



HUBUNGAN ANTARA INTENSITAS BERMAIN GADGET DENGAN KEMAMPUAN PRAGMATIK ANAK UMUR TIGA SAMPAI ENAM TAHUN DI TK TUNAS RIMBA GUNDIH KECAMATAN GEYER KABUPATEN GROBOGAN

Dian Mustikasari¹, Anisyah Dewi Syah Fitri²

Correspondensi e-mail: dmustika077@gmail.com

^{1,2}Jurusan Terapi Wicara, Politeknik Kesehatan Kemenkes Surakarta, Indonesia

ABSTRACT

Background: According to Santoso (2013), Gadgets are used regularly excessive and uncontrolled can have bad consequences in terms of psychology and children can not socialize or communicate in the surrounding environment smoothly. According to Kridalaksana (2018), Pragmatics is defined as the conditions that result in the use of language in communication being compatible or not, aspects of language use or the external context of language that contribute to the meaning of utterances. Objective: This study aims to determine whether there is a relationship the intensity of playing gadgets and the pragmatic abilities of children aged three to six years at Tunas Rimba Gundih Kindergarten, Geyer District, Grobogan Regency. Methods: This research is a quantitative research with an associative approach. The sample size used was 32 respondents. data that accumulated was tested using Spearman's rho. Research Results: The results of Spearman's rho test results obtained Sig. 0.000, where the significance value is less than 0.005 with the Correlation Coefficient or the strength of the correlation coefficient of -0.798. So the alternative hypothesis (Ha) accepted that there is a relationship between the intensity of playing gadgets with pragmatic ability, with very strong accuracy. Conclusion: There is a negative relationship between the intensity of playing gadgets and the pragmatic abilities of children aged three to six years at Tunas Rimba Gundih Kindergarten, Geyer District, Grobogan Regency. This negative direction has meaning, the higher the intensity of playing gadgets, the more disturbed the development of children's pragmatic abilities, and vice versa.

ABSTRAK

Latar Belakang: Menurut Santoso (2013), Gadget yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat bersosialisasi atau berkomunikasi di lingkungan sekitarnya dengan lancar. Menurut Kridalaksana (2018), Pragmatik diartikan sebagai syarat-syarat yang mengakibatkan serasi-tidaknya pemakaian bahasa dalam komunikasi, aspek-aspek pemakaian bahasa atau konteks luar bahasa yang memberikan sumbangan kepada makna ujaran. Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan. Metode: Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan asosiatif. Ukuran sampel yang digunakan adalah 32 responden. Data yang terkumpul diuji menggunakan Spearman's rho. Hasil Penelitian: Hasil uji Spearman's rho diperoleh nilai Sig. 0.000 dimana nilai signifikansi tersebut kurang dari 0.005 dengan Correlation Coefficient atau kekuatan koefisiensi korelasi sebesar -0.798. Sehingga hipotesis alternatif (Ha) diterima yaitu terdapat hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik, dengan sifat keakuratan sangat kuat. Kesimpulan: Terdapat hubungan berarah negatif antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan. Arah negatif ini

ARTICLE INFO

Submitted: 3 September 2022

Revised: 10 Oktober 2022

Accepted: 10 November 2022

Keywords:

Intensity of playing gadgets;
Pragmatic ability; TK Tunas Rimba
Gundih

DOI:

[10.55080/mjn.v1i1.875](https://doi.org/10.55080/mjn.v1i1.875)

Kata kunci:

Intensitas Bermain Gadget;
Pragmatik; TK Tunas Rimba
Gundih.

memiliki makna, semakin tinggi intensitas bermain gadget, maka perkembangan kemampuan pragmatik anak akan semakin terganggu, begitu juga sebaliknya

PENDAHULUAN

Penggunaan *gadget* pada anak sudah menjadi hal yang biasa. Kini kehidupan sosial anak-anak lebih terpengaruh oleh teknologi. Lebih sering anak usia dini berinteraksi dengan gadget dan juga dunia maya mempengaruhi daya pikir anak terhadap sesuatu. Diluar hal tersebut, ia juga akan merasa asing dengan lingkungan sekitar karena kurangnya interaksi sosial. Namun kemajuan teknologi juga dapat membantu daya kreatifitas anak jika pemanfaatannya diimbangi dengan interaksi anak-anak dengan lingkungan sekitarnya. Menurut Puji A.C. (2017), Anak usia prasekolah mengalami proses perkembangan fisik, motorik, intelektual, emosional, bahasa dan sosial dengan cepat. *Gadget* dilengkapi fitur-fitur seperti sosial media, video, audio, gambar dan *game* sehingga anak kecanduan dan menjadi malas bergerak/beraktivitas. Keadaan ini mempengaruhi perkembangan anak menurut Vivi S.S. (2017).

