



## Pemanfaatan Gadget oleh Anak Usia Dini pada Era Digital Native dalam Rangka Pemerolehan Bahasa Inggris

Fitri Maiziani<sup>1</sup>, Winanda Amilia<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Padang, <sup>2</sup>Universitas Negeri Padang

e-mail: fitrimaiziani@fip.unp.ac.id

### Abstract

The development and utilization of technology has penetrated various lines of life. Generations born in the Digital Native era have recognized and utilized technology from an early age. So it cannot be denied that the process of thinking, behavior and learning methods of this generation is different from the previous generation known as the Digital Immigrant generation. The use of technology at an early age has both positive and negative impacts. The use of technology by early childhood requires guidance from parents. Because technology does not only provide positive content, but technology also has negative aspects. It is necessary to filter the use of technology for early childhood by parents. If parents are briefed on the proper and proper use of technology, technology can be a fun learning tool for early childhood. Play and entertainment applications for children are widely available on technology, and not a few of the game and entertainment applications that are presented on the gadget use English. This article is in the form of library research, which is a series of studies relating to library data collection methods. The approach used in this research is a philosophical and pedagogical approach. Based on the literature review carried out, the use of technology by pre-school children in the digital native era can increase early childhood English acquisition in the form of vocabulary.

**Keywords :** *Gadgets, Early Childhood, Digital Native*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

### A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi terus berkembang berbanding lurus mengikuti perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi telah merambah di berbagai lini kehidupan. Salah satu teknologi yang banyak dimanfaatkan adalah gadget. Pemanfaatan gadget pada era digital kini telah dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Mulai dari tua hingga yang muda. Semakin berkembangnya zaman, perkembangan teknologi semakin tinggi. Sehingga tidak dapat di pungkiri, kebutuhan terhadap teknologi semakin tinggi pula. Bahkan anak usia dini telah memanfaatkan gadget dalam kehidupan sehari-hari untuk bermain. Generasi yang lahir pada era perkembangan teknologi yang pesat (Digital Native) telah menikmati pemanfaatan teknologi sedari usia dini. Hal ini tentu akan membedakan perkembangan pola pikir, kepribadian, interaksi sosial, dan cara belajar generasi tersebut dengan generasi sebelumnya yang di kenal sebagai generasi Digital Imigrant. Sebagian besar orang tua telah banyak memfasilitasi anak-anak mereka dengan gadget, bahkan anak mereka belum mencapai usia sekolah. Banyak orang tua yang memfasilitasi anak mereka bermain dengan gadget. Berbagai aplikasi permainan (games) dapat diakses oleh anak melalui gadget. Bahkan sebagian orang tua telah mengedukasi anak-anak mereka tentang cara browsing hiburan pada gadget seperti memanfaatkan youtube sebagai sarana bermain anak.

Teknologi dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Meskipun dikhawatirkan kedepannya akan ada dampak negatif dari teknologi yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak, namun sejatinya anak memiliki hak untuk dapat memanfaatkan teknologi. Sebagaimana telah di jelaskan dalam Undang Dasar 1945, (pasal 28

---

C ayat 2) yang menyatakan bahwa setiap anak berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat kan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

Agar pemanfaatan teknologi tidak berdampak negatif pada anak, maka perlu dilakukannya filterisasi terhadap konten yang dapat diakses oleh anak melalui teknologi dengan bimbingan orang tua. Jika dilakukan pengarahan dengan baik, maka pemanfaatan teknologi oleh anak dapat mendatangkan manfaat bagi perkembangan kognitif, perkembangan karakter, dan perkembangan sosial anak. Mengingat perkembangan yang terjadi pada usia prasekolah merupakan fase perkembangan yang banyak menangkap dari hasil apa yang dilihat dan diamati oleh anak. Usia pra sekolah merupakan usia dimana anak merekan dan menyerap segala sesuatu yang ia lihat, dengar, dan ia alami. Usia prasekolah merupakan masa emas bagi tumbuh kembang anak. Pembentukan konsep-konsep baru banyak dialami anak pada usia tersebut.

Pada umumnya anak usia pra sekolah memanfaatkan teknologi dalam rangka bermain yakni bermain menggunakan Gadget. Sebagaimana Sari dan Mitsalia (2016) melaporkan bahwa rata – rata anak menggunakan gadget untuk bermain game daripada menggunakan untuk hal lainnya. Gadget dimanfaatkan anak untuk menelusuri aplikasi games dan menonton. Meskipun tidak sedikit games yang dikembangkan oleh luar negeri sehingga aplikasi games tersebut menggunakan bahasa inggris, namun anak dapat menikmati permainan pada aplikasi games tersebut. Bahkan secara tidak langsung anak memperoleh kosa kata baru dari bermain games dengan gadget. Jika dilakukan bimbingan dan pengarahan pada anak saat bermain memanfaatkan teknologi, maka teknologi dapat dijadikan sarana belajar yang baik dalam rangka pemerolehan kosa kata baru bahasa Inggris.

