

PEMANFAATAN SMARTPHONE DAN MAINAN ELEKTRONIK SEBAGAI MEDIA PEMEROLEHAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI

Zulwahdini¹, Nensilanti², Shtiani³

¹ Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar, Indonesia, zulwahdini20@gmail.com

² Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar, Indonesia, nensilanti@unm.ac.id

³ Sastra Indonesia, Universitas Negeri Makassar, Indonesia, andisahtianijahrir@unm.ac.id

Article Info

Received Sept 27, 2023

Revised Nov 11, 2023

Accepted Jan 10, 2024

Keywords:

*Vocabulary Acquisition;
Language Acquisition; and
The Use of Smartphones
and Electronic Toys.*

ABSTRACT

This study aims to describe the development of early childhood vocabulary in the utilization of smartphones and electronic toys as language acquisition media. This type of research is qualitative. The data of this research is in the form of words derived from sentence utterances obtained in the utilization of these media. The data source of this research is children aged 4-6 years who are sitting in Kartika XX-12 Kindergarten, Parepare City. The approach used is Noam Chomsky's psycholinguistics. The results of this study show that there are four types of word categories obtained by children in the use of smartphones and electronic toys as a medium of language acquisition, consisting of nouns, verbs, adjectives, and adverbs.

Kata kunci:

*Pemerolehan Kosakata;
Pemerolehan Bahasa; dan
Penggunaan Smartphone
dan Mainan Elektronik*

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan perbendaharaan kosakata anak usia dini dalam pemanfaatan smartphone dan mainan elektronik sebagai media pemerolehan bahasa. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Data penelitian ini berupa kata yang berasal dari ujaran kalimat yang diperoleh dalam pemanfaatan media tersebut. Sumber data penelitian ini adalah anak yang berusia 4-6 tahun yang duduk dibangku TK Kartika XX-12, Kota Parepare. Pendekatan yang digunakan adalah psikolinguistik Noam Chomsky. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat empat jenis kategori kata yang diperoleh anak-anak dalam pemanfaatan smartphone dan mainan elektronik sebagai media pemerolehan bahasa, yang terdiri dari nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

Corresponding Author:

Zulwahdini

Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas, Universitas Negeri Makassar, zulwahdini20@gmail.com

PENDAHULUAN

Golden age atau fase emas perkembangan anak antara 0 sampai 6 tahun (Nisa et al., 2022), menjadi waktu yang tepat dalam memberikan anak sesuatu untuk dilakukan. Perkembangan kognitif anak yang mulai kreatif dan imajinatif juga meningkat pada masa ini. Selain itu, perkembangan motorik anak memberikan potensi dalam mendorong anak berani mengambil resiko dan mencoba hal-hal baru (Arie Paramitha & Sutapa, 2019). Anak juga belajar banyak hal pada masa ini, seperti cara berbicara dan memperoleh bahasa pertama.

Bahasa pertama yang dominan digunakan oleh anak-anak di perkotaan termasuk Kota Parepare adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia menjadi bahasa yang digunakan masyarakat Parepare dalam berkomunikasi satu sama lain. Dengan adanya percampuran bahasa dilingkup keluarga anak, melatarbelakangi anak memperoleh bahasa Indonesia dalam pemerolehan bahasa pertamanya. Sebagai anak yang memperoleh bahasa pertama bahasa Indonesia ternyata anak masih mengalami struktur bahasa yang masih kacau dan masih tahap transisi dalam penguasaan bahasa. Selain struktur bahasa yang belum tersusun dengan baik penguasaan kosakata, dan pelafalan fonem anak cenderung masih terbatas dan belum tepat (Azzahroh et al., 2021).

