



HUBUNGAN KETERGANTUNGAN GADGET TERHADAP KETERLAMBATAN BAHASA DAN PERILAKU ANAK DI PAUD INDAH SARI SUKORAME GRESIK

Aisyah Zahwa Salsabila¹, Diah Fauzia Zuhroh²

^{1,2}Keperawatan, Fakultas Kesehatan, Universitas Muhammadiyah Gresik
aisyahbila800@gmail.com, fauzia_diah@umg.ac.id

Abstrak

Gadget adalah istilah yang merujuk pada perangkat elektronik kecil, inovatif, dan biasanya portabel yang dirancang untuk mempermudah tugas atau menyediakan fungsi tertentu. Gadget sering kali memiliki desain modern dan fitur canggih. Karena sebuah perangkat teknologi dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak, jika pemanfaatnya diimbangi dengan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. Terlalu membebaskan anak dibawah umur menggunakan teknologi yang terlalu canggih seperti gadget maka itu dapat mengubah perilaku seorang anak, untuk itu peran orang tua sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengertian gadget, untuk mengetahui hubungan ketergantungan gadget terhadap keterlambatan bahasa dan perilaku anak serta mengetahui bagaimana cara untuk mencegah pengaruh buruk dari gadget terhadap keterlambatan dan perilaku anak. Metode penelitian ini menggunakan kuantitatif. Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat ukur kuesioner Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) sebagai alat ukur ketergantungan gadget, dan Denver Developmental Screening Test (DDST) yang bertujuan menilai perkembangan anak pada empat aspek yaitu perkembangan personal sosial, motorik halus, bahasa, dan motorik kasar anak mulai dari usia 0 bulan sampai 6 tahun (72 Bulan). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara ketergantungan gadget dengan keterlambatan bahasa anak dengan nilai p-value sebesar 0,015 (<0,05). Serta terdapat hubungan yang signifikan antara ketergantungan gadget dengan perkembangan perilaku anak nilai p-value sebesar 0,006 (<0,05).

Kata Kunci: *Gadget, Keterlambatan Bahasa, Perilaku Anak*

Abstract

A gadget is a term referring to a small, innovative, and typically portable electronic device designed to facilitate tasks or provide specific functions. Gadgets often feature modern designs and advanced functionalities. Technological devices can serve as effective learning media, and technological advancements may also enhance children's creativity—provided their use is balanced with interaction with the surrounding environment. However, granting unrestricted access to highly advanced technology, such as gadgets, to underage children may alter their behavior; thus, parental involvement plays a crucial role. This study aims to (1) define gadgets, (2) examine the relationship between gadget dependency and language delay as well as behavioral issues in children, and (3) identify strategies to mitigate the adverse effects of gadget use on children's language development and behavior. A quantitative research method was employed. Specifically, the Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV) was used to assess gadget dependency, while the Denver Developmental Screening Test (DDST) was utilized to evaluate child development across four domains—personal-social, fine motor, language, and gross motor skills—in children aged 0 to 6 years (72 months). Results indicate a statistically significant association between gadget dependency and language delay in children (p -value = 0.015 < 0.05), as well as a significant association between gadget dependency and behavioral development (p -value = 0.006 < 0.05).

Keywords: *Gadget, Language Delay, Child Behavior*

@Jurnal Ners Prodi Sarjana Keperawatan & Profesi Ners FIK UP 2026

* Corresponding author :

Address : Purwokerto, Indonesia

Email : aisyahbila800@gmail.com

PENDAHULUAN

Bangsa indonesia saat ini dihadapkan pada berbagai permasalahan krusial dalam perkembangan anak usia prasekolah, terutama yang berkaitan dengan kesehatan dan perkembangan kognitif. Isu mendesak yang memerlukan perhatian serius adalah keterlambatan bahasa (speech delay). Keterlambatan ini memiliki prevalensi yang signifikan, mencapai 5-10% pada anak usia prasekolah, sebuah angka yang mengindikasikan potensi masalah besar dalam perkembangan sosial, akademik, dan psikologis anak di masa depan. Berbagai faktor memengaruhi kondisi ini, dan salah satu yang paling menonjol di era modern adalah penggunaan gadget pada anak.

