

KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK PENGGUNA *TABLET PC*

(Studi Kasus Anak dengan Usia 5-6 Tahun di Perumahan Harapan Sejahtera,
Blok B Pinang, Tangerang)



Oleh:
MAGHIROH TRI KUSUMASTUTI DEWI
1615091809
Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
2015**

Kemampuan Interpersonal Anak Pengguna *Tablet PC*

(Studi Kasus Anak dengan Usia 5-6 Tahun di Perumahan Harapan Sejahtera, Blok B Pinang, Tangerang Tahun 2014)

MAGHFIROH TRI KUSUMASTUTI DEWI

ABSTRAK

Kemampuan interpersonal adalah kemampuan untuk menjalin hubungan, bekerja sama, berkomunikasi antara individu dengan sekitar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik kemampuan interpersonal anak pengguna *tablet pc* usia 5-6 tahun di Perumahan Harapan Sejahtera Blok B, Pinang, Tangerang pada Tahun 2014.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kasus (*case study*) yang dimaksudkan untuk mempelajari secara intensif latar belakang suatu keadaan atau posisi, serta melihat interaksi unit sosial tertentu yang bersifat apa adanya. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam analisa data menggunakan teknik analisa deskriptif.

Hasil penemuan pada penelitian ini adalah anak usia 5-6 tahun yang menggunakan *tablet pc* hanya memunculkan tiga aspek dari beberapa aspek yang ada. Kemampuan berkomunikasi verbal anak dalam hal bertanya dan menyatakan keinginan agak sedikit kurang karena anak yang menutup diri, sedangkan terjadi penambahan kosa kata bahasa inggris saat anak bermain *games*. Kemampuan berkomunikasi verbal anak yang ditemukan adalah anak lebih sering menggunakan bahasa isyarat seperti menganggukan dan menggelengkan kepala, serta sikap menjadi mudah menendang, memukul, berteriak, menangis dan tidak sabar. Kemampuan bekerja sama seperti berbagi, bergiliran dan memahami aturan memiliki kesaamaan dengan anak lainnya, hanya saja sedikit berbeda perilaku berbagi anak dengan teman dan dengan saudara kandung. Anak pengguna *tablet pc* cenderung tidak dapat berbagi pada saudara sendiri.

Implikasi dalam penelitian ini diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun penggunaan *tablet pc* dapat dilakukan dengan pengawasan intensif dan perhatian dari orang tua, sehingga *tablet pc* dapat digunakan sebagai pembelajaran dua arah dan bermanfaat untuk anak.

Kata kunci: kecerdasan interpersonal, kemampuan interpersonal, *Tablet PC*, anak usia 5-6 tahun.

Interpersonal Ability Of Child Users A Tablet PC

(The Cases Study of Children Aged 5-6 years in Housing Cottage of Harapan Sejahtera, Blok B, Tangerang 2014)

MAGHIROH TRI KUSUMASTUTI DEWI

ABSTRACT

The Interpersonal is the ability to establish a relationship, working together, communicating between individual with each other. This study aims to describe the establishment of interpersonal ability users tablet pc in children aged 5-6 years at housing cottage of Harapan Sejahtera, Tangerang,2014. This research uses descriptive qualitative method (cases study) and conducted in children 5-6 years at housing cottage of Harapan Sejahtera, Tangerang. This examination is intended to study the case in intensive background, as well as see intraction of specific social. The procedure of data collection is done by observation, interview, and documentation. Analysis of data using data reduction, data display and verification/ conclusions.

The findings on this research is the children using tablet pc aged 5-6 years only led three aspects of some aspect. The verbal communications of the child reduce in question and want a little bit, while the vocabulary of English when children playing tablet pc. Children more often use sign language in communicating while playing a tablet pc and they more easy to kick, scream and cries. Children use tablet pc are able to work together, sharing, taking turns and understand the rules, but have the behavior of the time sharing. They can playing and sharing with friends but don't sharing with their siblings. The implications of the research are child using tablet pc aged 5-6 years can be done with intensive supervision and guidance of a parents with an explanation, so tablet pc may be use as learning and beneficial for children.