Dalam perkembangan pemerolehan bahasa anak terdapat beberapa faktor yang menjadi pendukung, yaitu faktor alamiah dan faktor lingkungan. Faktor Alamiah dimulai sejak anak usia tiga bulan sudah aktif mengeluarkan bahasa ocehan. Hal ini sejalan dengan teori N Chomsky (dalam Robingatin & Ulfah, 2020: 40) tentang *Language Acquisition Device* atau yang disingkat LAD yang menekankan bahwa manusia secara alami memiliki kemampuan tata bahasa untuk mengenali kategori bahasa. LAD sebuah perangkat untuk memperoleh bahasa anak yang merupakan hadiah dari alam yang telah diprogram untuk menentukan batas-batas bahasa. Dalam pemerolehan bahasa tersebut, N Chomsky (dalam Chaer, 2009: 77) membedakan adanya *kompetensi* (kecakapan linguistik) dan *performansi* (pelaksanaan atau perlakuan linguistik). Kompetensi adalah pengetahuan penutur-pendengar mengenai bahasanya, sedangkan Performansi adalah pelaksanaan berbahasa dalam bentuk menertbitkan kalimat-kalimat dalam keadaan yang nyata. Dalam kompetensi ditandai dengan kemampuan memperoleh fonem dan morfem, sedangkan dalam performansi ditandai dengan anak sudah mampu membentuk kata serta kalimat dalam pemerolehan bahasanya.

Perkembangan bahasa anak dapat dibantu dengan memberikan intervensi. Salah satu intervensi yang dapat diberikan yaitu pemanfaatan media.

Penggunaan media sebagai alat bantu pemerolehan bahasa anak dapat mempengaruhi kehidupan manusia di era modern. Dimulai dengan munculnya telepon genggam, dan internet anak-anak generasi 4.0 sudah sangat mahir menggunakan alat-alat tersebut. Bahkan anak usia dibawah lima tahun sudah terbiasa menggunakan *smartphone*, fitur-fitur yang tersedia dapat membantu anak dalam pemerolehan bahasanya seperti *YouTube*. Akses video kini dapat dinikmati oleh berbagai kalangan, kemudahan ini dapat dimanfaatkan oleh para orang tua untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Tersedianya beragam konten yang dapat diakses dapat meningkatkan kemampuan kecerdasan bahasa anak.

Selain hal tersebut, pemerolehan bahasa juga dapat diperoleh dengan memberikan anak pendidikan khusus dalam mencapai pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak yaitu dengan memberikan Pendidikan Anak Usia Dini atau yang disingkat dengan PAUD. PAUD memberikan kebutuhan anak dalam memberikan anak kemampuan fisik, sosial, moral, linguistik, dan kognitif anak. Hal tersebut sesuai dengan capaian kompetensi PAUD yang didukung dengan memberikan keterampilan awal anak yang dikembangkan melalui kegiatan belajar–bermain yang mencakup (1) kemampuan menyimak dan mengolah informasi, (2) kemahiran berbahasa yang memadai untuk berpartisipasi dalam percakapan sehari-hari, mengekspresikan gagasan, pendapat, dan perasaan, menjelaskan berbagai peristiwa yang dekat dengan kehidupan anak, mendengarkan secara efektif, dan merespons dengan tepat, (3) kecintaan pada buku, yang dipupuk dengan mendengarkan berbagai cerita serta teks informasi sederhana dan menarik sehingga dapat mendorong anak untuk mengekspresikan tanggapan mereka, (4) pengalaman langsung yang memadai dalam menghitung diantaranya berbagai jenis jumlah kecil, menyortir objek yang berbeda dengan cara yang berbeda, (5) pengalaman yang cukup dalam mengeksplorasi berbagai elemen lingkungan alam mereka serta alat-alat sederhana, teknologi, dan bahan konstruksi agar mereka terbiasa dan mampu menggambarkan pengalaman mereka dan apa yang telah mereka pelajari.

Di masa keemasan ini, banyak peneliti yang meyakini bahwa penggunaan media seperti *smartphone* dapat menghambat perkembangan anak. Masa keemasan ketika anak-anak belajar mengenali kesenjangan pengetahuan. Ketika anak-anak berada di usia emas, antara usia 1–5 tahun *gadget* diberikan kepada mereka sebagai mainan yang dapat mempengaruhi cara mereka dalam pemerolehan bahasa (Subarkah, 2019). Sejalan dengan pendapat tersebut, penelitian terkait pemanfaat *smartphone* bukan hanya mengarah ke hal yang dapat menghambat proses perkembangan anak, tetapi *smartphone* juga dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu anak dalam

