

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA GADGET TERHADAP KEMAMPUAN INTERAKSI BERBAHASA ANAK USIA DINI: LITERATURE REVIEW**

**Risma Hidayah<sup>1\*</sup>, Hanna Khoirunnisa<sup>2</sup>, Febrianti Nurul Cahyati<sup>3</sup>, Nurmala Agustina<sup>4</sup>, Kesya Cantika<sup>5</sup>, Athiyah Hasna<sup>6</sup>**

Program Studi Sarjana Keperawatan, Stikes Wijaya Husada, Bogor, Indonesia<sup>1,2,3,4,5,6</sup>

\*Corresponding Author : rismahidayah31@gmail.com

**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital, terutama *gadget* seperti smartphone, dapat mempengaruhi perkembangan bahasa anak usia dini. Meskipun *gadget* bermanfaat untuk edukasi, paparan berlebihan dapat mengganggu kemampuan berbahasa dan interaksi sosial anak. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini. Metode penelitian menggunakan *literature review* dengan menganalisis jurnal dan publikasi ilmiah yang relevan mengenai dampak *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak. Hasil temuan menunjukkan penggunaan *gadget* yang tidak terkontrol dapat menghambat perkembangan bahasa anak, termasuk keterlambatan berbicara dan pengurangan kemampuan mendengar. Sebaliknya, penggunaan yang terkontrol dengan konten edukatif dapat mendukung perkembangan bahasa. Pengawasan orang tua dan pendidik sangat penting untuk mengontrol penggunaan *gadget*, memastikan konten edukatif, dan memprioritaskan interaksi langsung dalam perkembangan bahasa anak. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini. Mayoritas studi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan, terutama tanpa pengawasan yang memadai, berpotensi menghambat perkembangan bahasa dan kemampuan sosial anak. Hal ini dikarenakan kurangnya kesempatan anak untuk berkomunikasi langsung dengan lingkungan sekitar, yang merupakan fondasi penting dalam pembentukan keterampilan berbahasa. Meski demikian, teknologi tidak selalu berdampak negatif. Dalam beberapa studi, ditemukan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat edukatif apabila digunakan secara bijak, dengan konten yang sesuai dan durasi yang dibatasi.

**Kata kunci** : anak usia dini, bahasa, *gadget*, teknologi digital

**ABSTRACT**

*The development of digital technology, especially gadgets such as smartphones, can affect early childhood language development. Although gadgets are useful for education, excessive exposure can interfere with children's language skills and social interaction. The purpose of this study is to analyze the effect of gadget use on early childhood language interaction skills. The research method uses literature review by analyzing relevant journals and scientific publications on the impact of gadgets on children's language development. The findings show that uncontrolled gadget use can hinder children's language development, including speech delays and reduced listening skills. Conversely, controlled use with educational content can support language development. Parental and educator supervision is essential to control gadget use, ensure educational content, and prioritize direct interaction in children's language development. It can be concluded that the use of media gadgets has a significant impact on children's language interaction skills. The majority of studies show that excessive gadget use, especially without adequate supervision, has the potential to hinder children's language development and social skills. This is due to reduced opportunities for children to communicate directly with their surroundings, which is an important foundation in the formation of language skills. However, technology does not always have a negative impact. In some studies, it was found that gadgets can provide educational benefits when used wisely, with appropriate content and limited duration.*

**Keywords** : *early childhood, language, gadgets, digital technology*

## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk pada pola asuh anak usia dini. *Gadget* seperti smartphone dan tablet kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, bahkan bagi anak-anak. Di satu sisi, media digital dapat menyediakan konten edukatif dan hiburan; namun di sisi lain, penggunaannya yang tidak terkontrol dapat menimbulkan dampak negatif, terutama pada aspek perkembangan sosial dan bahasa anak (Khasanah & Rocmah, 2022). Seiring dengan perkembangan era 5.0 saat ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat cepat. Saat ini, teknologi hadir dalam berbagai bentuk dan karakteristik yang selalu berkembang. Salah satu tuntutan yang paling signifikan di zaman ini adalah kebutuhan akan teknologi. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa teknologi sangat penting untuk banyak tugas. Selain sangat mudah digunakan dan dapat diakses oleh semua orang, teknologi di zaman modern ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan modal masing masing individu (Nasution et al., 2022).

