

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

HARVENIA DAMAIYANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

HARVENIA DAMAIYANTI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Taman Kanak – Kanak Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu. Sampel penelitian diambil menggunakan teknik random sampling atau teknik acak sebanyak 66 responden di Taman Kanak-kanak (TK) Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu Provinsi Sumatera Selatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis korelasi product moment. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat korelasi dengan derajat hubungan sedang (0,427) dan bentuk hubungan yang positif antara penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak usia 5 - 6 tahun.

Kata Kunci: anak usia 5-6 tahun, keterampilan berbicara, penggunaan gawai

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN THE USE OF GADGETS AND THE SPEAKING SKILLS OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS.

By

HARVENIA DAMAIYANTI

The study aim to analyze the relationship between the use of gadgets and the speaking skills of children aged 5-6 years. This research used quantitative research with correlational method. The research population were all children in Kindergarten, East Baturaja District, Ogan Komering Ulu Regency. The research sample was taken using a random sampling technique or a random technique as many as 66 respondents. The data collection technique used a questionnaire. The data analysis used is product moment correlation analysis. The results showed that there correlation with a moderate degree of relationship (0.427) and a positive relationship between the use of devices and the speaking skills of children aged 5 - 6 years.

Kata Kunci: speaking skills, children aged 5-6 years, use of gadgets.

**HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KETERAMPILAN
BERBICARA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI KECAMATAN BATURAJA
TIMUR**

Oleh:
HARVENIA DAMAIYANTI

SKRIPSI:

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024

Judul Skripsi

: HUBUNGAN PENGGUNAAN GAWAI

TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA

ANAK USIA 5-6 TAHUN

Nama : Harvenia Damaiyanti

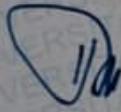
Nomor Pokok Mahasiswa : 1713054012

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

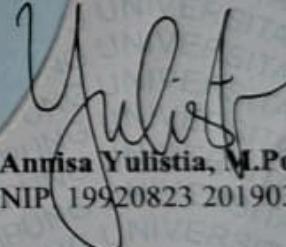
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dosen Pembimbing I



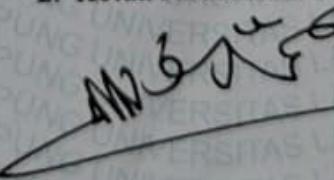
Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd.
NIP. 19620330 198603 2 001

Dosen Pembimbing II



Annisa Yuhstia, M.Pd.
NIP. 19920823 201903 2 023

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan



Dr. Muhammad Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si.
NIP 197412202009121002



MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

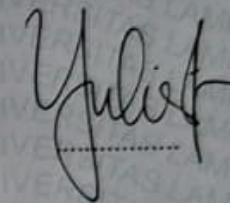
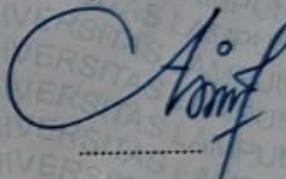
Ketua : Prof. Dr. Een Yayah Haenilah., M. Pd. 

Sekretaris

: Annisa Yulistia., M. Pd.

Penguji Utama

: Dr. Asih Budi Kurniawati., M.Pd.

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 13 Juni 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Harvenia Damaiyanti
Nomor Induk Mahasiswa : 1713054012
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Hubungan Penggunaan Gawai dengan Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun di kecamatan baturaja timur” adalah asli penelitian saya kecuali pada bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 13 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Harvenia Damaiyanti
NPM 1713054012

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Harvenia Damaiyanti dilahirkan di Kota Baturaja Provinsi Sumatera Selatan pada 07 Juli 1999, anak kedua dari pasangan Bapak Saring Hartono dan Ibu Sulistiyan. Penulis mengawali pendidikan formal di Taman Kanak-Kanak (TK) Mutiara Baturaja pada tahun 2004-2005. Selanjutnya pendidikan di Sekolah Dasar (SD) Negeri 01 Ogan Komering Ulu pada tahun 2005-2011.

Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 01 Ogan Komering Ulu pada tahun 2011-2014 dan selanjutnya melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 01 Ogan Komering Ulu pada tahun 2014 - 2017. Pada bulan September tahun 2017 sampai dengan sekarang penulis terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD), Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Pada semester tujuh penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Setia Tama Kecamatan Gedung Aji Baru, Kabupaten Tulang Bawang dan Program Pengalaman Pembelajaran Lapangan (PPL) di TK Al Azhar 06 Jatimulyo, Kecamatan Gedung Aji Baru, Kabupaten Tulang Bawang.

MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya..." -
Q.S Al Baqarah: 286

PERSEMPAHAN

Bismillahahirrahmanirrahim..

Aku persembahkan karya sederhana ini sebagai tanda bakti dan cinta kepada:

Kedua orangtuaku tercinta,

Bapak Saring Hartono dan Ibu Sulistiyani

Terimakasih telah membesarkan dan mendidik dengan penuh kasih sayang,

senantiasa mendo'akanku di setiap langkah perjalanan hidupku

Kakakku,

Istu Hari Subagio

yang selalu membantu serta memberikan dukungan sehingga peneliti bisa sampai

di tahap akhir dan menyelesaikan studi ini

Almamater Tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “*Hubungan Penggunaan Gawai terhadap Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun*” adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan, FKIP Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Albet Maydiantoro, S.Pd., M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. M. Nurwahidin, S.Ag., M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung serta selaku Dosen Pembahas atau Pengaji yang telah memberikan saran-saran yang membangun dan bimbingan dalam penyusunan skripsi;
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD Universitas Lampung;
5. Ibu Prof. Dr. Een Yayah Haenilah, M.Pd., selaku pembimbing I yang telah membimbing, memberikan dukungan, saran, dan nasihat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi;
6. Ibu Annisa Yulistia, M. Pd., selaku Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan dukungan, saran, dan nasihat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi;

7. Bapak dan Ibu Dosen dan Staf PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah membantu mengarahkan penulis sampai skripsi ini selesai;
8. Pihak sekolah TK Kecamatan Baturaja Timur yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis dalam melakukan penelitian;
9. Teman-teman seperjuanganku PG PAUD Angkatan 2017. Terima kasih atas dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi ini;
10. Teman-teman KKN Desa Setia Tama, keluarga PG PAUD FKIP Universitas Lampung yang telah berjuang bersama dan memberikan motivasi;
11. Semua pihak yang terlibat namun tidak dapat disebutkan satu persatu, penulis mengucapkan terima kasih atas dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan studi ini;

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, akan tetapi penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Maret 2024
Penulis,



Harvenia Damaiyanti
NPM 1713054012

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
II. TINJAUAN PUSTAKA	10
A. Hakikat Anak Usia Dini.....	10
B. Keterampilan Berbicara	12
1. Pengertian Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun.....	12
2. Aspek Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun	14
3. Konsep Berbicara Anak	16
4. Tahap Berbicara Anak	18
5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara...	19
C. Gawai	21
1. Pengertian Gawai	21
2. Sejarah Gawai	22
3. Fungsi Gawai	24
4. Jenis-Jenis Gawai.....	25
5. Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini	26
6. Dampak Positif dan Dampak Negatif Gawai.....	29
D. Kerangka Pikir	30
E. Hipotesis Penelitian.....	32
III. METODE PENELITIAN.....	35
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	35
C. Tahap - Tahap Penelitian	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
1. Populasi.....	36
2. Sampel.....	37

E. Definisi Konsptual dan Definisi Operasional	38
F. Teknik Pengumpulan Data.....	39
G. Instrumen Penelitian	40
H. Uji Instrumen Penelitian	41
I. Teknik Analisis Data	43
 IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	 46
A. Hasil Penelitian	46
1. Deskripsi Responden.....	46
2. Data Hasil Penelitian.....	47
B. Pembahasan.....	53
 V. KESIMPULAN DAN SARAN	 57
A. Kesimpulan.....	57
B. Saran.....	57
 DAFTAR PUSTAKA	 59
 LAMPIRAN.....	 61

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data Populasi di TK Kecamatan Baturaja Timur.....	37
2. Sampel Penelitian.....	38
3. Penilaian <i>Skala Likert</i>	39
4. Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Gawai	40
5. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berbicara.....	40
6. Interpretasi Koefisien Korelasi.....	45
7. Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Sekolah.....	48
8. Hasil Persentase Penggunaan Gawai.....	49
9. Hasil Persentase Keterampilan Berbicara	50
10. Tabel Silang	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Bagan Kerangka Pikir.....	34
2. Desain Penelitian.....	35
3. Rumus Pearson Product Moment	42
4. Rumus Cronbach Alpha.....	42
5. Rumus Interval.....	43
6. Rumus Korelasi Pearson Product Moment.....	44
7. Hasil Interval Penggunaan Gawai.....	48
8. Hasil Interval Keterampilan Berbicara	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Kisi-Kisi Instrumen Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas	62
2. Instrumen Sebelum Uji Validitas dan Reliabilitas	63
3. Tabel Hasil Uji Validitas Instrumen	67
4. Hasil Uji Validitas Instrumen	69
5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	71
6. Instrumen Penelitian	73
7. Tabel Hasil Penelitian	77
8. Surat Izin Uji Instrumen Dosen Ahli	80
9. Surat Izin Uji Instrumen Lapangan	81
10. Surat Izin Penelitian	82
11. Surat Balasan Izin Penelitian	83
12. Foto Penelitian	84

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam membimbing anak agar bertumbuh dan berkembang dengan baik. Hal ini sejalan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan akan membantu anak untuk mengembangkan semua potensi yang dimilikinya dengan optimal untuk itu diperlukananya stimulasi yang sesuai agar dapat membantu tumbuh kembangnya anak.