Menurut hasil penelitian Trinika (2017), sebanyak 42.1% penggunaan gadget tertinggi yaitu anak usia 3-6 tahun. Anak-anak lebih suka bermain gadget daripada bermain di luar ruangan bersama teman seusianya. Menurut Kridalaksana (2018) pragmatik adalah syarat-syarat yang mengakibatkan serasi-tidaknya pemakaian bahasa dalam komunikasi, aspek-aspek pemakaian bahasa atau konteks luar bahasa yang memberikan sumbangan kepada makna ujaran.

Menurut Fauziddin & Mufarizuddin (2018) masa kanak-kanak yang sering disebut sebagai periode emas (*golden periode*), merupakan masa ketika anak mengalami perkembangan paling cepat sepanjang sejarah kehidupannya yang dimulai sejak janin dalam kandungan hingga usia 6 tahun. Oleh karena itu, pada masa keemasan ini perlu adanya stimulasi bahasa terutama pada kemampuan pragmatik anak agar kecerdasan anak dapat berkembang dengan baik. Menurut hasil penelitian Ocktarani (2017), kemampuan pragmatik anak usia tiga tahun ditunjukkan dengan kemampuannya untuk memahami dan memproduksi beragam kata-kata (tuturan). Selanjutnya dengan bertambahnya usia, perkembangan pragmatik akan semakin baik.

Tempat penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah TK Tunas Rimba Gundih, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan, Jawa Tengah. Alasan peneliti melakukan penelitian di TK ini yaitu, menurut penuturan beberapa orang tua murid, menyatakan semua murid atau anak-anak di TK Tunas Rimba Gundih ini sudah akrab dengan gadget, hal ini diketahui berdasarkan penuturan orang tua yang sedang menunggu anaknya di depan kelas, ia mengatakan terkadang ada salah satu murid yang membawa *smartphone* saat berada di Taman kanak-kanak tersebut.

Berdasarkan data dan uraian latar belakang di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang "Hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan."

METODE

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*, yang dimana peneliti menarik hubungan antara variabel bebas (faktor penyebab) dengan variabel terikat (efek). Heryana (2019) menjelaskan penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel atau mendeskripsikan variabel tersebut secara kuantitatif dengan metode statistik.

Populasi yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh murid TK Tunas Rimba Gundih. Populasi dalam penelitian ini sejumlah 32 anak. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik *total sampling*, karena menurut Sugiyono (2016) jumlah populasi yang kurang dari 100 seluruh populasi dijadikan sampel penelitian semuanya. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian. Peneliti menggunakan 1 kuesioner dan 1 instrumen tes, yaitu; Kuesioner intensitas bermain gadget dan tes kemampuan pragmatik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Tunas Rimba Gundih yang berlokasi di Jalan Jendral Sudirman No. 12 Komplek Perhutani, Gundih, Geyer, Grobogan. TK Tunas Rimba Gundih memiliki SK pendirian pada tanggal 26 Januari 1999, dimana tahun ini telah berdiri selama 23 tahun. TK Tunas Rimba Gundih merupakan sekolah swasta yang berdiri dibawah Yayasan Taruna Rimba Perhutani. TK Tunas Rimba Gundih menggunakan sumber listrik PLN bersumber daya 450 Watt.

TK Tunas Rimba Gundih adalah salah satu lembaga pendidikan yang terakreditasi B dan menggunakan kurikulum 2013, dengan kepala sekolah bernama Sulistiyanti, S.Pd. Proses pembelajaran TK tersebut dari jam 08.00-10.00 WIB, setiap hari Senin - Sabtu. Adapun Visi dan Misi TK Tunas Rimba Gundih yaitu "Mempersiapkan generasi bangsa yang beriman, mandiri, aktif, kreatif, dan mencintai lingkungan". Serta mengemban sejumlah misi. Misi tersebut adalah; a) Melaksanakan pembelajaran yang agamis; b) Membawa anak didik terbiasa mandiri; c) Membiasakan anak didik untuk selalu aktif; d) Melaksanakan pembelajaran yang kreatif; e) Membiasakan anak didik untuk mencintai dan peduli terhadap lingkungan

Pada penelitian ini diperoleh sampel sebanyak 32 responden sesuai kriteria yaitu anak berusia 3-6 tahun. Sampel diperoleh dengan menggunakan teknik *total sampling*.

