

KAJIAN PSIKOLINGUISTIK PENGGUNAAN GADGET DALAM PEMEROLEHAN BAHASA

Riska Hermina Rahmawati

Sekolah Tinggi Ekonomi dan Bisnis Islam (STEBIS) Muhammdiyah Sumedang
riskahermina@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 25/02/26
Disetujui: 10/03/26

Kata Kunci:

*psikolinguistik,
gadget,
pemerolehan
bahasa asing*

Abstract: *Language is a fundamental means of communication that enables individuals to interact with one another and carry out various activities in their daily lives. Language can be acquired through various means, one of which is the use of gadgets. The ways in which individuals acquire language through communication are part of the field of psycholinguistic studies. This study aims to examine the use of gadgets in language acquisition from a psycholinguistic perspective. The research employed a descriptive qualitative method. With appropriate use and parental supervision, gadget use can influence an individual's language acquisition. Through gadget use, individuals can indirectly acquire language from the linguistic input they encounter. This phenomenon is consistent with several theories of language acquisition, including behaviorism, as linguistic expressions are repeatedly encountered; cognitivism, as gadget use can stimulate an individual's reasoning and cognitive abilities; and interactionism, as gadgets can facilitate communication and interaction with others.*

Abstrak: Bahasa adalah kemampuan berkomunikasi antara setiap manusia dalam menjalani aktivitasnya. Bahasa dapat diperoleh oleh setiap individu dengan berbagai cara, salah satunya dengan penggunaan gadget. Cara-cara pemerolehan bahasa saat berkomunikasi ini termasuk dalam bagian dari kajian Psikolinguistik. Penelitian ini bertujuan untuk membahas penggunaan gadget dalam pemerolehan bahasa ditinjau dari kajian psikolinguistik. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan penggunaan yang tepat dan didampingi oleh orang tua untuk anak-anak, penggunaan gadget bisa berdampak pada pemerolehan bahasa seseorang, karena dengan penggunaan gadget tersebut secara tidak langsung seseorang akan memperoleh bahasa, hal ini sesuai dengan beberapa teori pemerolehan bahasa, diantaranya, teori behaviorisme karena kata-kata yang diperoleh secara berulang-ulang, kemudian teori kognitivisme karena dengan menggunakan gadget akan melatih nalar seseorang, dan teori Interaksionisme, karena dengan penggunaan gadget seseorang melakukan interaksi.

PENDAHULUAN

Di era globalisasi saat di mana kita hidup sekarang, merupakan masa di mana Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Yang paling jelas adalah perkembangan alat komunikasi. (Yumarni, 2022). Yang mulanya dulu hanya ada surat dan telepon kabel, kini telah berkembang menjadi handphone, laptop, tablet PC, i-pad dan lain sebagainya. Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa sekarang teknologi telah berkembang kian pesatnya. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat kita jumpai di zaman yang modern ini. Salah satu contoh teknologi yang sangat populer adalah gadget. (Rahmawati & Sujarwo, 2019)

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin cepat maka jenis teknologi baru muncul lebih banyak. Dan jenis dari teknologi itu sendiri lebih beragam. Teknologi yang beraneka macam jenisnya untuk saat ini mudah didapatkan. Karena harga dari berbagai jenis teknologi ini bervariasi ada yang murah dan ada juga yang mahal. Sesuai dengan kebutuhan ekonomi penggunanya. Dan setiap orang selalu ingin mempunyai teknologi yang semakin canggih. Barang teknologi bukan menjadi barang yang langka untuk ditemukan. Hampir semua aktifitas yang berhubungan dengan pendidikan, sosial-budaya, olahraga, ekonomi maupun politik selalu memanfaatkan kecanggihan teknologi untuk mencari informasi dan membantu melaksanakan setiap kegiatan-kegiatannya dalam pemecahan suatu masalah.

Pengguna teknologi tidak mengenal usia. Pengguna teknologi mulai dari anak-anak, remaja sampai dengan dewasa. Mudah beradaptasi menggunakan teknologi dengan cepat. Pengguna teknologi tidak cepat puas dengan teknologi yang telah ada sekarang. Pengguna teknologi cenderung ingin lebih menguasai jenis-jenis teknologi yang keluar lebih baru. Karena teknologi setiap hari selalu terbaharui. Jadi mereka ingin mempunyai dan berusaha bisa menguasai teknologi yang muncul lebih baru.

