ISSN: 2549-8959 (Online - Elektronik)
Pages 2478-2489
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
journal homepage: https://obsesi.or.id/index.php/obsesi

Pengaruh Lingkungan dan Paparan Gadget terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Usia Dini

Annisa Nurul Insani [a]✉, Aulia Fitriyah [b], Dona Aji Kurnia Putra [c]
[a b c] Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, Indonesia
DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh lingkungan dan paparan gadget terhadap pemerolehan bahasa anak usia dini. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek dua anak laki-laki berusia lima tahun berinisial RES dan MFM. Data penelitian berupa transkrip tuturan anak yang dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan perbedaan signifikan: RES dengan paparan gawai tinggi dan minim stimulasi cenderung menghasilkan tuturan sederhana, imitatif, dan nonfungsional. Sebaliknya, MFM dengan paparan gawai rendah dan lingkungan komunikatif menunjukkan pemerolehan bahasa yang lebih kompleks dan fungsional. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas stimulasi verbal lingkungan berperan lebih dominan dibandingkan paparan gawai dalam mendukung perkembangan bahasa anak. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya kajian literasi digital dalam pemerolehan bahasa anak usia dini. Secara praktis, hasil ini memberikan panduan bagi orang tua dan pendidik dalam mengelola lingkungan linguistik dan penggunaan gawai secara bijak

Kata Kunci: *pemerolehan bahasa; lingkungan; gadget; anak usia dini*

Abstract

This study aims to describe the influence of the environment and exposure to gadgets on language acquisition in early childhood. This study uses a descriptive qualitative method with two five-year-old male subjects, RES and MFM. The research data consists of children's speech transcripts collected through observation techniques, interviews, and documentation. The results of the study show significant differences: RES, with high gadget exposure and minimal stimulation, produced simple, imitative, and non-functional speech. Conversely, MFM, with low gadget exposure and a communicative environment, demonstrated more complex and functional language acquisition. These findings confirm that the quality of environmental verbal stimulation plays a more dominant role than gadget exposure in supporting early childhood language development. Theoretically, this study enriches the discourse on digital literacy in child language acquisition. Practically, it provides a basis for parents and educators to wisely manage the linguistic environment and gadget use.

Keywords: *language acquisition; environment; gadget; early childhood*

Copyright (c) tahun Nama Penulis1,2 dst.
✉ Corresponding author: Annisa Nurul Insani
E-mail address : annisanurulinsani906@gmail.com (Jakarta, Indonesia)
Received 12 December 2025, Accepted 9 August 2026, Published 9 August 2026

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

Pendahuluan

Perkembangan bahasa anak dipengaruhi oleh interaksi kompleks antara faktor biologis, kognitif, dan lingkungan sosial. Bahasa bukan sekadar alat komunikasi, tetapi juga berfungsi sebagai sarana pembentukan konsep, pengaturan emosi, serta pembentukan hubungan sosial yang menjadi dasar bagi kompetensi akademik dan sosial anak pada tahap perkembangan selanjutnya. Dari perspektif neurokognitif, bahasa berkembang seiring dengan pematangan jaringan otak yang mendukung pemrosesan linguistik, khususnya pada periode awal kehidupan yang bersifat sensitif terhadap kualitas dan kuantitas input bahasa (Patricia K. Kuhl, 2004; Angela D. Friederici, 2011). Bukti neuroimaging terbaru menunjukkan bahwa paparan bahasa yang kaya pada masa awal berimplikasi langsung terhadap lintasan perkembangan bahasa dan kognisi anak (Rachel R. Romeo et al., 2021).

Dalam kajian linguistik perkembangan, pemerolehan (acquisition) merujuk pada proses penguasaan bahasa yang berlangsung secara alamiah ketika anak mempelajari bahasa ibu atau bahasa pertamanya. Pemerolehan bahasa terjadi tanpa kesadaran eksplisit, tanpa perencanaan formal, dan tidak berorientasi pada pemahaman sistem aturan bahasa secara teoretis, melainkan pada kemampuan berkomunikasi secara fungsional (Soenjono Dardjowidjojo, 2010; Nuryani & Putra dalam Hafifah, 2022). Proses ini melibatkan pembentukan hipotesis bawah sadar yang terus disesuaikan melalui interaksi dengan tuturan orang tua dan lingkungan sosial hingga anak mampu memilih struktur bahasa yang paling efektif dan ekonomis (Tarigan dalam Affauzani, 2020). Sejalan dengan pandangan tersebut, pemerolehan bahasa dipengaruhi oleh keterpaduan aspek kematangan biologis, kognitif, dan sosial anak (Tarigan dalam Suardi, 2019), sehingga lingkungan tempat anak tumbuh memiliki peran yang sangat menentukan.

Berbagai penelitian internasional menunjukkan bahwa faktor lingkungan keluarga—seperti status sosioekonomi (SES), kualitas interaksi orang tua–anak, ketersediaan buku dan mainan edukatif, serta praktik pengasuhan—merupakan determinan utama variasi individual dalam perkembangan kosakata dan keterampilan bahasa awal (Betty Hart & Todd R. Risley, 1995; Hoffmann et al., 2024). Anak yang tumbuh dalam lingkungan dengan interaksi verbal yang terbatas cenderung menerima jumlah dan ragam ujaran yang lebih sedikit, serta kesempatan conversational turns yang lebih minim, padahal aspek ini terbukti berperan penting dalam perkembangan bahasa dan fungsi eksekutif.

