Prosiding
Seminar Nasional
Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset
IKIP PGRI Bojonegoro
Tema "Eksplorasi Penalaran dalam Riset untuk Meningkatkan Kualitas Publikasi Ilmiah"

Urgensi menyimak kritis pada anak usia dini dalam penggunaan gadget

Ayu Susanti [1], Cahyo Hasanudin [2]

[1,2]Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia
susantiayu797@gmail.com

abstrak— Menyimak kritis memiliki peran penting dalam penggunaan gadget. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui penting meningkatkan menyimak kritis pada anak usia dini dalam penggunaan gadget. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode SLR. Data di dalam penelitian ini menggunakan data sekunder dalam bentuk kata, frasa, atau klausa yang diambil dari buku dan jurnal nasional. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik simak dan catat sedangkan teknik validasi menggunakan triangulasi teori. Hasil penelitian terdapat 1) melindungi anak dari konten yang tidak pantas, 2) Meningkatkan kecerdasan digital, 3) mengasah kemampuan sosial dan komunikasi dilakukan sebagai urgensi menyimak kritis pada anak usia dini dalam penggunaan gadget. Simpulan penelitian terdapat 3 urgensi dapat dilakukan untuk membatasi anak usia dini dalam menggunakan gadget.
Kata kunci— anak-anak usia dini, menyimak kritis, penggunaan gadget.

Abstract—Critical listening has an important role in the use of gadgets. The purpose of this study is to find out the importance of improving critical listening in early childhood in the use of gadgets. The method in this study uses the SLR method. The data in this study used secondary data in the form of words, phrases, or clauses taken from books and national journals. The data collection technique uses listening and recording techniques while the validation technique uses theoretical triangulation. The results of the research are 1) protecting children from inappropriate content, 2) Increasing digital intelligence, 3) honing social and communication skills is carried out as an urgency to improve critical listening in early childhood in the use of gadgets. The research concluded that there are 4 important things that can be done to limit early childhood in using gadgets.
Keywords— Critical listening, Early childhood, Gadget use.

PENDAHULUAN

Menyimak kritis adalah kegiatan menyimak yang sungguh-sungguh supaya mendapatkan pemahaman (Pusposari, 2021). Selain itu, Tarigan dalam Narapadia, Yulistio, & Suhartono (2020) mengatakan menyimak kritis adalah menyimak untuk mencari kekeliruan dan kebenaran. Disisi lain kegiatan menyimak kritis merupakan jenis menyimak dimana dalamnya terlihat adanya kekurangan, ketidak aslian dan ketidaktelitian pada hal yang diamati

(Laia, 2020). Jadi, menyimak kritis adalah menyimak untuk mencari kebenaran dan kesalahan agar mendapatkan pemahaman.

Tujuan menyimak kritis untuk belajar artinya memperoleh pengetahuan melalui kegiatan menyimak tersebut (Ibda, 2019). Disisi lain menurut Gereda (2020) tujuan menyimak kritis adalah untuk mendapatkan informasi tentang suatu hal sehingga dapat membuat kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan. Tujuan menyimak kritis adalah menganalisis fakta dan ide dengan mempertimbangkan hasil simakan dengan pengetahuan (Sutari dalam Ayuanita dan Efendy 2024). Jadi kegiatan menyimak kritis bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap apa yang telah disimak.

Menurut Ayuanita dan Effendy (2022) menyimak kritis bermanfaat untuk menangkap informasi. Manfaat menyimak kritis adalah mampu membedakan kebenaran dan kesalahan (Hamid dalam Istiqlal, dkk., 2023). Selain itu menurut Sanulita, dkk. (2024) Memberikan pemahaman yang akurat dan mendalam terhadap suatu informasi atau pesan. Jadi manfaat menyimak kritis adalah untuk mengetahui benar tidaknya suatu pesan yang disampaikan.

Menurut Sudirman (2021) pengertian anak usia dini adalah anak yang usia 0-8 tahun yang berpendidikan PAUD dan TK. Selain itu menurut Hamzah (2015) anak usia dini adalah anak yang berusia dibawah 6 tahun. Anak usia dini merupakan anak yang pendidikan PAUD hingga awal sekolah dasar dan berusia 0-8 tahun (NAEYC dalam Zaini dan Dewi, 2017).

