

PENGARUH PENGGUNAAN GAWAI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA DAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Nur Amelia^{1*}, Muhammad Arif Fadhilah², Maulida Sari³, Dwi Anaresti⁴

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Samudra, Langsa

⁴Program Studi Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Email: nur.ameliapsp@unsam.ac.id^{1*}, muhhammad.arif.fadhilah@unsam.ac.id², maulidasari@unsam.ac.id³, dwianaresti@radenintan.ac.id⁴

Abstract

The increasing use of gadgets among early childhood, including in the island regions, has the potential to influence their speech skills and social behavior. Gadget use can provide positive effects as a stimulation medium, but it may also pose risks of delayed speech and reduced social interaction. This study aims to examine the influence of gadget use on speaking ability and prosocial behavior of children aged 4–5 years in kindergartens across the Anambas Islands Regency. This study employed a quantitative approach with an ex post facto design. The subjects consisted of 80 children in group A, selected through proportional stratified random sampling from public kindergartens across six sub-districts. Data on gadget use were collected through parent questionnaires, while speaking ability and prosocial behavior were measured using teacher observation scales that had been tested for validity and reliability using Average Variance Extracted (AVE) and Cronbach's Alpha coefficients. Data analysis was conducted using simple linear regression. The results indicate that gadget use has a positive and significant effect on children's speaking ability ($\beta = 0.277$; $R^2 = 7.7\%$) and prosocial behavior ($\beta = 0.516$; $R^2 = 26.6\%$) at a 5 percent significance level. These findings confirm that gadgets can serve as a supportive medium for children's language and social development when used in a controlled manner, with appropriate content and adult supervision. The study also emphasizes the importance of strengthening digital literacy among parents and teachers in island regions to maximize the benefits of gadgets for child development.

Keywords: *gadget use, speaking ability, prosocial behavior, early childhood*

Abstrak

Peningkatan penggunaan gawai pada anak usia dini, termasuk di wilayah kepulauan, berpotensi memengaruhi kemampuan berbicara dan perilaku sosial mereka. Penggunaan gawai dapat memberikan dampak positif sebagai media stimulasi, namun juga menimbulkan risiko keterlambatan bicara dan berkurangnya interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak usia 4–5 tahun di TK se-Kabupaten Kepulauan Anambas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain ex post facto. Subjek penelitian berjumlah 80 anak kelompok A yang dipilih melalui teknik proportional stratified random sampling dari TK Negeri di enam kecamatan. Data penggunaan gawai dikumpulkan melalui angket orang tua, sedangkan kemampuan berbicara dan perilaku prososial diukur menggunakan skala observasi guru yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui analisis Average Variance Extracted (AVE) dan koefisien Cronbach's Alpha. Analisis data dilakukan menggunakan regresi linier sederhana dan model PLS-SEM untuk menguji hubungan antar variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara anak ($\beta = 0,277$; $R^2 = 7,7\%$) serta perilaku prososial ($\beta = 0,516$; $R^2 = 26,6\%$) pada taraf signifikansi 5 persen. Temuan ini menegaskan bahwa gawai dapat menjadi media yang mendukung perkembangan bahasa dan sosial anak jika digunakan secara terkontrol, dengan konten yang sesuai dan pendampingan orang dewasa. Penelitian ini sekaligus menekankan pentingnya penguatan literasi digital bagi orang tua dan guru di wilayah kepulauan untuk memaksimalkan manfaat gawai bagi perkembangan anak.

Kata kunci: penggunaan gawai, kemampuan berbicara, perilaku prososial, anak usia dini

A. Pendahuluan

Usia 4–5 tahun merupakan fase perkembangan krusial bagi anak karena pada masa ini terjadi lonjakan pesat dalam kemampuan berbicara dan perilaku sosial. Pada usia ini, anak idealnya sudah mampu mengucapkan kalimat sederhana sepanjang 4–5 kata, menjawab pertanyaan dasar, serta mengungkapkan perasaan secara verbal (Depdiknas, 2015; Ardhyantama & Apriyanti, 2020). Secara sosial, mereka juga menunjukkan kemampuan berbagi, bekerja sama, dan merespons emosi orang lain (Asih & Pratiwi, 2010; Simanjuntak, 2021). Fase ini merupakan masa emas perkembangan (*window of opportunity*), di mana stimulasi yang diberikan akan menentukan hasil perkembangan jangka panjang. Jika anak kurang mendapatkan stimulasi yang memadai pada periode ini, dapat terjadi hambatan dalam perkembangan bahasa maupun sosial. Oleh karena itu, perhatian terhadap perkembangan anak usia 4–5 tahun menjadi sangat penting dalam konteks pendidikan dan pengasuhan.