Dalam dua dekade terakhir, perhatian ilmiah juga tertuju pada meningkatnya paparan perangkat digital (gadget) dan screen time pada anak usia prasekolah. Sejumlah kajian scoping dan systematic review menunjukkan bahwa dampak paparan layar terhadap perkembangan bahasa bersifat multifaktorial, bergantung pada durasi paparan, usia awal penggunaan, jenis konten (edukatif atau hiburan), serta keterlibatan orang tua melalui praktik co-viewing atau co-engagement (Karani, Sher, & Mophosho, 2022; Nwachukwu et al., 2025). Secara umum, paparan layar yang berlebihan dan dimulai pada usia dini lebih sering dikaitkan dengan hasil perkembangan bahasa yang kurang optimal.

Secara teoretis, pengaruh negatif gadget terhadap perkembangan bahasa dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme utama, yaitu displacement (layar menggantikan waktu interaksi tatap muka yang kaya bahasa), rendahnya kualitas input linguistik karena kurangnya responsivitas dua arah, serta gangguan perhatian dan pola tidur akibat technofereference (Deborah L. Linebarger & Stacey E. Vaala, 2010; Karani et al., 2022). Kondisi ini berpotensi menghambat pemrosesan dan konsolidasi bahasa, bahkan dapat menyebabkan penurunan kemampuan berbahasa anak (Jenny Radesky et al., 2016).

Penelitian longitudinal dan kohort mutakhir menegaskan bahwa bukan hanya jumlah screen time yang menentukan, tetapi juga bagaimana media tersebut digunakan. Paparan konten audiovisual yang tidak disertai interaksi orang dewasa terbukti berkaitan dengan menurunnya respons anak terhadap joint attention dan perintah verbal, yang merupakan komponen penting dalam perkembangan pragmatik dan komprehensi bahasa awal (Webb et al., 2024; El Gemayel, 2025). Temuan ini sejalan dengan konteks empiris di Indonesia yang menunjukkan bahwa penggunaan gadget tanpa pendampingan orang tua membuat anak cenderung asyik sendiri dan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

minim berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga berisiko mengalami keterlambatan perkembangan bahasa (Dewi et al., 2019a).

Dari sudut pandang teori belajar sosial, kemampuan bahasa anak berkembang melalui proses peniruan (imitation) dan observasi yang terjadi dalam interaksi dengan orang tua, teman sebaya, dan lingkungan sosialnya. Berdasarkan teori behavioristik yang dikemukakan oleh Albert Bandura, bahasa diperoleh melalui mekanisme belajar sosial yang menekankan pentingnya model linguistik dan penguatan dalam lingkungan anak (Isna, 2019).

Sejalan dengan temuan internasional tersebut, penelitian empiris di Indonesia juga menunjukkan bahwa lingkungan keluarga memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak. Penelitian oleh Naibaho et al. (2025) menegaskan peran interaksi orang tua–anak, kebiasaan membaca bersama, dan dukungan emosional dalam perkembangan bahasa anak. Sementara itu, Affauzani (2020) menemukan bahwa penggunaan gawai memengaruhi pemerolehan bahasa anak usia 4 tahun, khususnya pada aspek sintaksis seperti kalimat berita, tanya, dan perintah. Penelitian Hafifah et al. (2022) juga menunjukkan bahwa paparan game digital berdampak pada pemerolehan bahasa kedua pada anak.

Meskipun literatur mengenai faktor lingkungan dan paparan gadget terhadap perkembangan bahasa anak semakin berkembang, masih terdapat celah penelitian yang perlu dikaji lebih lanjut. Sebagian besar penelitian sebelumnya bersifat cross-sectional dan menggunakan indikator paparan layar yang relatif kasar, tanpa mengintegrasikan secara simultan faktor lingkungan keluarga dan kualitas interaksi linguistik. Selain itu, kajian yang secara khusus memfokuskan pada anak usia 5 tahun—sebagai fase transisi menuju pendidikan formal—masih relatif terbatas, terutama dalam konteks Indonesia.

Berdasarkan celah tersebut, kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pendekatan kualitatif komparatif yang mengintegrasikan secara simultan faktor lingkungan keluarga dan paparan gadget dalam menganalisis pemerolehan bahasa anak usia 5 tahun sebagai fase transisi menuju pendidikan formal. Berbeda dari sebagian besar penelitian sebelumnya yang bersifat kuantitatif atau cross-sectional, penelitian ini memotret secara mendalam perbedaan pemerolehan bahasa melalui analisis tuturan anak dalam konteks alami. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi kajian psikolinguistik anak serta kontribusi empiris bagi pengembangan strategi pengasuhan dan intervensi dini yang lebih adaptif di era digital.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Menurut Sudaryanto (1993:62), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan fakta dan fenomena yang secara empiris hidup pada penutur-penuturnya, sehingga hasilnya berupa perian bahasa yang bersifat seperti potret. Sementara itu, Mahsun (2007:257) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif berfokus pada penunjukkan makna, deskripsi, penjernihan, dan penempatan data pada konteksnya masing-masing, serta lebih menekankan pada bentuk kata-kata daripada angka-angka. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam bagaimana lingkungan dan paparan gadget memengaruhi pemerolehan bahasa anak usia 5 tahun. Metode deskriptif kualitatif dianggap sesuai karena memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena bahasa secara alamiah melalui interaksi langsung dengan subjek penelitian.