Pendidikan sebagai sarana memanusiakan manusia harus berorientasi mengembangkan semua aspek secara simultan. Pelaksanaan pendidikan harus berfokus pada semua aspek, baik kemampuan yang bersifat mengembangkan *Intelligence Quotient (IQ)*, maupun kemampuan *soft skills* yang menyangkut *Emotional Quotient (EQ)* dan *Spiritual Quotient (SQ)*. Turkkahraman (2012) menyatakan bahwa:

The primary aim of education is to sustain individual and societal improvement. This process contains both tangible and moral dimensions. Education programs and policies play a pivotal role in these social and individual progress. Social progress clearly indicates a general development in the community in terms of economic, social, and cultural aspects.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa tujuan utama pendidikan adalah untuk mempertahankan perbaikan individu dan masyarakat. Hal tersebut menunjukkan bahwa melalui pendidikan yang tepat yang terfokus pada semua kemampuan akan dapat menciptakan generasi yang cerdas yang berkualitas yang diharapkan dapat membantu memberikan perubahan bagi suatu bangsa ke arah yang lebih baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa individu harus didik sejak dini agar dapat tercipta individu yang lebih baik. Bentuk penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini disebut dengan Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). (Sujiono, 2012) menyatakan bahwa :

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik, kecerdasan, sosial emosional, bahasa, dan komunikasi sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan suatu upaya dalam memberikan stimulus terhadap pertumbuhan dan perkembangan baik jasmani maupun rohani kepada anak sejak dini. Penyelenggaraan PAUD tersebut harus disesuaikan dengan keunikan dan pertumbuhan anak usia dini, artinya memperhatikan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak. Selain itu juga, upaya PAUD yang diberikan tidak hanya terbatas untuk menghasilkan kemampuan yang berkaitan dengan pengetahuan saja, namun juga kemampuan yang berkaitan dengan perilaku. Hal ini mempertegas bahwa pendidikan anak usia dini harus diselenggarakan secara terpadu dan komprehensif. Tumbuh kembang yang dimiliki anak beraneka ragam. Hal ini sejalan dengan Permendikbud (2014) tentang tingkat pencapaian perkembangan anak pasal 7 ayat 3 dan 4 dinyatakan bahwa :

Perkembangan adalah perubahan perilaku yang berkesinambungan dan terintegrasi dari faktor genetik dan lingkungan serta meningkat secara individu baik kuantitatif maupul kualitatif dalam aspek nilai agama dan moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni.

Perkembangan merupakan proses perubahan yang terjadi pada anak secara fungsional. Perkembangan anak meliputi beberapa aspek perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk dikembangkan adalah perkembangan bahasa yang dimana perkembangan ini berkaitan dengan perkembangan lainnya. Selain itu juga perkembangan bahasa akan membantu anak dalam menyampaikan pesan kepada orang lain.

Pada Permendikbud (2014) pasal 10 ayat 5 dinyatakan bahwa perkembangan bahasa terdiri atas memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan. (Susanto, 2011) menyatakan bahwa:

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun sudah dapat mengucapkan lebih dari 2500 kosakata, lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk, rasa, bau, keindahan, kecepatan, suhu, perbedaan, jarak, dan permukaan (kasar-halus), anak usia 5-6 tahun sudah dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan. Anak sudah dapat mendengarkan orang lain berbicara dan menanggapi pembicaraan tersebut. Percakapan yang dilakukan oleh anak usia 5-6 tahun telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilakukan oleh dirinya sendiri dan orang lain, serta apa yang dilihatnya.

Perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun terdiri atas memahami bahasa, mengungkapkan bahasa, dan keaksaraan. Kemampuan anak dalam memahami bahasa antara lain mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam suatu permainan, dan senang serta menghargai bacaan. Sementara kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa meliputi menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, memiliki pertimbangan kata, mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, memiliki lebih banyak kata untuk mengungkapkan ide, dan menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita. Terakhir kemampuan anak dalam keaksaraan meliputi menyebutkan simbol-simbol huruf, menyebutkan kelompok gambar yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri, dan memahami arti kata dalam cerita.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu bagian dari kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa. (Hurlock, 1978) menyatakan bahwa berbicara merupakan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Keterampilan berbicara terdiri atas pengucapan kata, pengembangan kosa kata, dan pembentukan kalimat. (Mustakim, 2005) menyatakan bahwa :

Karakteristik berbicara anak usia 5 dan 6 tahun adalah suka berbicara dan umumnya berbicara kepada seseorang, tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas, banyak bertanya, tata bahasa akurat dan berasalan, menggunakan bahasa yang sesuai, dapat mendefinisikan dengan bahasa yang sederhana, menggunakan bahasa dengan agresi, mengajukan pertanyaan-pertanyaan, dan sangat aktif berbicara.

Jadi pada intinya, berbicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan peneliti di RA. Al Ihsan Muara Gading Mas Labuhan Maringgai kelompok B menunjukkan bahwa anak masih terlihat kurang berkomunikasi antara satu dengan lainnya dan masih terdapat anak yang kurang jelas ketika berbicara yakni hanya mengucapkan rangkaian huruf di akhir kata. Selain itu juga masih terdapat anak yang struktur kalimatnya dalam bicaranya belum lengkap. Selanjutnya ketika kegiatan belajar berlangsung, anak terlihat lebih banyak mendengarkan penjelasan guru dan hanya menjawab dengan sedikit kata saja. Terakhir anak terlihat kesulitan ketika diminta untuk menceritakan tentang pengalamannya sendiri.

Hasil prapenelitian mengisyaratkan bahwa penting sekali untuk melatih keterampilan berbicara anak. Selain itu juga keterampilan berbicara penting untuk dilatih karena akan membantu anak untuk bersosialisasi. Keterampilan ini merupakan hal yang paling kodrat dilakukan oleh semua orang termasuk anak-anak. Keterampilan berbicara selalu dibutuhkan setiap hari mulai kita bangun tidur hingga tidur kembali sebagai sarana untuk berkomunikasi. Terakhir keterampilan berbicara sangat perlu dikembangkan karena keterkaitan dengan penyampaian ide atau gagasan yang anak inginkan yang diucapkan dengan kata-kata atau artikulasi seperti saat guru

menjelaskan kemudian anak dapat menyampaikan ide atau gagasan yang anak punya dan anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan.

Keterampilan berbicara peserta didik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya penggunaan gawai. Gawai adalah alat yang digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh seperti handphone, akan tetapi komputer juga banyak dianggap termasuk gawai. Berdasarkan hasil penelitian Ammarullah (2013) tentang riset statistika menunjukkan bahwa sebanyak 17% anak berusia dibawah 8 tahun di Amerika Serikat menggunakan komputer, tablet, dan smartphone setiap hari. Angka ini merupakan satu per tiga dari jumlah anak yang menghabiskan aktivitas sehari-harinya dengan membaca buku oleh orang tuanya. Sementara pada penelitian Widiawati dan Sugiman (2014) menunjukkan bahwa :

Indonesia sendiri lebih dari 50% pengguna gawai berumur dibawah 25 tahun, dewasa atau lanjut usia (25 tahun keatas) 32%, remaja (12-21 tahun) 25%, anak-anak (7-11 tahun) 17%, dan lebih ironisnya lagi gawai digunakan oleh anak usia (3-6 tahun) sekitar 9% yang seharusnya belum layak untuk menggunakan gawai. Anak indonesia menggunakan media gawai pada usia 5 tahun sebanyak 38% pada tahun 2011 dan meningkat menjadi 72% pada tahun 2013.

(Gunawan, 2017) menyatakan bahwa :

Salah satu faktor yang mendasari meningkatnya presentase tersebut yaitu karena semakin berkembangnya teknologi dengan sistem *touch screen* yang membuat penggunaan gawai lebih mudah, terlebih bagi anak kecil yang belum bisa membaca sekalipun. Penelitian yang dilakukan oleh

Penelitian yang dilakukan oleh Delima (2015) menunjukkan bahwa :

94% orang tua berpendapat bahwa anak mereka biasa menggunakan perangkat teknologi untuk bermain game, 63% anak menghabiskan waktu maksimum 30 menit untuk sekali bermain game, dan 15% orang tua menyatakan bahwa anak bermain game selama 3060 menit dan sisanya dapat bermain game lebih dari satu jam.

Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak.

Lebih lanjut berdasarkan penelitian yang dilakukan Nurmasari (2016) menunjukkan bahwa sebesar 43,47% pada balita dengan intensitas penggunaan gawai yang tinggi dapat mengalami keterlambatan bahasa dan bicara karena pada saat menggunakan gawai, anak akan menjadi kurang interaktif dan komunikatif. Anak yang kurang berinteraksi dan jarang bermain bersama teman-teman sebayanya dapat menyebabkan anak mengalami keterlambatan bahasa dan bicara. Penggunaan gawai yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat berakibat buruk dalam hal psikologi dan keterampilan berbicara anak.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti mencoba untuk mengetahui bagaimana hubungan penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara yang ditunjukkan oleh anak usia 5-6 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terdapat anak yang hanya mengucapkan rangkaian huruf di akhir kata.
2. Anak lebih banyak mendengarkan penjelasan guru disbandingkan berbicara
3. Anak hanya menjawab dengan sedikit kata saja.
4. Anak terlihat kesulitan ketika diminta untuk menceritakan tentang pengalamannya sendiri.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti pada penggunaan gawai dan rendahnya keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah: apakah terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk menganalisis hubungan antara penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara pada anak usia 5-6 tahun.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, maka penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat menambah pengetahuan di bidang pendidikan anak usia dini khususnya terkait keterampilan berbicara anak usia dini.

2. Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat membeikan manfaat secara praktis bagi semua pihak yang terkait dalam penelitian ini, diantaranya bagi:

a. Orang tua

Diharapkan dapat memberikan gambaran kepada orang tua tentang keterampilan berbicara yang harus dilatih pada anak usia 5-6 tahun.

b. Guru

Diharapkan dapat menambah referensi dan wawasan serta pengetahuan tentang melatih keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

c. Kepala sekolah

Diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan berkaitan dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

d. Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat menjadi bahan kajian untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai keterampilan berbicara anak usia dini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah individu yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa tersebut proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat. Selain itu juga, masa tersebut akan sangat mempengaruhi dan menjadi dasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia.