Salah satu bentuk nyata dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di masa kini dan masa depan adalah melalui *gadget*. Tentu saja, kemajuan IPTEK memberikan dampak yang signifikan terhadap pola hidup manusia, baik dari segi pola pikir maupun pola perilaku (Nur Laily & Dwi Ade Chandra, 2021). Kini menjadi kebutuhan sekunder dalam kehidupan manusia dan tidak dapat dipisahkan darinya. Selain itu, penggunaan *gadget* oleh anak-anak dalam kehidupan sehari-hari juga berdampak pada perilaku mereka seperti halnya orang dewasa. Salah satu dampaknya adalah pada kemampuan mereka dalam melakukan kontak sosial dan sosialisasi (Lestari et al., 2023).

Menurut Beichler dan Snowman, anak usia dini masih didefinisikan sebagai anak usia 0-6 tahun. Kita sebagai manusia telah melalui tahapan yang sama, dan anak-anak memiliki pola pertumbuhan dalam aspek fisik, kognitif, emosional, kreatifitas, bahasa, sosial, dan komunikasi yang unik sesuai dengan tahapan yang mereka lalui (Hasanah et al., 2025). Anak sangat rentan terhadap teknologi. Anak-anak dapat menggunakan perangkat tanpa instruksi, terutama ketika menggunakan untuk bermain game. Tergantung pada penggunanya, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membawa manusia ke arah yang positif atau negatif. Oleh karena itu, semua orang - orang dewasa, orang tua, dan guru - harus berperan dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang luar biasa (Apsari et al., 2023).

Anak usia dini adalah tahap perkembangan di mana anak-anak mengeksplorasi dan terlibat langsung dengan lingkungan mereka. Anak kecil biasanya memiliki kecenderungan untuk puas dengan hal-hal baru yang mereka dapatkan melalui permainan, seperti permainan pada perangkat modern (Oktaviana, 2021). Anak-anak sering bermain dengan dan memanjakan rasa ingin tahu mereka tentang *gadget* karena mereka menganggapnya menarik, terutama ketika aplikasi permainan disertakan. Akibatnya, mereka menghabiskan sebagian besar waktu mereka menggunakan perangkat yang mereka gunakan setiap hari dan menjadi terlalu canggung untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya (Serlan et al., 2021).

Interaksi berbahasa merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, karena menjadi fondasi utama dalam membangun keterampilan komunikasi dan hubungan sosial. Penggunaan *gadget* pada anak usia dini memunculkan dilema, di mana manfaat teknologi dalam memberikan akses informasi dan pembelajaran tidak dapat dipungkiri, namun dampak negatifnya terhadap interaksi sosial dan perkembangan bahasa mulai mengkhawatirkan. Paparan *gadget* yang berlebihan, menurut beberapa penelitian, dapat mengurangi waktu interaksi langsung anak dengan orang tua dan lingkungan sekitarnya (Meirisa, 2023).

Hal ini menjadi krusial karena interaksi langsung adalah salah satu cara utama anak belajar berbicara dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Penurunan interaksi verbal ini

dapat menghambat kemampuan berbahasa anak, yang pada gilirannya dapat memengaruhi perkembangan keterampilan sosial mereka. Anak-anak yang terlalu sering terpapar oleh *gadget* mungkin lebih cenderung untuk mengisolasi diri, berkurang kemampuan berbicara dengan orang lain, atau bahkan mengalami keterlambatan dalam perkembangan bahasa (Yandi et al., 2021).

Oleh karena itu, penting untuk memahami secara lebih dalam bagaimana *gadget* memengaruhi kemampuan interaksi berbahasa pada anak usia dini. Kajian literatur ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini berdasarkan berbagai studi ilmiah yang telah dipublikasikan. Dengan memahami hasil penelitian yang ada, diharapkan dapat ditemukan gambaran yang lebih jelas mengenai efek positif dan negatif *gadget* terhadap perkembangan bahasa anak (Pratiwi et al., 2020).