Penelitian ini difokuskan pada pemerolehan bahasa anak usia 5 tahun. Usia tersebut dianggap sebagai masa yang produktif dalam perkembangan bahasa, di mana anak mulai aktif berkomunikasi namun masih sering melakukan kesalahan berbahasa. Penelitian dilaksanakan di wilayah Bintaro Sektor 3, RT 02/RW 05, Kelurahan Pondok Ranji, Kecamatan Ciputat Timur. Informan penelitian terdiri atas dua anak laki-laki berusia 5 tahun berinisial RES dan MFM, beserta orang tua masing-masing. Pemilihan dua subjek dengan karakteristik kontras (paparan gadget tinggi vs rendah, lingkungan minim stimulasi vs komunikatif) didasarkan pada pendekatan studi kasus komparatif dalam penelitian kualitatif (Yin, 2018). Studi kasus ganda memungkinkan analisis mendalam terhadap perbedaan pola pemerolehan bahasa berdasarkan variasi lingkungan dan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

paparan media digital, sehingga temuan dapat memberikan gambaran kontekstual yang kaya meskipun tidak bertujuan untuk generalisasi statistik. Salah satu subjek (RES) merupakan bagian dari keluarga peneliti sendiri, sehingga pemilihan subjek ini didasarkan pada kemudahan akses serta keterlibatan langsung peneliti dalam pengamatan terhadap pemerolehan bahasa anak tersebut.

Penelitian ini telah memperoleh persetujuan orang tua (informed consent) dari kedua subjek penelitian. Mengingat salah satu subjek merupakan anggota keluarga peneliti, upaya menjaga objektivitas dilakukan melalui triangulasi data dengan melibatkan subjek pembanding (MFM), dokumentasi sistematis, dan verifikasi temuan melalui wawancara dengan orang tua kedua subjek. Identitas anak dilindungi dengan menggunakan inisial, dan seluruh data penelitian dijaga kerahasiaannya sesuai prinsip etika penelitian yang melibatkan anak usia dini.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan terhadap perilaku berbahasa anak dalam situasi sehari-hari untuk melihat bentuk pemerolehan bahasa secara alami. Wawancara dilakukan secara langsung dengan orang tua anak untuk memperoleh informasi mengenai pola interaksi di rumah, durasi dan bentuk penggunaan gadget, serta pengaruh lingkungan terhadap perkembangan bahasa anak. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa catatan atau rekaman kegiatan berbahasa anak. Data yang telah dikumpulkan melalui observasi dan wawancara kemudian ditranskripsi dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Analisis dilakukan dengan menelaah hasil wawancara dan pengamatan, mengidentifikasi bentuk pemerolehan bahasa anak, serta menafsirkan pengaruh lingkungan dan paparan gadget terhadap proses tersebut. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif.

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam bidang psikolinguistik, khususnya mengenai pemerolehan bahasa anak usia dini. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada orang tua mengenai sejauh mana pemerolehan bahasa anak mereka dipengaruhi oleh lingkungan dan penggunaan gadget.

Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Anak dengan Paparan Gadget Tinggi dan Lingkungan Minim Stimulasi

No.	Inisial Subjek	Tuturan Subjek	Konteks	Produksi Kalimat	Keabahan Data	Keterangan
1.	RES	“tembak… tembak… praaang! durr… duur”	Anak sedang bermain dan menirukan adegan game tembak-tembakan..	subjek mampu memproduksi jenis tuturan ekpresf dengan memanfaatkan verba tunggal “ tembak” dan Onomatope “Praang” dan “duur” sebagi tiruan bunyi benda tertembak.	valid	Ujaran ini menunjukkan bahwa anak mengambil secara langsung bahasa yang muncul di dalam game yang ia tonton dan mainkan setiap hari. Artikulasi terlihat tidak jelas, suku kata terpotong, dan mengandung imitasi suara tembakan (“duur duur”), menandakan bahwa anak lebih banyak menyerap bunyi dari media digital dibandingkan menyerap bahasa komunikatif dari

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

No.	Inisial Subjek	Tuturan Subjek	Konteks	Produksi Kalimat	Keabahan Data	Keterangan
						lingkungan sekitar. Hal ini mencerminkan minimnya interaksi verbal dua arah dengan guru atau orang tua sehingga bahasa yang muncul bukan bahasa komunikatif, melainkan bahasa yang bersifat imitatif dan nonfungsional. Berdasarkan ujaran subjek mampu memproduksi jenis tuturan ekpresif dan onomatope dalam tuturan bunyi "Prang" dan "Duur Duur" merupakan dampak dari paparan yang diperoleh subjek dari game online
2.	RES	"apaan sih? nanya mulu…"	Peneliti sedang menanyakan pertanyaan kepada anak tersebut.	Produksi bahasa menunjukkan kemampuan ekspresif, namun digunakan untuk menolak atau menghindar.	Valid	Ujaran ini menunjukkan bentuk penolakan verbal dengan cara RES merespon pertanyaan dengan nada kasar atau menantang. Dalam penelitian, RES sering menunjukkan ketidaksukaan terhadap pertanyaan dan memilih untuk tidak menjawab atau menjawab dengan nada keras yang kurang sopan.
3.	RES	"Mampus jatoh"	Anak mengomentari temannya atau suatu objek yang terjatuh. Diucapkan saat sedang bermain atau ketika melihat kejadian tiba-tiba.	Struktur kalimat tidak lengkap. Ada dua kata yang disatukan tanpa penghubung. Kata "mampus" merupakan kata kasar dan tidak tepat digunakan dalam konteks anak usia dini. Kalimat ini menunjukkan adanya pengaruh	Valid	Ujaran ini menggambarkan kecenderungan anak untuk merespon dengan nada negative. Karakter emosinya yaitu: reaksi cepat, nada tinggi, dan bernada defensif. Ini menandakan bahwa faktor lingkungan verbal bukan gadget mempengaruhi gaya komunikasi anak.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