## **B. Metode**

Jenis penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (library research), yaitu serangkaian penelitian yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, Fokus penelitian kepustakaan adalah menemukan berbagai teori, hukum, dalil, prinsip, atau gagasan yang digunakan untuk menganalisis dan memecahkan pertanyaan penelitian yang dirumuskan. Adapun sifat dari penelitian ini adalah analisis deskriptif, yakni penguraian secara teratur data yang telah diperoleh, kemudian diberikan pemahaman dan penjelasan agar dapat dipahami dengan baik oleh pembaca.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan filosofis dan pedagogis. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh bukan dari pengamatan langsung. Akan tetapi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti-peneliti terdahulu. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode dokumentasi. Metode dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan mencari atau menggali data dari literatur yang terkait dengan apa yang dimaksudkan dalam rumusan masalah. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis anotasi bibliografi (annotated bibliography).

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Perkembangan teknologi tidak dapat dihindari. Bahkan teknologi sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi setiap lini kehidupan. Pengguna teknologi pun tidak dapat di batasi oleh usia. Pengguna teknologi dewasa kini telah merambah di berbagai kalangan usia, mulai dari orang dewasa, remaja, hingga anak-anak. Berbagai aspek kehidupan telah tersentuh oleh teknologi, termasuk didalamnya bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, dulunya teknologi hanya dinikmati oleh peserta didik tingkat perguruan tinggi dan sekolah menengah atas, namun saat ini teknologi telah dinikmati pula oleh peserta didik pada jenjang pendidikan dasar bahkan teknologi juga telah dinikmati oleh peserta didik pada jenjang pendidikan usia dini. Baik sebagai sarana bermain maupun sarana belajar.

---

Pada dasarnya, usia dini merupakan masa anak bermain. Segala sesuatu dapat dijadikan sarana bermain anak. Terlebih dengan melihat lingkungan disekitar, anak banyak memperhatikan aktivitas lingkungan sekitar. Pada era digital saat ini, setiap individu banyak yang memanfaatkan gadget. Seperti saat ibu memasak dengan melihat tutorial memasak melalui gadget, ayah bekerja dan mengatur agenda kerja menggunakan gadget, orang dewasa yang lebih sering memperhatikan gadget, semua peristiwa itu tidak luput dari perhatian anak. Sehingga tidak heran jika di era digital seperti saat sekarang ini anak memanfaatkan gadget dalam bermain.

Dalam bermain anak berinteraksi dengan objek yang dijadikannya sarana bermain. Secara sadar maupun tidak anak mempelajari objek bermainnya. Suparo mengutip pendapat Piaget yang menyatakan pentingnya objek nyata untuk belajar pada anak usia dini. Anak mulai memperoleh informasi melalui interaksinya dengan objek dan kelak informasi ini akan disusun dalam struktur pengetahuannya. Dalam masa bermain anak menggunakan gadget, apakah anak sedang bermain games di gadget, atau mendengarkan lagu, atau memperhatikan video hiburan pada gadget, anak sedang mengalami interaksi dengan objek bermainnya.

Lulu Choirun Nisa menjelaskan dalam hasil penelitiannya, bahwa interaksi anak dengan teknologi dapat menunjang keterampilan berhitung, anak dapat dikenalkan dengan kalkulator, Microsoft PowerPoint, internet, atau mobile teknologi seperti handphone dan tablet. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka jelas bagi kita bahwa teknologi dapat dijadikan sebagai sarana belajar bagi anak usia dini, yang tentunya dengan panduan, bimbingan dan arahan dari orang tua dalam pemanfaatan teknologi/gadget.

Games yang tersaji pada gadget dominannya banyak dikembangkan menggunakan bahasa inggris, begitu pula lagu-lagu dan video hiburan anak yang terdapat pada gadget seperti lagu jhony oh Jhonnyjuga menggunakan bahasa inggris. Secara sadar ataupun tidak, anak telah memperoleh informasi yaitu berupa pemerolehan kosa kata baru dalam bahasa inggris yang tidak biasa anak dengar dan anak gunakan pada interaksi di lingkungannya, kelak akan ia susun informasi tersebut dalam struktur pengetahuannya.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa internasional yang banyak digunakan oleh berbagai negara. Bahasa inggris merupakan salah satu bahasa yang dijadikan media komunikasi dewasa ini. Tidak dapat dipungkiri, bahasa inggris telah menjadi sebuah kebutuhan yang harus di penuhi untuk dapat berkomunikasi dalam era kompetisi pada zaman sekarang. Bahasa inggris pun telah menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah. Mengingat pentingnya pemanfaatan bahasa inggris pada era saat ini, menuntut anak-anak mempelajarinya sedini mungkin.