Permasalahan dalam pemerolehan bahasa yang terjadi ini termasuk ke dalam ilmu psikolinguistik. Seperti namanya 'Psiko' dan 'Linguistik', ilmu ini mencampurkan ilmu linguistik ke dalam ilmu psikologi. Emmon Bach mengatakan "Psikolinguistik adalah suatu ilmu yang meneliti bagaimana sebenarnya pembicara membentuk, membangun atau mengerti kalimat bahasa tersebut". Psikolinguistik hanya digunakan untuk meneliti perorangan bukan untuk meneliti dalam jumlah banyak atau bersamaan.

Di dalam kehidupan kita, terkadang ada beberapa orang yang dapat menguasai banyak bahasa. Pemerolehan bahasa setiap individu tidak bisa sama dengan individu lainnya, sekalipun individu tersebut memiliki kembar, anak kembar pun pasti memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam pemerolehan bahasa.

Saat ini penggunaan gadget pun bisa dimanfaatkan menjadi salah satu sarana untuk belajar, salah satunya untuk pemerolehan bahasa asing, karena dalam gadget itu sendiri banyak fitur dan aplikasi dengan menggunakan bahasa asing.

Tetapi dalam penggunaannya harus lebih dicermati lagi, agar pemerolehan bahasa asing seseorang dapat berkembang dengan baik. Hal ini yang menjadi alasan pemilihan judul artikel ini yaitu "Kajian Psikolinguistik penggunaan gadget dalam pemerolehan bahasa". Dengan tujuan untuk mengetahui dampak dari penggunaan gadget dalam pemerolehan bahasa seseorang ditinjau dari kajian psikolinguistik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan fenomena tentang penggunaan gadget serta dampaknya pada pemerolehan bahasa asing seseorang serta ditinjau dari kajian psikolinguistik. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan dari berbagai sumber seperti artikel, jurnal, dan buku yang memiliki topik yang sama.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Gadget

Dikutip dari Gramedia.com, Gadget adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah alat elektronik kecil dengan berbagai macam fungsi khusus. Gadget juga merupakan sebuah perangkat atau perkakas mekanis yang mini atau sebuah alat yang menarik karena relatif baru sehingga akan banyak memberikan kesenangan baru bagi penggunaanya walaupun mungkin tidak praktis dalam pengetahuan, salah satu yang membedakan gadget dengan perangkat elektronik lainnya adalah unsur kebaruan, artinya dari hari ke hari menyajikan teknologi terbaru sehingga menjadikan aktivitas manusia lebih praktis.

2. Pemerolehan Bahasa

Para ahli berpandangan bahwa setiap anak di manapun juga memakai strategi yang sama dalam memperoleh bahasa ibunya. Kesamaan ini tidak hanya dilandasi oleh biologi dan neurologi manusia yang sama tetapi juga oleh pandangan mentalistik yang menyatakan bahwa anak telah dibekali dengan bekal kodrati pada saat dilahirkan. (Sultan & Yahya, 2020)

Pemerolehan bahasa merupakan bagian penting dari kehidupan seseorang. Bahasa merupakan alat komunikasi dan interaksi sosial yang harus dikuasai seseorang sejak dini. Penguasaan bahasa yang baik sejak dini akan menunjang kualitas hidup manusia, terutama dalam aspek interaksi sosial. Mengingat pentingnya penguasaan bahasa sejak dini, pemerolehan bahasa pada anak perlu dikaji. Pentingnya kajian tentang pemerolehan bahasa dikarenakan bahasa merupakan sarana komunikasi utama dalam kehidupan manusia di dunia ini baik dalam bentuk tulisan, lisan, maupun yang hanya berupa simbol tertentu.

Tanpa bahasa manusia tidak dapat berkomunikasi karena manusia adalah makhluk sosial yang mau tidak mau harus berinteraksi dengan manusia lain. Dalam interaksi pasti ada komunikasi dan dalam komunikasi itu pasti ada bahasa.

