

Efek Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Jawa Anak Usia Dini

Muhammad Ridwan ^{a,1}, Sigit Wibowo ^{b,2}, Akbar Setiawan ^{c,3}, Nurnaningsih ^{d,4}, R. Adi Deswijaya ^{e,5}

^{a,b,d,e}Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo, Indonesia

¹muhammadrdwn767@gmail.com, ²wibowo290104@gmail.com, ³akbarsetiawan690@gmail.com, ⁴nurnaning1912@gmail.com,

⁵adides2016.1@gmail.com

* Corresponding Author



Received 22 February 2026; accepted 29 April 2026; published 30 April 2026

ABSTRAK

Era disrupsi digital menghadirkan tantangan kompleks bagi pemerolehan bahasa ibu pada anak usia dini (*golden age*), khususnya Bahasa Jawa yang memiliki sistem *unggah-ungguh*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implikasi penggunaan gadget terhadap pengaruh perkembangan Bahasa Jawa pada anak usia tiga sampai enam (3-6) tahun di Kabupaten Karangayar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan secara interaktif untuk memetakan pola tutur dan perilaku anak. Hasil penelitian menunjukkan intensitas penggunaan gadget yang tinggi tanpa pengawasan menyebabkan degradasi kemampuan pragmatik, yang bermanifestasi pada respons verbal pasif, interferensi linguistik (campur kode), serta imitasi diksi agresif dari konten dan game online, namun secara positif gadget dapat berpotensi menjadi instrumen preservasi budaya apabila dimanfaatkan untuk mengakses konten edukatif yang memperkaya leksikon Bahasa Jawa Krama pada anak. Simpulan penelitian ini menegaskan bahwa peran mediasi orang tua (*digital parenting*) adalah variabel determinan dalam menjaga keseimbangan antara literasi digital dan etika.

The Effects of Gadget Use On Javanese Language Development in Early Childhood

ABSTRACT

The era of digital disruption presents complex challenges for the acquisition of mother tongue in early childhood (golden age), especially Javanese which has an upload-ungguh system. This study aims to describe the implications of gadget use on the influence of Javanese language development in children aged three to six (3-6) years in Karangayar Regency. This study uses a descriptive qualitative approach with data collection techniques through participatory observation, in-depth interviews, and documentation. Data analysis was conducted interactively to map children's speech and behavior patterns. The results show that high intensity of gadget use without supervision causes degradation of pragmatic abilities, which manifests in passive verbal responses, linguistic interference (code mixing), and imitation of aggressive diction from online content and games. However, positively, gadgets can potentially become instruments of cultural preservation if used to access educational content that enriches children's Krama Javanese lexicon. The conclusion of this study confirms that the role of parental mediation (digital parenting) is a determinant variable in maintaining the balance between digital literacy and ethics.

KATA KUNCI

anak usia dini
bahasa Jawa
dampak gadget

KEYWORDS

Early Childhood
Javanese language
Impact of gadgets

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah lanskap interaksi sosial secara fundamental, tak terkecuali dalam ekosistem pengasuhan anak. Teknologi merupakan perkembangan suatu media/alat yang dapat digunakan dengan lebih efisien guna memproses serta mengendalikan suatu masalah menurut Suryana (2012). Fase usia tiga sampai enam (3-6) tahun, atau dikenal sebagai masa keemasan (*golden age*), merupakan periode krusial dimana otak anak memiliki plastisitas tinggi dalam menyerap informasi dan mengembangkan kompetensi linguistik, dimana mereka mulai mengonstruksi realitas melalui simbol dan bahasa. Namun kehadiran gadget dilingkungan domestik menciptakan paradoks dalam tumbuh kembang anak disuatu sisi, gadget menawarkan stimulasi kognitif, namun disisi lain, dominasi paparan layar yang bersifat satu arah beresiko mendegradasi kemampuan interaksi sosial dan masa keemasan adalah masa kritis pemerolehan bahasa ibu (*first language acquisition*), dahulu sumber bahasa utama adalah interaksi tatap muka yang intensif idealnya menjadi stimulus utama yang secara langsung berkomunikasi dengan orang tua akan tetapi sekarang, sumber itu tergantikan oleh layar gadget yang bersifat satu arah, dimana gadget sering kali menggantikan peran orang tua sebagai mitra tutur utama.

Tantangan tersebut menjadi semakin kompleks dalam konteks ketika ditarik kedalam konteks pelestarian bahasa daerah, khususnya Bahasa Jawa. Berbeda dengan bahasa lainnya, Bahasa Jawa memiliki stratifikasi sosial yang unik melalui sistem tingkatan tutur (*unggah-ungguh*) yang menurut pemahaman konteks sosial dan etika dalam bertutur. Pemerolehan Bahasa Jawa tidak hanya menuntut penguasaan kosakata, tetapi juga pemahaman mendalam mengenai etika, tata krama, dan konteks sosial. Secara teoritis, Vygotsky (1978) menekankan bahwa perkembangan bahasa yang optimal terjadi melalui interaksi sosial yang bermakna (*meaningful social interaction*), bukan melalui paparan layar satu arah yang pasif. Ketimpangan anatara kebutuhan interaksi sosial dan realitas dominasi layar gadget inilah yang berpotensi memicu *erosi* kemampuan Berbahasa Jawa pada generasi alfa. Temuan dilapangan, khususnya di Kabupaten Karanganyar, mengidentifikasi adanya pergeseran perilaku tutur yang mengkhawatirkan. Fenomena *degradasi* kualitas berbahasa ini mulai teramati secara empiris.