Penggunaan teknologi digital telah merasuk ke semua lapisan masyarakat, termasuk anak usia dini. Data Badan Pusat Statistik (BPS) mengonfirmasi isu ini, menunjukkan bahwa 33,4% anak usia dini di indonesia adalah pengguna gadget. Rinciannya, 25,5% pada kelompok usia 0-4 tahun dan 52,76% pada kelompok usia 5-6 tahun. Yang lebih mengkhawatirkan, anak-anak sering menggunakan gadget diluar kepentingan belajar, dengan durasi 1-2 jam, 2-5 jam, hingga lebih dari 5 jam perhari. Intensitas ini menyebabkan anak lebih memilih berdiam diri dirumah dan bermain dengan gadget, mengurangi interaksi bersama teman sebayanya.

Dampak dari penggunaan gadget yang berlebihan dan tidak terkontrol tidak hanya memicu kecanduan, tetapi juga berdampak negatif pada perkembangan fisik, mental, dan sosial. Anak yang kecanduan gadget rentan mengalami konsentrasi, keterampilan motorik, dan yang utama, perkembangan bahasa. Secara neurologis, frekuensi penggunaan gadget yang tinggi telah dikaitkan dengan penurunan kecerdasan verbal dan pada beberapa kasus, peningkatan volume otak yang lebih kecil di area yang berfungsi memproses bahasa, perhatian, memori, dan emosional (Hutton et al., 2020). Penelitian dalam jurnal pediatri juga secara konsisten menemukan bahwa peningkatan waktu layar (screen time) yang pasif berkorelasi kuat dengan keterlambatan perkembangan bahasa ekspresif pada anak usia 18-36 bulan (Madigan et al., 2019).

Secara teoretis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui lensa perkembangan mansuia. Teori psikososial Erik H Erikson dalam Azriasih Putri, Khadijah, 2024 menegaskan bahwa faktor sosial berperan penting dalam perkembangan. Interaksi sosial yang terjadi sejak dini sangat membantu kemajuan fisik dan psikologis anak. Sementara itu, Teori Sosiokultural Lev Vygotsky menekankan bahwa akuisisi bahasa dan perkembangan kognitif sebagian besar berasal dari interaksi dan komunikasi dalam lingkup sosial (ZPD). Waktu yang dihabiskan anak bersama gadget secara langsung mengantikan waktu yang

seharusnya digunakan untuk interaksi scaffolding bahasa dengan orang tua atau teman sebaya, sehingga menghambat proses perkembangan bahasa yang alami. Selain itu, aspek perilaku anak juga terpengaruh; studi keperawatan komunitas menunjukkan bahwa edukasi dan intervensi yang berfokus pada pembatasan waktu layar mampu mengurangi masalah perilaku eksternalisasi pada anak prasekolah (Ramos et al., 2021).

Oleh karena itu, peran orang tua dalam mengontrol dan membatasi waktu gadget (seperti menetapkan jam tertentu untuk gadget, waktu bersama orang tua, dan waktu bermain teman sebaya) adalah mutlak diperlukan. Penelitian pada populasi anak PAUD sangat signifikan karena usia prasekolah merupakan "masa emas" (golden age) untuk pembentukan dasar bahasa dan perilaku. Pemahaman yang kurang mengenai hubungan ketergantungan gadget terhadap keterlambatan bahasa dan perilaku anak dapat mengakibatkan penanganan yang terlambat, yang pada akhirnya memengaruhi daya kembang anak itu sendiri.

Berdasarkan latar belakang, data empiris, dan tinjauan teoretis tersebut, masih terdapat kesenjangan penelitian (research gap) mengenai hubungan spesifik ketergantungan gadget dengan masalah bahasa dan perilaku di tingkat lokal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menguji secara empiris hubungan antara tingkat ketergantungan gadget dengan derajat keterlambatan bahasa dan masalah perilaku pada anak usia prasekolah.

METODE

Penelitian ini mengadopsi desain penelitian kuantitatif analitik observasional dengan pendekatan cross-sectional. Pendekatan ini memungkinkan analisis hubungan antara variabel independen (ketergantungan gadget) dan variabel dependen (keterlambatan bahasa) serta variabel lain (perilaku anak) yang diukur secara serentak dalam satu titik waktu. Lokasi penelitian adalah PAUD Indah Sari, Sukorame, Kabupaten Gresik, dan penelitian direncanakan berlangsung pada bulan oktober tahun 2025.

