



Faktor Dominan Bahasa Indonesia dan Peranan Orang Tua dalam Perkembangan Bahasa Banjar Anak Usia 4 Tahun

Nadia Ruhama Salsabilah^{1*}, Nur Aisyah², Norlatifah Hasanah³, Siti Mutiah⁴

¹⁻⁴Universitas Lambung Mangkurat, Indonesia

Email: salsabilaruhama30@gmail.com¹, nuraisyahhhh74@gmail.com², nahsafatila44@gmail.com³, mutiahqwerty@gmail.com⁴

Alamat: JL. Brigjen Jend. Hasan Basri, Pangeran, Kec. Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70123

Korespondensi penulis: salsabilaruhama30@gmail.com *

Abstract. *This study aims to identify the dominant factor of the use of Indonesian rather than their own regional language and the role of parents in the language development of 4-year-old children. The increasing use of gadgets among all ages has had many influences on children, one of the 4-year-old children who has been studied, named Mufidah, tends to use Indonesian rather than Banjarese, this is a factor in the use of gadgets given by her parents. This study uses a qualitative approach, a research method that focuses on in-depth observation to understand a phenomenon or social symptom. The techniques used in data collection are by analyzing various sources, recording, and interviews. The results of the study show that although the use of Indonesian is more dominant than Banjarese, the role of parents must be active in minimizing the use of gadgets for children by limiting time and also supervising the selection of videos watched. With the active role of parents, it will certainly have a positive impact on children in the use of gadgets and vice versa if parents do not supervise their children when they use gadgets, it will have a negative impact on children.*

Keywords: Indonesian, Banjarese, Social Media, Role of Parents, 4 Year Old Children

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor dominan penggunaan bahasa Indonesia dibanding bahasa daerahnya sendiri serta peran orang tua dalam perkembangan bahasa anak usia 4 tahun. Meningkatnya penggunaan *gadget* dikalangan semua usia, mengakibatkan banyak pengaruh terhadap anak-anak, salah satu anak usia 4 tahun yang telah diteliti bernama Mufidah, cenderung menggunakan bahasa Indonesia dari pada bahasa Banjar hal tersebut adalah faktor penggunaan *gadget* yang diberi orang tuanya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, metode penelitian yang berfokus pada pengamatan mendalam untuk memahami suatu fenomena atau gejala sosial. Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data adalah dengan menganalisis berbagai sumber, merekam, dan wawancara. Hasil dari penelitian menunjukkan meskipun penggunaan bahasa Indonesia lebih dominan dibanding bahasa Banjar, peran orang tua harus turut aktif dalam meminimalisir penggunaan *gadget* terhadap anak dengan membatasi waktu dan juga mengawasi terkait pemilihan video yang ditonton. Dengan peran aktif orang tua tentu akan memberikan dampak positif bagi anak dalam penggunaan *gadget* dan sebaliknya jika orang tua tidak memberi pengawasan terhadap anak-anak saat mereka menggunakan *gadget* hal itu akan berdampak negatif pada anak.

Kata kunci: Bahasa Indonesia, Bahasa Banjar, media sosial, peran orang tua, anak usia 4 tahun

1. LATAR BELAKANG

Bahasa berfungsi sebagai sarana berpikir. Berpikir adalah proses untuk memahami dan melihat hubungan. Bahasa juga berperan sebagai alat komunikasi bagi sekelompok orang, yang memungkinkan interaksi, komunikasi, dan penciptaan peradaban yang lebih maju untuk mendukung kehidupan di berbagai daerah. Cara penggunaan bahasa sebagai media komunikasi antar individu sangat bervariasi

bergantung pada latar belakang masing-masing. Selain itu, bahasa memiliki hubungan yang erat dengan budaya dan tradisi dari masyarakat yang berbeda, sehingga keberagaman bahasa yang digunakan individu terkait dengan tempat asalnya. Psikolinguistik adalah studi yang mencakup banyak bidang, termasuk penggunaan bahasa, pemerolehan bahasa, produksi bahasa, pengkodean, pemrosesan bahasa, serta hubungan antara bahasa dan otak, serta bahasa dan perilaku.