Selain itu, tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh penggunaan *gadget* terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini dan kajian ini juga berfokus pada rekomendasi penggunaan *gadget* yang sehat agar dampak negatifnya dapat diminimalkan. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana *gadget* mempengaruhi perkembangan bahasa anak, diharapkan orang tua, pendidik, dan pihak terkait lainnya dapat merancang kebijakan yang tepat dalam mengatur penggunaan *gadget* pada anak. Pendekatan yang hati-hati dan terukur dalam penggunaan teknologi ini dapat membantu anak-anak mengembangkan keterampilan berbahasa dan kemampuan sosial mereka dengan optimal, tanpa mengesampingkan manfaat yang ditawarkan oleh teknologi (Viranny & Wardhono, 2024).

## METODE

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *literature review* atau kajian kepustakaan. *Literature review* merupakan proses penelusuran dan penelaahan sumber-sumber tertulis seperti jurnal ilmiah, buku, dan publikasi lainnya yang relevan dengan topik kajian, dengan tujuan menyusun analisis kritis dan sistematis terhadap isu tertentu. Dalam hal ini, topik yang dikaji adalah pengaruh penggunaan media *gadget* terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini. Studi ini menggunakan pendekatan SPIDER (Sample, Phenomenon of Interest, Design, Evaluation, Research Type) sebagaimana dijelaskan oleh Methley et al. (2014), yang dapat diterapkan baik dalam penelitian kualitatif, kuantitatif, maupun campuran. Rincian SPIDER yang digunakan adalah sebagai berikut: Sample (S) berupa anak usia dini (0–6 tahun), Phenomenon of Interest (PI) yaitu penggunaan *gadget* dan dampaknya terhadap interaksi berbahasa, Design (D) mencakup desain studi observasional, survei, dan eksperimen, Evaluation (E) adalah pengukuran terhadap kemampuan berbahasa dan komunikasi anak, serta Research Type (R) mencakup studi kuantitatif, kualitatif, dan metode campuran.

Penelusuran artikel dilakukan melalui basis data daring seperti Google Scholar, PubMed, dan ScienceDirect. Kata kunci yang digunakan antara lain: “media *gadget*”, “interaksi bahasa”, “kemampuan berbahasa anak”, “*gadget use*”, “language interaction”, dan “early childhood”. Artikel yang dicari harus memenuhi kriteria inklusi, yakni: (1) diterbitkan antara tahun 2021 hingga 2024, (2) berbahasa Indonesia atau Inggris, (3) merupakan artikel original (bukan review sekunder), (4) fokus pada subjek anak usia dini, dan (5) tersedia dalam bentuk full-text. Dari hasil pencarian awal terhadap 20 artikel, dilakukan penyaringan berdasarkan relevansi judul, abstrak, serta ketersediaan isi penuh. Setelah melalui tahap seleksi yang ketat sesuai kriteria inklusi, diperoleh 10 artikel ilmiah yang dianggap relevan dan digunakan sebagai dasar analisis dalam kajian ini.

**HASIL**

Setelah melakukan penelusuran artikel ilmiah melalui kanal Google Scholar, PubMed dan ScienceDirect, ditemukan 10 artikel yang sesuai dengan kriteria inklusi dari pengkajian 20 artikel klinis dan penelitian yang dipublikasikan antara tahun 2021 hingga 2024, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1. Karakteristik Artikel yang Dianalisa**