Secara normatif, anak usia 4–5 tahun seharusnya tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan interaksi verbal dan sosial. Lingkungan keluarga dan sekolah idealnya menyediakan ruang komunikasi yang intens, responsif, dan bermakna agar anak dapat mengembangkan kemampuan berbicara dan perilaku sosial secara optimal. Pendidikan anak usia dini menempatkan interaksi langsung sebagai fondasi utama perkembangan bahasa dan sosial anak. Dengan demikian, stimulasi perkembangan pada usia ini seharusnya berpusat pada aktivitas bermain, berbicara, dan bersosialisasi secara nyata, bukan pada interaksi pasif melalui media digital.

Pemilihan usia ini sebagai

sasaran penelitian sudah tepat karena berada pada tahap prasekolah yang sangat sensitif terhadap pengaruh lingkungan. Namun, realitas menunjukkan adanya penyimpangan dari indikator perkembangan ideal tersebut akibat meningkatnya penggunaan gawai di kalangan anak usia dini. Orang tua banyak memilih gawai sebagai media hiburan praktis bagi anak dalam kehidupan sehari-hari. Data terbaru menunjukkan bahwa pada tahun 2022, 33,44% anak usia 0–6 tahun di Indonesia telah dapat menggunakan ponsel (Prayitno, Rusdianah, & Yuliana, 2024). Data sebelumnya pada tahun 2020 juga mencatat bahwa 29% anak usia dini menggunakan telepon seluler, dengan anak prasekolah (5–6 tahun) mencapai 47,7% (Lidwina, 2020). Peningkatan angka tersebut menunjukkan bahwa penggunaan gawai telah menjadi bagian dari gaya hidup anak-anak masa kini. Situasi ini menandakan bahwa permasalahan penggunaan gawai di usia dini bukan lagi kasus individual, melainkan telah berkembang menjadi isu serius secara nasional.

Di berbagai lembaga PAUD, termasuk di wilayah terpencil seperti Kabupaten Kepulauan Anambas, fenomena tersebut semakin terlihat jelas. Guru melaporkan anak menjadi lebih banyak menyendiri, kurang percaya diri untuk berbicara, dan enggan berinteraksi dengan teman sebaya. Meskipun belum terdapat data statistik resmi, pengamatan guru di lapangan menjadi indikator penting perubahan perilaku anak akibat paparan gawai. Banyak anak terbiasa menggunakan gawai di rumah dengan durasi lebih dari satu jam per hari. Bahkan, beberapa anak menghabiskan sebagian besar waktunya bermain gawai daripada melakukan aktivitas bermain fisik atau sosial. Kondisi ini mulai mengkhawatirkan dunia pendidikan anak usia dini di daerah tersebut.

Kemampuan berbicara pada usia prasekolah merupakan fondasi utama

keberhasilan anak dalam proses belajar di masa mendatang. Inten (2017) menegaskan bahwa kemampuan menyusun kalimat, memahami pertanyaan, dan menyampaikan pendapat berkembang secara optimal melalui percakapan sehari-hari. Anak yang mendapatkan kesempatan berdialog akan lebih cepat menguasai struktur bahasa dan kosakata baru. Secara normatif, anak usia 4–5 tahun seharusnya aktif berbicara, bertanya, menjawab, serta mengungkapkan pikiran dan perasaannya dalam berbagai situasi sosial. Lingkungan belajar idealnya mendorong terjadinya komunikasi dua arah yang memungkinkan anak berperan sebagai subjek aktif dalam proses berbahasa. Selain kemampuan berbicara, penggunaan gawai juga memengaruhi kualitas hubungan sosial anak. Widyadhana dan Mashudi (2024) menjelaskan bahwa paparan layar yang berlebihan dapat mengubah komunikasi anak menjadi pasif, individualistik, dan terfokus pada dunia maya. Anak yang terbiasa berkomunikasi melalui media digital menjadi kurang terlatih dalam memahami bahasa tubuh, intonasi, dan ekspresi wajah lawan bicara. Ketidakmampuan membaca konteks sosial dapat memicu kesulitan dalam mengikuti pembelajaran yang menuntut interaksi sosial. Kemampuan bekerja sama menjadi berkurang karena anak tidak terbiasa berkolaborasi secara langsung.