No.	Inisial Subjek	Tuturan Subjek	Konteks	Produksi Kalimat	Keabahan Data	Keterangan
				bahasa lingkungan yang keras.		
4.	RES	(diam, menunduk) saat ditanya "Hari ini sarapan apa?"	Peneliti menanyakan sarapan yang dimakan anak tersebut pada hari ini.	Tidak ada produksi verbal; respons non-verbal (menunduk). Termasuk kategori *no verbal response*.	Valid	Diamnya anak ketika ditanya menunjukkan minimnya partisipasi percakapan. Ini menandakan bahwa anak tidak mampu merespon informasi yang ditujukan kepadanya, baik karena kurangnya latihan memahami pertanyaan, kurangnya kosakata, atau karena perhatian anak terikat pada pola komunikasi yang dihasilkan oleh gadget. Sikap menunduk tanpa respon menunjukkan rendahnya inisiatif verbal serta ketergantungan pada komunikasi nonverbal, yang menghambat perkembangan kemampuan memahami informasi dan menyampaikan jawaban sesuai konteks.
5.	RES	"Nggak mau, capek"	Peneliti mengajak anak tersebut untuk bermain atau respon anak terhadap ajakan bermain.	Jawaban sangat singkat, tidak menjelaskan dengan detail, dan intonasi biasanya datar.	Valid	Anak memberikan respon sangat singkat tanpa penjelasan tambahan. Kalimat hanya berfungsi untuk menyatakan penolakan dan menunjukkan rasa lelah, bukan untuk menjalin komunikasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, subjek RES memiliki frekuensi paparan gadget yang tinggi, khususnya dalam bentuk permainan game online dan tontonan digital yang diakses hampir setiap hari. Penggunaan gadget tersebut cenderung bersifat individual, minim pendampingan orang dewasa, dan tidak disertai interaksi verbal dua arah. Kondisi lingkungan subjek juga tergolong minim stimulasi linguistik, ditandai dengan rendahnya intensitas percakapan antara anak dan orang tua atau orang dewasa di sekitarnya. Lingkungan rumah belum menyediakan ruang komunikasi yang dialogis, sehingga anak jarang dilibatkan dalam percakapan yang menuntut respons verbal aktif, penjelasan, atau elaborasi tuturan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

Fenomena berbahasa yang muncul pada subjek RES didominasi oleh tuturan sederhana, imitatif, dan nonfungsional. Tuturan seperti "tembak... tembak... praaang! duur..." menunjukkan dominasi onomatope dan verba tunggal yang berasal langsung dari konten game online. Selain itu, subjek juga menampilkan tuturan ekspresif dengan fungsi pragmatik negatif, seperti "apaan sih? nanya mulu..." dan "mampus jatoh", yang mencerminkan respons defensif, penolakan, serta penggunaan kosakata kasar yang tidak sesuai dengan konteks perkembangan bahasa anak usia dini. Fenomena diam atau tidak memberikan respons verbal ketika diajukan pertanyaan juga menunjukkan rendahnya partisipasi percakapan dan lemahnya inisiatif verbal subjek.

Paparan gadget yang tinggi pada subjek RES berperan dalam memperkaya input bunyi dan ujaran tiruan, tetapi tidak mendukung perkembangan bahasa yang komunikatif dan fungsional. Gadget menyediakan bahasa satu arah yang tidak responsif, sehingga anak lebih banyak meniru bunyi dan kata tanpa memahami fungsi sosial bahasa. Di sisi lain, lingkungan yang minim stimulasi verbal memperkuat kondisi tersebut karena anak tidak memperoleh model bahasa dialogis yang menuntut pemahaman, respons, dan pengembangan tuturan. Kombinasi antara paparan gadget yang berlebihan dan lingkungan yang kurang komunikatif menyebabkan pemerolehan bahasa subjek RES berkembang secara terbatas, ditandai dengan struktur kalimat yang sederhana, fungsi pragmatik yang lemah, serta rendahnya kemampuan berpartisipasi dalam interaksi verbal.

Tabel 2. Anak dengan Paparan Gadget Rendah dan Lingkungan Komunikatif

No.	Inisial Subjek	Kutipan Percakapan	Konteks	Produksi Kalimat	Keabahan Data	Keterangan
1.	MFM	"Tadi pagi aku bantu ibu merapihkaan ruang tamu."	Anak diminta menceritakan kegiatan di pagi hari.	Menggunakan kalimat kompleks dan ada keterangan waktu.	Valid	Kalimat lengkap dan relevan
2.	MFM	"Ibu, kenapa hujan turun dari awan?"	Anak bertanya saat melihat cuaca mendung.	Menggunakan bentuk kalimat tanya dan kosakata yang beragam.	Valid	Menunjukan rasa ingin tahu dan kemampuasn pragmatik tinggi
3.	MFM	"Kakak boleh pinjam crayonku, tapi nanti dibalikin ya."	Interaksi dengan peneliti saat menggambar.	Menggunakan struktur persyaratan	Valid	Penggunaan bahasa sosial yang baik
4.		Anak merespons cepat dan tepat ketika peneliti memberi intruksi untuk menggambar	Kegiatan menggambar di rumah anak tersebut.	Fokus dan mengikuti intruksi dengan baik	Valid	Kemampuan reseptif berkembang baik