No	Author	Negara	Tujuan Penelitian	Partisipan	Metode Penelitian	Temuan	Implikasi
1	Aisyah Rahmah, Fidrayani, Siti Maylisah, Fitri Noviyanti Ramadhani	Indonesia	Mengevaluasi pengaruh penggunaan media <i>gadget</i> terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini	Literatur studi	Meta-analisis dengan pendekatan PRISMA	Penggunaan <i>gadget</i> berlebihan menghambat interaksi sosial dan perkembangan bahasa anak	Pentingnya pemantauan penggunaan <i>gadget</i> , edukasi orang tua, dan strategi penggunaan <i>gadget</i> yang sehat
2	Hafidz Yandi, Asrinawati Oktavia Siregar	Indonesia	Mengetahui sejauh mana teknologi mempengaruhi interaksi sosial anak	Tidak disebutkan	Kuantitatif dan kajian pustaka	<i>Gadget</i> mempengaruhi perkembangan perilaku anak; durasi tinggi menyebabkan anak cenderung menjadi anti sosial	Perlu pengawasan penggunaan <i>gadget</i> , serta pembentukan kebiasaan sosial yang sehat bagi anak
3	Silvia Meirisa	Indonesia	Mengetahui pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap aspek mendengar dan berbicara anak SD kelas I	30 siswa kelas I SD	Kuantitatif korelasional, kuesioner kepada guru dan orang tua	Hubungan negatif antara durasi penggunaan <i>gadget</i> dan perkembangan bahasa anak	Perlu pengurangan durasi penggunaan <i>gadget</i> untuk meningkatkan kemampuan berbahasa
4	Anugrah Perdana, Yusuf Bachtiar, Dini Nur Alpiyah	Indonesia	Menganalisis pengaruh penggunaan <i>gadget</i> terhadap interaksi sosial anak usia dini	Literatur studi	Literatur review	Penggunaan <i>gadget</i> yang berlebihan dapat berdampak pada interaksi sosial anak usia dini	Perlu kontrol penggunaan <i>gadget</i> serta edukasi sosial emosional anak sejak dini
5	Yulsyofrien d, Vivi Anggraini, Indra Yeni	Indonesia	Mengkaji dampak <i>gadget</i> terhadap perkembangan bahasa anak usia dini	Tidak disebutkan	Studi deskriptif dari literatur	<i>Gadget</i> menghambat komunikasi langsung dan menyebabkan keterlambatan berbicara	<i>Gadget</i> harus digunakan dengan pengawasan untuk menjaga stimulasi bahasa anak

							secara optimal
6	Aisyah Rahmah, Fidrayani, Siti Maylisah, Fitri Noviyanti Ramadhani	Indonesi a	Menilai pengaruh durasi dan jenis konten <i>gadget</i> terhadap kemampuan berbahasa anak	Literatur studi	Systematic Review dengan metode PRISMA	Durasi dan jenis konten <i>gadget</i> berdampak negatif pada interaksi sosial dan kemampuan bahasa anak usia dini	Edukasi, pengawasan, pembatasan waktu, dan kegiatan alternatif penting dalam mengelola penggunaan <i>gadget</i>
7	Nurul Asqia, Miftahul Rahma	Indonesi a	Menganalisis penggunaan <i>gadget</i> terhadap kemampuan berbahasa pada anak usia dini	Literatur kajian pustaka	Studi literatur dari buku dan artikel jurnal	<i>Gadget</i> mendukung pembelajaran bahasa lewat konten edukatif, tapi menghambat interaksi sosial jika berlebihan	Perlu pendampingan orang tua dan pengaturan waktu penggunaan untuk perkembangan bahasa yang seimbang
8	Anisa Hasanah, Nadia Paraminta Bhakti Putri, Iwan Sis Indrawanto, Rahayu	Indonesi a	Hubungan antara durasi dan frekuensi paparan layar media elektronik dengan perkembangan bahasa pada balita	Balita di Puskesmas Kendalkere p, Malang	Kuantitatif korelasional	Paparan screentime berlebih menyebabkan perilaku pasif dan menurunnya perkembangan bahasa	Perlu pembatasan screentime dan pendampingan interaksi langsung untuk menunjang perkembangan bahasa
9	Puspita Melati, Esyah Anesty Mashudi	Indonesi a	Pengaruh Penggunaan Gawai terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-6 Tahun	Tidak disebutkan	Kajian empiris	Pengaruh positif: memperbaik kosa kata dan kemampuan bahasa asing; negatif: menghambat interaksi sosial	Perlu keseimbangan penggunaan gawai edukatif dan interaksi sosial langsung
10	Rahmah Widyaningrum	Indonesi a	Dampak Screen Time Berlebih terhadap Perkembangan Bahasa Anak	Anak di Posyandu Tunas Mekar, Dusun Monggang	Studi observasional	Screen time berlebih menurunkan kreativitas, membuat anak sulit berbicara dan kekurangan kosa kata	Perlu pengaturan screen time dan stimulasi verbal langsung untuk perkembangan bahasa