Karakteristik anak usia dini memiliki pribadi yang unik. Keunikan ini merupakan keturunan faktor lingkungannya (Lestari dkk., 2020). Anak usia dini memiliki karakter suka menirukan, apapun yang kita lakukan akan ditiru oleh mereka (Susanto, 2011). Selain itu menurut Loita (2017) Karakteristik anak usia dini adalah suka menggambar menurut pikirannya sendiri.

Menurut Rahman (2009) pada usia 3 tahun perkembangan anak yakni mampu memainkan, memegang dan menempatkan benda yang ada disekitar. Pada usia 4 tahun anak bermain balok dengan menyusunkan balok-balok yang membentuk menara. Sedangkan pada usia 5 tahun bahasa anak meliputi peningkatan kosakata, pemahaman dan peningkatan dalam komunikasi (Suryadi & Rahmawati, 2019). Menurut Rohmah (2016) bermain juga dapat mengembangkan perkembangan anak.

Gadget merupakan sebuah alat yang dipergunakan dalam bidang kehidupan (Firdaus dan Marsudi, 2021). Gadget adalah salah satu produk yang dapat mengubah perilaku komunikasi manusia dengan menembus waktu dan ruang (Marpaung, 2018). Selain itu menurut Rosiyanti dan Muthmainnah (2018) gadget merupakan alat yang berfungsi khusus berbeda dengan elektronik lainnya, dengan gadget kita dapat berkomunikasi, panggilan telepon, bermain game dan lainnya. Jadi, gadget adalah alat elektronik berupa komputer, tablet dan handphone yang dapat kita gunakan sebagai alat komunikasi, panggilan telepon, hiburan dan lainnya.

Menurut Fajria dan Amelia (2024) gadget dapat kita gunakan untuk bertukar komunikasi, cerita dan berita. Gadget berperan sebagai alat komunikasi dengan adanya gadget kita bisa komunikasi dengan mudah dan cepat (Pudyastuti dan Kariyadi, 2023). Selain itu menurut Anggraini (2019) gadget juga berperan sebagai media hiburan misalnya mendengarkan musik, bermain game, menonton video dan lainnya.

Jika gadget tidak dimanfaatkan dengan baik akan berdampak buruk, terutama dalam mendidik anak. Gadget akan sangat berbahaya jika tidak ada pengawasan orang tua (Adam dkk., 2022). Selain itu menurut Sunita & Mayasari (2022) masa kanak-kanak sudah kecanduan gadget maka perkembangan anak akan terhambat, penurunan kemampuan bersosialisasi akan menghabiskan waktu dengan gadget tidak peduli dengan lingkungannya. Malas untuk belajar juga penyebab kecanduan gadget (Rahayu, Elan & Mulyadi, 2021). Jadi pengguna gadget sangat berpengaruh dalam perkembangan anak. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui peran pentingnya menyimak kritis pada anak usia dini dalam penggunaan gadget.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian *Systematic Literature Review* atau sering dikenal dengan singkatan SLR. Penelitian SLR adalah metode untuk menyelidiki, mengevaluasi dan menafsirkan topik dan pertanyaan penelitian (Triandini dkk., 2019 dalam Hikmah dan Hasanudin, 2024).

Data penelitian ini berbentuk data sekunder. Data sekunder menurut Umaroh dan Hasanudin (2024) dapat berbentuk data sekunder yang digunakan di dalam penelitian ini berupa kata, frasa, klausa, atau bahkan kalimat yang diambil dari buku dan jurnal nasional.

Teknik pengumpulan data menggunakan metode simak dan catat. Metode simak dan catat adalah metode dengan cara menyimak untuk mengumpulkan dan merekam apa yang disampaikan dan mencatat suatu hal yang dianggap penting (Oktavia, 2018). Metode simak di dalam penelitian ini dengan cara mendengarkan atau menyimak dan menganalisis suatu kegiatan. Metode catat di dalam penelitian ini dengan cara mencatat suatu hal yang penting.