masa perkembangannya. Seperti pada hasil penelitian (Putri et al., 2018) bahwa konten *Youtube gaming* mampu memengaruhi pemerolehan bahasa anak usia tiga sampai enam secara positif dan signifikan. Hal ini menandakan konten *Youtube gaming* memiliki pengaruh yang sangat kuat pada pemerolehan bahasa anak usia 3 sampai 6 tahun. Penelitian ini juga menghasilkan kemampuan berbahasa anak yang menghasilkan perbendaharaan kosakata. Sejumlah penelitian yang telah membuktikan bahwa pemanfaatan media dapat membantu anak dalam pemerolehan bahasa mereka. Pertama, penelitian oleh (Fatin, 2020) dengan hasil penelitian mengajarkan bahasa baku pada anak usia lima tahun dalam pengaruh media youtube dalam pemerolehan kelas kata verba anak usia lima tahun. penelitian oleh (Cahyani et al., 2022) dengan hasil penelitian dengan adanya teknologi visual berupa *YouTube* yang dalam hal ini adalah tayangan *BabyBus* memudahkan orang tua untuk mengenalkan beberapa kosakata baru kepada anak-anak. Pada bidang semantik, anak usai 2-3 tahun dapat mengucapkan ujaran berdasarkan kosakata yakni *nomina, verba, adjektiva, dan adverbial*.

Menurut Noam Chomsky (dalam Chaer, 2009: 76-77) untuk dapat menyusun tata bahasa dari suatu bahasa yang masih digunakan haruslah ada suatu teori umum mengenai pembentukan tata bahasa itu. Teori umum itu adalah satu teori alamiah yang disusun berdasarkan satu korpus ujaran yang dihasilkan oleh para bahasawan penutur asli bahasa. Dengan korpus ujaran itu dapat ditarik dan dijadikan acuan dasar umum atau kaidah-kaidah umum tata bahasa yang dapat digunakan untuk memprediksikan semua ujaran (kalimat) yang dapat dihasilkan oleh penutur asli bahasa itu. Begitu pun teori ini harus bisa digunakan untuk menerangkan kalimat-kalimat baru yang dihasilkan oleh seorang penutur pada satu kesempatan yang sesuai. Adapun penutur lain dapat memahaminya dengan segera, meskipun kalimat itu sebagai hal baru bagi mereka menurut Noam Chomsky (dalam Chaer, 2009: 76-77). Dalam hal ini, seseorang dapat dikatakan menguasai suatu bahasa dengan baik, jika mereka dapat menghasilkan kalimat-kalimat baru yang jumlahnya tidak terbatas. Kalimat tersebut dapat diperoleh dari berbagai cara salah satu diantaranya teori S-R (stimulus-respons) seperti pandangan kaum behaviorisme oleh Bloomfield (dalam Chaer, 2009: 77) berpendapat bahwa kita memperoleh kalimat-kalimat baru dalam jumlah yang tidak terbatas karena pengaruh lingkungan serta merupakan hal yang tidak pernah kita peroleh sebelumnya. Oleh karena itu, pemerolehan tata bahasa dapat juga dibantu dengan memberikan pemanfaatan media dalam pemerolehan bahasa. Pemerolehan bahasa pada

masa saat ini sudah dipengaruhi oleh media-media yang digunakan oleh penutur dalam berkomunikasi salah satunya yaitu *smartphone*.