Berdasarkan tabel 1 yakni penelusuran artikel ilmiah melalui Google Scholar, PubMed, dan ScienceDirect, ditemukan 10 artikel yang memenuhi kriteria. Artikel-artikel tersebut

berasal dari berbagai peneliti di Indonesia dan berfokus pada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap interaksi bahasa dan sosial anak usia dini. Mayoritas penelitian menggunakan metode kuantitatif, literatur review, atau meta-analisis dengan pendekatan PRISMA. Temuan utama menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* berlebihan cenderung menghambat interaksi sosial dan perkembangan bahasa anak. Sebagai contoh, penelitian oleh Aisyah Rahmah et al. (2021-2024) menemukan bahwa *gadget* dapat mengurangi kesempatan anak untuk berinteraksi secara langsung, sementara Hafidz Yandi dan Azimawati Oktavia Stregar menyoroti apa saja dampak negatif *gadget* terhadap perilaku sosial anak, seperti kecenderungan anti-sosial akibat durasi penggunaan yang berlebihan.

Implikasi dari temuan-temuan ini menekankan pentingnya pengawasan orang tua dalam membatasi durasi penggunaan *gadget* sehari-hari. Beberapa artikel, seperti penelitian Silvia Meirisa, menyarankan pengurangan waktu penggunaan *gadget* untuk meningkatkan kemampuan berbahasa anak. Selain itu, edukasi bagi orang tua dan membuat aturan penggunaan *gadget* yang sehat juga menjadi rekomendasi. Penelitian oleh Amgrah Perdana et al. menambahkan perlunya kontrol penggunaan *gadget* serta penguatan keterampilan sosial-emosional anak sejak dini. Secara keseluruhan, artikel-artikel ini memberikan data yang kuat tentang betapa pentingnya pengawasan dan kebijakan orang tua dalam penggunaan *gadget* pada anak usia dini.

## PEMBAHASAN

Perkembangan teknologi digital telah menyebabkan meningkatnya akses dan penggunaan *gadget* di kalangan anak-anak, termasuk pada usia dini. Anak-anak kini terbiasa menghabiskan waktu dengan perangkat seperti tablet dan smartphone, baik untuk hiburan maupun pembelajaran. Namun, penggunaan yang tidak terkontrol telah menimbulkan kekhawatiran terhadap dampaknya, terutama pada aspek kemampuan berbahasa dan interaksi sosial anak. Fenomena ini menjadi perhatian utama berbagai penelitian yang mencoba mengevaluasi hubungan antara penggunaan *gadget* dengan perkembangan kemampuan komunikasi anak. Hasil penelitian dari Aisyah Rahmah dkk. (2024) yang menggunakan pendekatan PRISMA dalam *systematic review*, menyimpulkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan berdampak negatif terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini (Murniati et al., 2024).

Anak-anak yang terlalu lama terpapar *gadget* menunjukkan keterlambatan dalam perkembangan bahasa dan kesulitan dalam berinteraksi secara sosial. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya peran konten dan durasi dalam penggunaan *gadget*. Konten pasif seperti video tanpa interaksi dinilai lebih merugikan daripada konten interaktif atau edukatif. Sejalan dengan itu, penelitian oleh Hafidz Yandi dan Asrinawati (2021) menemukan bahwa durasi penggunaan *gadget* yang tinggi berkorelasi dengan kecenderungan anak menjadi antisosial. Studi ini memperkuat argumen bahwa interaksi sosial langsung, seperti bermain dengan teman atau berbicara dengan orang tua, tidak tergantikan oleh interaksi digital. Kurangnya kesempatan berinteraksi secara verbal dapat menghambat pengembangan kosakata, kemampuan mendengarkan, serta struktur kalimat anak (Nurfadhillah et al., 2021).