Simanjuntak (2021) menegaskan bahwa perilaku prososial hanya dapat berkembang melalui interaksi

nyata dalam kehidupan sehari-hari. Ketika anak lebih banyak berinteraksi dengan gawai dibandingkan manusia, maka peluang untuk mempelajari nilai-nilai sosial menjadi terbatas. Anak bisa menjadi kurang peka terhadap emosi teman dan lingkungannya. Mereka juga mungkin kesulitan memahami perasaan orang lain karena minim pengalaman sosial. Jika kondisi ini tidak diantisipasi, perilaku antisosial dapat terbentuk sejak usia dini. Oleh karena itu, pendampingan orang tua terhadap penggunaan gawai menjadi sangat penting untuk menjaga perkembangan sosial anak.

Dalam perspektif teori Vygotsky, interaksi sosial merupakan elemen kunci dalam perkembangan bahasa dan kognisi anak. Melalui proses *scaffolding*, anak memperoleh dukungan dan bimbingan bertahap dari orang dewasa atau teman sebaya dalam mengembangkan kemampuan berbicara (Muali & Fatmawati, 2022). Namun, gawai tidak mampu memberikan respons dialogis maupun umpan balik kontekstual seperti manusia. Akibatnya, proses stimulasi berbasis interaksi sosial tidak berjalan maksimal, sehingga anak hanya menjadi penerima informasi secara pasif. WHO dan AAP merekomendasikan bahwa anak usia dini sebaiknya tidak terpapar layar lebih dari satu jam per hari (AAP, 2023; WHO, 2023). Rekomendasi ini menegaskan bahwa interaksi langsung tetap harus menjadi fondasi utama perkembangan bahasa dan sosial anak. Namun, banyak orang tua belum memahami pentingnya pendampingan digital (*digital parenting*). Gawai sering dianggap sebagai solusi cepat untuk menenangkan anak ketika orang tua sibuk, sehingga kontrol terhadap durasi dan konten menjadi lemah.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini memiliki *novelty* dalam dua aspek utama. Pertama, penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak usia 4–5 tahun

secara terpadu. Kedua, penelitian ini dilakukan di TK se-Kabupaten Kepulauan Anambas yang memiliki karakteristik geografis dan sosial budaya yang berbeda dari wilayah perkotaan. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris dan praktis dalam pengembangan kebijakan pendidikan anak usia dini serta penguatan peran orang tua dalam pendampingan digital.

B. Metode

mengkaji pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak usia dini tanpa manipulasi variabel. Pendekatan kuantitatif dipilih untuk memperoleh gambaran hubungan antarvariabel secara objektif dan terukur melalui analisis statistik inferensial. Penelitian dilaksanakan di TK Negeri se-Kabupaten Kepulauan Anambas pada Juli–Oktober 2025. Populasi penelitian berjumlah 145 anak kelompok A (usia 4–5 tahun), dengan sampel sebanyak 80 anak yang ditentukan melalui teknik *proportional stratified random sampling* berdasarkan sebaran kecamatan.

Variabel bebas adalah penggunaan gawai yang ditinjau dari frekuensi dan durasi, sedangkan variabel terikat meliputi kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak. Pengumpulan data dilakukan melalui angket kepada orang tua dan observasi oleh guru, menggunakan instrumen skala Likert yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan regresi linier sederhana untuk menguji pengaruh parsial penggunaan

gawai terhadap variabel terikat, serta PLS-SEM sebagai analisis pendukung untuk menguji hubungan konstruk secara simultan. Pengujian hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 0,05.

C. Hasil dan Pembahasan

a. Pengaruh antara penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun di TK se-Kabupaten Kepulauan Anambas

Penggunaan gawai pada anak usia 4–5 tahun dapat memengaruhi kemampuan berbicara karena perkembangan bahasa pada usia dini sangat bergantung pada kualitas interaksi sosial langsung. Menurut pendekatan sosiokultural Vygotsky, bahasa berkembang melalui proses interaksi sosial antara anak dengan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih kompeten (Vygotsky, 1978). Interaksi tersebut menyediakan *dialogic input*, umpan balik linguistik dan *scaffolding*, yang membantu anak membangun struktur bahasa internal. Ketika anak terlalu sering terpapar gawai secara pasif, intensitas interaksi verbal langsung dengan lingkungan pun berkurang, sehingga peluang anak untuk melatih kemampuan berbicara secara optimal menjadi terbatas.