Hasil dari realita yang terdapat dilapangan mengindikasikan munculnya perilaku tutur yang menyimpang dari norma kesantunan, seperti kecenderungan anak bersikap acuh tak acuh, banyak anak usia dini mulai mengadopsi diksi kasar (*agresif*) hasil imitasi dari konten game online, dan hal daring lainnya yang tanpa adanya filtrasi, serta terjadinya *interfensi linguistik* berupa fenomena campur kode (*code-mixing*) yang tidak tepat antara Bahasa Indonesia dan Bahasa Jawa yang mengancam kemurnian dialek lokal. Lebih jauh lagi terjadinya fenomena sikap (*nyelelek*) atau “meremehkan” saat ketika berkomunikasi dengan orang yang lebih tua yang menjadi juga menjadi indikator serius mulai luntarnya nilai-nilai *unggah-ungguh*, kesantunan akibat pengaruh minimnya filter konten digital, meskipun kajian mengenai dampak gadget yang banyak dilakukan, terdapat kesenjangan akademis (*research gap*) yang perlu diisi. Penelitian sebelumnya telah mengkaji dampak gadget pada anak, namun dengan fokus yang beragam, Alisyahbana (2023) lebih berfokus menyoroti pada dampak klinis atau secara fisik gadget terhadap kesehatan mata remaja, sementara itu, studi oleh Aslamiyah and Suberata (2024) serta Itsna and Rofi’ah (2021) menitikberatkan pada aspek moralitas dan interaksi sosial secara umum serta lebih memfokuskan kajian pada degradasi moral, etika, dan interaksi sosial anak secara umum.

Pada penelitian linguistik oleh Anggrasari and Rahagia (2020) serta Yulsyofriend dkk. (2019) memang membahas perkembangan bahasa, namun terbatas dalam konteks Bahasa

Indonesia. Belum banyak literatur yang secara spesifik membedah implikasi gadget terhadap struktur dan etika Berbahasa Jawa pada anak usia dini, padahal Bahasa Jawa ini memiliki kerentanan kepunahan yang lebih tinggi jika tidak dipraktikkan secara verbal. Pada akhirnya hingga aspek kebahasaan tersebut telah membahasa pengaruh gadget terhadap perkembangan bicara, namun kajian tersebut berfokus pada pemerolehan Bahasa Indonesia, serta pada penelitian hingga saat ini belum banyak peneliti yang secara spesifik menganalisis dampak gadget terhadap perkembangan Bahasa Jawa pada anak usia tiga sampai enam (3-6) tahun, padahal usia ini adalah fondasi pembentukan karakter dan identitas budaya melalui bahasa ibu. Penelitian dari Hyangsewu dkk. (2021) yang berjudul "*Efek Penggunaan Gawai terhadap Sosial Perilaku Mahasiswa dalam Dimensi Globalisasi*" pada Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan, penelitian ini sama-sama meneliti sebuah efek penggunaan gawai/gadget akan tetapi objek sarannya yaitu mahasiswa dan dari hasil penelitian beliau yaitu penggunaan gawai/gadget sangat berpengaruh besar pada perilaku sosial.

Hasil data dari riset tersebut ditemukan rata-rata 43,80% pada keseluruhan aktifitas mahasiswa menggunakan gadget dan aplikasi Whatsapp yang biasanya sering dioperasikan, dari hasil penelitian tersebut bahwa 43,80% penggunaan gawai/gadget pada mahasiswa saja itu bisa berefek pada aktifitas dan berperilaku sosial apalagi pada anak usia dini yang rentan sekali dengan adanya dampak tersebut. Ada juga penelitian dari Riana Dwi Lestari and Eli Syarifah Aeni (2024) mengenai "*Pengaruh Penggunaan Gadget terhadap Bahasa yang Digunakan oleh Anak Usia 6-10 Tahun dalam Berkomunikasi*" pada Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora, penelitian ini juga membahas mengenai pengaruh penggunaan gadget dan berfokus pada Bahasa yang digunakan anak usia enam sampai sepuluh (6-10) tahun. Perbedaan penelitian kali ini pada umur objek sarannya, akan tetapi hasil dari penelitian nya menunjukkan bahwa penggunaan gadget dengan tidak terkontrol dengan baik dan kurangnya pengawasan dari orang tua dapat berkontribusi terhadap anak-anak yang menggunakan Bahasa yang tidak senonoh pada komunikasi mereka.