(Suyadi dan Maulidya, 2013) berpendapat bahwa proses pembelajaran yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Anak mempunyai pola tertentu sesuai dengan garis waktu perkembangannya. Setiap anak berbeda perkembangannya dengan anak yang lain, ada yang cepat ada pula yang lambat. Setiap anak memiliki keunikan dan karakteristiknya masing-masing.

Pembelajaran bagi anak usia dini juga hendaknya tidak menjalai dengan hafalan (termasuk membaca, menulis, dan berhitung: calistung) atau kemampuan yang hanya berkaitan dengan *Intelligence Quotient (IQ)* saja, tetapi juga mengembangkan kemampuan yang berkaitan dengan kematangan *Emotional Quotient (EQ)* dan *Spiritual Quotient (SQ)*. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Suyadi dan Maulidya, 2013) yang menyatakan bahwa :

“Pada dasarnya serabut otak kognisi pada anak belum terbentuk atau belum tumbuh dengan baik, sehingga ukuran kecerdasan seorang anak bukan hanya pada kemampuan kognitif (seperti calistung), melainkan juga pada kematangan emosi. Pembelajaran harus diberikan untuk mengembangkan semua aspek anak secara simultan”.

Bermain merupakan salah satu pendekatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Anak akan bereksplorasi, menemukan, dan memanfaatkan benda-benda di sekitarnya melalui bermain. Montessori (Suyadi dan Maulidya, 2013), memandang permainan sebagai “kebutuhan batiniah” setiap anak karena bermain mampu menyenangkan hati, meningkatkan keterampilan, dan meningkatkan perkembangan anak. Konsep bermain inilah yang kemudian disebutnya sebagai belajar sambil bermain. Montessori (Suyadi dan Maulidya, 2013) menyatakan bahwa:

“For the child, play is an enjoyable, voluntary, purposeful, and spontaneously chosen activity. It is often creative as well, involving problem solving, learning, new social skill, new language and new physical skills.”

Pendapat di atas menyatakan bahwa bermain bukan merupakan kegiatan sia-sia, melainkan kegiatan yang menyenangkan dan bermakna bagi anak. Anak akan belajar dan mempelajari keterampilan hidup yang baru melalui bermain. Belajar memecahkan masalah, keterampilan sosial baru, bahasa baru, dan keterampilan fisik yang baru melalui bermain.

Dapat disimpulkan bahwa anak usia dini sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat, sehingga pembelajaran yang menstimulus semua aspek pertumbuhan dan perkembangan anak dalam suasana bermain sesuai tahap perkembangan anak sangat diperlukan.

B. Keterampilan Berbicara

1. Pengertian Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Bicara merupakan suatu proses yang menggunakan bahasa ekspresif dan membentuk sebuah arti. Keterampilan berbicara pada anak yaitu pada saat anak menggumam maupun membeo. (Suhartono,2010) berpendapat bahwa keterampilan berbicara merupakan keterampilan yang berkaitan dengan menyampaikan informasi melalui bunyi Bahasa. Berbicara dianggap sebagai kebutuhan pokok bagi masyarakat karena dengan berbicara seseorang dapat menyampaikan dan mengkomunikasikan

segala isi dan gagasan batin. Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan pada orang lain. (Iskandarwassid, 2008) berpendapat bahwa keterampilan ini juga didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara, sehingga dapat menghilangkan rasa malu, berat lidah, dan rendah diri.

(Semi,2001) berpendapat bahwa :

“Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan yang berkaitan dengan memproduksi arus sistem bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, gagasan, perasaan, dan pengalaman kepada orang lain. Seorang anak yang memiliki keterampilan berbicara yang baik akan dapat menyampaikan kehendak, gagasan, perasaan, dan pengalamannya kepada orang lain.”

Pengertian lain tentang kemampuan berbicara, dikemukakan oleh (Barzun,2009) yang berpendapat bahwa keterampilan berbicara berkaitan dengan keterampilan dalam ucapan, lafal, mengingat, daksi (pilihan kata), frasa, struktur kalimat, tata bahasa, ketepatan, kelancaran, dan bagaimana bertanya serta menjawab pertanyaan. Keterampilan berbicara anak meliputi lafal yang tepat, struktur kalimat sederhana, kosakata, kefasihan, dan pemahaman yang baik.

(Rumanti,2002) berpendapat bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan anak dalam penyampaian informasi yang dilakukan secara lisan melalui ucapan kata-kata atau kalimat. Berbicara adalah salah satu alat mengkomunikasikan gagasan-gagasan yang disusun serta dikembangkan sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan sang pendengar dan penyimak. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Hurlock,1978) yang menyatakan bahwa bicara adalah bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud.

Lebih lanjut (Hurlock,1978) menyatakan bahwa :

“Bericara tidak hanya melibatkan kordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental yakni kemampuan mengaitkan arti dengan bunyi yang dihasilkan.

Akan Tetapi tidak semua bunyi yang dihasilkan anak dapat dipandang sebagai bicara. Ada dua kriteria yang menjadi penentu apakah anak berbicara dengan benar atau hanya membeo. Pertama anak harus faham arti dari kata yang mereka ucapkan dan mengaitkannya dengan objek yang diwakilinya. Kedua anak harus mengucapkan kata-katanya sehingga orang lain memahami maksud yang ia sampaikan dengan mudah.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang berkaitan dengan penyampaian ide atau gagasan kepada orang lain melalui kata-kata atau kalimat, yang tidak hanya melibatkan kordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental. Anak dapat dikatakan keterampilan bicaranya berkembang apabila anak dapat mengucapkan bunyi bahasa yang digunakan secara tepat, pengucapan suku kata secara tepat, memiliki pembendaharaan kata yang banyak, serta mampu menggunakan kalimat secara baik untuk berkomunikasi secara lisan.

2. Aspek Keterampilan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan bahasa terdiri atas dua periode besar yaitu periode prelinguistik dan linguistik. (Suhartono,2005) menyatakan bahwa keterampilan berbicara adalah keterampilan yang berhubungan dengan fonologi, morfologi, sintaksis, dan semantic. Sementara (Ernawulan,2005) menyatakan bahwa :

“ Keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun berkaitan dengan keterampilan anak dalam mengucapkan kata dengan jelas dan lancar, dapat menyusun kalimat yang terdiri dari enam sampai delapan kata, menjelaskan arti kata-kata sederhana, menggunakan kata hubung, kata depan dan kata sandang.”

Anak yang berada pada masa akhir usia TK biasanya sudah mampu mengucapkan kata-kata sederhana dan berbicara menggunakan kalimat yang sederhana. Cara berbicara anak biasanya sudah lancar tetapi masih terdapat beberapa kesalahan.

(Mustakim, 2005) berpendapat bahwa

“Karakteristik berbicara anak pada jenjang usia 5 dan 6 tahun antara lain senang berbicara kepada seseorang, tertarik menggunakan kata-kata baru dan luas, banyak bertanya, tata bahasa akurat dan beralasan, menggunakan bahasa yang sesuai, dapat menggambarkan suatu objek menggunakan bahasa yang sederhana, menggunakan bahasa dengan agresi, mengajukan pertanyanya, dan sangat aktif berbicara.”

(Seefeldt dan Barbara, 2008) juga berpendapat bahwa keterampilan berbicara anak usia lima tahun berkembang secara terus menerus. Perbendaharaan kata-kata meluas sampai 5.000 ke 8.000 kata. Jumlah kata dalam kalimat bertambah dan struktur kalimat menjadi lebih kompleks. Sebagai hasil umpan balik dari orang dewasa, anak-anak usia lima tahun mulai mengurangi pemakaian perluasan peraturan kata kerja dan bentuk jamak, seringkali mengoreksi kekeliruan sendiri.

Anak-anak jadi semakin pintar dalam kemampuannya mengomunikasikan gagasan dan perasaannya. Anak-anak usia ini juga senang bercakap-cakap dan agak jarang memotong percakapan, belajar antri, dan mendengarkan orang lain yang sedang bicara. Pada usia ini, anak-anak senang bercerita dan bercakap-cakap serta mulai belajar mengendalikan pemakaiannya.

(Suryadi, 2007) menyatakan bahwa :

“Keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun antara lain (a) anak sudah dapat mengucapkan lebih dari 2.500 kosakata; (b) lingkup kosakata yang dapat diucapkan anak menyangkut warna, ukuran, bentuk dan warna, rasa, bau, kecantikan, kecepatan, suhu, perbedaan, perbandingan, jarak permukaan; (c) anak sudah dapat melakukan peran sebagai pendengar yang baik; (d) anak dapat berpartisipasi dalam suatu percakapan, dan dapat mendengarkan orang lain dan menanggapi pembicaraan tersebut; (e) percakapan yang dilakukan oleh anak usia ini telah menyangkut berbagai komentarnya terhadap apa yang dilihatnya; dan (f) anak sudah dapat melakukan ekspresi diri, menulis, membaca, dan berpuisi.”

Hurlock (1978) berpendapat bahwa keterampilan berbicara meliputi beberapa aspek yaitu: pengucapan, penambahan kosakata, dan pembentukan kalimat.

a. Pengucapan

Setiap anak berbeda-beda dalam ketepatan pengucapan dan logatnya. Perbedaan ketepatan pengucapan bergantung pada tingkat perkembangan mekanisme suara, serta bimbingan yang diterima dalam mengaitkan suara ke dalam kata yang berarti. Perbedaan logat disebabkan karena meniru model yang pengucapannya berbeda dengan yang biasa digunakan anak.

b. Pengembangan Kosakata

Anak harus belajar mengaitkan arti dengan bunyi dalam mengembangkan kosakata yang dimiliki. Peningkatan jumlah kosa kata tidak hanya karena mempelajari kata-kata baru, tetapi juga karena mempelajari arti baru bagi kata-kata lama.

c. Pembentukan Kalimat

Pada mulanya anak menggunakan kalimat satu kata yakni kata benda atau kata kerja. Kemudian kata tersebut digabungkan dengan isyarat untuk mengungkapkan suatu pikiran utuh yang dapat dipahami orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa aspek keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun antara lain pengucapan, pengembangan kosa kata, dan pembentukan kalimat.