1. Analisis Data

a. Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan dari suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah (Arikunto,2016). Uji validitas kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SPSS dengan uji *Pearson Product Moment*. Kuesioner terdiri dari 2 pertanyaan untuk mengetahui intensitas bermain *gadget*,8 butir pertanyaan pendukung. Uji validitas dilakukan di TK Islam Salamah dengan responden yang berjumlah 15 orang. Dalam menentukan nilai valid dalam pernyataan yang telah dibuat, peneliti membandingkan nilai Sig. (2-tailed) dengan probabilitas 0.05.

Berdasarkan hasil uji validitas dengan menggunakan SPSS Versi 22 dapat diketahui bahwa pada butir soal intensitas bermain *gadget* pada kuesioner ini menunjukkan nilai sig. (tailed) \leq probabilitas 0.05, maka seluruh butir pertanyaan intensitas bermain *gadget* pada kuesioner ini dikatakan valid.

b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas menurut Donsu (2016) menyatakan bahwa reliabilitas merupakan upaya untuk menstabilkan dan melihat adakah konsistensi responden dalam menjawab pertanyaan, yang terkait dengan kontruksi dimensi variabel. Uji realibilitas dalam penelitian ini dilakukan di TK Islam Salamah dengan responden yang berjumlah 15 orang. Berikut hasil uji reliabilitas :

	Cron	N
	bach's Alpha	of Items
	0.87	3
1		

Sumber:Data Primer.2022 (Diolah dengan SPSS versi 22.0)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diketahui bahwa hasil analisis uji statistic *Alpha Cronbach* menunjukkan $p > 0.70$, sehingga instrument yang telah diujicobakan ini Reliabel karena mempunyai nilai *Alpha* > 0.7 .Hal ini sejalan dengan Riwidikdo (2012), kuisisioner atau angket dikatakan *reliabel* jika memiliki nilai *Alpha* minimal 0.7, sehingga dengan demikian dapat dikatakan bahwainstrumen yang telah diujicobakan ini Reliabel karena mempunyai nilai *Alpha* > 0.7 .

c. Analisis Univariat

Analisis univariat adalah analisis yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian (Notoatmodjo, 2012). Analisis univariat dalam penelitian ini menjelaskan karakteristik sampel meliputi usia anak, jenis kelamin, stimulasi lingkungan sosial dan perkembangan bahasa dan kognitif pada anak usia pra sekolah.

1) Jenis Kelamin

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data distribusi frekuensi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, disajikan dalam tabel distribusi frekuensi berikut :

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Frekuensi	%
Laki-laki	20	62.5
Perempuan	12	37.5
Total	32	100

Sumber:Data Primer.2022 (Diolah dengan SPSS versi 22.0)

Berdasarkan dari tabel 4.1 menjelaskan bahwa distribusi frekuensi jenis kelamin responden berjumlah 32 sampel, sampel laki-laki berjumlah 20 anak (62.5%), dan sampel perempuan berjumlah 12 anak (37.5%).

2) Frekuensi Aplikasi yang Digunakan

Distribusi frekuensi dari gambaran aplikasi yang digunakan anak dalam bermain *gadget* disajikan dalam tabel 4.2 di bawah ini.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Aplikasi yang Digunakan

Aplikasi yang digunakan	Frekuensi	%
<i>Game</i>	27	84.4
Menebak gambar	1	3.1
Belajar membaca	4	12.5
Total	32	100

Sumber:Data Primer.2022 (Diolah dengan SPSS versi 22.0)

Distribusi frekuensi dari gambaran aplikasi yang digunakan anak dalam bermain *gadget* disajikan dalam tabel 4.2. Dari data diperoleh hasil sebanyak 27 (84.4%) anak bermain *gadget* untuk bermain *game*, 1 (3.1%) anak bermain *gadget* untuk membuka aplikasi menebak gambar, 4 (12.5%) anak bermain *gadget* untuk membuka aplikasi belajar membaca.

3) Gambaran Gambaran Distribusi Frekuensi Pengawasan Orang Tua Ketika Anak Menggunakan *Gadget*.