Anak-anak yang terlalu banyak menghabiskan waktu digadget cenderung terpapar pada konten yang tidak pantas bahkan tidak sesuai dengan usia mereka. Pengaruh dari lingkungan sekitar yang kurang terkontrol juga dapat mempengaruhi penggunaan Bahasa yang tidak senonoh serta pentingnya pengawasan dari orang tua dan lingkungan sekitar menurut Riana Dwi Lestari and Eli Syarifah Aeni (2024). Penelitian tersebut terfokus membahas mengenai pentingnya pengawasan pada anak yang sering menggunakan gadget dengan waktu yang cukup lama, maka perlunya pengawasan juga pengontrolan pada anak usia enam sampai sepuluh (6-10) tahun. Penelitian dari Yunita dkk. (2023) mengenai "*Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan*" pada Jurnal Innovative, penelitian ini juga membahas mengenai dampak penggunaan gadget yang berpengaruh cukup hanya pada perkembangan Bahasa anak usia dini yang lebih tepatnya usia lima sampai enam (5-6) tahun. Hasil dari penelitian tersebut bahwa anak menjadi kecanduan bermain gadget dan anak tidak mampu memahami perintah secara bersamaan, aturan, mengulang kalimat sederhana, kata sifat pujian, berekspresi dengan bebas, berkomunikasi secara lisan serta menyusun kalimat pun tidak mampu bahkan sampai berdampak yang membuat si anak malas, sulit diatur, bersosialisasi mudah marah dan perilaku si anak sering kali berubah-ubah juga si anak susah untuk berkonsentrasi.

Penelitian tersebut berfokus pada seperti apa dampak dari seringnya mengoperasikan gadget dengan waktu yang lama sampai menimbulkan perilaku hingga tindakan yang sangat mencolok dan menunjukkan hal tersebut adalah contoh dari kecanduan bermain gadget dan fokus dari penelitian tersebut pada anak usia dini di Kecamatan Muara Sugihan. Ada juga penelitian dari Suharyo (2018) mengenai "*Nasib Bahasa Jawa dan Bahasa Indonesia dalam Pandangan dan Sikap Bahasa Generasi Muda Jawa*" pada NUSA: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra. Penelitian ini terfokus pada penelitian Bahasa Jawa utamanya yang menjadi penelitian relevan dengan hasil penelitiannya menunjukkan bahwa generasi muda itu lebih mengesampingkan Bahasa Jawa dan lebih memilih menggunakan Bahasa Indonesia untuk sehari-hari bahkan sampai berencana bahwa sesudah menikah lebih baik menggunakan Bahasa Indonesia dikarenakan susahny ragam *Krama* pada penggunaan tingkatan tutur pada Bahasa Jawa.

Penelitian tersebut menjelaskan bahwa minimnya generasi muda yang minat bahkan tertarik pada Bahasa Jawa. Hasil penelitian tersebut membuat mirisnya akan generasi penerus yang menganggap bahwa Bahasa Jawa itu kuno dan seharusnya Bahasa Jawa ini tetap dilestarikan dengan menarik para generasi muda yang akan datang. Penelitian dari Rachmadina and Mulyani (2023) "*Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*" pada Jurnal PGSD Unesa. Jurnal ini membahas tentang pengembangan serta uji kelayakan sebuah media pembelajaran digital berupa aplikasi Android bernama ASSAWA (Ayo Sinau Basa Jawa) untuk mengatasi rendahnya minat dan kurangnya kosakata Bahasa Jawa pada peserta didik tingkat sekolah dasar. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji persinggungan antara penggunaan gadget dengan upaya peningkatan atau pemerolehan kemampuan Bahasa Jawa pada generasi muda. Perbedaannya terletak pada jenis penelitian, fokus, dan subjeknya; jurnal Rachmadina dan Mulyani merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang berfokus menciptakan produk aplikasi edukasi khusus untuk anak Sekolah Dasar, sedangkan penelitian penulis merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang berfokus menganalisis dampak natural (efek negatif dan positif) dari kebiasaan penggunaan gadget secara umum pada anak usia dini tiga sampai enam (3-6) tahun.

Artikel Nurcahyo and Jadmiko (2022) yang berjudul "*Kelayakan Konten Tiktok Berbahasa Jawa untuk Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar*". Jurnal ini membahas tentang bentuk konten media sosial Tiktok yang layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Jawa. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji penggunaan media digital dalam kaitannya dengan Bahasa Jawa, serta sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Perbedaannya terletak pada fokus kajian dan subjek penelitian; jurnal Nurcahyo dan Jadmiko berfokus pada evaluasi kelayakan aplikasi spesifik (TikTok) sebagai media pembelajaran untuk siswa di tingkat Sekolah Dasar. Penelitian tersebut membahas mengenai platform media sosial yang dapat dijadikan media pembelajaran Bahasa Jawa dan lebih menarik minat para generasi di era sekarang lebih mudah untuk tau akan pengetahuan kebahasaan Jawa yang mulai menurun minat dari generasi yang mendatang.