Populasi penelitian ini mencakup seluruh anak usia dini di PAUD tersebut, berjumlah 119 anak. Sampel yang digunakan adalah sebanyak 46 responden (anak usia dini), yang diperoleh melalui teknik purposive sampling. Kriteria inklusi responden meliputi anak berusia 2-3 tahun, berjenis kelamin laki-laki atau perempuan, dan orang tua/wali bersedia berpartisipasi dan menandatangani informed consent. Variabel diukur melalui dua instrumen utama. Ketergantungan gadget diukur menggunakan Modifikasi Smartphone Addiction Scale Short Version (SAS-SV), kuesioner skala Likert yang diisi oleh orang tua. Keterlambatan bahasa dan perilaku anak dinilai menggunakan Denver Developmental Screening Test (DDST). Instrumen SAS-SV

modifikasi telah melalui uji validitas dan reliabilitas.

Prosedur pengumpulan data dimulai setelah mendapatkan persetujuan etik (Ethical Clearance) dari Komite Etik Penelitian Kesehatan Universitas Muhammadiyah Gresik dengan nomor 053/KET/II.3.UMG/KEP/A/2025, serta diperolehnya informed consent dari orang tua/wali responden. Data dikumpulkan melalui pengisian kuesioner SAS-SV oleh orang tua dan skrining perkembangan langsung menggunakan DDST. Seluruh data yang terkumpul dianalisis menggunakan program statistik. Analisis diawali dengan Analisis Univariat untuk mendeskripsikan distribusi frekuensi variabel. Selanjutnya, Analisis Bivariat dilakukan menggunakan Uji Chi-Square (χ^2) untuk menguji hubungan antara ketergantungan gadget dengan keterlambatan bahasa dan perilaku anak, dengan tingkat kemaknaan $\alpha=0,05$. Jika persyaratan Chi-Square tidak terpenuhi, akan digunakan Uji Alternatif Fisher's Exact Test. Seluruh proses penelitian menjamin kerahasiaan identitas responden sesuai prinsip etika penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Karakteristik Responden Anak Usia Dini (n=46)

Karakteristik	Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Usia Anak	2 tahun	20	43,48
	3 tahun	26	56,52
Jenis Kelamin	Laki-Laki	24	52,17
	Perempuan	22	47,83
Lama Penggunaan Gadget	<1jam/hari	18	39,13
	>1jam/hari	28	60,87
Total		46	100

Sebanyak 46 anak usia dini dan wali murid di PAUD Indah Sari Sukorame menjadi sampel penelitian ini. Responden terbanyak berada pada kelompok usia 3 tahun (56,52). Dilihat dari jenis kelamin, jumlah anak laki-laki sedikit lebih banyak (52,17) dibandingkan anak perempuan. Mayoritas anak (60,87) memiliki durasi penggunaan gadget lebih dari 1 jam per hari.

Tabel 2. Distribusi Variabel Inti (n=46)

Variabel	Kategori	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Ketergantungan Gadget	Rendah	18	39,13
	Tinggi	28	60,87
Keterlambatan Bahasa	Tidak		
	Terlambat	34	73,91
Keterlambatan Perilaku	Terlambat	12	26,09
	Terlambat	32	69,57
	Tidak		
	Terlambat	14	30,43

Total	46	100
-------	----	-----

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar anak (60,87) memiliki tingkat ketergantungan gadget yang tinggi. Untuk variabel keterlambatan bahasa, (26,09) anak mengalami keterlambatan bahasa. Sementara itu, untuk variabel keterlambatan perilaku (30,43) anak teridentifikasi mengalami keterlambatan perilaku.

Tabel 3. Hasil Uji Chi-Square ketergantungan gadget dan keterlambatan bahasa anak.

Uji Statistik	Nilai Chi-Square	df	p-value
Pearson Chi-Square	5,968	1	0,015

Berdasarkan hasil uji Chi-Square (Tabel 3), diperoleh nilai Pearson Chi-Square sebesar 5,968 dengan derajat kebebasan (df) 1. Nilai p-value adalah 0,015 lebih kecil dari nilai (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara ketergantungan gadget dengan keterlambatan bahasa pada anak usia dini.

Tabel 4. Hasil Uji Chi-Square ketergantungan gadget dan keterlambatan perilaku anak.

Uji Statistik	Nilai Chi-Square	df	p-value	Keterangan
Pearson Chi-Square	7,527	1	0,006	Hubungan Signifikan

Menunjukkan nilai Pearson Chi-Square sebesar 7,527 dengan df 1. Nilai p-value adalah 0,006. Karena nilai p-value (0,006) lebih kecil dari (0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara ketergantungan gadget dengan keterlambatan perilaku pada anak usia dini.