Distribusi frekuensi dari gambaran pengawasan orang tua ketika anak atau responden menggunakan *gadget* disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi Pengawasan Orang Tua Ketika Anak Menggunakan *Gadget*

Pengawasan Orang Tua	Frekuensi	%
Jarang	5	15.6
Sering	27	84.4
Total	32	100

Sumber: Data Primer. 2022 (Diolah dengan SPSS versi 22.0)

Distribusi frekuensi gambaran pengawasan orang tua ketika anak menggunakan *gadget* disajikan dalam tabel 4.3. Dari data ini diperoleh hasil sebanyak 5 orang (15.6%) jarang mengawasi anaknya, 27 orang (84.4%) sering mengawasi anaknya ketika menggunakan *gadget* dan tidak ada orang tua yang tidak pernah mengawasi anaknya ketika menggunakan *gadget*.

4) Gambaran Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orang Tua Tentang Pengaruh Penggunaan *Gadget* pada Anak

Distribusi frekuensi pengetahuan orang tua tentang pengaruh penggunaan *gadget* disajikan dalam tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4.4 Distribusi Frekuensi Pengetahuan Orang Tua Terhadap Pengaruh Bermain *Gadget* pada Anak

Pengetahuan Orang Tua	Frekuensi	%
Tidak tahu	3	9.4
Tahu	29	90.6
Total	32	100

Sumber: Data Primer. 2022 (Diolah dengan SPSS versi 22.0)

Distribusi frekuensi pengetahuan orang tua tentang pengaruh bermain *gadget* pada anak disajikan dalam tabel 4.4. Dari data ini diperoleh hasil sebanyak 3 orang (9.4%) tidak tahu mengenai pengaruh atau dampak penggunaan *gadget* pada anak, sedangkan sebanyak 29 orang (90.6%) mengetahui pengaruh bermain *gadget* pada anak.

5) Gambaran Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Gadget*

Distribusi frekuensi intensitas bermain *gadget* responden disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.5 Distribusi Frekuensi Intensitas Bermain *Gadget*

Intensitas bermain <i>gadget</i>	Frekuensi	%
Rendah	6	18.8
Sedang	15	46.9
Tinggi	11	34.4
Total	32	100

Sumber: Data Primer. 2022 (Diolah dengan SPSS versi 22.0)

Distribusi frekuensi intensitas bermain *gadget* responden, disajikan pada tabel 4.5. Dari data ini diperoleh hasil intensitas bermain *gadget* dengan kategori rendah sebanyak 6 anak (18.8%), intensitas bermain *gadget* kategori sedang sebanyak 15 anak (46.9%) dan intensitas bermain *gadget* dengan kategori tinggi sebanyak 11 anak (34.4%). Dari 11 anak yang bermain *gadget* dengan intensitas tinggi diketahui 5 anak diantaranya memiliki skor pragmatik kategori cukup.

6) Gambaran Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Pragmatik

Distribusi frekuensi skor Kemampuan pragmatik pada responden mulai dari skor kategori kurang, cukup dan baik disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.6 Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Pragmatik

Kemampuan pragmatik	Frekuensi	%
Cukup	5	15.6
Baik	27	84.4
Total	32	100

Sumber: Data Primer. 2022 (Diolah dengan SPSS versi 22.0)

Distribusi frekuensi skor profil pragmatik responden disajikan dalam tabel 4.6. Dari hasil tes kemampuan pragmatik diperoleh sebanyak 5 anak (15.6%) memiliki skor pragmatik dalam kategori cukup, dan sebanyak 27 anak (84.4%) memiliki skor pragmatik dalam kategori baik.

d. Analisis Bivariat

Analisis bivariat merupakan analisis yang dilakukan terhadap dua variabel yang diduga berhubungan atau berkorelasi (Notoatmodjo, 2018). Variabel bebas pada penelitian ini yaitu intensitas bermain *gadget* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini yaitu kemampuan pragmatik. Berdasarkan data yang diperoleh yaitu variabel bebas (intensitas bermain *gadget*) merupakan skala data interval dan variabel terikat (kemampuan pragmatik) menggunakan skala data rasio dengan jumlah sampel 32 responden.

Analisis bivariat dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara stimulasi lingkungan sosial terhadap perkembangan bahasa dan kognitif anak usia prasekolah di Wonosobo. Analisis bivariat yang digunakan dalam penelitian ini adalah *uji Person Product Moment*, sehingga perlu dilakukan *uji Normalitas* terlebih dahulu. Hasil analisis data *uji normalitas*, hubungan antara intensitas bermain *gadget* dengan kemampuan pragmatik anak pada anak usia tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan dapat dilihat pada tabel 4.7.