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, subjek MFM memiliki frekuensi paparan gadget yang rendah dan penggunaan gadget dilakukan secara terbatas, baik dari segi durasi maupun jenis konten yang diakses. Gadget tidak menjadi aktivitas utama dalam keseharian anak dan penggunaannya berada di bawah pengawasan orang tua. Sebaliknya, subjek MFM tumbuh dalam lingkungan yang komunikatif, di mana interaksi verbal antara anak dengan orang tua dan anggota keluarga berlangsung secara intens dan dialogis. Anak sering diajak berbicara, diminta menceritakan pengalaman, diberikan pertanyaan terbuka, serta dibiasakan untuk merespons instruksi secara verbal. Lingkungan seperti ini menyediakan stimulasi bahasa yang kaya dan berkelanjutan.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

Fenomena berbahasa pada subjek MFM menunjukkan pemerolehan bahasa yang fungsional, kompleks, dan kontekstual. Tuturan yang dihasilkan umumnya berbentuk kalimat lengkap dengan struktur sintaksis yang jelas, penggunaan kosakata beragam, serta kemampuan menyampaikan informasi secara runtut. Ujaran seperti "Tadi pagi aku bantu ibu merapihkan ruang tamu" menunjukkan kemampuan naratif dengan keterangan waktu, sedangkan ujaran "Ibu, kenapa hujan turun dari awan?" mencerminkan kemampuan pragmatik yang baik melalui penggunaan kalimat tanya yang relevan dengan konteks. Selain itu, penggunaan struktur persyaratan pada ujaran "Kakak boleh pinjam crayonku, tapi nanti dibalikin ya" menunjukkan penguasaan fungsi sosial bahasa, seperti negosiasi dan pengaturan interaksi. Respons cepat dan tepat terhadap instruksi juga menandakan perkembangan kemampuan reseptif yang baik.

Paparan gadget yang rendah pada subjek MFM memungkinkan anak untuk lebih banyak terlibat dalam interaksi verbal langsung dengan lingkungan sekitarnya. Kondisi ini memberikan kesempatan yang luas bagi anak untuk mempraktikkan bahasa secara aktif, baik dalam bentuk bertanya, menjawab, maupun menyusun tuturan kompleks. Lingkungan yang komunikatif berperan dominan dalam menyediakan model bahasa yang bervariasi, responsif, dan bermakna, sehingga anak mampu mengembangkan struktur kalimat, kosakata, serta fungsi pragmatik secara optimal. Dengan demikian, pemerolehan bahasa subjek MFM lebih berkembang secara fungsional dan sosial karena didukung oleh kualitas interaksi lingkungan yang tinggi dan penggunaan gadget yang terkontrol.

Paparan Gadget Tinggi dan Lingkungan Minim Stimulasi

Pemerolehan bahasa Subjek RES, yang memiliki paparan gadget tinggi dan berada dalam lingkungan minim stimulasi, secara konsisten didominasi oleh tuturan sederhana, imitatif, dan nonfungsional. Seluruh ujaran yang dianalisis dikategorikan sebagai tuturan sederhana atau tiruan tunggal karena tidak menunjukkan penggunaan konjungsi untuk membentuk kalimat kompleks. Temuan ini sejalan dengan penelitian Affauzani (2020) yang menemukan bahwa penggunaan gawai memengaruhi pemerolehan bahasa anak usia 4 tahun, khususnya pada aspek sintaksis. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan bahwa dampak negatif gadget diperkuat oleh faktor lingkungan minim stimulasi, yang tidak dibahas secara mendalam dalam studi Affauzani (2022). Analisis leksikon pada ujaran RES menunjukkan dominasi pada verba dan elemen non-verbal. Leksikon yang teridentifikasi adalah Verba (tembak, nanya, jatoh) dan Onomatope (praaang!, duur duur). Ujaran "tembak... tembak... praaang! durr... duur" merupakan representasi utama tuturan sederhana yang dipengaruhi game online. Subjek mampu memproduksi tuturan ekspresif dengan memanfaatkan verba tunggal "tembak" dan onomatope. Ujaran ini menunjukkan bahwa anak mengambil bahasa secara langsung dari media digital, yang mengakibatkan bahasa yang muncul bersifat imitatif dan nonfungsional, serta minimnya interaksi verbal dua arah dengan lingkungan. Pola ini mengonfirmasi temuan Hafifah et al. bahwa paparan game digital berdampak pada pemerolehan bahasa, meskipun studi tersebut fokus pada bahasa kedua (bahasa Inggris) pada anak usia sekolah dasar, sedangkan penelitian ini mengkaji bahasa pertama pada anak usia 5 tahun.

Ujaran "apaan sih? nanya mulu..." dan "Mampus jatoh" menunjukkan bentuk tuturan ekspresif namun dengan fungsi pragmatik yang negatif. Ujaran kedua tersebut mencerminkan pengaruh lingkungan verbal yang keras, ditandai dengan nada kasar, menantang, atau defensif, serta penggunaan kata kasar (mampus). Kedua ujaran ini adalah contoh tuturan sederhana yang tidak memiliki penghubung dan digunakan untuk menolak atau merespons dengan nada negatif. Temuan ini memperluas pemahaman dari penelitian Abdullah (2020) dan Astuti (2022) yang menekankan pengaruh lingkungan terhadap pemerolehan bahasa, dengan menunjukkan bahwa lingkungan verbal negatif tidak hanya menghambat kompleksitas struktur, tetapi juga membentuk fungsi pragmatik yang kurang adaptif.