3. Konsep Berbicara Anak

Dalam masa kanak-kanak, konsep berbicara anak terbatas hanya pada pengucapan kata-kata, menambah kosa kata, dan menjadikan kata tersebut menjadi kalimat. Kalimat yang dirangkai pun tidak sesempurna orang dewasa. Anak-anak pada masa tersebut berusaha sebanyak mungkin untuk mempelajari berbagai kosa kata baru yang didapatkannya baik dari keluarganya, maupun lingkungan dimana ia tinggal. (Hurlock,1978) menyatakan bahwa kosa kata yang digunakan anak dalam berbicara pada masa kanak-kanak adalah:

a. Kosa Kata Umum

- 1) Kata benda yakni kata yang digunakan pertama oleh anak adalah kata benda, umumnya yang bersuku kata satu dari celoteh yang ia senangi.
- 2) Kata kerja yakni setelah anak mempelajari kata benda yang cukup untuk menyebut nama orang dan benda, mereka mulai mempelajari kata-kata baru khususnya yang melukiskan tindakan, seperti: “beri”, “ambil”, atau “pegang”.
- 3) Kata sifat yakni kata yang muncul dalam kosa kata anak yang berumur satu setengah tahun. Pada umumnya kata sifat yang sering digunakan adalah “baik”, “buruk”, “bagus”, “nakal”, “panas”, dan “dingin”. Pada prinsipnya kata-kata tersebut digunakan pada orang, makanan, dan minuman.
- 4) Kata Keterangan yakni kata yang digunakan pada umur yang sama dengan kata sifat. Kata keterangan yang muncul paling pertama kali pada anak, umumnya adalah “di sini” dan “dimana”.
- 5) Kata perangkai dan kata ganti yakni kata yang muncul paling akhir karena kata ini paling sulit digunakan. Misalnya anak bingung kapan menggunakan kata “ku”, “nya”, “kami” dan mereka.

b. Kosa Kata Khusus

- 1) Kosa kata warna yakni kata yang sebagian anak mengetahui nama warna pada usia 4 tahun. Seberapa segera mereka akan mempelajari warna lainnya bergantung pada kesempatan belajar dan minat mereka tentang warna.
- 2) Jumlah kosa kata. Dalam skala intelegensi Stanford Binet, anak pada usia 5 tahun diharapkan dapat menghitung 3 objek serta pada usia 6 tahun diharapkan cukup baik memahami kata “tiga”, “sembilan”, “lima” dan “tujuh” untuk menghitung jumlah biji.
- 3) Kosa kata waktu yang biasanya anak yang berusia 6-7 tahun mengetahui arti: pagi, siang, malam, musim panas dan musim hujan.

- 4) Kosa kata ulang yakni saat anak yang berumur 4-5 tahun mulai menamai mata uang logam sesuai dengan ukuran dan warnanya.
- 5) Kosa kata ucapan populer. “sumpah” terutama oleh anak lelaki digunakan mulai pada usia sekolah bahwa ia sudah besar. Menyadari perasaan rendah dirinya, menegaskan kejantanannya dan menarik perhatian.
- 6) Bahasa rahasia. Bahasa ini paling banyak digunakan oleh anak perempuan setelah usia 6 tahun untuk berkomunikasi dengan teman mereka.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa konsep bicara anak terdiri atas dua yakni kosa kata umum dan kosa kata khusus. Keduanya memiliki karakteristik masing-masing.

4. Tahap Berbicara Anak

(Suhartono, 2005), tahapan awal ujaran anak yaitu tahapan penamaan, tahap telegrafis, dan tahap transformasional. Tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Tahap Penamaan

Pada tahap ini anak mengasosiasikan bunyi-bunyi yang pernah didengarnya dengan benda, peristiwa, situasi, kegiatan, dan sebagiannya yang pernah dikenal melalui lingkungannya. Pada tahap ini anak baru mampu menggunakan kalimat terdiri atas satu kata atau frase. Kata-kata yang diujarkannya mengacu pada benda-benda yang ada disekelilingnya.

b. Tahap Telegrafis

Pada tahap ini anak mampu menyampaikan pesan yang diinginkannya dalam bentuk urutan bunyi yang berwujud dua atau tiga kata. Anak menggunakan dua atau tiga kata untuk mengganti kalimat yang berisi maksud tertentu dan ada hubungannya dengan makna. Ujaran tersebut sangat singkat dan padat. Oleh karena itu, ujaran anak sejenis ini disebut juga telegrafis. Menurut (Suhartono,2005) menyatakan bahwa pada tahap ini anak berumur sekitar dua tahun.

c. Tahap Transformasional

Pada tahap ini anak sudah mulai memberanikan diri untuk bertanya, menyuruh, menyanggah, dan menginformasikan sesuatu. Pada tahap ini anak sudah mulai berani mentransformasikan idenya kepada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam. Berbagai kegiatan anak aktivitasnya dikomunikasikan melalui kalimat-kalimat. Anak yang termasuk pada tahapan ini yaitu anak berusia lima tahun.

Berdasarkan tahapan-tahapan diatas maka dapat disimpulkan bahwa tahapan berbicara anak TK kelompok 5-6 tahun berada pada tahap transformasional. Pada tahap tersebut anak-anak sudah berani bertanya, menyuruh, menyanggah, menginformasikan sesuatu serta berani mengungkapkan idenya pada orang lain dalam bentuk kalimat yang beragam.

4. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berbicara

Keterampilan berbicara dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor dari dalam diri maupun dari luar. Menurut (Hurlock, 1978) keterampilan berbicara dipengaruhi oleh beberapa hal antara lain:

a. Persiapan Fisik untuk Berbicara

Kemampuan berbicara tergantung pada kematangan mekanisme bicara. Sebelum semua organ bicara mencapai bentuk yang lebih matang, saraf dan otot mekanisme suara tidak dapat menghasilkan bunyi yang diperlukan bagi kata-kata.

b. Kesiapan Mental untuk Berbicara

Kesiapan mental untuk berbicara tergantung pada kematangan otak, khususnya bagian-bagian asosiasi otak. Biasanya kesiapan tersebut berkembang di antara umur 12 dan 18 bulan dan dalam perkembangan bicara dipandang sebagai “saat dapat diajar”.

c. Model yang Baik untuk ditiru

Model yang baik untuk ditiru diperlukan agar anak tahu mengucapkan kata dengan benar. Model tersebut mungkin orang di lingkungan sekitar mereka. Jika mereka kekurangan model yang baik, maka

mereka akan sulit belajar berbicara dan hasil yang dicapai berada di bawah kemampuan mereka.

d. Kesempatan untuk Berpraktik

Jika anak tidak diberikan kesempatan untuk berpraktek maka mereka akan putus asa dan motivasi anak menjadi rendah. Menurut Fledman (Halida, 2011), menyatakan bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya serta mempraktikkan kemampuan berbahasa sehingga dapat membantu meningkatkan keterampilan berbicara pada anak.

e. Motivasi

Jika anak mengetahui bahwa mereka dapat memperoleh apa saja yang mereka inginkan tanpa memintanya dan jika anak tahu bahwa pengganti bicara seperti tangis dan isyarat dapat mencapai tujuan tersebut, maka motivasi anak untuk belajar berbicara akan melemah.

f. Bimbingan

Cara yang paling baik untuk membimbing belajar berbicara adalah menyediakan model yang baik, mengadakan kata-kata dengan jelas, serta memberikan bantuan mengikuti model.

(Rahayu,2007) juga menyatakan bahwa faktor keterampilan berbicara anak terdiri dari beberapa hal antara lain:

- a. Gaya berbicara, secara umum gaya bicara ditandai dengan tiga ciri yaitu (1) gaya ekspresif yang ditandai dengan spontanitas, lugas, gaya ini digunakan saat mengungkapkan perasaan, bergurau, mengeluh, atau bersosialisasi; (2) gaya perintah ditandai dengan kewenangan dan bernada memberikan keputusan, dan (3) gaya pemecahan masalah ditandai dengan gaya yang bernada rasional, tanpa prasangka, dan lemah lembut.
- b. Metode penyampaian yang terdiri dari (1) penyampaian mendadak; (2) penyampaian tanpa persiapan; (3) penyampaian dari naskah; dan (3) penyampaian dari ingatan.

Berdasarkan uraian mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan berbicara dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara dapat dipengaruhi oleh model yang baik untuk ditiru serta adanya kesempatan yang diberikan pada anak untuk berbicara.

C. Gawai

1. Pengertian Gawai

Pada abad ke 21 ini perkembangan pada bidang ilmu teknologi begitu pesat, salah satunya adalah perkembangan gawai. Gawai sendiri adalah perangkat elektronik dengan fungsi yang praktis. (Subagiyo,2020) gawai merupakan perangkat dalam bentuk yang sangat praktis dari mulai berbagai macam telepon pintar, komputer menjadi laptop hingga berbagai macam perangkat digital yang praktis disebut sebagai gawai.

Gawai selalu diartikan sebagai perangkat yang praktis karena didesain secara lebih pintar dari penemuan sebelumnya. (Anggraini,2019) berpendapat bahwa gawai merupakan alat yang sangat berperan bagi kehidupan manusia sehingga dapat membuat hidup manusia menjadi praktis. Gawai juga dapat dijadikan oleh manusia untuk berkomunikasi antar individu baik secara jarak dekat maupun jauh. Pada saat ini sudah banyak dari masyarakat kalangan tua hingga muda bahkan anak-anak yang mampu dalam mengoperasikan gawai dengan baik. Hal ini mengakibatkan gawai banyak sekali ditargetkan untuk anak-anak dan membuat mereka menjadi kecanduan dalam memainkan gawai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gawai merupakan perangkat praktis yang dapat memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

2. Sejarah Gawai

Sejarah kemunculan gawai tidak dapat dijelaskan secara keseluruhan karena gawai merupakan klasifikasi dari beberapa jenis alat piranti praktis bukan menyimbolkan suatu benda, sehingga dalam hal ini sejarah gawai dapat disamakan dengan sejarah kemunculan telepon genggam. Pada awal kemunculannya, telepon genggam lebih dikenal dengan alat

komunikasi dengan perantara kabel. Pada saat itu, penggunaan telepon masih terkesan sulit dan kurang efektif, hal ini yang membuat telepon belum bisa dikatakan sebagai gawai.