Dalam pemerolehan bahasa dalam perbendaharaan kata anak, menggunakan pemerolehan bahasa dalam bidang morfologi. Ilmu linguistik memiliki empat tataran, diantaranya yaitu morfologi. Morfologi merupakan tataran linguistik yang membahas membahas morfem sebagai satuan gramatikal terkecil hingga berproses menjadi kata. Menurut Verhaar (Delis, 2019) bahwa tataran morfologi mengidentifikasi satuan-satuan dasar bahasa sebagai satuan gramatikal. Sedangkan tugas morfologi adalah untuk membentuk kata sebagai satuan dalam bentuk ujaran dan bahan yang menjadi pusat kajian morfologi adalah bentuk kata. Menurut ilmu linguistik, bahasa tersebut mengandung unsur gramatikal yang berhirarki satu satuan terkecil sampai satuan terbesar mulai dari morfem, kata, frase, klausa, kalimat. Paragraf, monolog, dialog, dan wacana. Menurut Keraf (dalam Delis, 2019) pembagian kelas kata dalam bahasa Indonesia dibagi menjadi empat, yaitu: kata benda (nomina), kata kerja (verba), kata sifat (adjektiva), dan kata tugas. Istilah kelas kata disebut jenis kata dalam tata bahasa tradisional atau dalam Bahasa Inggris *parts of speech*.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, menggunakan jenis penelitian lapangan atau *field research* dalam penelitian ini. Penelitian lapangan adalah penelitian yang dilakukan oleh peneliti terjun ke dunia alamiah untuk mengamati suatu fenomena. Penelitian ini pada dasarnya adalah penelitian lapangan, yang berarti mengumpulkan data dan informasi di lapangan (lokasi penelitian) mengenai penggunaan *smartphone* dan mainan elektronik dalam pemerolehan bahasa anak usia dini (Apriani et al., 2019). Desain penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Fokus penelitian adalah perkembangan perbendaharaan kosakata dalam ujaran kalimat dalam pemanfaatan media. Data yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah ujaran kalimat yang berhubungan dengan perbendaharaan kosakata dalam pemanfaatan media. Sumber data dalam penelitian ini adalah anak yang berumur sekitar 4–6 tahun berada di TK Kartika XX-12, Kota Parepare. Teknik pengumpulan data terdiri dari observasi yang terbagi atas teknik simak, teknik rekam, dan teknik catat; wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan yaitu melakukan identifikasi terhadap data-data yang dianggap penting, kemudian data-data yang diperoleh diklasifikasikan sesuai permasalahan penelitian. Setelah itu data-dat dianalisis dan diseleksi dan tahapan terakhir adalah pendeskripsian data-data yang diperoleh.

HASIL

Terdapat empat kategori kata yang diperoleh dalam perkembangan perbendaharaan kata pada delapan anak yang berada di TK Kartika XX-12 kota parepare dalam pemerolehan bahasanya terhadap pemanfaatan media *smartphone* dan mainan elektronik. Berikut ini merupakan nama-nama anak yang peneliti teliti:

Rafita	RF
Kanza	KZ
Chava	CH
Fuad	FD
Ayra	AY
Nadin	ND
Selin	SL
Fathiah	FH

Tabel 1 Daftar Nama Anak yang diteliti

Tabel dibawah ini merupakan pemerolehan kosakata delapan anak dalam pemanfaatan media tersebut.

Kata	Kategori Kata
Lagu	<i>Verba</i>
Potong	<i>Verba</i>
Bebek Angsa	<i>Nomina</i>
Dansa	<i>Verba</i>
Rambut	<i>Nomina</i>
Orang Utan	<i>Nomina</i>
Main	<i>Verba</i>
Lagi	<i>Adverbia</i>
Ayun-ayun	<i>Nomina</i>
Pensil	<i>Nomina</i>
Penggaris	<i>Nomina</i>
Pensil warna	<i>Nomina</i>
Penghapus	<i>Nomina</i>
Gunting	<i>Nomina</i>
Buku	<i>Nomina</i>
Tas	<i>Nomina</i>
Papan tulis	<i>Nomina</i>
Guru	<i>Nomina</i>

Tabel 2 Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata RF

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan *smartphone* khususnya pada tayangan kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb serta channel *super jojo* RF anak yang berusia 4 tahun memperoleh kosa

kata kategori jenis *nomina*, *verba*, dan *adjektiva* dalam pemerolehan bahasanya.

Kata	Kategori Kata
Masak	<i>Verba</i>
Potong	<i>Verba</i>
Bebek Angsa	<i>Nomina</i>
Empat	<i>Nomina</i>
Dansa	<i>Nomina</i>
Main	<i>Verba</i>
Temam	<i>Nomina</i>
Nonton	<i>Verba</i>
Lagi	<i>Adverbia</i>
Video	<i>Nomina</i>
Buka	<i>Verba</i>
Mainan	<i>Nomina</i>
Barbie	<i>Nomina</i>
Pink	<i>Nomina</i>
Gunting	<i>Nomina</i>
Buku	<i>Nomina</i>
Tas	<i>Nomina</i>
Papan tulis	<i>Nomina</i>
Merah	<i>Nomina</i>
Hijau	<i>Nomina</i>
Biru	<i>Nomina</i>
Kuning	<i>Nomina</i>
Botol minum	<i>Nomina</i>
Meja	<i>Nomina</i>

Tabel 3 Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata KZ

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan smartphone khususnya pada tayangan kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb serta channel *super jojo* KZ anak yang berusia 4 tahun memperoleh kosa kata kategori jenis *nomina* dan *verba* dalam pemerolehan bahasanya.