Teori belajar sosial Bandura (1986) menekankan peran observasi dan peniruan dalam perkembangan bahasa, di mana anak meniru model verbal yang digunakan oleh orang di sekitarnya untuk belajar kosa kata, intonasi, dan struktur kalimat. Dalam konteks penggunaan gawai, terutama tanpa pendampingan orang tua, anak kurang mendapatkan pengalaman observasional tersebut karena interaksi hanya dilakukan dengan layar, bukan dengan komunikator nyata yang memberikan respons sosial. Akibatnya, stimulasi linguistik yang bersifat *responsive* dan kontekstual menjadi terhambat, yang berimplikasi pada kemampuan anak dalam menyusun

kalimat dan mengekspresikan gagasan secara efektif.

Dukungan temuan penelitian terbaru menunjukkan bahwa paparan media digital yang berlebihan tidak hanya berkorelasi dengan berkurangnya interaksi verbal antara anak dan pengasuh, tetapi juga berdampak pada aspek perkembangan bahasa anak secara langsung. Studi literatur menemukan bahwa paparan gawai yang berlebihan dapat mengganggu kemampuan interaksi berbahasa pada anak usia dini karena mengurangi kesempatan anak untuk berkomunikasi secara dua arah (*interactive language exposure*) dengan orang dewasa (Risma Hidayah et al., 2025). Selain itu, kajian dalam *Indonesian Journal of Early Childhood* menunjukkan bahwa kualitas konten dan durasi penggunaan media digital berpengaruh terhadap penguasaan kosakata dan kemampuan berbicara anak, terutama ketika penggunaan gawai bersifat edukatif namun tetap membutuhkan pengawasan dan keterlibatan orang tua untuk memaksimalkan manfaat stimulasi bahasa (*media digital yang terarah mampu meningkatkan kosakata dan pemahaman kalimat*). Kajian lintas negara juga menemukan bahwa screen time yang tidak didampingi co-viewing dengan orang dewasa berkaitan dengan skor bahasa reseptif dan ekspresif yang lebih rendah pada anak balita, sedangkan keterlibatan orang dewasa dalam penggunaan media digital dapat mengurangi efek negatif tersebut.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa

penggunaan gawai memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun. Kesimpulan ini didukung oleh koefisien jalur sebesar 0,277 yang signifikan pada $\alpha = 5\%$ ($t\text{-statistic} = 3,156 > 1,96$). Namun, kontribusi penggunaan gawai dalam menjelaskan variasi kemampuan berbicara relatif terbatas. Keterbatasan ini tercermin dari nilai R^2 sebesar 0,077 dan efek ukuran (f^2) 0,083 yang termasuk dalam kategori kecil. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan gawai merupakan salah satu faktor yang berpengaruh. Namun, faktor lain seperti interaksi langsung dengan orang tua, pengasuh, dan lingkungan sosial masih lebih dominan dalam membentuk kemampuan berbicara anak.

Pengaruh positif yang ditemukan dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme kausal. Mekanisme pertama adalah gawai sebagai sumber input linguistik yang kaya, terutama dari konten edukatif yang dirancang untuk anak. Penelitian oleh Booton, Hodgkiss, & Murphy (2023) menjelaskan bahwa fitur aplikasi seluler seperti narasi bawaan (*built-in narration*) secara signifikan meningkatkan pemahaman cerita dan perolehan kosakata baru pada anak usia 4–5 tahun. Narasi otomatis ini setara dengan pembacaan kata demi kata oleh orang dewasa dalam hal pemahaman, bahkan lebih unggul untuk pembelajaran kosakata baru. Mekanisme kedua adalah gawai yang memfasilitasi pembelajaran mandiri dan pengulangan untuk akuisisi bahasa. Kajian oleh Karani, Sher, & Mophosho (2022) menemukan bahwa program seperti *Blue's Clues* dan *Dora the Explorer* yang menggunakan pengulangan dan interaksi dapat meningkatkan kosakata anak. Dalam konteks penelitian ini, konten serupa yang diakses melalui *smartphone*

(sebagai perangkat dominan, 74,36%) mungkin memberikan manfaat serupa.