Key Word: Interpersonal Intelligence, Interpersonal Ability, Tablet PC, Aged 5-6 Years.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Maghfiroh Tri Kusumastuti Dewi

No. Registrasi : 1615091809

Jurusan : Pendidikan Guru- Pendidikan Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat berjudul “**Kemampuan Interpersonal Anak Pengguna *Tablet PC* (Studi Kasus Anak dengan Usia 5-6 Tahun di Perumahan Harapan Sejahtera, Blok B, Tangerang)**” adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil dan pengembangan pada bulan Juli- November 2014.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 24 Februari 2015

Yang Membuat Pernyataan

(Maghfiroh Tri Kusumastuti Dewi)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Bismillahirrahmanirrahim

"Nun, Demi Pena dan apa yang mereka tuliskan" [Qs. 68: 1]

Aku persembahkan cinta dan sayangku kepada seluruh keluarga besar Harso Suwarno dan Widayat Danusukarto terutama pada kedua Orang tua ku, kakakku yang telah menjadi motivasi dan inspirasi dan tiada henti memberikan dukungan do'anya buatku. "Tanpa keluarga, manusia, sendiri di dunia, gemetar dalam dingin."

Terimakasihku juga ku persembahkan kepada para sahabat yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani disetiap hari. "Sahabat merupakan salah satu sumber kebahagiaan dikala kita merasa tidak bahagia. Ini adalah sedikit bentuk cinta, semoga menjadi awal perjalanan yang bahagia ☺"

"Dan, terhadap Nikmat Tuhanmu, hendaklah engkau nyatakan (dengan bersyukur)
[Qs. 93:11]

-Maghfirah Tri K. D-



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan hanya kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak nikmat dan karunia-Nya dalam kehidupan. Shalawat dan salam juga penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, sahabat dan pengikutnya yang setia hingga akhir zaman yang senantiasa mencurahkan rahmat dan kasih sayang-Nya sampai saat ini.

Dengan segala rahmat, kasih sayang dan segala kemudahan yang telah Allah SWT berikan, penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah karena akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Kemampuan Interpersonal Anak pengguna *Tablet PC* (Studi Kasus Anak dengan Usia 5-6 Tahun di Perumahan harapan Sejahtera, Blok B, Tangerang)”.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis selama penyusunan skripsi ini dari awal hingga selesai, khususnya kepada:

1. Ibu Dr. Sofia Hartati, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Jakarta.
2. Ibu Dra. Nurbiana Dhieni, M.Pd Ketua Jurusan PG-PAUD Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dra. Sri Wulan, M.Si selaku dosen pembimbing 1 dan Ibu Dr. Nurjannah SP, M.Pd selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran untuk menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Segenap dewan dosen di jurusan PG-PAUD serta dewan TU yang juga ikut membantu penulis dalam kelancaran penyelesaian skripsi ini.
5. Keluarga tercinta, Bapak K.Mahmudi HS dan Ibu Widiastuti sebagai orang tua dan kakakku (Mas Eko, Mba Maya) yang tidak pernah lelah mendoakan dan dalam memberikan dukungan baik moril maupun materi saat penulis berusaha menyelesaikan skripsi ini.

6. Keluarga Besar Harso Suwarno dan Widayat Danusukarto yang selalu menjadi penyemangat untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Keponakan-keponakan terhebatku, Arkaan, Nawwaf, Nizam, Ghalin, Ghaisan, Tsabita, Naira, Maulida, Tsania yang selalu memberikan kegembiraan, keceriaan dan inspirasi untuk Auntie Wi.
8. Keluarga Ibu Sulfiah Anwar dan Ibu Novita Prihatini selaku orang tua dari KAY dan MNF yang telah memberikan izin, meluangkan waktu, tempat serta bantuan sehingga penuli dapat melaksanakan penelitian skripsi ini dengan lancar.
9. Teman-teman seperjuangan penulis segenap teman-teman PAUD Reguler 2009 lainnya, terutama Kumaranur Putri Nariswari (Naris) yang telah berjuang bersama dari awal menjadi mahasiswa baru hingga menjadi sarjana, Nur Mahfuzoh (Uma) yang telah membantu memberikan informasi dan mambantu dalam penulisan skripsi ini. Untuk Annis Dwi Yohana, Nur Erina Rahmatika dan Norma Hidayah sahabat yang selalu berbagi suka dan duka, menyemangati penulis selama kuliah dan penyelesaian skripsi ini.
10. Pihak-pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu kelancaran skripsi ini.