Kata	Kategori Kata
Hewan	<i>Nomina</i>
Ayam	<i>Nomina</i>
Kucing	<i>Nomina</i>
Kuda	<i>Nomina</i>
Kelinci	<i>Nomina</i>
Kangguru	<i>Nomina</i>
Cacing	<i>Nomina</i>
Monyet	<i>Nomina</i>
Babi	<i>Nomina</i>
Kura-kura	<i>Nomina</i>

Makan	<i>Verba</i>
Wortel	<i>Nomina</i>
Suka	<i>adjektiva</i>
Makan	<i>Verba</i>
Nasi	<i>Nomina</i>
Jari Jempol	<i>Nomina</i>
Jari Telunjuk	<i>Nomina</i>
Jari Tengah	<i>Nomina</i>
Jari Manis	<i>Nomina</i>
Jari Kelingking	<i>Nomina</i>
Bebek	<i>Nomina</i>
Kencang-kencang	<i>Adjektiva</i>
Ombak	<i>Nomina</i>
Meja	<i>Nomina</i>
Naik	<i>Verba</i>
Meninggal	<i>Verba</i>
Lagu	<i>Verba</i>
Dinosaurius	<i>Nomina</i>
Besar	<i>Adjektiva</i>
Cahaya	<i>Nomina</i>
Penerangan	<i>Nomina</i>
Cita	<i>Nomina</i>
Rasa	<i>Nomina</i>
Duka	<i>Adjektiva</i>
Ibu	<i>Nomina</i>
Cinta	<i>Adjektiva</i>
Berhenti	<i>Verba</i>
Matahari	<i>Nomina</i>
Tempat bekal	<i>Nomina</i>
Tempat minum	<i>Nomina</i>
Tas	<i>Nomina</i>
Pensil warna	<i>Nomina</i>
Penggaris	<i>Nomina</i>
Penghapus	<i>Nomina</i>
Mau	<i>Adverbial</i>
Dinding	<i>Nomina</i>
Merayap	<i>Verba</i>
Datang	<i>Verba</i>
Ditangkap	<i>Verba</i>
Buaya	<i>Nomina</i>

Tabel 4. Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata CH

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan smartphone khususnya pada tayangan *kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb* serta channel *super jojo CH* anak yang berusia 4 tahun memperoleh kosa kata kategori jenis *nomina, adverba, verba, dan adjektiva* dalam pemerolehan bahasanya.

Kata	Kategori Kata
Ular	<i>Nomina</i>
Kuda	<i>Nomina</i>
Kelinci	<i>Nomina</i>
Anjing	<i>Nomina</i>
Kangguru	<i>Nomina</i>
Cacing	<i>Nomina</i>
Gorilla	<i>Nomina</i>
Babi	<i>Nomina</i>
Kura-kura	<i>Nomina</i>
Enak	<i>Adjektiva</i>
Main	<i>Verba</i>

Tabel 5 Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata FD

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan smartphone khususnya pada tayangan *kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb* serta channel *super jojo FD* anak yang berusia 5 tahun memperoleh kosa kata kategori jenis *nomina, adjektiva, dan verba*, dalam pemerolehan bahasanya.