Pembahasan

Penelitian ini menemukan adanya hubungan yang signifikan antara tingkat ketergantungan gadget dengan keterlambatan bahasa ($p=0,015$) dan keterlambatan perilaku ($p=0,006$) pada anak usia dini. Nilai p-value yang jauh di bawah 0,05 memberikan bukti empiris bahwa peningkatan ketergantungan gadget secara substansial meningkatkan risiko anak mengalami speech delay dan masalah regulasi perilaku.

Mekanisme yang mendasari temuan ini dapat dijelaskan melalui lensa Teori Sosial Kultural Lev Vygotsky. Perkembangan kognitif dan linguistik anak sangat bergantung pada Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) yang dicapai melalui interaksi sosial dengan orang dewasa atau teman sebaya (more knowledgeable others).

Penggunaan gadget yang didominasi oleh paparan pasif satu arah mengantikan komunikasi verbal dua arah yang esensial. Bahasa berkembang optimal melalui mekanisme serve-and-return (stimulus-respon) yang kaya isyarat non-verbal dan joint attention. Ketika anak tenggelam dalam gadget, interaksi sosial yang membentuk ZPD terputus, menghambat pengembangan kompetensi

pragmatis (penggunaan bahasa dalam konteks sosial) dan fonologis (artikulasi dan produksi bahasa).

Paparan konten gadget yang cepat dan intensitas tinggi menghasilkan tingkat stimulasi yang ekstrem pada otak anak. Hal ini dapat memengaruhi perkembangan Korteks Prefrontal yang bertanggung jawab atas fungsi eksekutif (kontrol impuls dan regulasi emosi). Perbedaan tingkat stimulasi antara dunia virtual dan dunia nyata menyebabkan anak mengalami disregulasi emosional, yang dimanifestasikan melalui perilaku yang diamati dalam penelitian ini, seperti mudah marah (tantrum), sulit fokus, dan menarik diri (kesulitan bersosialisasi).

Temuan penelitian ini memperkuat konsensus literatur sebelumnya mengenai dampak negatif screen time berlebihan. Penelitian oleh Hidayati & Nurfadilah (2022) dan Putri et al. (2023) yang disebutkan sebelumnya, senada dengan temuan ini, menunjukkan korelasi antara durasi penggunaan gadget yang tidak terkontrol dengan penurunan kemampuan memahami kosakata dan peningkatan risiko speech delay. Namun, penelitian ini memiliki penekanan berbeda, yaitu pada dimensi ketergantungan (adiktif) bukan hanya durasi. Beberapa penelitian sebelumnya (misalnya, di negara maju) menemukan manfaat edukatif gadget jika digunakan dengan pendampingan aktif (co-viewing) dan pada durasi yang terbatas. Perbedaan kritis ini mungkin disebabkan oleh: Setting dan Populasi. Penelitian ini dilakukan pada setting PAUD di wilayah Sukorame, yang mungkin memiliki karakteristik pola asuh dan kualitas pendampingan yang berbeda. Di lingkungan ini, ketergantungan yang tinggi kemungkinan besar berkorelasi dengan minimnya pendampingan orang tua dan kualitas interaksi verbal di rumah, yang menjadi faktor risiko utama. Penelitian ini secara spesifik menguji keterkaitan antara ketergantungan (aspek psikologis-perilaku) dengan keterlambatan, berbeda dari studi yang hanya mengukur total waktu layar.

Temuan ini secara implisit menunjukkan bahwa pada populasi sampel, faktor pengasuhan (seperti kualitas interaksi verbal di rumah dan stimulasi pendidikan) kemungkinan tidak mampu menjadi faktor protektif yang memadai terhadap risiko keterlambatan perkembangan akibat ketergantungan gadget.