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang konstruktif dari semua pihak sangat peneliti harapkan guna memperbaiki tulisan ini dan mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penulis khususnya. *Jazaakumullah Khairan Katsiran.*

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Jakarta, 24 Februari 2015
Peneliti

Maghfiroh Tri Kusumastuti Dewi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	
ABSTRAC	
KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR BAGAN	viii
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Konteks Penelitian	1
B. Fokus Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian	12
1. Tujuan Umum	12
2. Tujuan Khusus	12
D. Kegunaan Penelitian	12
1. Kegunaan Teoritis	12
2. Kegunaan Praktis	12
a. Orang Tua	13
b. Guru	13
c. Peneliti Selanjutnya	13
BAB II. ACUAN TEORITIK	14
A. Hakikat Kemampuan Interpersonal	14
1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal	14
2. Pengertian Kemampuan Interpersonal	17
3. Karakteristik Kemampuan Interpersonal	21

4. Faktor Mempengaruhi Kemampuan Interpersonal	24
5. Aspek-Aspek Kemampuan Interpersonal	31
6. Karakteristik Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun	37
B. Hakikat Media Elektronik untuk Anak Usia Dini.....	42
1. Pengertian Media Elektronik (<i>ICT</i>) untuk AUD.....	42
2. Pengertian <i>Tablet PC</i>	44
a. Hakikat Pengguna <i>Tablet PC</i>	47
b. Jenis-Jenis <i>Tablet PC</i>	49
c. Status Kepemilikan	58
d. Penyebab Penggunaan <i>Tablet PC</i>	61
e. Pengaruh Penggunaan <i>Tablet PC</i>	65
C. Kajian Penelitian yang Relevan	70
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	73
A. Tujuan Penelitian	73
1. Tujuan Umum Penelitian	73
2. Tujuan Khusus Penelitian.	73
B. Metode Penelitian	74
C. Latar Penelitian.....	75
1. Tempat Penelitian.....	75
2. Waktu Penelitian.....	76
D. Data dan Sumber Data	76
1. Anak Usia 5-6 tahun	76
2. Orang Tua	76
E. Prosedur Pengumpulan Data dan Perekaman Data	77
1. Teknik Pengumpulan Data	77
a. Observasi.....	77
b. Wawancara	79
c. Dokumentasi	80

d. Instrumen Penelitian.....	81
e. Rekapitulasi Teknik Pengumpulan Data	83
2. Teknik Analisis Data	84
a. Reduksi Data.....	84
b. Display Data.....	85
c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi	86
a. Pemeriksaan Keabsahan Data.....	87
b. Perpanjangan Pengamatan.....	87
c. Meningkatkan Ketekunan.....	88
d. Triangulasi.....	89
e. Member Check	89
BAB IV. PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN	91
A. Deskripsi Umum	91
B. Deskripsi Khusus.....	93
1. Status Kepemilikan <i>Tablet PC</i>	93
a. Reduksi Data.....	93
b. Display Data.....	96
c. Verifikasi	97
2. Frekuensi Penggunaan <i>Tablet PC</i>	98
a.Reduksi Data	98
b.Display Data	100
c. Verifikasi.....	102
3. Jenis Program (Aplikasi) <i>Tablet PC</i>	103
a. Reduksi Data	103
b.Display Data	105
c. Verifikasi.....	106
4. Kemampuan Berkomunikasi Verbal	106
a. Reduksi Data	106
b. Display Data	110