Penelitian kuantitatif korelasional oleh Silvia Meirisa (2023) menambahkan bukti empiris bahwa semakin tinggi durasi penggunaan *gadget*, semakin rendah pula kemampuan mendengar dan berbicara pada siswa kelas I SD. Data ini dikumpulkan melalui kuesioner kepada guru dan orang tua, yang memperlihatkan hubungan negatif antara paparan *gadget* dan perkembangan bahasa. Hal ini menunjukkan bahwa dampak penggunaan *gadget* bukan hanya terbatas pada usia prasekolah, tetapi juga berlanjut hingga usia sekolah dasar awal (Maghfirah et al., 2024). Kajian literatur oleh Anugrah Perdana dkk. (2024) dan Yulsyofriend dkk. memperkuat temuan sebelumnya dengan menekankan bahwa *gadget* menghambat komunikasi langsung antara anak

dan lingkungannya. Anak menjadi lebih pasif, kurang tertarik berinteraksi dengan orang lain, dan menunjukkan keterlambatan berbicara. Selain itu, anak cenderung mengalami gangguan dalam pengenalan ekspresi emosional yang hanya bisa diperoleh dari interaksi manusia secara langsung. Dalam konteks penggunaan *gadget* yang tetap tidak bisa dihindari, sejumlah penelitian menganjurkan perlunya pengawasan orang tua dan pendidik. Edukasi mengenai penggunaan *gadget* yang sehat, termasuk membatasi waktu layar dan memilih konten edukatif, menjadi solusi mitigatif yang sangat disarankan. Orang tua dan pendidik memiliki peran sentral dalam memastikan bahwa anak-anak tidak hanya menjadi konsumen pasif dari teknologi, tetapi mampu memanfaatkannya untuk pengembangan diri. Pendekatan ini tidak hanya melindungi anak dari dampak negatif, tetapi juga mengoptimalkan manfaat teknologi secara seimbang (Fitriyani et al., 2023).

Aisyah Rahmah dkk. dalam jurnalnya di Sindoro (2024) menggarisbawahi pentingnya keterlibatan aktif orang tua dalam menciptakan keseimbangan antara dunia digital dan aktivitas sosial anak. Kegiatan alternatif seperti membaca buku bersama, bermain di luar ruangan, atau berinteraksi dengan teman sebaya dapat menjadi sarana penting dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Dengan demikian, peran keluarga menjadi pondasi utama dalam mengarahkan perilaku digital anak sejak dini. Temuan-temuan dalam berbagai studi menunjukkan bahwa permasalahan utama bukan terletak pada teknologi itu sendiri, melainkan pada pola penggunaannya.

*Gadget* dapat menjadi sarana edukasi yang mendukung perkembangan bahasa apabila digunakan secara tepat, dalam durasi yang terbatas, serta dengan pendampingan orang dewasa. Hal ini mempertegas pentingnya literasi digital dalam keluarga dan institusi pendidikan. Sebaliknya, tanpa adanya kontrol yang bijak, penggunaan *gadget* secara berlebihan dapat menghambat tumbuh kembang anak, terutama dalam aspek sosial dan komunikasi verbal. Anak menjadi lebih pasif, kurang terbiasa mengekspresikan diri secara lisan, serta mengalami keterlambatan dalam penguasaan kosakata dan kemampuan menyusun kalimat. Ketergantungan terhadap konten digital juga bisa menurunkan minat anak terhadap aktivitas komunikasi nyata. Secara keseluruhan, *literature review* ini menyimpulkan bahwa penggunaan media *gadget* yang tidak terkontrol berpotensi menghambat kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini (Dinda Berliana et al., 2022).