Berdasarkan tinjauan dari berbagai penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa implikasi penggunaan gadget telah banyak dilakukan dalam berbagai dimensi, mulai dari dampak fisik, degradasi moral, dan interaksi social, serta perkembangan Bahasa secara umum. Mayoritas kajian kebahasaan tersebut masih berfokus pada pemerolehan Bahasa Indonesia. Upaya pelestarian Bahasa Jawa melalui inovasi media digital (pemanfaatan

media sosial) cenderung menargetkan peserta didik pada tingkat sekolah dasar ke atas walaupun juga ada yang menargetkan anak-anak usia dini, akan hal tersebut menyisakan sebuah kesenjangan akademik (*research gap*) yang krusial, bahkan belum banyak literatur yang secara komprehensif membedah dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan leksikon serta etika tutur (*unggah-ungguh*) Bahasa Jawa khususnya, pada masa keemasan anak usia dini. Pada pembahasan dalam artikel ini difokuskan untuk mengisi kesenjangan literatur, serta penelitian ini akan mendeskripsikan secara spesifik efek ganda dari paparan gadget terhadap perkembangan Bahasa Jawa anak usia dini di lingkungan keluarga. Pembahasan akan diarahkan pada analisis mendalam mengenai pergeseran perilaku tutur sampai kemunculan diksi agresif, reduksi etensi, dan interferensi Bahasa (campur kode) serta mengidentifikasi peluang pemanfaatan gadget sebagai media preservasi budaya lokal melalui konten edukatif, pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menegaskan bahwa arah dampak teknologi terhadap identitas kebahasaan anak tidak ditentukan oleh gadget itu sendiri, melainkan sangat bergantung pada efektifitas strategi pendampingan digital (*digital parenting*) yang diterapkan orang tua.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendalami fenomena perilaku tutur dan etika komunikasi anak dalam konteks budaya Jawa secara naturalistik. Lokasi penelitian dipusatkan di Kabupaten Karanganyar, dengan pemilihan subjek melalui teknik purposive sampling. Penelitian terdiri 10 anak usia dini yaitu umur tiga sampai enam (3-6) tahun yang memiliki intensitas penggunaan gawai tinggi dan berdomisili di lingkungan keluarga penutur Bahasa Jawa. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama yaitu: (1) Observasi partisipatif, dimana peneliti terlibat langsung mengamati respons verbal dan perilaku non-verbal anak ketika berinteraksi dengan gawai maupun lingkungan sekitar; (2) Wawancara mendalam (*in-dept interview*) dengan orang tua dan guru sebagai informan kunci (*key informants*) untuk memvalidasi pola asuh digital dan komunikasi di rumah; serta (3) Studi dokumentasi berupa catatan lapangan (*field noted*).

Keabsahan data penelitian ini menerapkan triangulasi sumber dan teknik. Teknik analisis data mengacu pada model interaktif (Miles and Huberman 1994), yang meliputi Tiga (3) tahapan simultan beserta penerapannya dalam penelitian ini yaitu: (a) Reduksi data, yakni proses menyeleksi, memfokuskan dan penyederhanaan data mentah dari lapangan, sebagai contoh ketika terjadinya percakapan anak saat bermain gadget, peneliti mereduksi data dengan menyortir tuturan yang relevan dengan indikator Bahasa, seperti mengeliminasi percakapan diluar konteks dan memfokuskan coding pada kemunculan umpatan kasar (contohnya saat anak bermain *game* daring) atau kemunculan kosakata *Krama* (seperti, *niki*, *nggih*), (b) Penyajian data (*Data display*), yaitu mengorganisasikan informasi yang telah direduksi ke dalam bentuk tabel agar mudah dipahami. Data yang disajikan penelitian ini dalam bentuk tabel klasifikasi dampak yang mengelompokkan subjek kategori spesifik, seperti Dampak Negatif: Diksi Agresif, Reduksi Atensi (Pasif), Degradasi Etika dan Interferensi Bahasa, sedangkan Dampak Positif: Preservasi Budaya dan Terkontrol, lengkap dengan indikator tuturan dan faktor penyebab utamanya, dan (c) Penarikan Simpulan/verifikasi, yaitu tahapan pemaknaan terhadap pola-pola yang tergambar dari penyaji data, dan sebagai contoh analisis jenis konten, berdasarkan pola pada tabel disimpulkan bahwa gadget tidak secara Inheren atau unsur bawaan merusak Bahasa Jawa, melainkan bergantung pada jenis konten, dimana paparan *game* online tanpa

pengawasan yang mana terlsu sering dan tidak terkontrol oleh orang tua, menggunakan fitur (*open mic*) pada *game* berasosiasi kuat dengan hilangnya *unggah-ungguh* anak, sedangkan konsumsi tontonan Cerita Rakyat visual justru berkorelasi dengan pemerolehan Bahasa Jawa Krama.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi parsiatif dan wawancara mendalam yang telah dilakukan terhadap sepuluh (10) subjek anak usia dini yaitu tiga sampai enam (3-6) tahun di Kabupaten Karangayar, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan gadget membawa implikasi ganda terhadap perkembangan Bahasa Jawa. Arah dampak tersebut tidak ditentukan oleh gadget itu sendiri, melainkan sangat bergantung pada durasi, jenis konten yang diakses, serta efektivitas pengawasan orang tua. Secara umum, fenomena yang ditemukan mematahkan asumi bahwa teknologi hanya berdampak destruktif, meskipun dominasi penggunaan gadget tanpa pengawasan memicu berbagai masalah etika, tutur dan interferensi linguistik, gadget yang tekurasi terbukti mampu menjadi media pelestarian budaya.