Hasil penelitian ini menuntut adanya kontribusi dan perubahan praktik di berbagai sektor profesional. Tenaga keperawatan anak wajib memasukkan skrining risiko ketergantungan gadget sebagai komponen baku dalam Asuhan Keperawatan Anak Sehat. Intervensi harus diarahkan pada edukasi digital parenting kepada wali murid, menekankan pada aktivitas interaktif di luar ruangan dan permainan tradisional untuk melatih kontrol emosi dan keterampilan sosial,

bukan sekadar imbauan umum tentang pembatasan waktu. Perawat berperan sebagai agen perubahan perilaku dalam keluarga. PAUD harus mengoptimalkan program yang berfokus pada stimulasi sosial-emosional dan bahasa ekspresif sebagai kompensasi. Hal ini dapat diwujudkan melalui peningkatan porsi kegiatan yang membutuhkan kolaborasi kelompok, role-playing, dan komunikasi aktif, guna memfasilitasi anak-anak dengan keterlambatan perilaku untuk melatih empati dan regulasi diri. Pemerintah daerah atau lembaga terkait perlu mengembangkan program intervensi berbasis komunitas untuk orang tua mengenai Kualitas Interaksi Verbal (QIV) di rumah. Orang tua harus didorong untuk menggantikan waktu gadget dengan aktivitas bermain bebas yang terstruktur yang secara aktif melibatkan dialog dua arah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis statistik yang menunjukkan nilai p -value $<0,05$, dapat disimpulkan bahwa ketergantungan gadget yang lebih tinggi berhubungan dengan peningkatan risiko keterlambatan bahasa dan perilaku bermasalah pada anak usia dini. Ketergantungan gadget secara signifikan menjadi faktor risiko bagi perkembangan kemampuan bahasa dan munculnya perilaku bermasalah pada anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A., Hamid, I., Abdullah, P. W., & Diva, F. (2021). *Pengaruh gadget bagi akhlak dan moral siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 Kota Ternate*.
- Agustina, N. I. M., Ismaya, E. A., & Pratiwi, I. A. (2022). *Dampak penggunaan gadget terhadap karakter peduli sosial anak*.
- Aprilia, S., Nuriyah, A., Herlina, A., & Sulastri, F. (2024). *Socialization on the dangers of excessive gadget use for early childhood at PAUD Al-Nur Bojongsawah*.
- Asrianti, A., Lestari, H., & Nirmala, F. G. (2024). *Hubungan durasi penggunaan gadget, pola asuh dan pengawasan orang tua dengan kecanduan gadget pada anak usia dini di TK Negeri Pembina Ranomeeto*.
- Azriasih, P., & Khadijah. (2024). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia 5–6 tahun*.
- Gunawan, A. P., Munawir, H. N., & Zakiya, S. L. D. (2023). *Pengaruh penggunaan gadget terhadap interaksi sosial anak usia dini*.
- Hidayati, S., & Nurfadilah, L. (2022). *Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di TK Negeri 1 Cimahi*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak usia Dini, 6(2), 1390-1400.

- Irmayani, Sunarti, & Alam, R. I. (2021). *Gambaran perkembangan psikososial anak prasekolah berdasarkan tingkat ketergantungan gadget di Dusun Wanua Tua Desa Sering Kabupaten Soppeng.*
- Putri, M., Arini, R., & Prasetyo, D. (2023). *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Kemampuan Bahasa Anak Usia 3-5 Tahun.* Jurnal Ilmu Kesehatan Anak, 7(1), 58-65.
- Rahmawati, N., Herlina, & Hasneli, Y. N. (2021). *Gambaran ketergantungan gadget pada anak usia sekolah di SD Negeri 83 Pekanbaru.*
- Rahayu, N. S., Elan, & Mulyadi, S. (2021). *Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini di Dusun Karangpucung Kulon Desa Jajawar Kecamatan Banjar Kota Banjar.*
- Suryaningasih, R. (2021). *Pengaruh gadget bagi kemampuan bahasa anak usia dini.*
- Zulfah Kamaliyatul Azamiah, M., Agustina, H., & Pebriani, L. V. (2023). *Program psikoedukasi penggunaan gadget pada anak usia dini di Kabupaten Garut.*
- Nurrahmah, S., Rizqi, A. M., & Qonita, Q. (2024). *Analisis karakter anak usia dini dengan pengasuhan minim gadget.*
- Hutton, J. S., Dudley, J., DeWitt, T., Holland, S. K., & Horowitz-Kraus, T. (2020). Associations Between Screen-Based Media Use and Brain White Matter in Preschool-Aged Children: A Pilot Study. *JAMA Pediatrics*, 174(1), e193869.
- Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C., & Tough, S. (2019). Association Between Screen Time and Children's Language Development. *JAMA Pediatrics*, 173(11), 1083-1091.
- Ramos, P. J., et al. (2021). The Impact of Educational Interventions on Reducing Screen Time and Externalizing Behavior Problems in Preschool Children: A Community Nursing Study. *International Journal of Nursing Studies*, (Volume/Issue terkait).