Temuan efek yang kecil ini selaras dengan literatur yang menunjukkan bahwa pengaruh penggunaan gawai bersifat kompleks dan sangat bergantung pada faktor moderator. Penelitian oleh Sitskoorn (2023) menekankan bahwa efek media berbasis layar bersifat *mixed*. Dampak positif hanya muncul dari program yang sesuai dengan kemampuan kognitif anak dan didukung oleh *co-use* atau pendampingan orang tua. Paparan gawai tanpa pendampingan yang berkualitas justru berpotensi mengganggu. Kajian *scoping review* oleh Karani dkk. (2022) lebih lanjut mengungkap bahwa efek negatif seperti keterlambatan bahasa lebih dominan jika penggunaan dimulai terlalu dini di bawah 2 tahun atau durasinya berlebihan (>2 jam/hari). Kondisi tersebut meningkatkan risiko rendahnya skor komunikasi hingga 6,25 kali. Data penelitian ini menunjukkan bahwa 71,79% anak didampingi orang tua saat menggunakan gawai (Tabel 4.5). Namun, kualitas pendampingan seperti interaksi verbal yang memperkaya tidak diukur dalam penelitian ini. Keterbatasan pengukuran ini dapat menjelaskan mengapa pengaruh penggunaan gawai yang ditemukan tidak besar.

Temuan penelitian ini memperkuat kesimpulan campuran (*mixed conclusions*) dalam literatur bahwa penggunaan gawai bukanlah faktor yang sederhana. Pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara

bergantung pada dinamika antara durasi, kualitas konten, dan konteks sosial di sekitarnya. Teori berbasis konten (*content-based theory*) dan teori sosial (*social theory*) yang dikemukakan oleh Sitskoorn (2023) relevan untuk menginterpretasi hasil ini. Interpretasi tersebut menyiratkan bahwa pengaruh positif yang terbatas pada penelitian ini mungkin didorong oleh konten tertentu yang edukatif, serta adanya praktik pendampingan oleh orang tua sebagai bentuk mediasi sosial yang mencegah efek negatif dari paparan pasif.

Perbandingan dengan studi tentang teknologi asistif oleh Kemp (2024) memberikan perspektif menarik. Studi Kemp (2024) menunjukkan dampak positif yang signifikan dari perangkat teknologi, seperti *Augmentative and Alternative Communication* (AAC), dalam meningkatkan output bahasa verbal anak dengan keterlambatan perkembangan. Temuan komparatif ini mengisyaratkan bahwa potensi gawai sebagai alat bantu pembelajaran bahasa bisa sangat besar apabila digunakan secara *intentional* dan terstruktur. Potensi tersebut berbeda dengan penggunaan umum yang lebih rekreasi, yang mungkin lebih banyak terjadi pada sampel penelitian ini.

Secara teoretis dan empiris, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat memengaruhi kemampuan berbicara anak apabila interaksi sosial yang bermakna tergantikan oleh penggunaan layar yang pasif dan kurang responsif. Oleh karena itu, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memoderasi durasi penggunaan gawai, memilih konten yang mendukung perkembangan bahasa, dan memberikan keterlibatan aktif selama penggunaan, sehingga gawai tidak sekadar menjadi sumber hiburan semata tetapi juga alat stimulasi linguistik yang mendukung

perkembangan kemampuan berbicara anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif terhadap kemampuan berbicara anak, yang mengindikasikan bahwa gawai dapat berfungsi sebagai media stimulasi bahasa apabila digunakan secara terarah dan disertai pendampingan. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa *language input* dari media digital dapat mendukung perkembangan bahasa, meskipun tetap memerlukan interaksi sosial sebagai penguat utama (Snow, 1983; Vygotsky, 1978).

Meskipun hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan gawai berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berbicara anak usia 4–5 tahun, besaran pengaruh tersebut perlu diinterpretasikan secara proporsional. Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,077 menunjukkan bahwa penggunaan gawai hanya menjelaskan sebagian kecil variasi kemampuan berbicara anak. Dengan kata lain, temuan ini tidak dapat ditafsirkan sebagai bukti bahwa penggunaan gawai merupakan faktor utama atau dominan dalam perkembangan kemampuan berbicara anak usia dini.