Secara umum bahasa yang digunakan manusia di belahan dunia manapun adalah sama karena bahasa itu universal. Perbedaan terletak pada variasi bahasanya, misalnya orang di negara Inggris untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris, orang di Indonesia menggunakan bahasa Indonesia, orang di Perancis menggunakan bahasa Perancis, dan sebagainya.

Kajian terhadap pemerolehan bahasa pada hakikatnya terdiri atas dua aspek, yaitu (1) bahasa apakah yang diperoleh anak, dan (2) bagaimana anak memperoleh bahasa (Taylor, 2003:151).

a. Teori Pemerolehan Bahasa

Berikut macam teori dalam pemerolehan bahasa : (Dr. Sesilia Seli, 2020)

1) Teori Behaviorisme oleh B.F. Skinner

Bahasa adalah bagian fundamental dari keseluruhan perilaku manusia, dan para psikolog behavioristik menelitinya dalam rangka kerangka itu dan berusaha merumuskan teori-teori konsisten tentang perolehan bahasa pertama. Pendekatan behavioristik berfokus pada aspek-aspek yang bisa ditangkap langsung dari perilaku linguistik respons yang bisa

diamati secara nyata dan berbagai hubungan atau kaitan antara respons-respons itu dan peristiwa-peristiwa di dunia sekeliling mereka.

Seorang behavioris mungkin memandang perilaku bahasa yang efektif sebagai wujud tanggapan yang tepat terhadap stimuli. Jika sebuah respons tertentu dirangsang berulang-ulang ia lantas menjadi sebuah kebiasaan atau terkondisikan.

Teori behaviorisme menyoroti aspek perilaku kebahasaan yang dapat diamati langsung dan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan reaksi (response). Perilaku bahasa yang efektif adalah membuat reaksi yang tepat terhadap rangsangan.

Reaksi ini akan menjadi suatu kebiasaan jika reaksi tersebut dibenarkan. Dengan demikian, anak belajar bahasa pertamanya. Sebagai contoh, seorang memainkan game permainan bahasa atau kosakata, dia akan mengulang-ulang kosa kata yang didapatnya, karena biasanya kosakata itu muncul tidak hanya 1 kali, hal ini membuat reaksi yang tepat terhadap rangsangan dan merupakan hal yang pokok bagi pemerolehan bahasa pertama.

2) Teori Nativisme oleh Chomsky

Istilah nativis diambil dari pernyataan dasar mereka bahwa pemerolehan bahasa sudah ditentukan dari sanya, bahwa kita lahir dengan kapasitas genetik yang mempengaruhi kemampuan kita memahami bahasa disekitar kita, yang hasilnya adalah sebuah konstruksi sistem bahasa yang tertanam dalam diri kita. (Douglas:)

Chomsky merupakan penganut nativisme. Menurutnya, bahasa hanya dapat dikuasai oleh manusia, binatang tidak mungkin dapat menguasai bahasa manusia. Pendapat Chomsky didasarkan pada beberapa asumsi.

Menurut aliran ini, bahasa adalah sesuatu yang kompleks dan rumit sehingga mustahil dapat dikuasai dalam waktu yang singkat melalui “peniruan”. Nativisme juga percaya bahwa setiap manusia yang lahir sudah dibekali dengan suatu alat untuk memperoleh bahasa (*Language Acquisition Device*, disingkat LAD). Mengenai bahasa apa yang akan diperoleh anak bergantung pada bahasa yang digunakan oleh masyarakat sekitar. Sebagai contoh, seorang anak yang dibesarkan di lingkungan Amerika sudah pasti bahasa Inggris menjadi bahasa pertamanya. Semua anak yang normal dapat belajar bahasa apa saja yang digunakan oleh masyarakat sekitar. Apabila diasingkan sejak lahir, anak ini tidak memperoleh bahasa. Dengan kata lain, LAD tidak mendapat “makanan” sebagaimana biasanya sehingga alat ini tidak bisa mendapat bahasa pertama sebagaimana lazimnya seperti anak yang dipelihara oleh serigala (Baradja, 1990:33)

3) Teori Kognitivisme

Menurut teori ini, bahasa bukanlah suatu ciri alamiah yang terpisah, melainkan salah satu di antara beberapa kemampuan yang berasal dari kematangan kognitif. Bahasa distrukturi oleh nalar.