Table 1. Klasifikasi Dampak Penggunaan Gadget pada Perilaku

Subjek Penelitian	Kategori Dampak	Keterangan	
		Indikator Perilaku/Tuturan	Faktor Penyebab Utama
N2, N9	Negatif: Diksi Agresif	Sering mengumpat, berkata kasar/kotor (<i>toxic</i>), dan nada bicara tinggi meniru karakter di <i>games</i> .	Imitasi dari fitur <i>Voice Chat</i> dalam <i>Games</i> daring (<i>Mobile Legends/ FF dan PUBG</i>) dan konten Tik Tok kasar.
N4, N6	Negatif: Reduksi Atensi (Pasif)	Respons verbal sangat minim (hanya " <i>emoh</i> " ataupun diam seribu bahasa), kosakata terbatas kita diajak berbicara, acuh pada lawan bicara.	Paparan layar dengan satu arah yang berebihan (pasif) dan kurangnya stimulus komunikasi dua arah.
N5	Negatif: Degradasi Etika	Sikap " <i>nyelelek</i> " (meremehkan), bercanda tidak pada tempatnya, bahkan sekaligus pada orang tuanya.	Adiksi konten humor yang tidak mendidik dan lemahnya pengawasan etika.
N8	Negatif: Interferensi Bahasa	Mencampuradukkan Bahasa Indonesia dengan Bahasa Jawa <i>Ngoko</i> dan <i>ngoko kasar</i> (Campur Kode).	Dominasi tontonan kartun berbahasa Indonesia ataupun asing (seperti <i>Labubu</i>).
N1, N7	Positif: Terkontrol (Sopan)	Etika tutur terjaga, mampu mengucapkan terima kasih, (" <i>matur nuwun</i> ") dan merespons dengan sopan.	Penerapan aturan durasi penggunaan gawai yang ketat (<i>Digital Parenting</i>) dan prioritas tugas sekolah.
N3, N10	Positif: Preservasi Budaya	Mampu menggunakan kosa kata <i>Krama Inggil</i> (" <i>niki</i> ", " <i>inggih</i> ", dan " <i>monggo</i> ").	Mengonsumsi konten edukaif budaya Jawa (Cerita Rakyat ataupun Konten Jawa).

Berdasarkan pemetaan pada Tabel 1, temuan-temuan tersebut diklasifikasikan dan dianalisis secara komprehensif ke dalam empat dimensi utama yang dihubungkan dengan

teori pemerolehan bahasa, sosiolinguistik, dan psikologi perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

3.1. Degradasi Etika Tutur dan Perilaku Agresif

Dampak negatif paling dominan yang ditemukan akibat penggunaan gadget tanpa pengawasan adalah penurunan kualitas kesantunan berbahasa atau luntarnya (*unggah-ungguh*). Munculnya perilaku agresif ini sering kali dipicu oleh faktor internal seperti kesepian (Dini 2014), Rifka dkk 2024). Hal ini memperkuat bukti bahwa paparan media digital memiliki korelasi langsung terhadap perkembangan bahasa agresif pada anak (Allyana and Depalina 2025) . Secara psikologis, hal ini sejalan dengan Teori Belajar Sosial (Ott 2024) danya hal ini bermaifestasi secara nyata pada munculnya diksi agresif, yang teramati secara signifikan pada subjek N2 dan N9. Kedua seubjek tersebut kerap melontarkan umpatan kasar, kata-kata kotor (*toxic*), dan menggunakan nada bicara tinggi saat memainkan *game online* seperti (*Mobile Legend* dan *Free Fire*). Perilaku agresif ini sejalan dengan temuan Buss and Perry (1992), di mana agresi verbal didefinisikan sebagai perilaku dengan niat untuk mengekspresikan perasaan negatif dengan menyakiti orang lain.