Kata	Kategori Kata
Orang	<i>Nomina</i>
Nangis	<i>Verba</i>
Jatuh	<i>Verba</i>
Lihat	<i>Verba</i>
Gorilla	<i>Nomina</i>
Ayam	<i>Nomina</i>
Ular	<i>Nomina</i>
Kucing	<i>Nomina</i>
Ayam jago	<i>Nomina</i>
Kuda	<i>Nomina</i>
Cacing	<i>Nomina</i>
Kelinci	<i>Nomina</i>
Babi	<i>Nomina</i>
Kangguru	<i>Nomina</i>
Suka	<i>Adjektiva</i>
Turun-turun	<i>Verba</i>
Nonton	<i>Verba</i>

Pecah	<i>Verba</i>
Cepat	<i>Adjektiva</i>
Lambat-lambat	<i>Adjektiva</i>
Pensil	<i>Nomina</i>
Penggaris	<i>Nomina</i>
Pensil warna	<i>Nomina</i>
Gunting	<i>Nomina</i>
Buku	<i>Nomina</i>
Tas	<i>Nomina</i>
Sekolah	<i>Nomina</i>
Peraut	<i>Nomina</i>
Tempat minum	<i>Nomina</i>
Kursi	<i>Nomina</i>
Kalkulator	<i>Nomina</i>
Papan Tulis	<i>Nomina</i>
Punya	<i>Verba</i>
Rumah	<i>Nomina</i>

Tabel 6 Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata AY

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan smartphone khususnya pada tayangan kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb serta channel super jojo AY anak yang berusia 5 tahun memperoleh kosa kata kategori jenis *nomina*, *verba*, dan *adjektiva* dalam pemerolehan bahasanya.

Kata	Kategori Kata
Ganggu	<i>Verba</i>
Pakai	<i>Verba</i>
Baju	<i>Nomina</i>
Seluncuran	<i>Nomina</i>
Ayam	<i>Nomina</i>
Kucing	<i>Nomina</i>
Ular	<i>Nomina</i>
Kucing	<i>Nomina</i>
Kuda	<i>Nomina</i>
Cacing	<i>Nomina</i>
Kelinci	<i>Nomina</i>
Babi	<i>Nomina</i>
Kangguru	<i>Nomina</i>
Lucu	<i>Adjektiva</i>
Pintar	<i>Adjektiva</i>

Peliharaan	<i>Nomina</i>
Merah	<i>Nomina</i>
Kuning	<i>Nomina</i>
Biru	<i>Nomina</i>
Hijau	<i>Nomina</i>
Oranye	<i>Nomina</i>
Ungu	<i>Nomina</i>
Pink	<i>Nomina</i>
Coklat	<i>Nomina</i>
Ingat	<i>Nomina</i>
Lagu	<i>Verba</i>
Nonton	<i>Verba</i>
Pensil	<i>Nomina</i>
Penggaris	<i>Nomina</i>
Penghapus	<i>Nomina</i>
Pensil warna	<i>Nomina</i>
Gunting	<i>Nomina</i>
Buku	<i>Nomina</i>
Tas	<i>Nomina</i>
Peraut	<i>Nomina</i>
Tempat minum	<i>Nomina</i>
Papan tulis	<i>Nomina</i>
Kursi	<i>Nomina</i>
Kalkulator	<i>Nomina</i>

Tabel 7 Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata ND

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan smartphone khususnya pada tayangan kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb serta channel super jojo ND anak yang berusia 5 tahun memperoleh kosa kata kategori jenis *nomina*, *verba*, dan *adjektiva* dalam pemerolehan bahasanya.

Kata	Kategori Kata
Ular	<i>Nomina</i>
Kuda	<i>Nomina</i>
Kelinci	<i>Nomina</i>
Anjing	<i>Nomina</i>
Kangguru	<i>Nomina</i>
Cacing	<i>Nomina</i>
Monyet	<i>Nomina</i>
Babi	<i>Nomina</i>
Kura-kura	<i>Nomina</i>
Enak	<i>Adjektiva</i>
Suka	<i>Adjektiva</i>