Rendahnya nilai R^2 ini justru memperkuat pandangan teoritis dalam Bab II yang menekankan bahwa perkembangan bahasa anak lebih banyak dipengaruhi oleh kualitas interaksi sosial langsung, intensitas komunikasi

verbal dengan orang dewasa, serta lingkungan bahasa yang responsif (Vygotsky, 1978; Snow, 1983). Oleh karena itu, hasil penelitian ini mendukung teori sosiokultural yang menempatkan gawai sebagai faktor pendukung (*supporting factor*), bukan pengganti interaksi verbal langsung dalam perkembangan kemampuan berbicara anak.

b. Pengaruh antara penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun di TK se-Kabupaten Anambas

Penggunaan gawai pada anak usia 4–5 tahun berpotensi memengaruhi perkembangan perilaku prososial karena perilaku tersebut terbentuk melalui pengalaman interaksi sosial langsung yang berulang. Menurut teori belajar sosial, perilaku prososial seperti berbagi, menolong, bekerja sama, dan menunjukkan empati dipelajari anak melalui proses observasi, peniruan, dan penguatan sosial dari lingkungan sekitarnya (Bandura, 1986). Interaksi tatap muka memungkinkan anak memahami respons emosional orang lain, norma sosial, serta konsekuensi dari perilaku sosial yang ditampilkan. Ketika penggunaan gawai menggantikan waktu bermain dan berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa, kesempatan anak untuk mempelajari perilaku prososial secara langsung menjadi berkurang.

Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku prososial anak usia 4-5 tahun. Pengaruh ini tergolong kuat, dengan koefisien jalur sebesar 0,516 (t - statistic = 6,913, $*p* <$

0,001). Koefisien tersebut menjelaskan 26,6% variasi perilaku prososial ($R^2 = 0,266$) dan memiliki ukuran efek besar ($f^2 = 0,363$). Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan gawai merupakan salah satu faktor penting yang berasosiasi dengan perkembangan perilaku prososial anak dalam konteks penelitian.

Pengaruh positif yang kuat ini dapat dijelaskan melalui dua mekanisme utama. Mekanisme pertama adalah gawai sebagai platform sosialisasi yang memaparkan anak pada konten prososial. Penelitian oleh Shoshani, Nelke, & Girtler (2022) secara eksperimental membuktikan bahwa aplikasi *touch screen* yang dirancang prososial secara signifikan meningkatkan perilaku membantu dan berbagi pada anak usia 3-6 tahun. Mekanisme kedua adalah gawai sebagai sarana bagi orang tua untuk terlibat dalam *co-viewing* atau penggunaan bersama. Keterlibatan ini memperkuat ikatan dan menjadi model perilaku positif. Tinjauan oleh Ponti (2023) menyimpulkan bahwa media berkualitas tinggi yang ditonton bersama orang dewasa dapat meningkatkan sikap prososial, empati, dan toleransi pada anak prasekolah.

Dari perspektif teori sosiokultural, Vygotsky (1978) menegaskan bahwa

perkembangan sosial anak terjadi melalui aktivitas bersama dalam konteks sosial yang bermakna. Bermain bersama teman, berdiskusi, dan menyelesaikan konflik secara langsung merupakan sarana penting bagi anak untuk menginternalisasi nilai-nilai sosial dan mengembangkan perilaku prososial. Penggunaan gawai yang bersifat individual dan pasif dapat menghambat proses ini karena anak lebih banyak berinteraksi dengan layar dibandingkan dengan individu nyata, sehingga stimulasi sosial yang dibutuhkan untuk perkembangan empati dan kerja sama menjadi terbatas.

Temuan penelitian terbaru mendukung penjelasan teoretis tersebut. Beberapa studi menunjukkan bahwa durasi penggunaan gawai yang tinggi berkorelasi dengan rendahnya keterampilan sosial dan perilaku prososial anak usia dini, terutama ketika penggunaan tidak disertai pendampingan orang dewasa (McDaniel & Radesky, 2018; Domoff et al., 2020). Penelitian lintas negara juga menemukan bahwa *screen time* yang berlebihan berhubungan dengan meningkatnya perilaku menarik diri dan menurunnya kemampuan anak dalam membangun relasi sosial positif dengan teman sebaya (Madigan et al., 2019). Sebaliknya, penggunaan media digital yang terarah, dengan konten prososial dan pendampingan orang tua, berpotensi memberikan model perilaku sosial yang positif, meskipun efeknya tetap lebih terbatas dibandingkan interaksi sosial langsung (Radesky et al., 2020).