1) Uji Normalitas Data

Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel 4.7 yang tertera dibawah ini.

Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas

	Uji Normalitas							
	Kolmogorov-Smirnov					Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig. (p)		Statistic	df	Sig. (p)	
Intensitas <i>Gadget</i>	0.191	32	0.005	0.86	32	0.001	Bermain	
Kemampuan Pragmatik	0.150	32	0.064	0.968	32	0.441		

Sumber: Data Primer (diolah dengan SPSS versi 22.0)

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji normalitas yang dilakukan antara intensitas bermain *gadget* dan kemampuan pragmatik, diketahui nilai *p* atau nilai signifikansi intensitas bermain *gadget* sebesar 0.001 yang menunjukkan bahwa data intensitas bermain *gadget* berdistribusi tidak normal ($p < 0.05$), dan nilai *p* atau nilai signifikansi kemampuan pragmatik sebesar 0.441, yang menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0.05$). Analisis korelasi pearson atau dikenal juga dengan korelasi Product Moment adalah analisis untuk mengukur keeratan hubungan secara linier antara dua variabel yang mempunyai distribusi data normal (Duwi Priyatno, 2014: 123). Karena salah satu variabel tidak berdistribusi normal, maka uji analisis korelasi yang digunakan adalah uji statistik non parametrik yaitu uji analisis *Spearman's rho*.

2) Uji Hipotesis

Hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel 4.8 yang tertera dibawah ini.

Tabel 4.8 Hasil Uji *Spearman's rho*

<i>Spearman's rho</i>	Koefisien korelasi (r)	Signifikansi (p)
<u>Intensitas bermain gadget</u> Kemampuan Pragmatik	-0.798	0.000

Sumber: Data Primer (diolah dengan SPSS versi 22.0)

Berdasarkan tabel 4.7 hasil uji normalitas diketahui bahwa kelompok data tidak berdistribusi normal sehingga uji yang digunakan adalah uji non parametrik yaitu *spearman's rho* atau *spearman's rank*. Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji *spearman's rho* diperoleh nilai *p* atau nilai signifikansi sebesar 0.000 yang berarti nilai $p < 0.05$ dengan *Correlation Coefficient* sebesar -0.798, yang artinya kekuatan korelasi kedua variabel sangat kuat dan arah korelasi yaitu negatif. Arah negatif ini memiliki makna, semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget*, maka nilai pragmatik anak akan semakin kecil, begitu juga sebaliknya. Sehingga dapat diinterpretasikan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima atau terdapat hubungan antara intensitas bermain *gadget* dengan kemampuan pragmatik anak pada anak usia tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan, dengan koefisiensi korelasi berada pada kategori sangat kuat serta memiliki arah koefisien korelasi negatif.

B. Pembahasan

Penelitian ini menggunakan 32 responden, pengambilan data dalam penelitian dilakukan dengan cara menyebarkan instrumen kuesioner intensitas bermain gadget, dan melakukan tes kepada anak menggunakan lembar tes kemampuan pragmatik. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah intensitas bermain gadget dan variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun.

Uji statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji non parametrik yaitu Spearman's Rho, dikarenakan kedua data atau variabel dalam penelitian ini berskala numerik. Berdasarkan hasil pengolahan data diatas didapatkan hasil interpretasi mengenai hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun sebagai berikut:

1. Gambaran Intensitas Bermain Gadget

Berdasarkan kuesioner intensitas bermain gadget yang diberikan kepada orang tua responden, terdapat 6 anak (18.8%) bermain gadget dengan intensitas rendah, sebanyak 15 anak (46.9%) bermain gadget dengan intensitas sedang dan terdapat sebanyak 11 anak (34.4%) bermain gadget dengan intensitas tinggi. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari 32 responden tersebut, 5 diantaranya memiliki skor pragmatik kategori cukup, yang mana kelima responden tersebut terdistribusi pada kategori penggunaan gadget yang tinggi.