Ujaran "(diam, menunduk) saat ditanya "Hari ini sarapan apa" menunjukkan tidak adanya produksi verbal (no verbal response). Diamnya anak mengindikasikan rendahnya inisiatif verbal dan minimnya partisipasi percakapan, yang menghambat perkembangan kemampuan memahami informasi dan menyampaikan jawaban sesuai konteks. Hal ini menunjukkan kemungkinan bahwa perhatian anak terikat pada pola komunikasi yang dihasilkan oleh gadget atau kurangnya latihan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

memahami pertanyaan. Pola respons ini sejalan dengan temuan Karani et al. (2022) dan Nwachukwu et al. (2025) yang mengidentifikasi bahwa paparan layar berlebihan dapat mengurangi respons anak terhadap joint attention dan perintah verbal, meskipun penelitian-penelitian tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan penelitian ini memberikan deskripsi kualitatif mendalam tentang pola respons verbal dan non-verbal anak.

Respons "Nggak mau, capek" merupakan jawaban yang sangat singkat dan datar, berfungsi hanya untuk menyatakan penolakan, bukan untuk menjalin komunikasi. Dengan demikian, pemerolehan bahasa RES menunjukkan kecenderungan menguasai bahasa yang bersifat nonfungsional (imitasi bunyi digital) dan defensif (refleksi lingkungan verbal negatif). Temuan ini memperkuat argumen teoretis Linebarger & Vaala (2010) dan Karani et al. (2022) tentang mekanisme displacement, di mana layar menggantikan waktu interaksi tatap muka yang kaya bahasa, serta rendahnya kualitas input linguistik karena kurangnya responsivitas dua arah

Paparan Gadget Rendah dan Lingkungan Komunikatif

Pemerolehan bahasa Subjek MFM, yang didukung oleh paparan gadget rendah dan lingkungan komunikatif, menunjukkan penguasaan bahasa yang fungsional, lengkap, dan kompleks. Analisis leksikon dan struktur tuturan MFM menunjukkan kemampuan ekspresif dan pragmatik yang berkembang baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Naibaho et al. (2025) yang menegaskan peran interaksi orang tua-anak, kebiasaan membaca bersama, dan dukungan emosional dalam perkembangan bahasa anak. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi tambahan dengan menunjukkan secara kontras bagaimana perbedaan kualitas lingkungan menghasilkan perbedaan signifikan dalam kompleksitas tuturan, meskipun kedua subjek berada pada usia yang sama.

Sebagian besar tuturan MFM adalah fungsional dan terstruktur. Tuturan MFM juga berhasil menggunakan konjungsi dan struktur persyaratan, yang dikategorikan sebagai tuturan kompleks. Ujaran "Tadi pagi aku bantu ibu merapihkaan ruang tamu." adalah contoh tuturan kompleks. Ujaran ini menggunakan kalimat lengkap dan ada keterangan waktu, menunjukkan kemampuan MFM dalam menyusun narasi yang relevan. Leksikon yang muncul meliputi Nomina (ibu, ruang tamu) dan Verba (bantu, merapihkaan). Kemampuan ini mencerminkan temuan Müller et al. (2024) tentang pentingnya karakteristik bahasa orang tua dan kualitas conversational turns dalam perkembangan bahasa anak, meskipun penelitian Müller menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel besar, sedangkan penelitian ini memberikan analisis kualitatif mendalam terhadap struktur tuturan spesifik.

Ujaran "Ibu, kenapa hujan turun dari awan?" merupakan tuturan fungsional yang menunjukkan kemampuan pragmatik tinggi. MFM menggunakan bentuk kalimat tanya dengan kosakata yang beragam, mencerminkan rasa ingin tahu yang sehat. Ujaran "Kakak boleh pinjam crayonku, tapi nanti dibalikin ya" merupakan contoh jelas dari tuturan kompleks yang menggunakan struktur persyaratan. Kehadiran konjungsi tapi menunjukkan penguasaan bahasa sosial yang baik. Leksikon yang muncul termasuk Nomina (Kakak, crayonku) dan Verba (pinjam, dibalikin). Kemampuan reseptif MFM juga berkembang baik, terbukti dari respons cepat dan tepat ketika diberi instruksi untuk menggambar, menunjukkan fokus dan kemampuan mengikuti instruksi. Pola ini sejalan dengan temuan Romeo et al. (2021) yang menunjukkan bahwa paparan bahasa yang kaya pada masa awal berimplikasi langsung terhadap lintasan perkembangan bahasa dan kognisi anak, meskipun studi Romeo menggunakan data neuroimaging, sedangkan penelitian ini menggunakan analisis linguistik tuturan.