Hingga akhirnya perangkat telepon pada generasi 1 dan generasi 2 mengalami modifikasi dengan berat yang lebih ringan dan dengan sinyal radio yang rendah sehingga aman untuk kesehatan manusia sebagai pengguna. Memasuki generasi 3 telepon mengalami perkembangan lagi, disini mulai dikenalkan dengan adanya sistem operasi pada telepon genggam. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Anggraini (2019) menunjukkan bahwa pada perkembangan di generasi 4 telepon genggam mengalami modifikasi dengan teknologi sinyal 4G dan telepon genggam sudah mulai dikenal dengan telepon pintar.

Anggraini (2019) berpendapat bahwa sejarah kemunculan beberapa alat yang termasuk pada klasifikasi gawai sebagai berikut:

a. Telepon Pintar (Smartphone)

Telepon pintar pertama kali ditemukan pada tahun 1992 oleh IBM di Amerika Serikat yakni sebuah perusahaan yang memproduksi perangkat elektronik. Telepon pintar pertama kali dilengkapi fasilitas kalender, buku telepon, jam dunia, bagian pencatat, email, serta untuk mengirimkan faks juga permainan. Hal ini perlu diketahui bahwa telepon pintar yang diproduksi oleh IBM dilengkapi dengan teknologi layar sentuh walaupun masih menggunakan tongkat stylus. Saat ini telah banyak perusahaan yang mengembangkan telepon pintar hingga popular digunakan yaitu sebut saja perusahaan Nokia, Samsung, Blackberry, Motorola, HTC, dan masih banyak lagi.

b. Laptop

Laptop merupakan alat yang termasuk kedalam klasifikasi gawai. Alat ini ditemukan oleh Alan Kay pada tahun 1970. Alan Kay memiliki ide untuk membuat komputer *portable* agar memudahkan dalam penggunaannya. Hal ini didukung oleh Adam Osborne yakni seorang penerbit perangkat lunak dan bekerja di sebuah penerbitan buku Amerika. Pada tahun 1981, laptop pertama diluncurkan dengan nama

Osborne. Pada bentuknya masih terlihat aneh karena tabungnya yang cembung dan beratnya yang mencapai 12 kilogram serta masih menggunakan sambungan listrik walau sudah dilengkapi dengan baterai cadangan. Namun kini laptop telah berkembang pesat dengan berbagai fitur lengkap sehingga memudahkan pemakainya.

c. PC Tablet

Elisa Grey disebut sebagai penemu perangkat yang kini disebut dengan PC tablet. Perangkat yang dibuat oleh Elisa ini berfungsi sebagai alat untuk mengenali tulisan tangan. Pada tahun 1945, penemuan Elisa dikembangkan oleh Vennear Bush dengan perangkat bernama memex. Alat ini sebesar meja dan berfungsi untuk merekam tulisan atau gambar. Mulai pada tahun 1950 berbagai produsen mulai mengembangkan konsep tersebut dan hasilnya adalah perangkat tambahan pengenal tulisan. Jadi pada saat itu juga adalah penemuan pena stylus pelengkap komputer. Pada era tahun 2000-an, Bill Gates mengembangkan lagi dengan hasil adalah gawai yang disebut PC tablet atau sering disingkat menjadi teblet.

d. Video Game

Video game ditemukan oleh seseorang bernama Steven Russel pada tahun 1962 dengan memproduksi beberapa permainan yang dikenal adalah Star Wars. Sekitar 1970-an muncul permainan yang cukup terkenal dikalangan gamers yaitu permainan pong dengan sistem disket. Setelah itu pada tahun 1980-an muncul permainan yang juga cukup popular dengan basis teknologi IBM PC yaitu permainan Pacman. Seiring perkembangan teknologi, pada tahun 2000-an permainan mengalami perubahan penampilan, mulai dari efek suara hingga gambar tampak lebih realistik. Hal ini juga dibarengi dengan perkembangan mesin permainan atau sering disebut *playstation*. Tak cukup itu kini permainan dapat dimainkan di gawai lain seperti telepon pintar, tablet, atau laptop. Bahkan adanya permainan online maka permainan akan selalu berkembang.

3. Fungsi Gawai

Fungsi utama dari kahadiran gawai adalah memudahkan segala pekerjaan manusia. Seperti halnya membantu dalam hal berkomunikasi, mencari informasi atau aktivitas lainnya. Dengan memanfaatkan gawai dengan benar maka dapat mendorong produktivitas dari manusia. (Anggraini,2019) menyatakan bahwa adapun beberapa fungsi gawai sebagai berikut:

a. Media Komunikasi

Gawai paling bermanfaat bagi manusia adalah sebagai media komunikasi. Setiap orang dapat terhubung dan saling berkomunikasi dengan menggunakan perangkat komunikasi seperti telepon pintar, laptop, dan lainnya.

b. Akses Informasi

Selain sebagai media komunikasi, gawai juga berfungsi sebagai alat untuk mengakses berbagai informasi yang terdapat di internet.

c. Media Hiburan

Beberapa jenis gawai dibuat khusus untuk tujuan hiburan seperti Ipod untuk mendengarkan musik dan telepon pintar untuk menonton video.

d. Gaya Hidup

Gawai sudah menjadi bagian hal penting dalam kehidupan manusia saat ini. Bisa dikatakan bahwa gawai akan mempengaruhi gaya hidup setiap penggunanya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gawai memiliki beberapa fungsi antara lain sebagai media komunikasi, akses informasi, media hiburan, dan gaya hidup. Fungsi gawai tergantung bagaimana pengguna menggunakan gawainya.

4. Jenis-jenis Gawai

Berdasarkan pengertian gawai yang telah dijelaskan, gawai bukan nama sebuah alat. Namun, gawai merupakan klasifikasi dari beberapa alat piranti praktis. Menurut (Anggraini,2019) menyatakan alat-alat yang termasuk pada klasifikasi gawai sebagai berikut:

a. *Handphone/Smartphone*

Handphone adalah jenis gawai yang paling banyak digunakan oleh masyarakat saat ini. Handphone merupakan perangkat yang paling populer hampir semua kalangan masyarakat bahkan pada anak-anak sekalipun. Fungsi utamanya sebagai alat telekomunikasi namun seiring berkembangnya zaman terdapat banyak fungsi lain seperti untuk mencari informasi, permainan, kamera, dan masih banyak lagi. Jenis handphone yang populer saat ini adalah smartphone dengan menggunakan beberapa operating sistem seperti iOS, Android, dan *Windowsphone*.

b. Laptop

Laptop adalah jenis gawai yang juga sangat sering digunakan untuk berbagai keperluan terutama untuk pekerjaan. Gawai juga membutuhkan operating sistem agar dapat berjalan seperti *Windows*, *Mac*, *Linux*, dan lainnya. Sama halnya pada handphone, perkembangan di laptop juga semakin digencarkan sehingga banyak bermunculan merk-merk baru dengan teknologi yang semakin ditingkatkan.

c. Tablet dan iPad

Jenis gawai ini merupakan bentuk yang lebih besar dari handphone. Dengan ukuran layar yang lebih besar dari handphone, tablet, dan iPad dapat menampilkan gambar yang lebih besar dan jelas sehingga pengguna lebih nyaman ketika ingin menonton, bermain game, dan kegiatan lainnya.

d. Kamera Digital

Kamera digital termasuk pada kategori gawai. Kegunaan kamera digital adalah untuk menangkap gambar objek, baik dalam bentuk foto maupun video. Terdapat beberapa upgrade juga yang dilakukan seperti penyediaan lensa yang semakin canggih dan bahkan mulai terdapat kemunculan istilah *Action Cam*.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gawai terdiri dari beberapa jenis antara lain handphone, laptop, tablet, dan kamera digital.

5. Penggunaan Gawai pada Anak Usia Dini

(Rahmawati dan Melly, 2020) dalam penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan gawai pada anak adalah penggunaan smartphone dan tablet oleh anak yang diukur dengan frekuensi, durasi, tingkat ketergantungan anak pada gawai, dan kontrol orang tua terhadap anak yang menggunakan gawai. Frekuensi adalah jumlah penggunaan gawai dalam satu hari, sedangkan durasi adalah lama waktu menggunakan gawai dalam satu hari. Tingkat ketergantungan anak pada gawai adalah perilaku negatif pada anak terhadap gawai. Terakhir kontrol orang tua dalam penggunaan gawai anak adalah peranan atau perilaku orang tua dalam mengarahkan, mengawasi, dan mendampingi anak dalam menggunakan gawai. Adapun penjelasan dimensinya sebagai berikut:

a. Dimensi Durasi Penggunaan Gawai

Durasi penggunaan gawai menggambarkan lamanya waktu anak menggunakan gawai dalam satu hari. Hasil penelitian Rahmawati dan (Melly, 2020) menunjukkan bahwa gawai yang paling banyak dipakai adalah smartphone dan hanya sebagian kecil yang menggunakan tablet (1,3%). Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi penggunaan gawai pada anak menyebar dari 0,14 sampai 14 kali/hari dengan rata-rata 2,8 kali per hari. Durasi anak menggunakan gawai dalam satu hari menyebar dari 0,04 sampai 8 jam/hari dengan rata-rata 1,8 jam per hari. (Afdila dan Sodik, 2018) menyatakan bahwa intensitas penggunaan gawai dapat dilihat dari seberapa sering seseorang menggunakan gawai dalam sehari atau dilihat dari setiap minggunya, berdasarkan dari berapa hari dalam seminggu seseorang menggunakan gawai. Menurut (Dewi dkk, 2020) menyatakan bahwa berikut durasi atau lama pemakaian gawai per hari:

1) Intensitas Tinggi

Penggunaan gawai dengan durasi lebih dari 120 menit/hari. Dalam sekali pemakaiannya berkisar >75 menit dengan intensitas lebih dari 3 kali pemakaian. Pemakaian gawai dengan durasi 30-75 menit akan menimbulkan kecanduan dalam pemakaian gawai.