Anak dengan intensitas menggunakan gadget yang tinggi, menjadi jarang atau sama sekali tidak berkomunikasi dengan orang lain yang ada di sekitarnya, anak jarang bersosialisasi dan bermain dengan teman seusianya. Hal ini menyebabkan anak tidak mendapatkan stimulasi yang dapat menyebabkan keterlambatan perkembangan bahasa dan bicara. (Nurmasari, 2016)

Menurut Gunawan (2017), anak usia 0-2 tahun alangkah lebih baik apabila tidak terpapar oleh gadget, sedangkan anak usia 3-5 tahun diberikan batasan durasi bermain gadget sekitar 1 jam perhari, dan 2 jam perhari untuk anak usia 6-18 tahun. American Academy of Pediatrics, menyatakan bahwa kriteria penggunaan gadget pada anak usia 3-6 tahun disebut berlebihan bila penggunaan lebih dari satu jam per hari. Namun, di Indonesia, intensitas penggunaan gadget anak di luar batas waktu yang

diperbolehkan. Sebagian besar penggunaannya diluar pengawasan orang tua, dengan kata lain orang tua membebaskan anaknya bermain gadget dengan alasan yang penting anak pendiam dan tidak nakal.

Berdasarkan data yang dikumpulkan, sebanyak 27 orang tua (84.4%) sering mengawasi anaknya ketika bermain gadget, hal ini sejalan dengan pengetahuan orang tua tentang dampak penggunaan gadget pada anak dimana sebanyak 29 orang tua (90.6%) mengetahui dampak penggunaan gadget pada anak. Bermanfaat atau tidaknya gadget bagi anak tergantung bagaimana orang tua mengenalkan dan mengawasi anak saat bermain gadget (Sunita, 2018).

2. Gambaran Kemampuan Pragmatik

Hasil instrumen tes kemampuan pragmatik dari 32 siswa di TK Tunas Rimba Gundih, didapatkan hasil bahwa sebanyak 5 anak (15.6%) memiliki skor pragmatik dalam kategori cukup, dan sebanyak 27 anak (84.4%) memiliki skor pragmatik dalam kategori baik. Anak dikatakan mempunyai kemampuan pragmatik kategori baik apabila ia memperoleh skor 21 sampai dengan 30, anak dikatakan memiliki kemampuan pragmatik kategori cukup apabila memperoleh skor antara 11 sampai dengan 20 dan anak dikatakan memiliki kemampuan pragmatik kurang apabila memperoleh skor dibawah 11. Menurut Cummings (2007), terjadinya kerusakan atau gangguan pada pragmatik seseorang dalam berkomunikasi bisa saja merupakan hasil dari cedera serebral, patologi atau mungkin anomali lain yang menyebabkan gangguan ini berawal dalam tahap perkembangan, selama remaja, atau dewasa.

3. Hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan.

Pada penelitian hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan, didapatkan hasil bahwa nilai p atau nilai signifikansi sebesar 0.000 hal ini menunjukkan bahwa nilai $p < 0.05$ sehingga hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik. Dilihat dari nilai koefisiensi korelasi sebesar -0.798 yang menunjukkan bahwa hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik berada pada rentang nilai 0.76 sampai 0.99 sehingga koefisiensi korelasi berada pada kategori sangat kuat.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan pragmatik berarah negatif, dimana semakin tinggi intensitas bermain gadget, maka perkembangan pragmatik anak akan semakin terganggu, begitu juga sebaliknya. Menurut Santoso (2013), gadget yang digunakan secara berlebihan dan tidak terkontrol dapat berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat dengan lancar bersosialisasi atau berkomunikasi dengan sekitarnya (Santoso, dkk. 2013).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang dilakukan di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan, diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan dari penelitian ini sebagai berikut ; Gambaran intensitas bermain gadget dari 32 anak menunjukkan hasil bahwa anak yang berada di kategori rendah sebanyak 6 anak (18.8%), sebanyak 15 anak (46.9%) bermain *gadget* dengan intensitas sedang dan terdapat sebanyak 11 anak (34.4%) bermain *gadget* dengan intensitas tinggi. Gambaran kemampuan pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih. Dari 32 anak yang di bagi menjadi 3 kategori menunjukkan hasil bahwa, sebanyak 5 anak (15.6%) memiliki skor pragmatik dalam kategori cukup, dan sebanyak 27 anak (84.4%) memiliki skor pragmatik dalam kategori baik. Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji Spearman's rho didapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000. Hasil menunjukkan $p < 0.05$, dengan demikian dapat disimpulkan terdapat hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan

pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Tunas Rimba Gundih Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan. Dari hasil koefisiensi korelasi atau nilai r didapatkan nilai sebesar -0.798, yang berarti berada pada rentang nilai 0.76 sampai 0.99 dengan arah negatif. Hal ini menunjukkan bahwa kekuatan korelasi kedua variabel sangat kuat dan arah negatif ini memiliki makna, semakin tinggi intensitas penggunaan gadget, maka nilai kemampuan pragmatik anak akan semakin kecil, begitu juga sebaliknya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akademi Pediatri Amerika. (2013). *Anak-anak, remaja, dan media*. Elk Grove, IL: Penasihat Komunikasi dan Media, Akademi Pediatri Amerika.
- Aliatami, A., 2018. Hubungan Retardasi Mental Terhadap Kemampuan Pragmatik Pada Anak Mampu Didik Kelas 1-3 di SDLB-C Surakarta. Skripsi. Program Studi D-IV Terapi Wicara. Poltekkes Surakarta, Surakarta.
- Anggrahini, S. A. (2013) *Dinamika Komunikasi Keluarga Pengguna Gadget*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Yogyakarta.
- Arikunto, S., 2016. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- ASHA. 2016. *Pragmatics: What It Is & What To Expect*. Available at: <http://audiology-speech.com/resources/pragmatics/>
- Cummings, Louise. 2007. *Pragmatik: Sebuah Perspektif Multidisipliner*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Donsu, J.D., 2016. *Metodologi Penelitian Keperawatan*. Yogyakarta: Pustaka Baru.
- Duwi Priyatno, 2014. *SPSS 22 Pengolahan Data Terpraktis*. Yogyakarta: Andi 2014.
- Emilia P.A., 2020. Hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan Pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Bayangkari 37 Mranggen Demak.
- Fauziddin & Mufarizuddin, 2018. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. *Jurnal Obsesi : Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*.
- Fitri, A. D. S. (2017, April). The Arrangement Of Assessments And Test Results Of Fine Motor Skill Assessments For Pre-Writing Readiness And Its Pre-Requisite. In *Proceedings Of The 2th International Multidisciplinary Conference 2016* (Vol. 1, No. 1).
- Gunawan, 2017. Hubungan Durasi Penggunaan *Gadget* Terhadap Perkembangan Sosial Anak Prasekolah di TK PGRI 33 Sumurboto Banyumanik Semarang. *Skripsi*. Fakultas Kedokteran. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Gunawan, G., & Fitri, A. D. S. (2019). Efektivitas Penggunaan Speech Trainer Pada Kasus Gangguan Pendengaran Studi Kasus Di YPAC Surakarta. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 4(2), 111-118.
- Hanika (2015). Fenomena phubbing di era milenia (Ketergantungan seseorang pada smartphone terhadap lingkungannya). *Jurnal Ilmu Komunikasi : UNDIP*.
- Heryana, A., 2019. *Buku Ajar Metodologi Penelitian pada Kesehatan Masyarakat*. [e-book]: tidak dipublikasikan.
- Juliadi (2018). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/kopastajournal/article/view/1521/0>
- Kamil, M. F. (2016). Pengaruh Gadget Berdampak Kepada Kurangnya Komunikasi Tatap Muka Dalam Kehidupan Sehari. <http://repository.radenintan.ac.id/437/1/SKRIPSI.pdf>
- Kridalaksana, 2022. *Pragmatik*. [online]. <http://www.sastrawacana.id/> [diakses pada tanggal 6 Mei 2022]
- Lanza, J.R., & Flahive, L.K., 2012. *Communication Milestone 2012 Edition*. U.S.A : LinguiSystems, Inc.
- Lioni, dkk 2014. Pengaruh gadget terhadap pola interaksi sosial dan komunikasi siswa. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://ejournal.upi.edu/index.php/gunahumas/article/download/23048/11315&ved=2ahUKEwiGytD17L34AhX7wjgGHdKfDn8QFnoECAQQAQ&usq=A0vVaw0zHBSx4pkqgAydNNBlHQft>
- Lisiswanti R. & Nabila S.I (2017). Penyuluhan penggunaan gadget yang bijak dan aman. <https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://eprints.ums.a>