Fenomena munculnya diksi agresif pada anak usia dini ini dapat dijelaskan melalui perspektif Teori Belajar Sosial, Meydiningrum and Darminto (2020). Seorang anak-anak tidak hanya belajar dari orang disekitarnya, tetapi juga dari model simbolik seperti tayangan media atau *videogame*. Fitur *voice chat* atau sering dikenal dengan namanya (*open mic*) dalam *game online* menjadi arena dimana anak secara intensif menyerap kosakata kasar dari pemain lain. Lemahnya kontrol diri akibat minimnya pendampingan (*digital parenting*) membuat mereka mengaplikasikan Bahasa toxic tersebut kedalam komunikasi sehari-hari didunia nyata. Sisi lain pada diksi agresif, degradasi etika juga terlihat dari munculnya sikap *nyelelek* (meremehkan) pada subjek N5, yang sering memotong pembicaraan atau bercanda tidak pada tempatnya dengan orang tua. Fenomena ini sejalan dengan Teori Ekologi Sistem dari (Bronfenbrenner and Yarrow, 1981) dan (Mahmudah and Indarti 2022) , yang menjelaskan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan mikrosistemnya. Ketika interaksi layar gawai yang bersifat egaliter menggantikan peran orang tua sebagai mitra tutur utama, filter budaya keluarga melemah. Anak gagal memahami hierarki dan "jarak sosial" yang menjadi fondasi utama etika kesantunan dalam budaya Jawa. Temuan ini juga memperkuat penelitian Aslamiyah and Suberata (2024) yang menyatakan bahwa paparan gafget tanpa kontrol berkontribusi langsung pada degradasi moral dan etika peserta didik

3.2. Reduksi Atensi dan Kepasifan Berkomunikas

Selain memicu diksi agresif, intensitas penggunaan gawai yang berlebihan juga berdampak nyata pada menurunnya tingkat atensi dan daya respons verbal anak. Berdasarkan hasil observasi, saat anak sedang fokus menatap layar, mereka cenderung menjadi sangat pasif dan sering kali mengabaikan interaksi atau pertanyaan dari lawan bicaranya. Dalam kerangka sosiolinguistik, minimnya respons anak tersebut mengindikasikan adanya pelanggaran terhadap Prinsip Kerja Sama dalam kajian pragmatik (Putradi and Supriyana, 2024). Anak gagal memenuhi maksim kuantitas (Maksim Grice dalam Shinta (2010) karena tidak memberikan kontribusi informasi yang memadai, padahal kepatuhan pada maksim ini adalah wahana komunikasi yang efektif (Anugrah Anggraeni and Abbas Abdullah 2024). Hal ini berkorelasi kuat dengan prinsip Vygotsky (1978), yang menekankan bahwa pemerolehan bahasa menuntut interaksi sosial yang bermakna. Gadget hanya menyajikan paparan visual-auditori satu arah, sehingga otak anak tidak mendapatkan stimulus balikan yang esensial. Hal tersebut menunjukkan respons

verbal minimal, acuh, dan "diam seribu bahasa" saat diajak berbicara ditemukan pada subjek N4 dan N6. Layar gadget menyajikan stimulus visual dan auditori yang bersifat satu arah, hal ini tidak memberikan stimulus balik atau umpan balik yang dibutuhkan otak anak untuk memproses bahasa pragmatik dan merespons lawan bicara secara aktif, maka akibatnya, kepekaan anak untuk menjalin komunikasi dua arah yang empatik menjadi tumpul.

3.3. Interferensi Linguistik dan Fenomena Campur Kode

Gadget juga memengaruhi kemurnian struktur kebahasaan anak. Observasi pada subjek N8 menunjukkan fenomena mencampuradukkan Bahasa Indonesia dengan Bahasa Jawa Ngoko secara tidak tepat (campur kode). Dominasi tontonan kartun berbahasa Indonesia menyebabkan anak mengalami kebingungan kode (*code confusion*). Dalam kajian sosiolinguistik, interferensi terjadi akibat persentuhan dua bahasa secara intensif. Tingginya prestise bahasa sumber (Bahasa Indonesia/asing pada tontonan digital) perlahan mendominasi memori kognitif anak, sehingga menggeser pemakaian bahasa ibu (Tamrin 2022). Fenomena interferensi pemerolehan bahasa ini sangat lazim terjadi pada lingkungan keluarga yang terpapar input bilingual secara masif dari media digital (Segara 2021). Pada konteks teori pemerolehan bahasa kedua, gadget bertindak sebagai sumber input bahasa yang sangat dominan, akibatnya, Bahasa Jawa turun statusnya menjadi bahasa sekunder bagi anak, yang strukturnya sering kali rusak karena terinterferensi oleh struktur bahasa sumber yang mereka tonton setiap hari.

3.4. Potensi Preservasi Budaya dan Peran Sentral *Digital Parenting*

Penelitian ini menemukan fakta bahwa gadget dapat menjadi instrumen pembelajaran yang efektif jika dikelola dengan benar. Subjek N3 dan N10 justru menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata Krama Inggil setelah rutin menonton konten edukatif berbasis budaya Jawa seperti cerita rakyat. Hal ini membuktikan bahwa potensi gadget sebagai instrumen pelestarian budaya melalui konten edukatif sangat besar untuk memperkaya leksikon Krama Inggil melalui visualisasi animasi cerita rakyat, anak-anak mendapatkan menginput bahasa yang menarik secara kognitif, yang memicu keinginan untuk mempelajari kearifan lokal. Teknologi tidak secara inheren merusak bahasa; jika kontennya dikurasi secara tepat, ia bertransformasi menjadi jembatan literasi antara warisan sastra lisan masa lalu dengan generasi digital masa kini.