Aplikasi permainan dan hiburan yang tersedia pada gadget banyak mengadopsi bahasa inggris. Secara tidak langsung dalam proses bermainnya anak belajar banyak kosa kata baru bahasa inggris melalui gadget tersebut. Proses bermain dengan gadget jika dilakukan pengarahan, bimbingan dan pengawasan oleh orang tua, maka gadget dapat beralih fungsi dari sarana bermain sambil belajar.

Melalui *gadget* yang awalnya hanya sebagai sarana bermain anak, jika dilakukan pengarahan dan bimbingan yang baik dari orang tua, maka gadget dapat beralih fungsi menjadi sarana belajar. Sehingga melalui gadget anak memanfaatkan teknologi untuk pembentukan konsep baru. Wulanda Aditya Azis (2016) mengutip pendapat Haugland (1992) menjelaskan Penelitian telah menunjukkan bahwa anak yang berusia 3 dan 4 tahun yang menggunakan teknologi mendatangkan keuntungan besar, yakni anak yang telah mengenal teknologi akan lebih unggul jika dibandingkan dengan anak-anak tanpa pengalaman teknologi, terutama keuntungan dalam kecerdasan, keterampilan nonverbal, ketangkasan, kemampuan verbal, pemecahan masalah, abstraksi dan keterampilan konseptual.

Selain pengarahan dan bimbingan akan pemanfaatan gadget dan teknologi pada anak usia dini, anak juga perlu mendapatkan pendidikan mengenai pemanfaatan teknologi yang baik. Pendidikan tersebut dapat dilakukan dalam lembaga formal seperti Taman kanak-kanak dan lembaga non formal yakni dari keluarga dan lingkungan. Sebagaimana yang telah

---

tertuang dalam UU No. 23 Tahun 2002 Pasal 9 Ayat 1 tentang Perlindungan Anak: "Setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya. Pemanfaatan gadget dan teknologi yang dibarengi dengan pendidikan dapat menjadi sarana pengembangan pribadi anak serta sarana pengembangan kognitif anak, salah satunya adalah perolehan kosa kata baru bahasa inggris yang anak nikmati dari permainan dan hiburan pada gadget.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dipaparkan oleh ....., bahwasanya dijelaskan pemanfaatan teknologi maupun gadget pada anak usia dini, perlu untuk membekali anak dengan kemampuan dalam menilai dan memilah secara mandiri berbagai pengaruh dunia online adalah langkah mendasar yang perlu diupayakan. Menumbuhkan online resilience pada anak menjadi kebutuhan penting untuk dapat dilakukan dalam memperkuat kemampuan mereka mengelola berbagai risiko, sehingga mampu terus berkembang menjadi pribadi yang tangguh. Dengan begitu, ketika anak mampu mengenali hal baik dan tidak baik dari bermain gadget oleh dirinya sendiri, maka kembali anak mengalami proses belajar selain belajar mengenai konten bahasa inggris.

#### **D. Kesimpulan**

Usia Dini merupakan masa golden ege bagi tumbuh kembang anak. Banyak hal yang diserap, ditiru dan dipelajari oleh anak pada usia tersebut. Gadget dapat menjadi sarana belajar yang baik bagi anak usia dini dalam pemorelehan bahasa asing khususnya bahasa inggris oleh anak, dikarenakan kebanyakan aplikasi dan media yang terdapat pada gadeged menggunakan bahasa inggris. Perlu pendampingan dan arahan oleh orang tua dalam menggunakan gadget bagi anak usia dini sebagai fasilitas belajar bahasa inggris bagi anak.

#### **E. Referensi**

- Lulu Choirun Nisa.(2012). Pemanfaatan Teknologi Informasi Untuk Pengembangan Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. Sawwa – Volume 7, Nomor 2, April 2012
- Sari, P dan Mitsalia A. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Personal Sosial Anak Usia Pra Sekolah di Tkit Al Mukmin. Jurnal Profesi 13 (2) : 73 – 77.
- Wiwin Hendriani.(2017). Menumbuhkan Online Resilience pada Anak di Era Teknologi Digital. Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia Peran Psikologi Perkembangan dalam Penumbuhan Humanitas pada Era Digital 22-24 Agustus 2017, Hotel Grasia, Semarang. ISBN: 978-602-1145-49-4
- Wulanda Aditya Azis.(2016). Analisis Kualitatif Pemanfaatan Komputer dalam Proses Pembelajaran Anak Usia Dini . Jurnal Tunas Siliwangi Vol.2 | No.2 | Oktober 2016.
- Undang Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 9 ayat 1