Merah	<i>Nomina</i>
Kuning	<i>Nomina</i>
Biru	<i>Nomina</i>
Hijau	<i>Nomina</i>
Oranye	<i>Nomina</i>
Ungu	<i>Nomina</i>
Pink	<i>Nomina</i>
Coklat	<i>Nomina</i>
Jari telunjuk	<i>Nomina</i>
Ibu Jari	<i>Nomina</i>
Jari tengah	<i>Nomina</i>
Jari manis	<i>Nomina</i>
Jari Kelingking	<i>Nomina</i>
Dua	<i>Nomina</i>
Mata	<i>Nomina</i>
Hidung	<i>Nomina</i>
Sepatu	<i>Nomina</i>
Baru	<i>Adjektiva</i>
Mulut	<i>Nomina</i>
Pensil	<i>Nomina</i>
Penggaris	<i>Nomina</i>
Penghapus	<i>Nomina</i>
Pensil warna	<i>Nomina</i>
Gunting	<i>Nomina</i>
Buku	<i>Nomina</i>
Tas	<i>Nomina</i>
Tempat minum	<i>Nomina</i>
Papan tulis	<i>Nomina</i>
Kursi	<i>Nomina</i>
Sekolah	<i>Nomina</i>

Tabel 8 Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata SL

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan smartphone khususnya pada tayangan kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb serta channel *super jojo* SL anak yang berusia 5 tahun memperoleh kosa kata kategori jenis nomina dan adjektiva dalam pemerolehan bahasanya.

Kata	Kategori Kata
Ibu Jari	<i>Nomina</i>
Jari Telunjuk	<i>Nomina</i>
Jari tengah	<i>Nomina</i>

Jari manis	<i>Nomina</i>
Jari kelingking	<i>Nomina</i>
Monyet	<i>Nomina</i>
Burung	<i>Nomina</i>
Gajah	<i>Nomina</i>
Mata	<i>Nomina</i>
Hidung	<i>Nomina</i>
Pakai	<i>Verba</i>
Sepatu	<i>Nomina</i>
Baru	<i>Adjektiva</i>
Mulut	<i>Nomina</i>
Berhenti	<i>Verba</i>
Makan	<i>Verba</i>
Roti	<i>Nomina</i>
Marshmallow	<i>Nomina</i>
Pensil	<i>Nomina</i>
Penggaris	<i>Nomina</i>
Penghapus	<i>Nomina</i>
Pensil Warna	<i>Nomina</i>
Gunting	<i>Nomina</i>
Buku	<i>Nomina</i>
Tas	<i>Nomina</i>
Tempat minum	<i>Nomina</i>
Kursi	<i>Nomina</i>
Lem	<i>Nomina</i>
Kalkulator	<i>Nomina</i>
Lagi	<i>Adverbia</i>
Main	<i>Verba</i>
Nonton	<i>Verba</i>
Barbie	<i>Nomina</i>

Tabel 9 Pemerolehan Bahasa Pada Perbendaharaan Kata FH

Pada data tabel tersebut, pemanfaatan smartphone khususnya pada tayangan kumpulan lagu anak-anak seperti lagu potong bebek angsa, cicak di dinding, dsb serta channel super jojo FH anak yang berusia 4 tahun memperoleh kosa kata kategori jenis *nomina*, *adjektiva*, *verba*, dan *adverbia* dalam pemerolehan bahasanya.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data mengenai perkembangan kemampuan perbendaharaan kata dalam pemanfaatan media smartphone dan mainan