2) Intensitas Sedang

Penggunaan gawai dengan durasi lebih dari 40-60 menit/hari dengan intensitas 2-3 kali/hari.

3) Intensitas Rendah

Intensitas rendah merupakan durasi penggunaan gawai yang direkomendasikan. Penggunaan gawai dengan durasi <30 menit/hari dengan intensitas maksimal 2 kali pemakaian.

b. Dimensi Tingkat Ketergantungan pada Gawai

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati dan Melly, (2020) menunjukkan bahwa hampir tiga per empat anak memiliki tingkat ketergantungan yang rendah (70,5%) dengan rata-rata skor 57,5. Akan tetapi, sebanyak 4,9 persennya lainnya memiliki tingkat ketergantungan yang tinggi dan sisanya (24,6%) memiliki tingkat ketergantungan yang sedang (Tabel 2). Artinya cukup banyak anak yang mengalami perubahan perilaku karena penggunaan gawai. Perubahan perilaku tersebut diantaranya anak dapat ditenangkan dengan gawai ketika rewel (18,0%), marah ketika tidak diberikan gawai (13,1%), anak menjadi kurang memperhatikan lingkungan sekitar, dan membuat anak sangat fokus dan mengabaikan perkataan orang lain (9,8%).

c. Dimensi Kontrol Orang Tua

Hasil penelitian Rahmawati dan Melly,(2020) menunjukkan bahwa lebih dari separuh ibu memiliki kontrol yang rendah pada penggunaan gawai anak (51.6%) dengan rata-rata skor 36,1 dan hanya 4,9 persen ibu yang memiliki kontrol yang tinggi pada penggunaan gawai anak. Hal tersebut juga terlihat dari hasil analisis butir terhadap jawaban ibu yang menemukan bahwa lebih dari tiga perempat ibu tidak

menggunakan filter khusus anak pada gawai dan lebih dari setengah ibu tidak pernah memberi tahu anaknya situs atau game mana yang diizinkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai pada anak usia dini dapat dilihat dari durasi penggunaan gawai, tingkat ketergantungan penggunaan gawai, dan kontrol orang tua dalam menggunakan gawai.

6. Dampak Positif dan Dampak Negatif Gawai

(Handrianto,2016) menyatakan bahwa dengan maraknya gawai dikalangan anak-anak, sebagai orang tua untuk perlunya mengetahui dampak positif dan dampak negatif dari gawai tersebut. Adapun dampak positif dari gawai antara lain adalah:

- a. Anak dapat mengembangkan imajinasinya dengan melihat gambar-gambar yang muncul dari gawai serta anak dapat melatih daya pikirnya tanpa dibatasi oleh kenyataan.
- b. Melatih kecerdasan anak dengan adanya tulisan, angka, dan gambar yang ditampilkan gawai dapat membantu anak untuk belajar.
- c. Anak dapat meningkatkan rasa percaya dirinya ketika bermain gawai.
- d. Melalui aplikasi-aplikasi dalam gawai anak dapat mengembangkan kemampuan membaca, matematika, dan memecahkan masalah.

Selain dampak positif yang diuraikan diatas, dalam menggunakan gawai juga terdapat berdampak yang buruk bagi anak usia dini. (Sukmawati, 2019) menyatakan bahwa dampak negatif gawai adalah sebagai berikut:

- a. Anak menjadi pribadi yang tertutup dengan lingkungannya. Hal ini dikarenakan anak akan sepenuhnya mengisi waktu dengan bermain gawai tanpa memperdulikan lingkungannya.
- b. Keterlambatan berbicara pada anak. Hal ini dikarenakan pada saat anak kecanduan menggunakan gawai, anak kurang berinteraksi dengan orang lain dan hanya fokus dengan gawai.
- c. Terganggunya kesehatan otak anak. Otak bagian depan anak yang belum sempurna kemudian diberikan informasi negatif dari gawai

maka informasi tersebut akan terekam dalam waktu yang lama dan akan mempengaruhi perkembangan kognitif anak.

- d. Terganggunya kesehatan mata anak. Hal ini dikarenakan ketika anak mencari sesuatu pada gawai cenderung untuk mendekatkan gawai tersebut dengan mata sehingga otot-otot mata akan bekerja lebih keras.
- e. Ancaman perundungan siber.
- f. Anak akan mengalami gangguan tidur. Waktu tidur mereka akan berkurang atau berantakan karena waktu mereka dihabiskan untuk bermain gawai.
- g. Pudarnnya kreativitas anak. Hal ini bisa terjadi karena ketika anak diminta untuk berpikir, anak lebih memilih mencari jawabannya melalui gawai daripada untuk menyelesaikannya sendiri.
- h. Anak akan terpapar radiasi dari gawai yang digunakan.
- i. Konten yang ditampilkan galwai banyak yang tidak pantas untuk anak.
- j. *Bullying*, saat ini gawai lazim digunakan untuk menyebarkan rumor, gambar-gambar yang tidak pantas, ataupun secara langsung melecehkan teman baik dengan panggilan langsung atau melalui aplikasi lain.
- k. Perkembangan kognitif anak usia dini terhambat karena anak-anak jarang untuk mempelajari, mengamati, memperhatikan, membayangkan, menilai, memperkirakan, dan memikirkan lingkungan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa gawai memiliki dampak positif maupun negatif dalam kehidupan oleh karena itu penting bagi orang tua dalam mengawasi penggunaan gawai pada anak usia dini. Dan memastikan anak menggunakan gawai secara seimbang dan bertanggung jawab.

D. Kerangka Pikir

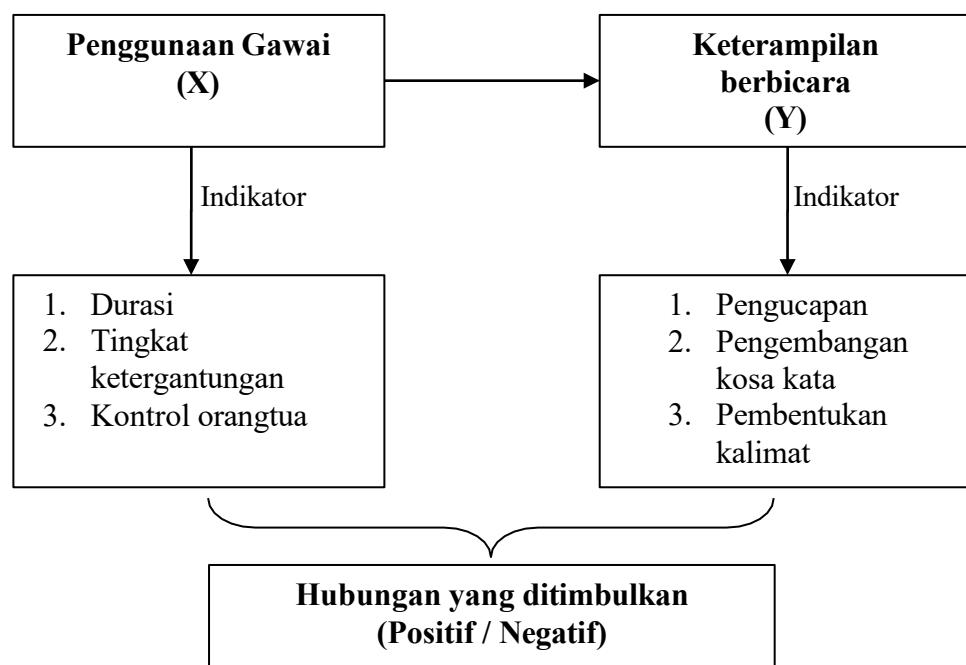
Perkembangan bahasa merupakan salah satu aspek yang harus dikembangkan dengan maksimal. Perkembangan bahasa terdiri atas memahami bahasa reseptif, mengekspresikan bahasa, dan keaksaraan. Kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa meliputi menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap, memiliki lebih banyak kata untuk mengungkapkan ide, dan menunjukkan pemahaman konsep-konsep dalam buku cerita. Lebih lanjut keterampilan berbicara merupakan salah satu bagian dari kemampuan anak dalam mengungkapkan bahasa. Keterampilan ini berkaitan dengan bentuk bahasa yang menggunakan artikulasi atau kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan maksud. Keterampilan berbicara terdiri atas pengucapan kata, pengembangan kosa kata, dan pembentukan kalimat.

Hasil pengamatan yang dilakukan di lapangan menunjukkan bahwa terdapat permasalahan-permasalahan terkait kecerdasan sosial emosional anak misalnya anak belum sabar menunggu giliran, belum mau berbagi dengan teman, belum mau bekerjasama, belum mau saling membantu dalam hal melakukan kegiatan, belum mau melakukan kegiatan sesuai dengan aturan kegiatan yang diberikan, belum mau berinteraksi dengan teman, dan belum mau mendengarkan ketika orang lain berbicara.

Berdasarkan beberapa penelitian menunjukkan bahwa keterampilan berbicara anak dipengaruhi oleh beberapa hal salah satunya penggunaan gawai. Gawai merupakan perangkat praktis yang dapat membantu manusia dalam menjalani kehidupan sehari-harinya misalnya handphone, laptop, tablet, dan lain sebagainya. Anak yang menggunakan gawai lebih lama atau anak yang memiliki kecanduan terhadap gawai akan mengakibatkan anak rendah dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu juga anak hanya akan fokus pada gawai tanpa memperdulikan lingkungan sekitarnya. Hal inilah yang menyebabkan penggunaan gawai dapat mempengaruhi keterampilan berbicara yang ditunjukkan oleh anak.