Perbedaan hasil yang bertolak belakang antara kelompok anak yang mengalami degradasi etika dan kelompok yang mendapat manfaat edukatif bermula pada satu variabel penentu: Teori Mediasi Orang Tua atau *Digital Parenting* (Clark 2011). Konsep ini menekankan pada peran mediasi orang tua sebagai variabel determinan. Pendampingan aktif dan pembatasan durasi (*restrictive mediation*) memastikan bahwa teknologi tidak mengambil alih fungsi sosialisasi primer dalam keluarga. Penerapan aturan yang konsisten dari orang tua (seperti pada subjek N1 dan N7) membantu anak mengembangkan regulasi diri, sehingga nilai-nilai kesantunan tetap menjadi prioritas dalam perilaku komunikasi mereka.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan gadget pada anak usia dini di Kabupaten Karanganyar tidak secara mutlak bersifat destruktif, melainkan memberikan implikasi yang ambivalen (mendua) terhadap pemerolehan dan perkembangan Bahasa Jawa. Satu sisi, dominasi penggunaan gawai tanpa pengawasan terbukti memicu degradasi etika dan pragmatik anak, hal ini bermanifestasi secara nyata pada kemunculan perilaku

tutur dan diksi agresif akibat imitasi fitur permainan daring, kepasifan dalam merespons komunikasi dua arah, serta terjadinya interferensi linguistik (campur kode) yang menggeser dan merusak struktur murni Bahasa Jawa. Fenomena ini mengonfirmasi bahwa tanpa filtrasi, gawai berpotensi mengikis sensitivitas generasi muda terhadap hierarki sosial dan nilai unggah-ungguh, namun di sisi lain, penelitian ini juga mematahkan stigma negatif teknologi secara keseluruhan. Gadget terbukti memiliki potensi konstruktif sebagai instrumen preservasi budaya digital.

Anak-anak yang terbiasa mengakses konten edukatif dan animasi cerita rakyat Jawa justru menunjukkan peningkatan penguasaan kosakata Krama Inggil secara mandiri, oleh karena itu, faktor determinan yang menentukan arah dampak teknologi bukanlah gawai itu sendiri, melainkan efektivitas pola asuh digital (digital parenting) yang diterapkan oleh orang tua. Keterlibatan aktif orang tua dalam menyeleksi konten dan mendampingi interaksi layar menjadi kunci utama untuk menjaga keseimbangan antara penguasaan literasi digital dan pemertahanan tata krama lokal. Sinergi antara edukasi teknologi dan penanaman nilai kearifan lokal di dalam keluarga sangat mutlak diperlukan agar gawai dapat beralih fungsi dari sekadar alat hiburan menjadi wahana pelestarian identitas kebahasaan Jawa bagi generasi penerus.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Daerah, Universitas Veteran Bangun Nusantara, yang telah memfasilitasi penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada sepuluh Keluarga di Kabupaten Karangayarnyang telah bersedia menjadi responden, serta pihak-pihak lain yang membantu proses pengumpulan data sehingga penyusunan artikel ini selesai.

Daftar Pustaka

- Alisyahbana, Adam Trojan. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kesehatan Mata Remaja." *Sehat Rakyat: Jurnal Kesehatan Masyarakat* 2 (4): 582–89.
- Allyana, dan Syamsiah Depalina. 2025. "Pengaruh Paparan Media Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Agresif Pada Anak Usia 3-6 Tahun." *NAAFI: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 1 (5): 668–675. <https://doi.org/10.62387/naafi.v1i5.231>.
- Anggrasari, Anggun Pranessia, dan Rasi Rahagia. 2020. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bicara Dan Bahasa Anak Usia 3-5Tahun." *Indonesian Journal of Professional Nursing* 1 (1): 18–24.
- Anugrah Anggraeni, Pradina, dan Asep Abbas Abdullah. 2024. "Maksim Kerja Sama Berbahasa Dalam Cuitan X Andihiyat Sebagai Wahana Komunikasi: Kajian Pragmatik." *Kosnasindo*, 153–66.
- Aslamiyah, Ditya, dan I Wayan Suberata. 2024. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Moral Dan Etika Peserta Didik Di Sekolah Dasar Negeri." *PTK: Jurnal Tindakan Kelas* 5 (1): 223–32.
- Basrah, Rusmayadi, Muhammad Akil Musi, dan Abd Halik. 2025. "Dampak Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini." *MAJU: Indonesian Journal of Community Empowerment* 2 (1): 214–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.62335/38z4mc12>.