elektronik dalam pemerolehan bahasanya. Dalam pelaksanaan bunyi bahasa yang dihasilkan oleh delapan anak tersebut, sesuai dengan teori N Chomsky yang membedakan adanya kompetensi (kecakapan linguistik) dan performansi (pelaksanaan atau perlakuan linguistik). Hal tersebut ditandai dengan kemampuan anak memperoleh perbendaharaan kosakata dalam performansi (kecakapan linguistik) anak dalam pemanfaatan media tersebut. Dalam pemerolehannya delapan anak sudah mampu memperoleh empat kategori jenis kata yang terdiri dari nomina, verba, adverbial, dan adjektiva dalam pemanfaatan media *smartphone* dan mainan elektronik. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini, dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh (Putri et al., 2018) dengan hasil penelitian bahwa konten Youtube gaming mampu memengaruhi pemerolehan bahasa anak tiga sampai enam menghasilkan kemampuan berbahasa anak yang menghasilkan perbendaharaan kosakata. Penelitian relevan selanjutnya dilakukan oleh (Cahyani et al., 2022) dengan hasil penelitian dengan adanya teknologi visual berupa Youtube dalam hal ini tayangan BabyBus memudahkan orang tua untuk mengenalkan beberapa kosakata baru kepada anak-anak dengan memperoleh kosakata yakni nomina, verba, adjektiva, dan adverbial.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dalam pemanfaatan *smartphone* dan mainan elektronik dalam pemerolehan bahasa diperoleh bentuk pemerolehan perbendaharaan kata yang berkaitan tentang kategori kata yang diperoleh anak dalam pemerolehan bahasanya dalam pemanfaatan media. Pemanfaatan media seperti *smartphone* dan mainan elektronik dapat membantu anak dalam pemerolehan bahasanya. Meskipun belum tepat dalam penggunaan struktur dalam pengucapan yang diperoleh dalam pemanfaatan media tersebut. Hal tersebut juga tergambar dalam perkembangan perbendaharaan kata, mereka sudah mampu memperoleh kategori kata nomina, kata verba, kata adjektiva, dan kata adverbial.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis penelitian mengenai pemanfaatan *smartphone* dan mainan elektronik sebagai media pemerolehan bahasa pada anak usia dini menggunakan teori Noam Chomsky maka peneliti dapat menyimpulkan ditemukan kategori kata nomina, verba, adverbial, dan adjektiva dalam perkembangan perbendaharaan kata dalam pemanfaatan *smartphone* dan mainan elektronik sebagai media pemerolehan bahasa. Peneliti memiliki keterbatasan dalam melaksanakan penelitian ini. Keterbatasan dalam penelitian ini, pertama yaitu waktu, karena pada saat melaksanakan penelitian peneliti hanya memiliki waktu yang sedikit untuk berbaur dengan anak TK yang

merupakan objek penelitian. Kedua, anak TK yang menjadi objek penelitian mudah terdistraksi dengan kegiatan lain sehingga peneliti kesulitan berinteraksi dengan anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriani, T., Santoso, A. B., & Puspitasari, D. (2019). Pemerolehan Fonologi Dan Leksikon Pada Anak Usia 3.6 Tahun: Kajian Psikolinguistik. *Widyabastra: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(1), 9. <https://doi.org/10.25273/widyabastra.v7i1.4531>
- Arie Paramitha, M. V., & Sutapa, P. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Motorik Halus Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Golden Age*, 3(01), 1. <https://doi.org/10.29408/goldenage.v3i01.1336>
- Azzahroh, P., Sari, R. J., & Lubis, R. (2021). Analisis Perkembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini di Wilayah Puskesmas Kunciran Kota Tangerang Tahun 2020. *Journal for Quality in Women's Health*, 4(1), 46-55. <https://doi.org/10.30994/jqwh.v4i1.104>
- Cahyani, Utama, & Dewantara. (2022). Pengaruh Teknologi Terhadap Pemerolehan dan Perkembangan Semantik serta Sintaksis Kanak-Kanak Usia 2-3 Tahun. *Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 7(1), 1-8.
- Chaer, A. (2009). *Psikolinguistik: Kajian Teoritik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Delis, A. (2019). Analisis Penggunaan Kelas Kata Bahasa Indonesia, Bahasa Arab, dan Bahasa Inggris pada Bahan Ajar Kelas VIII MTs. Al-Ma'tuq Tahun Pelajaran 2018/2019. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., Mi, 5-24.
- Fatin, F. (2020). Pengaruh Youtube Terhadap Pemerolehan Kelas Kata Verba Pada Anak Usia 5 Tahun. *METABAHASA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 1-11.
- Nisa, K., Angraeni, A. R., Rihma, R., & Wahyuni, I. (2022). Pengaruh Gawai pada Pemerolehan Bahasa Anak Usia 2 Tahun 9 Bulan. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 109. <https://doi.org/10.30595/mtf.v9i2.13738>
- Putri, N., Susanto, A., & Nur, T. (2018). Pengaruh Konten Youtube Gaming Terhadap Pemerolehan Bahasa Anak Usia Tiga Sampai Enam Tahun. *Jurnal Prespektif*, 460-470.
- Robingatin, & Ulfah, Z. (2020). *Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini (Analisis Kemampuan Bercerita Anak)*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Subarkah, M. A. (2019). Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Anak. *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, 15(1), 125-139. <https://doi.org/10.31000/rf.v15i1.1374>