Semua indikator tersebut yang kaitannya dengan keterampilan berbicara akan membantu anak untuk bersosialisasi. Keterampilan ini merupakan hal yang paling kodrati dilakukan oleh semua orang termasuk anak-anak. Selanjutnya keterampilan berbicara juga akan membantu anak dalam penyampaian ide atau gagasan yang anak inginkan yang diucapkan dengan kata-kata atau artikulasi seperti saat guru menjelaskan kemudian anak dapat menyampaikan ide atau gagasan yang anak punya dan anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan.

Penelitian ini akan menguji variabel penggunaan gawai dan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini ingin mengetahui tentang hubungan penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Berdasarkan konsep tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

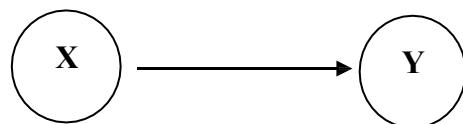
E. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang diajukan dari penelitian ini adalah terdapat hubungan antara penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. (Sukmadinata,2009) berpendapat bahwa penelitian korelasional ditujukan untuk mengetahui hubungan suatu variabel dengan variabel-variabel lainnya yang hasilnya dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan keberartian (signifikansi) secara statistik. Variabel dependen atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan berbicara (Y) dan variabel independen atau variabel bebas adalah penggunaan gawai (X). Adapun gambar desain penelitannya sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:

X : Penggunaan Gawai

Y : Keterampilan Berbicara

↔ : Hubungan antar variabel

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini ditujukan kepada anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-Kanak (TK) Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023.

C. Tahap-Tahap Penelitian

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap yaitu tahap penelitian pendahuluan, tahap persiapan, dan tahap pelaksanaan. Adapun penjelasan dari setiap tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Pendahuluan

Melakukan penelitian pendahuluan terhadap keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

2. Tahap Persiapan

Membuat kisi-kisi intrumen terkait hubungan antara penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun.

3. Tahap Pelaksanaan

- a. Menyebar kuesioner atau angket.
- b. Mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data.
- c. Membuat laporan hasil penelitian.

D. Populasi dan Sampel

Sebuah penelitian dalam proses pengumpulan data sampai dengan menganalisis data sehingga memperoleh gambaran dari suatu penelitian, diperlukan sumber data dalam penelitian tersebut. Pada umumnya sumber data pada penelitian disebut populasi dan sampel.

1. Populasi

(Sugiyono, 2015) berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek, subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak di Taman Kanak-Kanak Kecamatan Baturaja Timur Kabupaten Ogan Komering Ulu

Tabel 1. Data Populasi di TK Kecamatan Baturaja Timur

No	Kecamatan	Nama Sekolah	Jumlah Anak
1	Baturaja Timur	TK N Pembina 01 OKU	17
		PAUD Salman Al Farisi	11
		PAUD Terpadu Khalifah 34	5
		TK ABA Baturaja	11
		TK Aisyiyah 2	9
		TK Tunas Harapan	15
		TK Az Zahra Baturaja	16
		TK Bhayangkari Baturaja	15
		TK Harapan Bunda Baturaja	15
		TK IT Islamic Center Baturaja	13
		TK Sandhy Putra Telkom	10
		TK IT Tunas Cendekia	10
		TK Kartika II-34 Baturaja	8
		TK Khalifah Baturaja 2	10
		TK Mutiara (validitA)	32
		TK Xaverius I Baturaja	10
		TK Pertiwi Baturaja	11
		TK Sentosa Bhakti	37
		Total	285

2. Sampel

(Sugiyono, 2015) berpendapat bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penentuan jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini beracu pada pendapat yang dikemukakan oleh Arikunto (2010) bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti dan apabila subjeknya kurang dari 100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Akan tetapi jika subjeknya lebih dari 100, maka dapat diambil 25% dari jumlah populasi penelitian.

Banyaknya populasi dalam penelitian ini maka peneliti menentukan jumlah sampel berdasarkan pendapat Arikunto di atas. Peneliti akan mengambil sampel sebanyak 25% dari populasi TK yang ada yaitu $25/100 \times 18 = 4,5$ menjadi 4 TK. Selanjutnya, untuk teknik pengambilan

sampel peneliti menggunakan pengambilan sampel acak (*Random Sampling*). Berikut pengambilan sampel seperti pada gambar berikut:

Tabel 2. Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Anak
1	TK Kartika II-34 Baturaja	8
2	TK Pertiwi Baturaja	11
3	TK Tunas Harapan	15
4	TK Mutiara	32
	Jumlah	66

E. Definisi Konseptual dan Definisi Operasional

Adapun definisi konseptual dan operasional dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Variabel Y (Keterampilan Berbicara)

a. Definisi Konseptual

Keterampilan berbicara adalah suatu keterampilan yang berkaitan dengan penyampaian ide atau gagasan kepada orang lain melalui kata-kata atau kalimat yang tidak hanya melibatkan kordinasi kumpulan otot mekanisme suara yang berbeda, tetapi juga mempunyai aspek mental.

b. Definisi Operasional

Keterampilan berbicara anak berkaitan dengan keterampilannya dalam pengucapan, pengembangan kosa kata, dan pembentukan kalimat.

2. Variabel X (Gawai)

a. Definisi Konseptual

Gawai merupakan salah satu perangkat elektronik yang dapat memudahkan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

b. Definisi Operasional

Penggunaan gawai yang digunakan oleh anak usia 5-6 tahun dapat diukur dari durasi, tingkat ketergantungan, dan kontrol orang tua. Durasi terbagi menjadi frekuensi penggunaan gawai dan intensitas

penggunaan gawai. Tingkat ketergantungan terbagi menjadi tingkat ketergantungan rendah dan tinggi. Terakhir kontrol orang tua terbagi menjadi kontrol orang tua rendah dan tinggi.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan angket yang telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan angket pada orang tua yang memiliki anak berusia 5-6 tahun pada sampel penelitian yang telah ditentukan untuk mengetahui hubungan yang terdapat pada penggunaan gawai dengan keterampilan berbicara anak.

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Jenis angket yang digunakan dalam penelitian adalah *skala likert*. (Sugiyono, 2015) berpendapat bahwa *skala likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Angket dalam penelitian ini menggunakan empat alternatif pilihan jawaban pada setiap pernyataan, dimana responden diminta untuk memilih salah satu dari empat alternatif pilihan yang tersedia yaitu selalu (SL), kadang-kadang (KD), jarang (JG), dan tidak pernah (TP). Berikut ini adalah skor atau nilai dari setiap pernyataan seperti pada tabel berikut:

Tabel 3. Penilaian Skala Likert

No.	Pilihan Jawaban	Skor	
		Pernyataan <i>Favourable</i>	Pernyataan <i>Unfavourable</i>
1	Selalu (SL)	4	1
2	Kadang-kadang (KD)	3	2
3	Jarang (JG)	2	3
4	Tidak Pernah (TP)	1	4

G. Instrumen Penelitian

Instrumen variabel gawai pada penelitian ini dimodifikasi peneliti dari Rahmawati dan Melly (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan gawai anak dapat dilihat dari durasi menggunakan gawai, tingkat ketergantungan dalam menggunakan gawai, dan kontrol orang tua. Sementara instrumen variabel keterampilan berbicara pada penelitian ini dimodifikasi peneliti dari pendapat yang dikemukakan oleh Hurlock. (Hurlock,1978) menyatakan bahwa terdapat tiga aspek dari keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun yaitu pengucapan, pengembangan kosa kata, dan penyusunan kalimat. Instrumen yang telah dimodifikasi dilakukan uji validitas dan reliabilitas yang lebih jelasnya dapat dilihat pada Lampiran 4. Adapun instrumen pada penelitian ini yang telah dimodifikasi peneliti sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penggunaan Gawai

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Gawai	Durasi	Frekuensi penggunaan gawai	1, 2	2
		Intensitas penggunaan gawai	3, 4, 5	3
	Tingkat ketergantungan	Tingkat ketergantungan rendah	6, 7, 8	3
		Tingkat ketergantungan tinggi	9, 10, 11, 12, 13, 14	6
	Kontrol orang tua	Kontrol orang tua yang rendah	15, 16	2
		Kontrol orang tua yang tinggi	17	2
Jumlah				17

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Keterampilan Berbicara

Variabel	Dimensi	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Keterampilan berbicara	Pengucapan	Menyebutkan identitas diri	1, 2	2
		Mengucapkan suku kata	3, 4	2
		Berkomunikasi secara lisan	5, 6	2
	Pengembangan kosa kata	Menggunakan keterangan waktu	7, 8, 9	3
		Menggunakan kata sifat	10,11	2
		Penggunaan kata penghubung	12, 13	2
	Pembentukan kalimat	Menyusun kalimat sederhana dalam struktur lengkap (pokok kalimat-predikat-keterangan)	14, 15	2
		Menyusun kalimat Tanya	16, 17	2
		Melanjutkan sebagian cerita/dongeng yang telah diperdengarkan	18	1
Jumlah				18

H. Uji Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Dalam penelitian diperlukan instrumen-instrumen penelitian yang telah memenuhi persyaratan tertentu salah satunya validitas instrumen. (Sugiyono,2015) menyatakan bahwa instrumen dikatakan valid jika memenuhi validitas internal dan eksternal. Pengujian kelayakan skala dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas internal yaitu validitas konstrak dan validitas eksternal yaitu uji coba instrumen di lapangan.

Uji validitas internal menggunakan validitas konstruk dengan pendapat dari ahli (*judgement experts*). Dua dosen ahli di bidang Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Lampung bertindak sebagai *judgement experts* dalam menguji validitas konstruk instrumen penelitian ini. Setelah

pengujian konstruk dari ahli tersebut, selanjutnya dilakukan uji validitas eksternal dengan uji coba instrumen di lapangan. Jumlah responden untuk menguji validitas suatu instrumen adalah 10 persen dari jumlah sampel penelitian sebanyak 6 TK menjadi 1 TK. Instrumen penelitian ini diujicobakan pada nonsampel penelitian yakni 37 anak di TK IT Tunas Cendekia Kecamatan baturaja Timur yang memiliki karakteristik sama dengan subjek yang akan diteliti.