- Bronfenbrenner, Urie, and dan Martha Zaslow Yarrow, Leon J. 1981. *Review of The Ecology of Human Development: Experiments by Nature and Design*. Harvard university press. <https://doi.org/10.1037/h0098898>.
- Buss, Arnold H, dan Mark Perry. 1992. "PERSONALITY PROCESSES AND INDIVIDUAL The Aggression Questionnaire." *Journal of Personality* 63 (3): 452–59.
- Clark, Lynn Schofield. 2011. "Teori Mediasi Orang Tua Untuk Era Digital." *Communication Theory* 21 (4): 323–43. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2885.2011.01391.x>.
- Dini, Ferina Oktavia. 2014. "Hubungan Antara Kesepian Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Didik Di Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar." Blitar: UNIVERSITAS AIRLANGGA.
- Hyangsewu, Pandu, Mohammad Rindu Fajar Islamy, Muhamad Parhan, dan Riris Hari Nugraha. 2021. "Efek Penggunaan Gadget Terhadap Social Behavior Mahasiswa Dalam Dimensi Globalisasi." *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan* 14 (2): 127–36. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v14i2.39156>.
- Itsna, Nur Mutmainnatul, dan Risatur Rofi'ah. 2021. "Dampak Penggunaan Gadget Pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini." *Ummul Qura Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan* 16 (1): 60–70.
- Mahmudah, Nurfitri, dan Titik Indarti. 2022. "Konstruksi Kepribadian Tokoh Mentari Dalam Novel Yusuf Dan Mentari Karya Irma Surya (Teori Ekologi Urie Bronfenbrenner)." *Journal Bapala* 9 (4): 79–88.
- Meydiningrum, dan Eko Darminto. 2020. "Perilaku Agresif Ditinjau Dari Perspektif Teori Belajar Sosial Dan Kontrol Diri." *Jurnal BK UNESA*, 547–57.
- Miles, Matthew B, dan A Michael Huberman. 1994. *Qualitative Data Analysis: An Expanded Sourcebook (2nd Ed)*. Sage Publications.
- Nurcahyo, Sapta Febi, dan Rahmat Setyo Jadmiko. 2022. "Kelayakan Konten Tiktok Berbahasa Jawa Untuk Media Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar." *Sultra Educational Journal* 2 (2): 159–64. <https://doi.org/10.54297/seduj.v2i2.290>.
- Ott, Dana L. 2024. "Teori Pembelajaran Sosial." *Elgar Encyclopedia of Cross-Cultural Management*. Edward Elgar Publishing Ltd. <https://doi.org/10.4337/9781803928180.ch33>.
- Putradi, Asisda Wahyu Asri, dan Asep Supriyana. 2024. *Pragmatik*. Edited by Hendrawanto and Qurrotu Aini. Jakarta Timur: Bumi Aksara.
- Rachmadina, Clariza Dyah, dan Mulyani. 2023. "Pengembangan Aplikasi ASSAWA Berbasis Android Dalam Pembelajaran Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar." *Jurnal PGSD* 11 (07): 1405–14.
- Riana Dwi Lestari, dan Eli Syarifah Aeni. 2024. "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Bahasa Yang Digunakan Oleh Anak Usia 6-10 Tahun Dalam Berkomunikasi." *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial Dan Humaniora* 2 (2): 347–58. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i2.1197>.
- Rifka Alkhilyatul Ma'rifat, I Made Suraharta, Iryanto Irvan Jaya. 2024. "Hubungan Antara Kesepian Dengan Perilaku Agresif Pada Anak Didik Lembaga Pemasarakatan Anak Blitar" 2 (03): 306–12.

- Segara, Laudza Humam. 2021. "Laudza Humam Segara, 2021 INTERFERENSI PEMEROLEHAN BAHASA DALAM KELUARGA BILINGUAL DI KANAL YOUTUBE KIMBAB FAMILY Universitas Pendidikan Indonesia Repository.Upi.Edu Perpustakaan.Upi.Edu."
- Shinta, Qorinta. 2010. "Pemerolehan Pragmatik Dalam Bahasa Anak Studi Kasus Prinsip Kerja Sama – Maksim Grice Pada Anak Usia Enam (6) Tahun" 4 (6): 66–83.
- Suharyo. 2018. "Nasib Bahasa Jawa Dan Bahasa Indonesia Dalam Pandangan Dan Sikap Bahasa Generasi Muda Jawa." *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra* 13 (2): 244. <https://doi.org/10.14710/nusa.13.2.244-255>.
- Suryana, D. 2012. *Mengenal Teknologi: Teknologi Informasi*. CreateSpace Independent Publishing Platform.
- Tamrin. 2022. "Interferensi Tatastruktural Sintaksis Bahasa Daerah Ke Dalam Bahasa Indonesia Pada Pemakaian Bahasa Remaja Di Kota Palu." *Jurnal Bébasan* 3. <https://doi.org/10.26499>.
- Vygotsky, Lev S. 1978. *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Vol. 86. Harvard university press.
- Yunita, Eva, Tutut Handayani, Fitri Oviyanti, dan Ali Murtopo. 2023. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini Di Desa Tirtaharja Kecamatan Muara Sugihan" 3 nomor 3:8369–78.