Perkembangan bahasa harus berlandaskan pada perubahan yang lebih mendasar dan lebih umum di dalam kognisi. Jadi, urutan-urutan perkembangan kognitif menentukan urutan perkembangan bahasa.

Hal ini tentu saja berbeda dengan pendapat Chomsky yang menyatakan bahwa mekanisme umum dari perkembangan kognitif tidak dapat menjelaskan struktur bahasa

yang kompleks, abstrak dan khas. Begitu juga dengan lingkungan berbahasa. Bahasa harus diperoleh secara alamiah.

Menurut teori kognitivisme, yang paling utama harus dicapai adalah perkembangan kognitif, barulah pengetahuan dapat keluar dalam bentuk keterampilan berbahasa. Dari lahir sampai 18 bulan, bahasa dianggap belum ada. Anak hanya memahami dunia melalui indranya. Anak hanya mengenal benda yang dilihat secara langsung. Pada akhir usia satu tahun, anak sudah dapat mengerti bahwa benda memiliki sifat permanen sehingga anak mulai menggunakan simbol untuk mempresentasikan benda yang tidak hadir dihadapannya. Simbol ini kemudian berkembang menjadi kata-kata awal yang diucapkan anak.

4) Teori Interaksionisme

Teori interaksionisme beranggapan bahwa pemerolehan bahasa merupakan hasil interaksi antara kemampuan mental pembelajaran dan lingkungan bahasa. Pemerolehan bahasa itu berhubungan dengan adanya interaksi antara masukan “input” dan kemampuan internal yang dimiliki pembelajar. Setiap anak sudah memiliki LAD sejak lahir. Namun, tanpa ada masukan yang sesuai tidak mungkin anak dapat menguasai bahasa tertentu secara otomatis.

b. Faktor-Faktor yang dapat mempengaruhi pemerolehan Bahasa.(Kapoh, 2010)

a) Urutan usia (Chronological age).

Setiap kali anak bertambah maju umurnya maka bertambah maju pula dalam menemukan bahasa dan dalam kemampuan untuk menilai bahasanya. Hal itu kembali pada ikatan antar umur dan kematangannya kepekaannya, terutama sekali kematangannya pada alat-alat bicaranya, kematangannya pada akal dan hal-hal lain yang menyertai dalam pengalaman anak.

b) Faktor Kesehatan Secara Umum.

Sesungguhnya anak-anak yang ada dalam kondisi fisik yang sehat, itu lebih banyak kegiatannya dan pengetahuannya terhadap apa-apa yang ada di sekelilingnya ; akan tetapi sebaliknya bila anak berada dalam kondisi fisik yang buruk. Dilihat dari segi kemajuan dan kemundurannya keadaan kesehatan itu mempengaruhi dalam proses pertumbuhan yang bermacam-macam.

c) Faktor Perbedaan Jenis Kelamin

Beberapa hasil penelitian telah menetapkan bahwa pertumbuhan bahasa pada anak-anak perempuan itu lebih cepat dari anak-anak lelaki. Hal itu dapat dijumpai dalam hubungannya dengan jumlah kosa kata, panjangnya kalimat-kalimat dan pemahaman.

Perbedaan-perbedaan itu tampak pada lima tahun yang pertama (periode sekolah dasar) sedangkan diantara tahun kelima dan keenam kita lihat anak lelaki dan anak perempuan sama atau perbedaan-perbedaan setara antara keduanya hampir sama.

d) Faktor Kecerdasan

Dalam hal ini ada hubungan yang jelas tampak antara kecerdasan dan kemampuan berbahasa, maka anak-anak yang lemah akalnya itu akan memulai berbicara lebih lambat

dibanding dengan anak-anak yang normal, dan anak-anak yang normalpun akan lebih lambat daripada anak-anak yang cerdas akalnya. Hal tersebut tidak berarti bahwa semua anak yang terlambat dalam memulai bicara itu lemah akalnya atau bodoh, sebab dalam hal ini ada faktor-faktor lain yang mempengaruhi pada kelemahan bicara, akan tetapi tidak mesti berpengaruh pada kecerdasan akalnya.

