian teori dan analisis/ Wijana*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010.