Menurut Chaer (Natsir, 2017), pemerolehan bahasa adalah proses yang berlangsung di otak anak saat belajar bahasa pertama atau ibu mereka. Proses ini dimulai sejak anak berada dalam kandungan hingga lahir, dan berlangsung hingga mereka dapat secara alami menguasai bahasa ibu tanpa pembelajaran formal seperti di sekolah (Suardi et al., 2019, h. 265). Varshney dalam Hutaeruk (2015, h. 51) menyatakan bahwa pemerolehan bahasa juga berarti proses anak dapat menghasilkan beberapa kata dalam bahasa ibu mereka dengan baik. Salah satu fase dalam kehidupan manusia adalah fase awal masa kanak-kanak (Hurlock, 1994). Fase ini juga dikenal sebagai usia dini.

Dalam kehidupan seorang anak, penting untuk diingat bahwa bahasa berfungsi sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan informasi. Hal utama yang perlu dikuasai oleh orang tua adalah keterampilan berbicara, ini sangat berharga dalam membangun kemampuan sosial dan kehidupan anak. Dengan keterampilan berbahasa yang baik, orang tua bisa menyampaikan informasi kepada anak dengan jelas dan efektif. Saat ini, banyak anak-anak dalam usia dini yang sudah akrab dengan *gadget* dan mampu menggunakannya dengan mudah. Anak-anak dapat memanfaatkan *gadget* tanpa perlu diajari karena fitur-fiturnya yang menarik dan membuat mereka cepat terbiasa. Dalam hal ini, penting untuk dipahami bahwa kebiasaan di lingkungan bisa memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan anak kecil, baik disadari maupun tidak. Namun, penggunaan *gadget* yang berlebihan dapat memberikan efek buruk pada perilaku sehari-hari anak yang sering menggunakan *gadget* akan menjadi sangat tergantung, menjadikan aktivitas ini sebagai rutinitas, dan menyebabkan mereka lebih banyak bermain *gadget* ketimbang belajar dan berinteraksi dengan lingkungan mereka.

Bahasa Indonesia sering kali lebih mendominasi dalam pendidikan dan media, dan ini dapat berpengaruh pada kemampuan anak untuk menjaga dan belajar bahasa daerah mereka, seperti bahasa Banjar. Peran orang tua sangat krusial dalam perkembangan anak, dan banyak hal yang bisa dilakukan agar bahasa daerah anak tidak punah atau tergeser. Dalam konteks ini, peneliti ingin mengkaji situasi seorang anak perempuan berusia 4 tahun yang lebih sering menggunakan bahasa Indonesia daripada

bahasa daerahnya. Salah satu penyebabnya adalah peran orang tua yang memberikan *gadget* untuk menonton kartun di aplikasi *Youtube*, sehingga anak tersebut meniru bahasa yang sering dilihatnya.

2. KAJIAN TEORITIS

Menurut Santrock (Dewi, 2021), perkembangan bahasa sangat signifikan dalam kehidupan anak karena bahasa merupakan cara anak berbicara dengan orang lain dan menyampaikan pesan. Kemampuan berbahasa disebut juga kemampuan berbahasa. Pada masa ini, anak mulai belajar tentang lima sistem kaidah bahasa, meliputi fonologi, morfologi, sintaksis, semantik, dan pragmatik.

Jean Piaget dalam (Leny, 2020) Teori perkembangan kognitif adalah proses perubahan yang terjadi sepanjang hidup seseorang dalam rangka memahami, mengolah informasi, memecahkan masalah, dan mengetahui sesuatu. Piaget mengklasifikasikan tahapan perkembangan menjadi tahap sensori motoris (0 sampai 2 tahun), tahap praoperasional (2 sampai 7 tahun), tahap operasional konkrit (7 sampai 11 tahun), dan tahap operasi formal (11 sampai 15 tahun).