- [.cid/83063/8/DAFTAR%2520PUSTAKA.pdf&ved=2ahUKEwjN-NXs1q_4AhWjjuYKHRaZAL0QFnoECAoQAQ&usg=AOvVaw0mRZh4b5094oePCzv_t-v3](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/28548&ved=2ahUKEwjCsdYay674AhWDR2wGHceCDFwQFnoECAoQAQ&usg=AOvVaw3-EHEkxIQSkgcqIGOu2P6)
- Masturoh, I., & Anggita, N., 2018. Bahan Ajar Rekam Medis dan Informasi Kesehatan: Metodologi Penelitian Kesehatan. Kementerian Kesehatan RI: PPSDM Kesehatan.
- Misbahuddin & Hasan, I., 2014. Analisis Data Penelitian dengan Statistik Edisi Ke2. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nasikhah, I. D dan Edi, P (2018). The Effect of Gadget Usage on Speaking Ability of 3-6 Years Olds.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijeces/article/view/28548&ved=2ahUKEwjCsdYay674AhWDR2wGHceCDFwQFnoECAoQAQ&usg=AOvVaw3-EHEkxIQSkgcqIGOu2P6>
- Noor, J., 2012. Metodologi Penelitian. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Notoatmodjo, S., 2012. Metodologi Penelitian Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurmasari, A (2016). Hubungan Intensitas Penggunaan Gadget dengan Keterlambatan Perkembangan pada Aspek Bicara dan Bahasa pada Balita di Kelurahan Tambakrejo Surabaya. <https://repository.unair.ac.id/54134/>
- Ocktarani, Y., M., 2017. Kemampuan Reseptif Anak Usia Tiga Tahun Terhadap Tindak Tutur Direktif. Thesis. Program Magister Linguistik. Universitas Diponegoro, Semarang.
- Puji A. C. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. <http://ejournal.iain-tulungagung.ac.id/index.php/dinamika/article/view/842>
- Rewinta P.S.,2020. Hubungan antara interaksi babysister dan anak dengan kemampuan pragmatik anak usia 4-6 tahun di TK Aisyiyah 1 Magetan.
- Riwidikdo, H. 2012. Statistik Kesehatan. Yogyakarta. Mitra Cendikia Press.
- S.M. Mahbubur R. (2021) . Prevalence and impact of the use of electronic gadgets on the health of children in secondary schools in Bangladesh: A cross-sectional study.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/34622022/>
- Saefudin, 2013. Pendekatan pragmatik dalam mendukung kemampuan komunikasi lisan. <https://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-turats/rt/printerFriendly/3694/0>
- Santoso & Yuvita (2015). Aspek Pragmatik dalam Pemerolehan Bahasa Kedua. Universitas Pancasakti Tegal : Pendidikan Bahasa Inggris FKIP.
- Santoso, I., 2013. Pragmatik dan Pendidikan Bahasa. UPI: Prodi Linguistik.
- Sapardi (2018). Hubungan Penggunaan Gadget dengan Perkembangan Anak Usia Prasekolah di Paud/TK Islam Budi Mulia. <https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>
- Shiple, K. G., & McAfee, J. G., 2016. Assessment in Speech-Language Pathology A Resource Manual Fifth Edition. USA: Cengage Learning.
- Sidik, S. A., Abadi, R. F., Mastiani, E., & Syahfitri, A. D. (2018). Penyusunan Asesmen dan Hasil Uji Coba Asesmen Motorik Halus untuk Kesiapan Menulis Permulaan dan Pre-Requisitnya. *Jurnal UNIK: Pendidikan Luar Biasa*, 3(2).
- Simamora (2016). Pengaruh penggunaan gadget dalam kehidupan. *Jurnal Kopasta : universitas Riau kepulauan*.
- Skripsi Emilia P.A.,2020. Hubungan antara intensitas bermain gadget dengan kemampuan Pragmatik anak umur tiga sampai enam tahun di TK Bayangkari 37 Mranggen Demak
- Soekidjo,N.,2018. Metodologi Penelelitan Kesehatan.Jakarta:Rineka Cipta.
- Sugiyono, 2016. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sunita, 2018. *Pengawasan Orang Tua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget.* Research. Tanjungpura University.
- Susanty, dkk., 2014. Hubungan intensitas penggunaan gadget dengan keterlambatan perkembangan pada aspek bicara dan bahasa pada balita di kelurahan tambakrejo surabaya.
<https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://repository.poltekk-es-kdi.ac.id/1283/9/NASKAH%2520PUBLIKASI.pdf&ved=2ahUKEwik9YHx7b34AhXzR2wGHakmA88QFnoECBsQAQ&usg=AOvVaw0ppipKM-qNPSnY8BVhOHvt>

- Sutanto, 2018. Jurnal Pendidikan Khusus. Perkembangan Bahasa dan Gangguan Bahasa pada Anak Berkebutuhan Khusus. 6 (1).
- Trinika, Y. (2017). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Imanuel Tahun 2017.
- Vivi S.S. (2017). Hubungan penggunaan gadget dengan perkembangan anak usia prasekolah di PAUD/TK Islam Budi Mulia.
<https://jurnal.umsb.ac.id/index.php/menarailmu/article/view/634>