e) Faktor Milieu

Dalam hal ini ada hubungan timbal balik yang pasti atau positif-negatif antara pusat perekonomian dengan pusat masyarakat bagi keluarga tempat anak-anak itu tumbuh dan tempat pertumbuhan bahasanya. Maka-maka yang tumbuh dalam lingkungan yang menyenangkan, yang dilengkapi dengan alat-alat hiburan dan dalam keluarga mereka yang berpendidikan itu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mendapatkan bekal kosa kata dalam jumlah yang besar serta membentuk kebiasaan-kebiasaan memakai bahasa yang benar.

Sebaliknya anak yang tumbuh/hidup dalam lingkungan yang minus, sekalipun kecerdasannya sama dengan anak-anak yang tumbuh dalam masyarakat yang surplus namun tingkat pertumbuhan bahasanya dalam mencapai kosa kata dapat berbeda atau ada kemungkinan lebih rendah.

3. Penggunaan Gadget dalam pemerolehan Bahasa Asing

Seperti kita ketahui bersama, di dalam sebuah gadget terdapat banyak sekali aplikasi yang digunakan, termasuk aplikasi yang membantu seseorang memperoleh bahasa. Diantaranya :

1) Memrise,

Aplikasi ini merupakan permainan yang sekaligus bisa mempelajari bahasa asing seperti Inggris, Mandarin, Korea, Jepang, Jerman, Arab dan lainnya.

Aplikasi Memrise membuat pengguna dapat belajar sambil bermain game dengan menawarkan metode pengajaran berulang-ulang sehingga membantu pengguna agar dapat mengingat kosakata bahasa yang dipelajari. tentunya ada aplikasi yang dipakai ada yang tidak, jika kita perhatikan aplikasi yang sering digunakan diantaranya adalah aplikasi pencarian data seperti google dan aplikasi permainan.

2) Duolingo

Duolingo membantu pengguna mengenal dan mempelajari kosakata bahasa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Game ini dapat membantu belajar bicara, menulis, mendengarkan, dan membaca lebih dari 20 bahasa yang tersedia.

3) Hangman

Game tebak kata ini adalah game dengan menentukan tema yang akan dimainkan. Pengguna bisa belajar bahas asing sesuai dengan tema yang ada, seperti buah, hewan, warna, dan lainnya.

4) Jumblin 2

Jumblin merupakan game pencarian kata dengan tampilan penuh warna. Pengguna akan mendapatkan satu set berisi tujuh huruf atau lebih. Pengguna harus menemukan berbagai kosakata dalam satu set huruf tersebut.

Di dalam keempat aplikasi ini tentunya secara tidak langsung seseorang bisa belajar banyak hal, dan ini memiliki beberapa dampak, diantaranya: (Nurkhikmah et al., 2024)

1. Dampak Positif

a. Bisa memudahkan anak menguasai bahasa

Dampak penggunaan gadget yang pertama yaitu bisa memudahkan anak dalam menguasai bahasa. Hal ini bisa terjadi karena banyak konten edukatif yang bisa dilihat dan dipelajari oleh anak.

Sehingga saat anak menonton konten edukatif, maka anak lebih mudah menghafal hal yang dilihat dan didengar dalam konten. Hal ini tentu bisa membuat anak lebih mudah memahami cara berbicara dengan baik.

b. Bisa melatih kemampuan berbahasa Asing

Dampak positif dari penggunaan gadget selanjutnya yaitu bisa melatih kemampuan bahasa asing pada anak. Dalam gadget terdapat banyak aplikasi yang menggunakan bahasa asing seperti bahasa Inggris.