Menurut Bloomfield (Nurul et al, 2023), bilingualisme adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan dua bahasa. Orang-orang sama-sama mampu menggunakan dua bahasa. Di Indonesia, bilingualisme disebut bilingualisme atau keterampilan bahasa ganda. Keterampilan seseorang untuk menggunakan dua bahasa atau lebih, dan penggunaan bahasa-bahasa tersebut secara bersamaan. Istilah ini juga digunakan oleh orang-orang yang fasih berbicara dua bahasa atau lebih. Ini digunakan lebih intensif dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terjadi karena orang Indonesia. Di setiap daerah, bahasa yang digunakan selain bahasa Ibu (Indonesia).

Erbert Blumer dan Elihu Katz, menyatakan bahwa pengguna media memiliki peran yang signifikan. Keterlibatan yang aktif dalam memilih dan memanfaatkan media. Dengan kata lain, pengguna media memiliki peran yang aktif dalam proses. Pengguna media berupaya menemukan sumber media yang mereka percayai. Inilah yang dimaksud media memiliki berbagai opsi alternatif untuk memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan tersebut.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, menitikberatkan pada observasi mendalam untuk memahami fenomena dan gejala sosial. Metode yang digunakan untuk pengumpulan data adalah sumber perpustakaan, rekaman audio, dan wawancara. Metode penelitian perpustakaan mengumpulkan data dengan menganalisis berbagai sumber perpustakaan seperti buku, artikel majalah, dan lain-lain. Analisis data dalam metode ini dilakukan dengan membaca secara kritis, memahami secara menyeluruh dan menarik kesimpulan dari sumber-sumber kepustakaan yang diperoleh. Teknologi perekaman audio mengumpulkan data dengan merekam bagaimana anak-anak dalam penelitian berinteraksi dengan orang tuanya dan melakukan aktivitas. Sedangkan metode wawancara mengumpulkan data dengan cara mewawancarai orang tua anak dengan mengajukan sejumlah pertanyaan terkait topik yang dipelajari.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini merinci informasi dari penelitian tentang perkembangan bahasa seorang anak perempuan berusia 4 tahun bernama Mufida. Penelitian ini bertujuan untuk memahami pengaruh dari berbagai faktor terhadap perkembangan bahasa Mufida, khususnya dalam situasi penggunaan teknologi seperti *gadget*. Informasi diperoleh melalui wawancara dan rekaman audio untuk meningkatkan ketelitian dan ketepatan data yang dikumpulkan. Wawancara yang dilakukan meliputi rekaman interaksi Mufida dengan orang tuanya dan orang-orang disekitarnya, serta percakapan antara peneliti dan subjek untuk memahami dampak penggunaan *gadget* terhadap kemampuan berbahasa Mufida. Dengan demikian, kita bisa melihat aktivitas penggunaan *gadget* mempengaruhi penurunan penggunaan bahasa daerah seperti Banjar dalam percakapan sehari-hari.

Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perkembangan bahasa pada anak, terutama anak usia dini merupakan tahap perkembangan penting yang perlu diawasi. Ucapan dan bahasa saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dalam proses komunikasi. Ketika anak-anak bertumbuh, pertama-tama mereka mengembangkan keterampilan berbahasa dan akhirnya mulai berbicara dengan lancar. Perkembangan bahasa anak merupakan salah satu tanda perkembangan mentalnya dan mempengaruhi kemampuannya dalam berpikir dan berkomunikasi dengan orang disekitarnya. Keterlambatan perkembangan bahasa anak dapat berdampak signifikan terhadap kemampuan komunikasinya dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan sosial.

Menurut Taufiqurrahman (2019), perkembangan bahasa ditingkatkan dengan memperhatikan enam aspek: kosa kata, sintaksis, semantik, fonem, fonologi, dan morfologi. Ketika anak mempelajari kata-kata baru dari lingkungannya, mereka cenderung cepat mengingatnya ini adalah aspek kosa kata. Ketika anak-anak tumbuh dan berinteraksi dengan lingkungannya, kosakata yang mereka peroleh menjadi lebih luas, lebih banyak, dan berkembang dengan cepat.