Teknik validasi data menggunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi menurut Puspita dan Hasanudin (2024) adalah teknik untuk mengecek kebenaran dan ketepatan dengan cara menggabungkan data. Triangulasi di dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi teori. Pada penelitian ini teori dari hasil riset atau konsep pakar dijadikan validasi atas pernyataan atau konsep yang sedang disampaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Melindungi anak dari konten tidak pantas

Semua konten di perangkat digital belum tentu baik untuk anak. Banyak konten yang tidak sesuai dengan usia, atau bahkan bisa berisiko seperti bahasa yang tidak pantas untuk diliat dan didengarkan (Rahman, 2023). Dengan melatih anak untuk menyimak secara kritis, mereka lebih mengenali konten yang tidak sesuai dengan usianya, seperti kekerasan, konten seksual, atau informasi yang tidak pantas diliat untuk anak. Hal ini membantu melindungi anak-anak dari paparan yang dapat mempengaruhi perkembangan psikologis dan moral mereka. Dengan menyimak kritis, orang tua bisa memastikan bahwa gadget digunakan untuk akses materi edukatif dan positif. Konten adalah orang yang membuat berbagai video untuk memotivasi dan menghibur orang yang melihat konten tersebut (Hildayati, dkk., 2024).

2. Meningkatkan kecerdasan digital

Menyimak kritis juga mengajarkan anak untuk menjadi konsumen informasi yang cerdas. Anak yang terbiasa menyimak secara kritis akan lebih mampu menyaring informasi, berpikir lebih analitis tentang apa yang mereka lihat dan dengar, serta lebih mudah untuk memahami

dan menggunakan teknologi secara positif. Putra (2017) teknologi bisa digunakan sebagai bahan pembelajaran dan pendukung pembelajaran anak disekolah.

3. Mengasah kemampuan sosial dan komunikasi

Anak yang terbiasa menggunakan gadget tanpa bimbingan sering kesulitan dalam berinteraksi dengan teman sebaya atau berbicara secara langsung. Menyimak kritis mengajarkan anak untuk tidak hanya memahami informasi, tetapi untuk berkomunikasi dan meningkatkan keterampilan sosial. Menurut Agusniatih dan Monepa (2019) keterampilan sosial adalah keterampilan interaksi seperti berkomunikasi, partisipasi, bekerja sama dan lainnya.

SIMPULAN

Simpulan di dalam penelitian ini adalah 1) Melindungi anak dari konten tidak pantas, 2) meningkatkan kecerdasan digital, 3) mengasah kemampuan sosial dan komunikasi pada anak usia dini dalam penggunaan gadget.

REFERENSI

Hikmah, Y. D., & Hasanudin, C. (2024, June). Eksplorasi konsep matematika dalam pembelajaran di sekolah dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 316-324). https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2382/pdf.

Umaroh, C., & Hasanudin, C. (2024, June). Teori bilangan: Mengenalkan jenis-jenis bilangan pada anak usia dasar. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 370-378). https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2457/pdf.

Puspita, W. R., & Hasanudin, C. (2024, June). Strategi untuk meningkatkan kemampuan berhitung dasar matematika siswa sekolah dasar melalui metode drill. In *Seminar Nasional dan Gelar Karya Produk Hasil Pembelajaran* (Vol. 2, No. 1, pp. 1552-1561). https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2585.

Adam, A., Abdullah, P. W., Diva, F., & Hamid, I. (2022). Pengaruh gadget terhadap akhlak dan moral siswa di Sekolah Dasar Negeri 47 kota Ternate. JUANGA: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan, 8(1), 29-47. https://doi.org/10.59115/juanga.v8i1.52.

Agusniatih, A., & Monepa, J. M. (2019). Keterampilan sosial anak usia dini. Indonesia: EDU PUBLISHER.

Anggraini, E. (2019). Mengatasi kecanduan gadget pada anak. Indonesia: Serayu Publishing.

Ayuanita, K., & Efendy, H. (2024). Model pembelajaran menyimak kritis dengan media interaktif. Pamekasan: IAIN Madura Press.

Ayuanita, K., & Effendy, M. H. (2022). Model pembelajaran menyimak kritis melalui media interaktif pada Mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura. GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, 4(1), 62-79. https://doi.org/10.19105/ghancaran.v4i1.6338.

Fajria, L., & Amelia, N. (2024). Intensitas penggunaan gadget pengaruhnya pada kecerdasan emosional anak usia sekolah. Indramayu: PT. Adab Indonesia Grup.

Firdaus, W., & Marsudi, M. (2021). Konseling remaja yang kecanduan gadget melalui terapi kognitif behavior. STUDIA: Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa, 6(1), 15-24. https://doi.org/10.32923/stu.v6i1.1980.

Gereda, A. (2020). Keterampilan berbahasa Indonesia menggunakan bahasa Indonesia secara baik dan benar. Tasikmalaya: EDU PUBLISHER.

Hamzah, N. (2015). Pengembangan sosial anak usia dini. Pontianak: IAIN PONTIANAK PRESS.