Uji validitas eksternal skala penelitian ini menggunakan korelasi rumus *product moment* melalui *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) Statistics. Selanjutnya dalam memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, r_{hitung} diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} dengan tingkat kepercayaan $\alpha=5\%$. Jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Akan tetapi jika $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka item tersebut dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan data yang didapatkan hasil pengolahan data SPSS untuk variabel Gawai 17 item valid dari 23 item soal dan untuk variabel keterampilan berbicara 18 item valid dari 27 item soal.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas berkenaan dengan tingkat kejegan atau ketetapan hasil pengukuran (Sukmadinata, 2009). Metode uji reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji reliabilitas internal consistency atau *internal consistency method* dengan menggunakan Cronbach's alpha.

Uji reliabilitas dilakukan kepada responden diluar sampel penelitian yakni 37 anak di TK IT Tunas Cendekia Kecamatan Baturaja Timur. Selanjutnya data diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* dengan SPSS.

I. Teknik Analisis Data

1. Uji Normalitas

(Arikunto, 2017) menyatakan bahwa uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwa sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Pengujian pada penelitian ini menggunakan Kolmogorov-Smirnov (Santoso, 2010: 46).

1) Hipotesis

H_0 : Sampel tidak berdistribusi normal

H_1 : Sampel berdistribusi normal

2) Kriteria pengujian

H_0 diterima jika $\text{sig} > 0,05$ atau $L_{\text{hitung}} < L_{\text{tabel}}$

H_0 ditolak jika $\text{sig} < 0,05$ atau $L_{\text{hitung}} > L_{\text{tabel}}$

2. Uji Homogenitas

Setelah data diketahui berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas untuk mengetahui variasi populasi data yang diuji sama (homogen) atau tidak. Uji homogenitas menggunakan uji Levene test dengan taraf signifikansi 5%.

3. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analisis Korelasi *Product Moment*. Menurut (Riduwan, 2013) menyatakan bahwa uji korelasi *Pearson Product Moment* digunakan untuk mencari hubungan variabel bebas (*independent*) dengan variabel terikat (*dependent*). Adapun rumus korelasi *Pearson Product Moment* sebagai berikut:

$$r = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Gambar 6. Rumus Korelasi *Pearson Product Moment*
(Sugiyono, 2015)

Keterangan :

r : Koefisien korelasi
 N : Jumlah responden
 X : Skor variabel X
 Y : Skor variabel Y

Analisis korelasi digunakan untuk mengetahui keeratan antara dua variabel dan untuk mengetahui arah hubungan yang terjadi. Pada penelitian ini, dengan nilai (r) berkisar 1 sampai -1. Nilai semakin mendekati 1 atau -1 berarti hubungan antara dua variabel tersebut semakin kuat. Sebaliknya, nilai mendekati 0 berarti hubungan antara dua variabel semakin lemah. Setelah mendapatkan perhitungan antar korelasi variable X dan variable Y, kemudian dapat dilihat tingkat hubungan antara keduanya. Tabel pedoman koefisien korelasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00-0,199	Sangat rendah
0,20-0,399	Rendah
0,40-0,599	Sedang
0,60-0,799	Kuat
0,80-0,1000	Sangat kuat

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi dengan derajat hubungan sedang (0,427) dan bentuk hubungan yang positif antara penggunaan gawai didampingi orang tua dengan keterampilan berbicara anak usia 5-6 tahun. Hal ini berarti bahwa penggunaan gawai memiliki dampak positif dalam keterampilan berbicara anak, sehingga peran orangtua sangat penting untuk pendampingan dalam penggunaan gawai tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan, maka peneliti mengemukakan saran kepada :

1. Orang Tua

Orang tua diharapkan dapat memberikan kontrol yang tinggi terhadap penggunaan gawai anak usia 5-6 tahun.

2. Guru

Diharapkan guru memberikan saran terbaik dan membantu meningkatkan kesadaran bahwa keterampilan berbicara sangat bermanfaat bagi kehidupan anak. Guru sebaiknya mengambil langkah dalam membantu mengembangkan keterampilan berbicara anak sejak dini.

3. Peneliti Lain

Peneliti lain diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai acuan atau referensi untuk menyusun penelitian yang lebih baik lagi. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran, informasi, dan masukan terkait penggunaan gawai dan keterampilan berbicara.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdila, Laili dan Sodik, Muhammad. 2018. Pengaruh Penggunaan Gadget pada Tumbuh Kembang Anak Usia Dini.
- Agus, Santosa. (2010). Studi Deskriptif Effect Size Penelitian-penelitian di Fakultas Psikologi Universitas Sanata Dharma. *Jurnal Penelitian*. 14(1). Hlm. 1-17.
- Ammarullah, 2013. Tingkat Kecemasan Anak Sekolah Dasar Usia 6, 9 dan 12 Tahun Terhadap Perawatan Gigi. *Jurnal No.1 Vol. 2*,
- Anggraini, E. 2019. *Mengatasi Kecanduan Gadget Pada Anak*. Serayu Publishing. Jakarta.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2017. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Rineka Cipta: Jakarta.
- Barzun, J. (2009). Program paedia: Sebuah silabus paedagogi. Jakarta: PT Indonesia Publishing
- Delima, R., Arianti, N. K., & Pramudyawardani, B. (2015). Identifikasi Kebutuhan Pengguna Untuk Aplikasi Permainan Edukasi Bagi Anak Usia 4 - 6 Tahun. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 1(1).
- Depdiknas. 2004. *Penilaian Berbasis Kelas*. Balitang Depdiknas, Jakarta.
- Dewi, Vivian Nanny Lia., dkk. 2020. Save d'Kids: Modul untuk Orang Tua. Yogyakarta: Salam Camp
- Ernawulan Syaodih. (2005). Bimbingan di Taman Kanak-kanak. Jakarta: Depdiknas.
- Fernandez, R., & Lestari, H. (2019). Hubungan penggunaan gawai dengan keterlambatan bahasa pada anak. *Jurnal Sari Pediatri*, 21(4), 231-5.
- Gunawan, Heri. 2017. *Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi*. Alfabeta. Bandung.

- Halida, H. 2011. Metode Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini (4-5 Tahun). *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 9(1), 218594.
- Handrianto, P. 2013. “Dampak Smartphone”. Artikel. http://sainsjournalfst11.web.unair.ac.id/artikel_detail75305KESEHATANDampak%20Smart%20phone.html
- Hurlock B Elizabeth, 1999. *Perkembangan Anak*. Erlangga, Jakarta.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Perkembangan Anak*. Erlangga, Jakarta.
- Iskandarwassid dan Dadan Sunendar. 2008. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Rosdakaya. Bandung.
- Mustakim, M. Nur. 2005. *Peranan Cerita dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Nurmasari, A. 2016. *Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget Dengan Keterlambatan Perkembangan Pada Aspek Bicara Dan Bahasa Pada Balita Di Kelurahan Tambakrejo*. Universitas Airlangga. Surabaya
- Nuzuli, A. K. N. A. K. (2021). Komunikasi Orang Tua dan Tingkat Kecanduan Gawai Anak Usia Dini Selama Pandemi Covid-19. *KOMUNIDA*, 99-119.
- Permendikbud 137 Tahun 2014 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini. *Jakarta: Depdikbud*.
- Rahayu, Minto, 2007. *Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. PT Grasindo, Jakarta.
- Rahmawati, Mira, and Melly Latifah. 2020. Penggunaan Gawai, Interaksi Ibu-Anak, Dan Perkembangan Sosial-Emosional Anak Prasekolah. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*. Vol 13 (1), 75-86. <https://doi.org/10.24156/jikk.2020.13.1.75>.
- Riduwan. 2013. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Rumanti, Sr Maria Assumpta. Dasar- Dasar Public Relations Teori dan Praktek. Jakarta: PT. Grasindo. 2002.
- Seefeldt, C. & Barbara A. W. (2008). *Pendidikan anak usia dini*. Jakarta: PT Indeks
- Semi, M. A. (2001). *Rancangan pengajaran bahasa dan sastra Indonesia*. Jakarta: Angkasa.
- Septyani, R. A., Lestari, P., & Suryawan, A. (2023). Hubungan Intensitas Penggunaan Gawai Sejak Dini dengan Risiko Keterlambatan Perkembangan Bicara dan Bahasa pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Sari Pediatri*, 24(5), 320-6.
- Subagio, Azimah, 2020. *Diet Dan Detoks Gadget*. Jakarta Selatan: Noura Books.

- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : ALFABETA.
- Suhartono. 2005. Pengembangan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini. Jakarta : DEPDIKNAS.
- Suhartono. 2005. Pengembangan keterampilan bicara anak usia dini. Jakarta: Depdiknas.
- Suhartono. 2010. *Metode Penelitian Kuantatif, Kualitatif dan R & D*. Alfabeth. Bandung.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan AnakUsia Dini*. Indeks. Jakarta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sukmawati, Bhennita. 2019. “Pengaruh Gadget terhadap Perkembangan Bicara Anak Usia 3 Tahun di TK Buah Hati Kita”, Jurnal Speed: Journal of Special Education, Volume 3 Nomor 1
- Suryadi. (2007). Cara efektif memahami perilaku anak usia dini. Jakarta: EDSA Mahkota.
- Suryameng. 2019. Pendampingan Dialogis Orangtua Dalam Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2).
- Susanto, 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya* . PT Kencana Perdana Media Group . Jakarta.
- Suyadi & Maulidya Ulfah. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Remaja Rosdakarya. Bandung..
- Widiawati, I., & Sugiman, H. (2014). Edy.(2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. Jakarta: Universitas Budi Luhur. *E-journal Keperawatan*, 6(1).