Dalam hal sintaksis, anak mempelajari struktur bahasa dari komunitas di lingkungan sekitarnya. Sekalipun mereka belum sepenuhnya memahami penerapan kalimat yang benar dalam suatu bahasa, dengan sering mendengarkan dan mengikuti orang di sekitarnya, anak dapat berhasil meniru penerapan tata bahasa dalam bentuk lisan. Secara fonologis, anak mempunyai kemampuan memahami dan membentuk bunyi-bunyi dalam tuturan. Misalnya, jika anak mendengar bahasa yang berbeda dari biasanya, anak mungkin kesulitan memahami bahasa yang diucapkan. Meskipun hal ini merupakan kenyataan normal bagi orang yang menggunakan bahasa ini sehari-hari, tidak mungkin menyela percakapan saat sedang diucapkan.

Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Perangkat elektronik kini sudah Menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan sering dimanfaatkan oleh anak-anak. Menurut Manumpi (Anggraeni, 2019), *gadget* mencakup berbagai jenis alat teknologi seperti telepon pintar, tablet, dan komputer yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus. *Gadget* memiliki banyak manfaat, termasuk kemampuan untuk terhubung melalui platform sosial seperti *Instagram*, *Facebook*, dan *Twitter*, memungkinkan orang untuk berkumpul dan memperluas jaringan sosial mereka dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia. Selain itu, *Youtube* memberikan hiburan dan kesenangan serta membantu memperluas pengetahuan, dari *Play Store*, semua orang dapat dengan mudah mengunduh sejumlah besar aplikasi yang mudah diakses bahkan oleh anak-anak usia taman kanak-kanak sekalipun. Penggunaan *gadget* banyak ditemui oleh berbagai kalangan umur, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Tidak jarang anak-anak sudah terbiasa dengan *gadget* sejak usia dini, bahkan terkadang sebelum mereka belajar berbicara. Banyak orang tua menawarkan *gadget* kepada anak-anak mereka sebagai pilihan hiburan menarik dan tepat.

Dampak Penggunaan *Gadget*

Dampak Positif

Menurut Sundus dalam (Nur dkk, 2021), penggunaan *gadget* oleh anak-anak memberi dampak positif bagi perkembangan motorik dan kognitif mereka. Manfaat baik dari penggunaan *gadget* bisa muncul saat digunakan dengan bijaksana, tidak berlebihan, serta dengan memilih konten yang mendidik. Konten yang ditonton sebaiknya memiliki informasi yang dapat memperluas pengetahuan. Bagi anak-anak, konten yang ideal bisa berupa pelajaran menarik mengenai cara berhitung, membaca, atau cerita yang edukatif dan menyenangkan.

1) Manfaat Baik Terhadap Kemampuan Motorik

Penggunaan *gadget* dapat memberikan pengaruh positif pada perkembangan keterampilan motorik anak. Keterampilan motorik ini mencakup penggunaan otot kecil, seperti gerakan bibir, jari, dan pergelangan tangan. Saat anak bermain dengan *gadget*, jari mereka terlatih melalui berbagai aktivitas seperti mengetuk layar, menggulir, atau menarik objek dalam aplikasi. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan koordinasi antara tangan dan mata, tetapi juga membantu anak dalam mengembangkan keterampilan serta kontrol motorik halus yang esensial untuk aktivitas sehari-hari.

2) Peningkatan Kemampuan Berpikir Anak

Gadget juga berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan kognitif anak, yang mencakup keterampilan berpikir, memproses informasi, bernalar, dan mengingat. Menurut Mardalena dan rekan-rekannya pada tahun 2020, ada banyak aplikasi dan video edukasi yang tersedia yang bisa menjadi tantangan bagi anak-anak serta membantu mereka dalam mengasah kemampuan kognitif. Misalnya, permainan yang mengharuskan penggunaan strategi atau pemecahan masalah dapat mendorong perkembangan berpikir kritis anak. Selain itu, *gadget* yang menarik bagi anak mampu menjadikan acuan belajar lebih membangkitkan semangat.