Hildayati, H., Haryani, H., Umar, N., Suprayitno, D., dkk. (2024). Literasi digital. Daerah Istimewa Yogyakarta: PT Green Pustaka Indonesia.

Ibda, H. (2019). Bahasa Indonesia tingkat lanjut untuk Mahasiswa. Semarang: CV Pilar Nusantara.

Istiqlal, I., Kurnia, L. D., Saputra, M. S., & Hasanudin, C. (2023). Urgensi menyimak kritis dalam pembelajaran berbasis diskusi bagi Mahasiswa. Jubah Raja, 2(2), 85-92. http://dx.doi.org/10.30734/jr.v2i2.3820.

Laia, A. (2020). Menyimak efektif. Banyumas: Lutfi Gilang.

Lestari, F., Maylita, F., Hidayah, N. & Junitawayi, P. D. (2020). Karakteristik anak. Madiun: CV Bayfa Cendekia Indonesia.

Loita, A. (2017). Karakteristik pola gambar anak usia dini. EARLY CHILDHOOD, 1(1), 1-14. https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.52.

Marpaung, J. (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. KOPASTA, 5(2), 56-64. https://doi.org/10.33373/kop.v5i2.1521.

Mawarpury, M., Maulina, S., Faradina, S., & Afriani, A. (2020). Kecenderungan adiksi smartphone ditinjau dari jenis kelamin dan usia. Psikoislamedia: Jurnal Psikologi, 5(1), 24-37. http://dx.doi.org/10.22373/psikoislamedia.v5i1.6252.

Narapadia, F., Yulistio, D., & Suhartono, S. (2020). Kemampuan menyimak kritis dengan media audio visual pada siswa kelas XI IPA dan IPS SMA Negeri 09 kota Bengkulu. Jurnal Ilmiah KORPUS, 3(2), 166-173. https://doi.org/10.33369/jlk.v312.10200.

Oktavia, W. (2018). Variasi jargon chatting whatsapp grup mahasiswa Tadris Bahasa Indonesia. Jurnal Kata, 2(2), 317-325. https://doi:10.22216/jk.v2i2.3644.

Pudyastuti, R. R., & Kariyadi, K. (2023). Penggunaan gadget pada anak. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.

Pusposari, D. (2021). Menyimak kritis buku panduan untuk mata kuliah menyimak kritis. Indonesia: Media Nusa Creative (MNC Publishing).

Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan teknologi gadget sebagai media pembelajaran. Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2(2), 1–10. https://doi.org/10.33084/bitnet.v2i2.752.

Rahman, U. (2009). Karakteristik perkembangan anak usia dini. Lentera Pendidikan, 12(1), 46-57. https://doi.org/10.24252/lp.2009v12n1a4.

Rahayu, N. S., Elan, E. & Mulyadi, S. (2021). Analisis penggunaan gadget pada anak usia dini. AGAPEDIA, 5(2), 202-210. https://doi.org/10.17509/jpa.v5i2.40743.

Rohmah, N. (2016). Bermain dan pemanfaatannya dalam perkembangan anak usia dini. TARBAWI, 13(2), 1-9. https://doi.org/10.34001/tarbawi.v13i2.590.

Rosiyanti, H., & Muthmainnah, R. N. (2018). Penggunaan gadget sebagai sumber belajar mempengaruhi hasil belajar pada mata kuliah matematika dasar. FIBONACCI : Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika, 4(1), 25-36. https://doi.org/10.24853/fbc.4.1.25-36.

Sanulita, H., Lestari, S. A., Syarmila, Yustina, I., Atika, Nurillah, S., Iqbal, M., Elofhia, L., Annisa, A. (2024). Keterampilan berbahasa reseptif. Indonesia: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Sudirman, N. (2021). Karakteristik dan kompetensi anak usia dini. Bandung: NILACAKRA.

Sunita, I. & Mayasari, E. (2022). Pengawasan orangtua terhadap dampak penggunaan gadget pada anak. Endurance, 3(3), 422- 634. https://doi.org/10.22216/jen.v3i3.1248.

Suryadi, A., & Rahmawati, L. (2019). Perkembangan sosial-emosional anak usia dini di lingkungan keluarga. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini, 5(3), 115-128. https://doi.org/10.12345/jppaud.5.3.115-128.

Susanto, A. (2011). Perkembangan anak usia dini. Jakarta: KENCANA PRENADAMEDIA GROUP.

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96. https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489.