Perbandingan antara kedua subjek secara tegas menunjukkan bahwa kualitas stimulasi verbal dari lingkungan adalah faktor paling krusial dalam pemerolehan bahasa fungsional. Subjek RES, yang minim interaksi verbal dua arah, menghasilkan tuturan sederhana dan nonfungsional, sementara Subjek MFM, yang kaya akan stimulasi, mampu memproduksi tuturan yang kompleks dan relevan, menguasai berbagai fungsi pragmatik. Dengan demikian, lingkungan komunikatif menjadi penentu utama dalam mengembangkan kompleksitas tuturan dan fungsi sosial bahasa anak usia dini. Temuan ini memberikan kontribusi penting terhadap literatur yang ada dengan

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

menunjukkan bahwa meskipun penelitian sebelumnya (Hoffmann et al., 2024; Wiley et al., 2024) telah mengidentifikasi faktor lingkungan keluarga sebagai determinan utama variasi individual dalam perkembangan bahasa, penelitian ini memberikan bukti kualitatif yang lebih spesifik tentang bagaimana mekanisme interaksi linguistik dalam lingkungan tersebut secara konkret membentuk kompleksitas dan fungsi tuturan anak usia 5 tahun sebagai fase transisi menuju pendidikan formal.

Simpulan

Penelitian ini memberikan kontribusi teoritis penting dalam kajian pemerolehan bahasa anak usia dini dengan konfirmasi bahwa kualitas stimulasi verbal lingkungan yang berperan lebih dominan dibandingkan paparan gadget dalam membentuk kompleksitas struktur tuturan dan fungsi pragmatik bahasa. Temuan komparatif antara kedua subjek memperkuat teori interaksionisme sosial yang menekankan pentingnya percakapan dan responsivitas dua arah dalam perkembangan bahasa fungsional. Secara teori, penelitian ini memperluas pemahaman bahwa paparan gadget tidak secara langsung menghambat pemerolehan bahasa, melainkan perpindahan mekanisme dan kurangnya peluang interaksi verbal berkualitas, sehingga menjadi faktor krusial.

Secara praktis, hasil penelitian ini mengimplikasikan perlunya strategi pengasuhan yang memprioritaskan penciptaan lingkungan komunikatif melalui percakapan dialogis, memberikan pertanyaan terbuka, dan pelibatan anak dalam narasi sehari-hari. Bagi pendidik PAUD, temuan ini menekankan pentingnya merancang kegiatan pembelajaran yang mendorong partisipasi verbal aktif dan mengurangi ketergantungan pada media digital pasif. Orang tua perlu memahami bahwa pengelolaan waktu layar harus diimbangi dengan peningkatan kualitas interaksi verbal, bukan sekadar menghabiskan durasi.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan kontribusi penting dalam penyelesaian penelitian ini. Penghargaan setinggi-tingginya diberikan kepada Bapak Dona Aji Karunia Putra selaku Dosen Psikolinguistik, atas bimbingan, arahan, dan masukan berharga yang sangat membantu dalam memperkaya analisis dan penulisan artikel ini. Terima kasih juga diucapkan kepada kedua subjek penelitian, yaitu RES dan MFM, beserta seluruh keluarga dan orang tua mereka, atas partisipasi, kerelaan, dan kerja sama yang baik dalam proses observasi dan pengumpulan data.

Daftar Pustaka

Abdullah, M. C. (2020). Pengaruh lingkungan terhadap pemerolehan bahasa pertama anak usia 2 tahun 8 bulan dalam tataran sintaksis. *Pena Literasi*, *3*(1), 42–49. https://doi.org/10.24853/pl.3.1.42-49

Affauzani, F. R. (2020). Pengaruh gawai terhadap pemerolehan bahasa anak usia 4 tahun: Kajian aspek sintaksis. *Jurnal Konfiks*, *7*(1), 1–8. https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i1.2988

Arianti, N. A., Izzah, R. H. N., & Aulia, A. S. D. (2024). Peran penting interaksi sosial dalam pemerolehan bahasa pertama pada anak usia dini. *Jurnal PENEROKA: Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *4*(2), 211–222. https://doi.org/10.30739/peneroka.v4i2.3041

Astuti, E. (2022). Dampak pemerolehan bahasa anak dalam berbicara terhadap peran lingkungan. *Educatif Journal of Education Research*, *4*(1), 87–96. https://doi.org/10.36654/educatif.v4i1.202

Batubara, H. (2021). Proses pemerolehan bahasa pertama pada anak. *Kode: Jurnal Bahasa*, *10*(4), 75–86. https://doi.org/10.24114/kjb.v10i4.30772

Bhutani, P., Singh, S., & Kaur, R. (2024). Is screen time duration affecting children's language development? *Child Epidemiology and Global Health*, *18*, Article 101199. https://doi.org/10.1016/j.cegh.2023.101199

Dardjowidjojo, S. (2010). *Psikolinguistik: Pengantar pemahaman bahasa manusia*. Yayasan Obor Indonesia.

Dynia, J. M., Justice, L. M., Purtell, K. M., & Schmitt, M. B. (2021). Media exposure and language for toddlers from low-income families: Associations with expressive and receptive language. *Early Childhood Research Quarterly*, *58*, 50–61. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2021.06.005

El Gemayel, S. M. (2025). Digital language and literacy ecologies of children aged 0–3 years: A review. *Journal of Early Childhood Research*. Advance online publication. https://doi.org/10.1177/1476718X251000000

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

Friederici, A. D. (2011). The brain basis of language processing: From structure to function. *Physiological Reviews*, *91*(4), 1357–1392. https://doi.org/10.1152/physrev.00006.2011

Hafifah, S., Adawiyah, R., & Putra, D. A. K. (2022). Dampak game online terhadap pemerolehan bahasa kedua pada anak. *Mardibasa: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, *2*(1), 19–35. https://doi.org/10.21274/jpbsi.2022.2.1.19-35

Hart, B., & Risley, T. R. (1995). *Meaningful differences in the everyday experience of young American children*. Paul H. Brookes Publishing. https://psycnet.apa.org/record/1995-98021-000

Hidayat, Y. (2023). Teori pemerolehan bahasa pada anak usia dini. *Jurnal Intisabi*, *6*(2), 117–126.