3) Sebagai Sarana Hiburan

Selain perannya yang signifikan, *gadget* bisa juga berfungsi sebagai sumber hiburan yang menarik untuk anak-anak. Dengan berbagai daya tarik seperti warna-warna cerah, efek suara yang menarik, dan gambar yang memukau, anak-anak sangat menikmati permainan atau video di *Youtube*. Anak dapat dengan mudah mengunduh aplikasi bermain yang dibuat untuk memberi pengalaman

bermain yang interaktif dan edukatif. Kegiatan ini bisa menjadi cara yang efektif untuk belajar sambil bersenang-senang.

4) Membantu Mengembangkan Kemampuan Kompetensi

Ketika anak bermain permainan yang melibatkan lebih dari satu orang, mereka akan merasakan langsung arti persaingan, yang membantu mereka beradaptasi dengan lingkungan yang kompetitif. Selama fase ini, anak belajar untuk menghadapi tantangan, merancang strategi, dan beradaptasi. Di samping itu, mereka juga memahami pentingnya nilai-nilai seperti sportivitas dan kerja sama. Dengan dukungan yang tepat dari orang tua, pengalaman bermain ini mampu menjadi hal bermanfaat untuk mengasah kemampuan bersaing anak secara positif.

Dampak Negatif

Menurut Hurlock dalam (Anwardiani dkk, 2023), anak-anak yang mulai kecanduan *gadget* sangat dipengaruhi oleh pola asuh mereka. Masalah ini menjadi perhatian karena sebagian orang tua belum menyadari seberapa sering anak kecil memakai *gadget*, dan memberi *gadget* tanpa batas waktu dapat berdampak buruk bagi perkembangan mereka. Masalah ini harus dihindari untuk meminimalkan efek negatif penggunaan *gadget*.

1) Menghambat Berbicara Anak

Kemampuan berbicara adalah kemampuan verbal yang memungkinkan seseorang berinteraksi dengan orang lain. Sementara itu, bahasa menjangkau sistem komunikasi yang melibatkan penggunaan kata-kata secara lisan maupun tertulis. Anak yang mengalami keterlambatan berbahasa mungkin hanya mampu menggabungkan satu atau dua kata. Sambil demikian, anak yang mengalami keterlambatan dalam berbicara mungkin menggunakan kata-kata atau frasa, namun sering kali sulit dipahami.

2) Tantangan Proses Belajar Anak

Anak usia dini memiliki kecepatan yang tinggi dalam menerima dan menyerap informasi baru. Namun, jika mereka menghabiskan terlalu banyak waktu dengan *gadget*, kesempatan untuk berinteraksi dan belajar dari orang tua semakin berkurang. Interaksi dengan orang tua sangat penting untuk membantu anak memperoleh berbagai kosakata baru dan pengetahuan dari lingkungan mereka. Selain itu, penggunaan *gadget* berlebihan juga dapat membuat anak kehilangan semangat untuk belajar.

3) Memiliki Resiko Terhadap Pembentukan Karakter

Penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat mempengaruhi karakter anak dengan mengurangi rasa hormat mereka kepada orang tua serta membiasakan mereka berbicara dengan kasar. Ini sering terjadi karena anak terpapar konten yang tidak baik, seperti video di *Youtube* yang menampilkan kata-kata kasar dan tidak pantas. Ketika anak meniru bahasa yang tidak pantas, perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari dapat terpengaruh.

Bahasa Banjar atau Bahasa Indonesia

Bahasa Banjar adalah subkelompok dari bahasa Proto-Maya, terlihat dari kesamaan leksikal dan semantik. Bahasa Indonesia berasal dari bahasa Melayu yang dipengaruhi oleh bahasa Banjar dan budaya setempat. Penelitian yang sudah diperoleh dari hasil wawancara dan perekaman kegiatan Mufidah ketika berbicara, diperoleh bahwa bahasa Indonesia lebih dominan daripada penggunaan bahasa ibunya atau bahasa Banjar. Hal ini disebabkan karena Mufidah sudah diberikan akses menggunakan *gadget* sejak umur 1,5 tahun ketika Mufidah memiliki seorang adik. Maka dari itu, *gadget* diberikan oleh orang tuanya agar tidak sulit mengatur kedua anaknya dan agar Mufidah tidak mengganggu adiknya yang waktu itu baru lahir. Sehingga sampai sekarang ketika Mufidah sudah beranjak umur 4 tahun, *gadget* menjadi pengaruh kuat bagi pemerolehan bahasa Mufidah.