Secara teoretis dan empiris dapat dijelaskan bahwa penggunaan gawai memengaruhi

perilaku prososial anak melalui mekanisme berkurangnya intensitas dan kualitas interaksi sosial langsung. Pengaruh penggunaan gawai terhadap perilaku prososial anak usia 4–5 tahun sangat bergantung pada durasi, konteks penggunaan, jenis konten, serta keterlibatan orang dewasa dalam mendampingi anak saat menggunakan gawai. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai dapat berkontribusi positif terhadap perilaku prososial anak apabila digunakan secara terarah, dengan konten prososial dan pendampingan orang dewasa, sebagaimana disarankan dalam kajian mutakhir tentang media digital anak usia dini (Radesky et al., 2020).

Perbedaan arah hubungan dalam penelitian ini mungkin disebabkan oleh karakteristik penggunaan gawai pada sampel. Karakteristik tersebut adalah mayoritas anak (71,79%) menggunakan gawai dengan pendampingan orang tua (Tabel 4,5). Berdasarkan teori mediasi orang tua, pendampingan ini dapat mengubah potensi dampak negatif menjadi positif. Studi intervensi oleh Christakis dkk. (2013) memberikan bukti kuat bahwa mengganti konten kekerasan dengan program prososial dan edukatif secara signifikan

meningkatkan kompetensi sosial anak prasekolah, bahkan tanpa mengubah durasi keseluruhan. Bukti tersebut menegaskan bahwa kualitas konten mungkin lebih kritis daripada sekadar durasi penggunaan.

Nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,266 menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki kontribusi yang cukup berarti dalam menjelaskan variasi perilaku prososial anak usia dini. Namun demikian, nilai tersebut juga mengindikasikan bahwa lebih dari separuh variasi perilaku prososial anak masih dipengaruhi oleh faktor-faktor lain di luar model penelitian ini. Dengan demikian, hasil penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi bahwa penggunaan gawai secara otomatis meningkatkan perilaku prososial anak.

Temuan ini perlu dipahami dalam kerangka teori belajar sosial dan teori sosiokultural yang telah dibahas pada Bab II, yang menekankan bahwa perilaku prososial berkembang melalui interaksi sosial langsung, pembiasaan, dan penguatan sosial yang konsisten (Bandura, 1986; Vygotsky, 1978). Dalam konteks ini, penggunaan gawai berpotensi berkontribusi positif terhadap perilaku prososial hanya apabila didukung oleh konten prososial dan pendampingan orang dewasa, sebagaimana tercermin pada karakteristik sampel penelitian.

c. Sintesis Temuan Penelitian dengan Kerangka Teoretis

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gawai memiliki hubungan yang signifikan dengan

kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak usia 4–5 tahun, meskipun dengan kekuatan pengaruh yang berbeda. Perbedaan nilai koefisien determinasi (R^2) pada kedua variabel menunjukkan bahwa dampak penggunaan gawai tidak bersifat seragam, melainkan kontekstual dan selektif. Pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara berada pada kategori rendah, sementara pengaruhnya terhadap perilaku prososial berada pada kategori sedang. Perbedaan ini mengindikasikan bahwa setiap aspek perkembangan anak memiliki mekanisme dan faktor dominan yang berbeda dalam proses pembentukannya.

Jika dikaitkan dengan kerangka teoritis pada Bab II, rendahnya kontribusi penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara sejalan dengan teori sosiokultural yang menekankan pentingnya interaksi verbal langsung antara anak dan lingkungan sosialnya. Vygotsky (1978) menegaskan bahwa perkembangan bahasa anak sangat dipengaruhi oleh dialog, scaffolding, dan respons sosial yang terjadi secara langsung dan bermakna. Dalam konteks ini, gawai tidak dapat menggantikan peran komunikasi tatap muka, melainkan hanya berfungsi sebagai sarana pendukung apabila digunakan secara terarah dan disertai

pendampingan orang dewasa.

Dengan demikian, sintesis antara temuan empiris dan kerangka teoretis menunjukkan bahwa penggunaan gawai bukanlah determinan tunggal dalam perkembangan anak usia dini. Gawai merupakan salah satu faktor lingkungan yang pengaruhnya dimediasi oleh berbagai variabel lain, seperti kualitas interaksi sosial, pola pengasuhan, lingkungan keluarga, serta konteks pendidikan anak. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa perkembangan kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak bersifat multidimensional dan tidak dapat dijelaskan secara linear oleh satu variabel saja, sehingga diperlukan pendekatan yang holistik dan proporsional dalam memahami peran penggunaan gawai pada anak usia dini.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penggunaan gawai terhadap kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak usia 4–5 tahun di TK se-Kabupaten Kepulauan Anambas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap kedua variabel tersebut, meskipun dengan kekuatan yang berbeda. Penggunaan gawai berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan berbicara anak, namun dengan pengaruh yang relatif rendah. Hal ini ditunjukkan oleh nilai koefisien determinasi yang kecil, sehingga dapat diartikan bahwa kemampuan berbicara anak lebih banyak dipengaruhi oleh faktor lain seperti interaksi langsung dengan orang tua, guru, dan lingkungan sosial.