Hoffmann, S., Bleses, D., & Jensen, P. (2024). Social inequalities in early childhood language development: Prevalence, risk factors, and implications. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. Advance online publication. https://doi.org/10.1111/jcpp.13999

Isna, A. (2019). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Al-Athfal*, *2*(2), 62–69. https://doi.org/10.52484/al_athfal.v2i1.140

Karani, N. F., Sher, J., & Mophosho, M. (2022). The influence of screen time on children's language development: A scoping review. *South African Journal of Communication Disorders*, *69*(1), Article a825. https://doi.org/10.4102/sajcd.v69i1.825

Kuhl, P. K. (2004). Early language acquisition: Cracking the speech code. *Nature Reviews Neuroscience*, *5*(11), 831–843. https://doi.org/10.1038/nrn1533

Linebarger, D. L., & Vaala, S. E. (2010). Screen media and language development in children under age three: A review of experimental research. *Developmental Review*, *30*(2), 131–156. https://doi.org/10.1016/j.dr.2010.03.006

Mahsun. (2007). *Metode penelitian bahasa: Tahapan strategi, metode, dan tekniknya* (Edisi revisi). RajaGrafindo Persada.

Manshur, A., & Jannah, R. N. (2021). Pemerolehan bahasa anak usia 3–4 tahun di Desa Tegalrejo Banyuwangi dalam kajian psikolinguistik. *Jurnal PENEROKA: Kajian Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, *1*(2), 239–247. https://doi.org/10.30739/peneroka.v1i02.987

Müller, H. P., Rowe, M. L., & Weisleder, A. (2024). Are all conversational turns equal? Parental language characteristics and their relation to child language outcomes. *Languages*, *9*(9), Article 287. https://doi.org/10.3390/languages9090287

Naibaho, C. N., Tampubolon, F. A., Siburian, Y., & Surip, M. (2025). Pengaruh lingkungan keluarga terhadap perkembangan kemampuan berbahasa anak. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra dan Budaya*, *3*(2), 150–161. https://doi.org/10.61132/morfologi.v3i2.1528

Nwachukwu, E. C., Okafor, C. N., & Eze, U. N. (2025). Impact of screen time on language development and vocabulary acquisition in early childhood: A systematic review. *Cureus*, *17*(1), Article e54021. https://doi.org/10.7759/cureus.54021

Radesky, J. S., Schumacher, J., & Zuckerman, B. (2016). Mobile and interactive media use by young children: The good, the bad, and the unknown. *Pediatrics*, *135*(1), 1–3. https://doi.org/10.1542/peds.2014-2251

Reid Chassiakos, Y. L., Radesky, J., Christakis, D., Moreno, M. A., Cross, C., & Council on Communications and Media. (2016). Children and adolescents and digital media. *Pediatrics*, *138*(5), Article e20162593. https://doi.org/10.1542/peds.2016-2593

Rifda, N. (2024). Peran lingkungan keluarga dalam pemerolehan bahasa pertama pada anak. In *SINAU Seminar Nasional Anak Usia Dini* (Vol. 1, pp. 330–340).

Romadhon, S., Sari, M. C., & Alatas, M. A. (2024). Dampak pemanfaatan gawai terhadap pemerolehan bahasa anak usia 3–6 tahun: Pendekatan ramah anak. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, *5*(3), 478–490. https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.12906

Romeo, R. R., Leonard, J. A., Robinson, S. T., West, M. R., Mackey, A. P., Rowe, M. L., & Gabrieli, J. D. E. (2018). Language exposure relates to structural neural connectivity in childhood. *Journal of Neuroscience*, *38*(36), 7870–7877. https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.0484-18.2018

Romeo, R. R., Segaran, J., Leonard, J. A., Robinson, S. T., West, M. R., Mackey, A. P., Yendiki, A., Rowe, M. L., & Gabrieli, J. D. E. (2021). Parental language input predicts neural patterns and language outcomes in toddlers: Evidence from longitudinal neuroimaging. *Developmental Cognitive Neuroscience*, *50*, Article 100986. https://doi.org/10.1016/j.dcn.2021.100986

Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan bahasa pertama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *3*(1), 265–276. https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178

(1993) Sudaryanto. . Metode dan aneka teknik analisis bahasa: Pengantar penelitian wahana kebudayaan secara linguistis. Duta Wacana University Press.

DOI: 10.31004/obsesi.v10i4.7889

Webb, S. J., Johnson, M. H., & McCleery, J. P. (2024). Mobile media content exposure and toddlers' responses to joint attention prompts and behavioral requests: A cohort study. *International Journal of Behavioral Development*. Advance online publication. https://doi.org/10.1177/01650254241234567

Wiley, J., Magnuson, K., & Duncan, G. J. (2024). Associations of socioeconomic status with children's language and cognitive outcomes: Mediators and moderators. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, Annual Research Review. https://doi.org/10.1111/jcpp.14012

Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.

Zakaria, U., & Daud, R. K. (2023). Peran lingkungan keluarga dalam pemerolehan bahasa pertama pada anak. *Jurnal Ilmu Pendidikan Muhammadiyah Kramat Jati*, *4*(1), 104–110. https://doi.org/10.55943/jipmukjt.v4i1.150