Perbandingan penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa Banjar di kalangan anak yang terpapar *gadget* cukup signifikan. Anak yang mulai usia dini sudah diberikan *gadget* oleh orang tuanya cenderung lebih menggunakan bahasa Indonesia daripada bahasa Banjar. Berbagai konten digital seperti *Youtube*, *Instagram*, dan *Tiktok* turut menambah pengaruh penggunaan bahasa Indonesia pada Mufidah. Hal ini disebabkan konten digital cenderung menggunakan bahasa Indonesia. Terutama media sosial *Youtube*, peneliti menemukan bahwa Mufidah ini sering diberikan tontonan kartun anak-anak yang berbahasa Indonesia oleh orang tuanya. Sehingga, anak lebih banyak berkomunikasi dengan bahasa Indonesia daripada bahasa Banjar. Walaupun Mufidah ini mengerti jika orang di sekitarnya berbahasa Banjar, tapi bahasa Indonesia lebih banyak digunakan sedangkan bahasa Banjar sangat sedikit.

Tabel 1. Kosakata Bahasa Banjar Mufidah

Bahasa Banjar	Terjemah
ading	adik
na	ini
kaitu	begitu

buat	taruh
pas	waktu; ketika
bah	setelah
abah	abah

Peran Orang Tua dalam Mengelola Penggunaan *Gadget*

Menurut pendapat Trinika yang dikutip dalam Dias (2024), penggunaan *gadget* yang intensif pada anak usia dini terjadi ketika mereka menggunakan *gadget* lebih dari 45 menit setiap kali digunakan setiap harinya, dan dilakukan lebih dari 3 kali penggunaan dalam sehari. Pada sisi lain, disarankan agar penggunaan *gadget* untuk anak tidak melebihi 30 menit dan hanya dilakukan 1 hingga 3 kali sehari. Karenanya, sangat diperlukan bagi para orang tua untuk memberikan teladan yang baik dengan mengurangi penggunaan *gadget* di depan anak-anak. Orang tua memiliki hak mutlak dalam menetapkan batasan penggunaan *gadget* bagi anak-anak mereka. Dengan merancang strategi yang tepat, kita bisa mencegah anak-anak dari kecanduan *gadget*.

1) Tentukan Batas Waktu

Tetapkanlah jadwal khusus untuk penggunaan *gadget* oleh anak agar lebih terstruktur. Susunlah jadwal yang mengatur kapan dan berapa lama anak diizinkan menggunakan *gadget*. Misalnya, tetapkan waktu khusus setiap hari untuk menggunakan *gadget*, namun selain dari itu, batasi penggunaannya.

2) Sajikan Model yang Dapat Diikuti

Sebagai orang tua, penting bagi anak untuk menjadi teladan ketika mereka melihat orang tua memakai *gadget* dengan bijaksana dan mengatur penggunaannya dengan baik, mereka lebih mungkin untuk meniru sikap tersebut. Berikan fokus pada interaksi dan kegiatan bersama agar anak dapat menyadari bahwa ada banyak cara untuk bersenang-senang selain dari bergantung pada *gadget*.

3) Ajak Anak Mengikuti Kegiatan Lain

Temukan minat serta kegiatan menarik lainnya bagi anak, seperti berolahraga, berkegiatan seni, membaca, atau bermain di luar rumah. Mari kita bantu mereka menemukan kegiatan yang menarik dan bermanfaat, dan dukunglah partisipasi aktif mereka dalam kegiatan tersebut. Sehingga, anak akan merasa terlibat dan tertarik dengan kegiatan di luar menggunakan *gadget*.

4) Aturlah Suasana

Ciptakanlah suasana di rumah yang dapat membantu mencegah kecanduan dengan menggunakan *gadget*. Pastikan terdapat area yang disediakan khusus untuk aktivitas bermain, membaca, atau berinteraksi dengan anggota keluarga. Sekedar saran, sebaiknya membatasi penggunaan *gadget* di ruang tidur atau di sekitar meja makan. Disepakati untuk menetapkan aturan agar *gadget* diletakkan di luar jangkauan pada saat-saat tertentu, seperti sebelum tidur atau ketika sedang belajar.