Penggunaan gawai juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku prososial anak usia 4–5 tahun dengan tingkat

pengaruh yang lebih kuat dibandingkan kemampuan berbicara. Temuan ini menunjukkan bahwa gawai dapat memberikan kontribusi dalam pembentukan perilaku prososial anak, terutama apabila digunakan dengan konten yang sesuai serta adanya pendampingan orang dewasa. Namun demikian, perilaku prososial anak tetap sangat dipengaruhi oleh pengalaman interaksi sosial langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan gawai bukan merupakan faktor utama dalam perkembangan kemampuan berbicara dan perilaku prososial anak usia dini, melainkan sebagai faktor pendukung yang efeknya sangat bergantung pada durasi, kualitas konten, dan keterlibatan orang tua atau pendidik. Oleh karena itu, penggunaan gawai pada anak usia dini perlu dikontrol secara bijak melalui pendampingan aktif (digital parenting) agar dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan bahasa dan sosial anak. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya keseimbangan antara pemanfaatan teknologi digital dan interaksi sosial langsung dalam mendukung perkembangan anak usia 4–5 tahun, khususnya di wilayah kepulauan yang memiliki karakteristik sosial dan geografis tersendiri.

Daftar Pustaka

- AAP. (2023). *Guidelines on screen time and early childhood development*. American Academy of Pediatrics.
- Ardhyantama, V., & Apriyanti, D. (2020). Perkembangan bahasa anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*.
- Asih, S., & Pratiwi, D. (2010). Perkembangan sosial emosional anak usia dini. *Jurnal Psikologi Pendidikan*.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice Hall.
- Booton, S., Hodgkiss, A., & Murphy, V. (2023). Digital narration and vocabulary acquisition in early childhood. *Journal of Early Childhood Literacy*.
- Christakis, D. A., et al. (2013). Media exposure and prosocial behavior in preschool children. *Pediatrics*.
- Depdiknas. (2015). *Standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Domoff, S. E., et al. (2020). Problematic media use in children and adolescents. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan kemampuan bahasa anak usia dini melalui komunikasi verbal. *Jurnal Pendidikan Anak*.
- Karani, R., Sher, A., & Mophosho, M. (2022). Screen time and language development in early childhood: A scoping review. *Early Childhood Education Journal*.
- Kemp, C. (2024). Assistive technology and language development in children with speech delay. *Disability and Rehabilitation: Assistive Technology*.
- Lidwina, A. (2020). Penggunaan gawai pada anak usia dini di Indonesia. *Statista Report Indonesia*.
- Madigan, S., et al. (2019). Screen time and child social development. *JAMA Pediatrics*.
- McDaniel, B. T., & Radesky, J. S. (2018). Technofence: Parent distraction and child behavior. *Child Development*.
- Muali, C., & Fatmawati, E. (2022). Teori Vygotsky dalam pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Ponti, M. (2023). Digital media use and prosocial development in preschoolers. *Developmental Psychology Review*.
- Prayitno, H., Rusdianah, N., & Yuliana, D. (2024). Penggunaan gadget pada anak usia dini di Indonesia. *Jurnal Ilmu Sosial*.
- Radesky, J. S., et al. (2020). Digital media and early childhood development. *Pediatrics*.
- Risma Hidayah, et al. (2025). Dampak paparan gawai terhadap kemampuan bahasa anak usia dini. *Indonesian Journal of Early Childhood Education*.

- Shoshani, A., Nelke, S., & Girtler, I. (2022). Prosocial effects of digital games in early childhood. *Computers in Human Behavior*.
- Simanjuntak, M. (2021). Perilaku prososial pada anak usia dini. *Jurnal Psikologi Anak*.
- Sitskoorn, M. M. (2023). Effects of screen media on child development: A theoretical review. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*.
- Snow, C. E. (1983). Literacy and language development. *Harvard Educational Review*.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- WHO. (2023). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. World Health Organization.
- Widyadhana, R., & Mashudi, E. (2024). Dampak penggunaan media digital terhadap komunikasi anak. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*.