Selain itu, banyak juga konten edukatif yang menayangkan animasi menggunakan bahasa Inggris. Sehingga jika anak sering mendengar dan melihat berbagai konten berbahasa asing, maka bisa menambah kosakata pada anak.

c. Bisa Memudahkan Anak dalam Mengenal Tulisan

Dampak penggunaan gadget yaitu bisa memudahkan anak mengenal tulisan. Terdapat berbagai konten edukatif dan aplikasi yang bisa dipelajari oleh anak. Hal tersebut tentu lebih memudahkan anak dalam mengenal tulisan, gambar, dan angka sehingga mempengaruhi kemampuan bahasa pada anak usia dini.

d. Bisa Menjadikan Anak Lebih Interaktif

Bijak dalam menggunakan gadget bisa menjadikan anak lebih interaktif. Hal ini karena terdapat banyak konten edukatif yang mengajak anak melakukan hal menarik seperti menyanyi dan menari.

e. Bisa Merangsang Kreativitas Pada Anak

Selain meningkatkan aspek bahasa, penggunaan gadget secara bijak bisa merangsang kreativitas anak. Banyaknya aplikasi dalam gadget bisa melatih keseimbangan otak kanan dan kiri anak. Sehingga jika diterapkan dengan baik, maka anak akan lebih bisa berpikir kreatif dan lebih cerdas.

2. Dampak Negatif

Selain dampak positif, gadget juga mempunyai dampak negatif bagi penggunaannya, diantaranya:

a. Bisa Menurunkan Konsentrasi Pada Anak

Selain bisa memberikan banyak keuntungan, penggunaan gadget yang berlebih justru berdampak buruk pada anak. Salah satu dampak buruk penggunaan gadget yaitu menurunkan konsentrasi pada anak.

Hal ini bisa terjadi karena anak menjadi kecanduan dan lebih fokus pada gadget dibandingkan berbicara secara langsung. Jika tidak segera ditangani, maka anak akan menjadi kesulitan berinteraksi dengan orang lain. Oleh sebab itu, pastikan untuk membatasi waktu penggunaan gadget pada anak.

b. Bisa Membuat Malas

Dampak penggunaan gadget yang tidak bijak bisa membuat anak menjadi malas melakukan berbagai hal, seperti membaca dan menulis. Padahal belajar membaca dan menulis pada anak usia dini sangat penting. Karena membaca dan menulis bisa melatih anak dalam menguasai kosakata baru.

Oleh sebab itu, setiap orang tua harus memberi batasan pada anak dalam menggunakan gadget. Sebagai gantinya, usahakan rutin mengajari anak menulis dan rutin membaca buku cerita pada anak. Pembacaan buku cerita pada anak bisa dilakukan minimal sekali dalam sehari saat anak menjelang tidur.

c. Bisa Menghambat Kemampuan Bahasa Anak

Selain bisa meningkatkan kemampuan bahasa pada anak, penggunaan gadget yang berlebih bisa menghambat kemampuan bahasa. Hal ini karena penggunaan gadget yang berlebih bisa membuat anak kecanduan sehingga enggan melepaskan gadget.

Jika tidak segera ditangani, maka anak akan cenderung menutup diri dan enggan berbicara dengan orang lain. Kurangnya interaksi dengan orang lain bisa mengurangi perbendaharaan kata pada anak. Oleh sebab itu, setiap orang tua harus memperhatikan dan membatasi penggunaan gadget pada anak.

Dampak penggunaan gadget bisa berpengaruh baik dan buruk. Jika digunakan secara bijak, maka gadget bisa memberikan pengaruh baik, mulai dari penguasaan bahasa lebih baik dan interaktif. Sedangkan jika tidak digunakan secara bijak, maka gadget bisa mempengaruhi pola pikir dan kebiasaan anak.

Dari beberapa teori pemerolehan bahasa yang sudah diungkapkan maka dapat disimpulkan bahwa jika digunakan dengan tepat, penggunaan gadget dapat mempengaruhi pemerolehan bahasa seseorang. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitra Mayenti yang berjudul *Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru* dan Laila Safitri, Dalman, Rona Romadhianti. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*.

Dengan memakai gadget seseorang akan memperoleh kosakata karena kata-kata yang diperoleh secara berulang-ulang, sesuai teori behaviorisme, kemudian dengan penggunaan gadget, seseorang mendapatkan bahasanya karena dengan menggunakan gadget akan melatih nalar seseorang sesuai teori kognitivisme. Kemudian dengan penggunaan gadget seseorang melakukan interaksi, dengan ini dia akan mendapatkan kosakata baru, sesuai teori Interaksionisme.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan gadget bisa berdampak pada pemerolehan bahasa seseorang, karena dengan penggunaan gadget tersebut secara tidak langsung seseorang akan memperoleh bahasa, baik itu bahasa ibu ataupun bahasa asing.