5) Menjalin Komunikasi

Ajukanlah pembicaraan dengan anak mengenai pentingnya penggunaan *gadget* yang sehat dan seimbang. Terangkan dampak buruk yang mungkin timbul karena ketergantungan pada *gadget*, seperti menurunnya aktivitas fisik, sulit tidur, dan gangguan fokus. Undanglah anak-anak untuk berdiskusi dan menuangkan pengalaman serta perasaan mereka tentang penggunaan *gadget*. Dengan menjalin komunikasi yang terbuka, kita bisa menciptakan pemahaman yang lebih baik dan menemukan solusi secara bersama-sama.

6) Pantau dan Batasi Jenis Konten

Pastikan untuk menjaga agar tontonan yang dapat dicari oleh anak di *gadget* selalu terpantau dengan baik. Aturlah aplikasi *gadget* agar akses ke konten yang tidak sesuai atau berbahaya dapat dibatasi dan pastikan anak memanfaatkan aplikasi yang sesuai dengan usia.

Berdasarkan wawancara dengan orang tua Mufidah, peneliti menemukan bahwa orang tuanya tidak terlalu khawatir jika Mufidah banyak melakukan aktivitas menggunakan *gadget*. Dengan demikian, Mufidah tidak akan mengganggu pekerjaan orang tua dan tidak bertengkar dengan saudaranya. Namun, orang tua tetap memberikan batasan agar Mufidah tidak terlalu bergantung pada *gadget*, seperti memperbanyak aktivitas dengan anak saat selesai kerja.

Orang tua juga merasa puas dengan dampak positif penggunaan ponsel sejak dini. Mufidah mereka lebih fasih berbahasa Indonesia dibandingkan bahasa Banjar, Karena untuk masa depan penting bagi Mufidah lebih banyak belajar di bidang pendidikan, dan penggunaan bahasa Indonesia saat ini lebih diutamakan agar mereka lebih mudah berkomunikasi di mana saja. Sekalipun Mufidah jarang menggunakan bahasa Banjar, ia akan bisa memahami jika orang tuanya dan orang-orang di sekitarnya berkomunikasi dalam bahasa Banjar.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Peneliti menunjukkan bahwa perkembangan bahasa pada anak usia dini, seperti yang dialami Mufidah, sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk penggunaan *gadget*. Penggunaan *gadget* yang dilakukan Mufidah sejak usia satu setengah tahun menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan terhadap dominannya penggunaan bahasa Indonesia dibandingkan bahasa ibunya (Bahasa Banjar). *Gadget* mempunyai dampak positif seperti meningkatkan kemampuan kognitif dan motorik pada anak, namun penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif seperti terbatasnya interaksi sosial, keterlambatan bicara, dan kemungkinan menurunnya penggunaan bahasa daerah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua Mufidah, peneliti menemukan bahwa orang tuanya tidak terlalu khawatir ketika Mufidah menggunakan *gadget* untuk melakukan banyak aktivitas. Dengan begitu, Mufidah tidak mengganggu pekerjaan orang tuanya dan tidak bertengkar dengan saudara-saudaranya. Namun orang tua Mufidah tetap memberikan batasan, termasuk memperbanyak aktivitas bersama anak sepulang kerja agar tidak bergantung pada *gadget*. Kunci untuk meminimalisir dampak negatif dan memaksimalkan manfaat positif dari teknologi ini adalah peran orang tua dalam mengatur waktu dan memilih konten yang sesuai saat menggunakan *gadget*.

Orang tua perlu memahami dampak penggunaan *gadget* terhadap perkembangan bahasa dan kepribadian anak agar bijak menggunakannya. Batasi penggunaan *gadget* pada anak usia dini maksimal 1 jam per hari pada waktu tertentu. Tingkatkan komunikasi dan aktivitas bersama anak, seperti membaca dan bermain, untuk mendukung perkembangan bahasa dan sosialnya. Ajarkan dan lestarikan bahasa daerah melalui percakapan sehari-hari, lagu, cerita, dan permainan tradisional. Terakhir, pilihlah konten digital yang mendidik, sesuai usia, dan terbebas dari unsur negatif.