Dampak ini terjadi secara bertahap, namun signifikan terhadap kualitas perkembangan anak secara jangka panjang. Oleh karena itu, intervensi sejak dini sangat dibutuhkan untuk meminimalkan risiko tersebut. Kolaborasi antara orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan menjadi kunci utama dalam menyusun pedoman penggunaan *gadget* yang sehat. Dengan pendekatan yang holistik dan berbasis bukti, pemanfaatan teknologi dapat diarahkan ke jalur yang mendukung perkembangan optimal anak, terutama dalam aspek bahasa dan interaksi sosial. Strategi ini diharapkan mampu membentuk generasi yang tidak hanya melek teknologi, tetapi juga cakap dalam berkomunikasi (Khasanah & Rocmah, n.d.).

## KESIMPULAN

Berdasarkan *literature review* yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *gadget* memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan interaksi berbahasa anak usia dini. Mayoritas studi menunjukkan bahwa penggunaan *gadget* secara berlebihan, terutama tanpa pengawasan yang memadai, berpotensi menghambat perkembangan bahasa dan kemampuan sosial anak. Hal ini dikarenakan berkurangnya kesempatan anak untuk berkomunikasi langsung dengan lingkungan sekitar, yang merupakan fondasi penting dalam pembentukan keterampilan berbahasa. Meski demikian, teknologi tidak selalu berdampak negatif. Dalam beberapa studi, ditemukan bahwa *gadget* dapat memberikan manfaat edukatif apabila digunakan secara bijak, dengan konten yang sesuai dan durasi yang dibatasi.

Dengan pengawasan dan bimbingan dari orang tua maupun pendidik, *gadget* justru dapat menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, termasuk dalam memperkenalkan kosakata baru, meningkatkan pemahaman konsep dasar, dan merangsang minat belajar anak. Untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan risiko, diperlukan peran aktif semua pihak yang terlibat dalam pengasuhan dan pendidikan anak usia dini. Orang tua diharapkan mampu menjadi role model dalam penggunaan teknologi, menerapkan batas waktu yang konsisten, serta menciptakan kegiatan alternatif yang dapat mendorong interaksi langsung dan komunikasi verbal anak. Di sisi lain, pendidik juga perlu menyisipkan literasi digital dalam kegiatan belajar, agar anak tidak hanya terampil menggunakan teknologi, tetapi juga mampu mengelolanya secara sehat.

Pihak sekolah dan pembuat kebijakan perlu merancang pedoman penggunaan *gadget* bagi anak usia dini yang berbasis riset dan kontekstual. Pedoman ini sebaiknya dilengkapi dengan panduan praktis bagi orang tua dan guru dalam memilih konten, mengatur waktu layar, serta menyeimbangkan aktivitas digital dengan kegiatan sosial dan motorik. Selain itu, sosialisasi tentang dampak positif dan negatif *gadget* terhadap perkembangan anak perlu diperluas agar kesadaran publik dapat meningkat. Dengan pendekatan kolaboratif dan strategis antara keluarga, institusi pendidikan, dan pemerintah, diharapkan penggunaan *gadget* pada anak usia dini tidak menjadi hambatan, melainkan peluang untuk mendukung perkembangan bahasa dan kemampuan interaksi mereka. Kesiadaran dan kebijakan yang tepat akan menjadi kunci dalam membentuk generasi digital yang sehat, cerdas, dan komunikatif.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT berkat nikmat, dan karunia-Nya penulis dan rekan-rekan dapat menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih kepada kedua orang tua dan kepada keluarga atas dukungan, do'a dan suport dalam membantu menyelesaikan penelitian ini. Penulis dan rekan-rekan mengucapkan terima kasih kepada dosen-dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi arahan dan masukan selama penelitian. Dan penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Annisa Hasanah, Nadia Paramita Bhakti Putri, Iwan Sis Indrawanto, & Rahayu. (2024). Hubungan Antara Durasi dan Frekuensi Paparan Layar Media Elektronik (*screen time*) dengan Perkembangan Bahasa pada Balita di Puskesmas Kendal Kerep di Kota Malang. *Teaching and Learning Journal of Mandalika (Teacher) E-ISSN 2721-9666*, 6(1), 48-54.
- Apsari, N. C., Nurfauziah, L. S., & Asiah, D. H. S. (2023). Dampak Penggunaan Gawai (*Gadget*) Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini. *Share : Social Work Journal*, 13(1), 11. <https://doi.org/10.24198/share.v13i1.40927>
- Dinda Berliana, Laily Rosidah, & Tri Sayekti. (2022). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 23–37. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v3i1.5065>
- Fitriyani, F., Oktaviani, A. M., & Supena, A. (2023). Analisis Kemampuan Kognitif dan Perilaku Sosial pada Anak ADHD (*Attention-Deficit Hyperactivity Disorder*). *Jurnal Basicedu*, 7(1), 250–259. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4331>
- Hasanah, A., Paramita, N., Putri, B., Indrawanto, I. S., Departemen, M., Departemen, P., & Departemen, N. (2025). Hubungan Antara Durasi dan Frekuensi Paparan Layar Media Elektronik (*screen time*) dengan Perkembangan Bahasa pada Balita di Puskesmas Kendal Kerep di Kota Malang. 6(1).