Dengan penggunaan yang tepat penggunaan gadget dapat memberikan dampak bagi seseorang, baik itu dampak positif atau dampak negatif, adapun dampak positif diantaranya adalah seseorang dapat dengan mudah menguasai bahasa, Bisa melatih kemampuan berbahasa Asing, Bisa Memudahkan Anak dalam Mengenal Tulisan, Bisa Menjadikan Anak Lebih Interaktif, dan Bisa Merangsang Kreativitas Pada Anak. Adapun dampak negatif, diantaranya adalah Bisa Menurunkan Konsentrasi Pada Anak, Bisa Membuat Malas, Bisa Menghambat Kemampuan Bahasa Anak. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitra Mayenti yang berjudul Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru. Dan Laila Safitri, Dalman, Rona Romadhianti. Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini.

Dengan penggunaan gadget seseorang akan memperoleh bahasa, hal ini sesuai dengan beberapa teori pemerolehan bahasa, diantaranya, teori behaviorisme karena kata-kata yang diperoleh secara berulang-ulang, kemudian teori kognitivisme karena dengan menggunakan gadget akan melatih nalar seseorang sesuai teori kognitivisme, dan teori Interaksionisme, karena dengan penggunaan gadget seseorang melakukan interaksi.

DAFTAR REFERENSI

- Abdul Chaer dan Leoni Agustina, *Sosiolinguistik : Perkenalan Awal*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hal. 244.
- Dardjowidjojo Sunyono, *Psikolinguistik, Pengantar Pemahaman Bahasa Manusia*, (Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.), hal. 243
- Fitra Mayenti dan Indiana Sunita, “Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Anak Usia Dini di Paud dan TK Taruna Islam Pekanbaru”. *Jurnal Photon*, Vol. 9, N0.1, Oktober 2018, h. 209
- Laila Safitri, Dalman, Rona Romadhianti. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*, *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*. Volume 4(1) , Juni 2024, hal 54-66
- Puji Asmaul Husna, “Pengaruh Penggunaan Media Gadget pada Perkembangan Karakter Anak”. *jurnal dinamika penelitian* Vol. 17, No. 2, November 2017, h.109
- Dr. Sesilia Seli, M. P. (2020). *Teori Pemerolehan Bahasa : Sebuah Pengantar*.
- Kapoh, R. J. (2010). Faktor yang Mempengaruhi Dalam Perolehan Bahasa. *Interlingua*, 4(April), 87–95.

- Nurkhikmah, F., Sidiq, A. M., & Umairi, M. Al. (2024). Dampak Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di RA Dewi Sartika II Pakal Kecamatan Pakal Kota Surabaya. 2(2), 63–72.
- Rahmawati, A., & Sujarwo. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 54–66.
- Sultan, & Yahya, S. (2020). Peranan Psikolinguistik dalam Pembelajaran Bahasa Arab (Sebuah Pengantar). In *Jurnal At-Ta'dib* (Vol. 8, Issue 2).
- Yumarni, V. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Anak Usia Dini. *Jurnal Literasiologi*. 8(2), 107-119.
- Amira K. Pengertian Gadget: Jenis-Jenis, Fungsi, dan Contohnya. Diunduh pada 06 November 2024. Dari [https://www.gramedia.com / literasi / pengertian gadget /](https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-gadget/) (Pengertian gadget, jenis-jenis, fungsi dan contohnya)
- Shofia Nida. Belajar bahasa asing mudah dan nggak membosankan. Diunduh pada 07 November 2024. Dari <https://www.brilio.net/gadget/7-games-hp-ini-bikin-belajar-bahasa-asing-menyenangkan-200330l.html>
- Yudithia.dianputra. Dampak Penggunaan Gadget dalam Perkembangan Bahasa Pada Anak. Diunduh pada 07 November 2024. Dari <http://yd.blog.um.ac.id/dampak-penggunaan-gadget-dalam-perkembangan-bahasa-pada-anak-usia-dini/>