DAFTAR REFERENSI

- Alfiana, R., & Kuntarto, E. (2020). *Perkembangan bahasa pada anak usia dini*. Repository Unja. Retrieved from <https://repository.unja.ac.id>
- Bawono, Y. (2020). *Psikologi perkembangan anak usia dini*. Yogyakarta: Bintang Pustaka Madani.
- Fitriyah, T., & Firdausah, I. (2021). *Pemerolehan bahasa: Teori dan analisis*. Yogyakarta: Djiwa Amata.

- Handayani, F., Maharani, R. A., Desyandri, D., & Irdamurni, I. (2022). Pengaruh penggunaan media sosial terhadap perkembangan anak usia sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 11362–11369. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4244>
- Jekawati, H. (2020). Pemerolehan bahasa anak usia 4–5 tahun melalui smartphone berbasis Android. *Jurnal Idiomatik: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 88–95. <https://doi.org/10.46918/idiomatik.v3i2.778>
- Khasanah, D. Z. N., Puspitasari, R. E., Dewi, A. F. K., Aisyah, K. N., & Fauziah, M. (2024). Pengaruh media sosial terhadap pemerolehan bahasa anak usia SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia (JPPI)*, 1(3), 1–9. <https://doi.org/10.62017/jppi.v1i3.892>
- Khoirunnisa, I., Diniyah, T., & Noviyanti, S. (2023). Hakikat pemerolehan bahasa dan faktor pendukung pemerolehan bahasa anak. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 3(6), 4353–4363.
- Lestari, I. (2021). Perkembangan bahasa pada anak usia 3-4 tahun. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 2(2), 113–118. <https://doi.org/10.51651/jkp.v2i2.46>
- Lismayanti, H., Mintowati, M., & Ahmadi, A. (2020). Pemberdayaan bahasa Banjar melalui masyarakat bahasa Indonesia. *Briliant: Jurnal Riset dan Konseptual*, 5(3), 457–466. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i3.480>
- Maula, A. I. (n.d.). Pemerolehan tindak tutur anak usia 4 tahun pengguna media sosial di Banyuwangi. Retrieved from <https://repository.unej.ac.id/xmlui/handle/123456789/113585>
- Nabila, L., & Nabila, R. P. (2022). Sosialisasi dampak positif dan negatif media sosial pada siswa di Sekolah Dasar Negeri 88 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4218–4224. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7281>
- Ningtias, K. W., Rohayati, N., & Agustini, R. (2023). Pemakaian kosakata dasar bahasa Indonesia pada anak usia dini (studi kasus pada PAUD Sekar Mawar Kota Banjar). *Diksatrasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 75–81. <https://doi.org/10.25157/diksatrasia.v7i1.8564>
- Oktari, R. (2023). Dampak konten YouTube terhadap perkembangan bahasa anak. *Journal on Teacher Education*, 5(1), 528–537. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i1.19387>
- Palmin, B. T., & Felisitas, A. S. N. (2023). *Perkembangan anak usia dini*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group.
- Pradita, E. L., Dewi, A. K., Tsuraya, N. N., & Fauziah, M. (2024). Peran orang tua dalam pengembangan bahasa anak usia dini. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(1), 1238–1248. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i1.883>

- Priyoambodo, G. A. E., & Suminar, D. R. (2021). Hubungan screen time dan perkembangan bahasa anak usia dini: A literature review. *Jurnal Syntax Imperatif: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 2(5), 375–397. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v2i5.119>
- Rahayu, N. S., Elan, E., & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. *Jurnal PAUD Agapedia*, 5(2), 202–210. <https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743>
- Zulfa, N. (2021). Peran orang tua terhadap pola asuh dalam perkembangan moral anak usia 5-6 tahun di PAUD Sehati Summersari Mandah Natar Lampung Selatan (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). Retrieved from <https://repository.radenintan.ac.id>