- Id, S. (2025). Penelitian-Template Prosiding Semnasfip 2025 ( revisi ). docx. 2025.
- Khasanah, N., & Rocmah, L. I. (n.d.). Efektivitas Media Maze Magnet dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak Usia 4-5 Tahun. 0738(4), 4728–4737.
- Lestari, A., Putri, D., & Anugrah Pardosi, R. (2023). Pengaruh *Gadget* Terhadap Akhlak Seorang Anak. *Journal of Creative Student Research (JCSR)*, 1(4), 206–218. <https://doi.org/10.55606/jcsrpolitama.v1i4.2245>
- Maghfirah, R., Apriliyani, Y., Hijriati, & Khaeriyah Syukri, M. (2024). Penanganan Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (Adhd) Di Kelas Therapy Slb Tncc Banda Aceh. *Anakta : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), 41–46. <https://doi.org/10.35905/anakta.v3i1.9369>
- Meirisa, S. (2023). Dampak Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Kelas ISekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, 9(2), 288–296.
- Murniati, R., Sholihatin, I., & Khalda, Y. I. (2024). *Jurnal Biologi Tropis Diagnose and Treatment of ADHD in Adult Woman : A Literature Review*.
- Nasution, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Kemampuan*. 4307(3), 588–594.
- Nur Laily, I., & Dwi Ade Chandra, R. (2021). Kajian Wacana Dampak Penggunaan *Gadget* (Gawai) Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Warna : Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 35–44. <https://doi.org/10.24903/jw.v6i1.679>
- Nurfadhillah, S., Nurlaili, D. A., Syapitri, G. H., Shansabilah, L., Herni, N., & Dewi, H. (2021). Attention Deficit Hyperactive Disorder (Adhd) Pada Siswa Kelas 3 Di Sd Negeri Larangan 1. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 453–462.
- Oktaviana, A. (2021). Dampak Penggunaan *Gadget* terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini Perspektif Hadis. *Kindergarten: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 4(2), 145–153. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/12544>
- Pratiwi, B., Budiharto, I., & Fauzan, S. (2020). Hubungan Kecerdasan Emosional dengan Kenakalan Remaja pada Remaja Madya: *Literature Review*. *Tanjungpura Journal of Nursing Practice and Education*, 2(2). <https://doi.org/10.26418/tjnpe.v2i2.46145>
- Serlan, M. A., Irul, K., & Bunga, B. N. (2021). Hubungan Penggunaan *Gadget* dengan Interaksi Sosial Anak Usia Dini di Kelurahan Pasir Panjang Kecamatan Kota Lama Kupang. *Haumeni Journal of Education*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.35508/haumeni.v1i1.4372>
- Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50–54.
- Yandi, H., Siregar, A. O., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). Pengaruh Penggunaan *Gadget* Terhadap. 1(2), 269–281.