c. Verifikasi Data.....	113
5. Kemampuan Berkomunikasi Non Verbal.....	114
a. Reduksi Data	114
b. Display Data	118
c. Verifikasi	121
6. Kemampuan Bekerja Sama	121
a. Reduksi Data	121
b. Display Data	128
c. Verifikasi	131
C. Temuan Penelitian	132
D. Pembahasan Temuan Lapangan	136
BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	144
A. Kesimpulan	144
B. Implikasi	146
C. Saran	147
DAFTAR PUSTAKA.....	149-152
LAMPIRAN	153
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rekapitulasi Teknik Pengumpulan Data	83
--	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. KAY mengambil <i>tablet pc</i> dari kamar Papa.....	94
Gambar 4.2. MNF bermain <i>tablet pc</i> kepunyaan Rasya	95
Gambar 4.3. KAY memainkan <i>tablet pc</i>	99
Gambar 4.4. TeteH membujuk MNF untuk berhenti bermain <i>tablet pc</i>	100
Gambar 4.5 KAY bermain Block Launcher	104
Gambar 4.6 Aplikasi Games.....	104
Gambar 4.7. KAY bertanya pada abang.....	107
Gambar 4.8 MNF menyatakan keinginannya	108
Gambar 4.9 MNF menggelengkan kepala	115
Gambar 4.10 MNF dan Adiknya bertengkar (tindih-tindihan)	117
Gambar 4.11 MNF menendang adiknya hingga terjatuh	117
Gambar 4.12 KAY menangis saat <i>tablet pc</i> diambil Mama	118
Gambar 4.13 MNF bermain bola bersama Rasya dan Daffa	123
Gambar 4.14 KAY sedang bermain <i>tablet pc</i> secara bergantian	124
Gambar 4.15 MNF sedang berebut mainan dengan adiknya.....	126
Gambar 4.16 KAY menggerakkan kakinya kea rah abang (mendorong) Karena diganggu	126

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1. Triangulasi Status Kepemilikan <i>Tablet PC</i>	97
Bagan 4.2. Triangulasi Frekuensi Bermain <i>Tablet PC</i>	102
Bagan 4.3 Triangulasi Jenis Aplikasi <i>Tablet PC</i>	105
Bagan 4.4. Triangulasi Kemampuan Berkomunikasi Verbal	112
Bagan 4.5. Triangulasi Kemampuan Berkomunikasi Non Verbal.....	120
Bagan 4.6. Triangulasi Kemampuan Bekerja Sama	130
Bagan 4.7 Bagan Temuan Penelitian	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Penelitian ini didasari oleh perkembangan teknologi yang sangat pesat. Saat ini teknologi telah menjadi bagian hidup masyarakat, tidak hanya orang dewasa, tetapi sekarang penggunaan juga berkembang pada anak remaja bahkan pada anak usia dini. Munculnya *Tablet pc* adalah salah satu bentuk dari perkembangan teknologi. Masa anak-anak merupakan periode terpanjang dalam rentang kehidupan yang dimulai setelah melewati masa bayi sekitar usia 2 tahun sampai seorang anak mencapai usia *baligh* (13-14 tahun).

Masa anak-anak awal berlangsung dari usia 2 tahun sampai 6 tahun, masa ini sangat penting karena dalam rentang 5 masa anak-anak (masa pranatal, masa bayi, masa anak-anak awal, masa anak-anak akhir dan masa remaja) pribadi dan sikap seseorang terbentuk. Locke mengatakan bahwa anak-anak secara lahiriah tidak buruk, tetapi mereka seperti selembar “kertas kosong”, “*tabula rasa*”¹. Artinya pengalaman pada masa anak-anak penting dalam menentukan karakteristik anak ke depan dan

¹ JW Santrock, *Life Span Development:Perkembangan Masa Hidup Edisi ke-5* (Jakarta: Erlangga, 2002), p.8

peran orang tua untuk membentuk dan mengajarkan hal yang baik bagi diri anak ke depan.

Pada masa ini anak mengalami perkembangan yang pesat dan belajar dari semua yang dilihat di lingkungannya. Anak mengembangkan berbagai aspek dalam kehidupannya seperti kognitif, linguisitik, kinestetik, visual-spasial, logika-matematika, naturalis, spiritualis, intrapersonal dan interpersonal². Unsur-unsur kemampuan yang dituliskan semua saling berkaitan satu sama lain, tidak terkecuali kecerdasan interpersonal. Dalam diri seorang anak ada kemampuan untuk memahami diri sendiri "self smart" yang disebut intrapersonal dan kemampuan untuk bekerja sama dalam suatu kelompok atau lingkungan "people smart".

Intrapersonal adalah kemampuan dimana anak dapat mengetahui kemampuan dan bakat yang ada pada dirinya. Kemampuan interpersonal ialah kemampuan untuk berkomunikasi secara verbal atau non-verbal, mengetahui perasaan orang lain, dapat memotivasi dan berhubungan baik dengan sekitar³. Kemampuan-kemampuan yang disebutkan dapat menunjang anak agar dapat beradaptasi dan diterima dalam kelompok atau lingkungan tertentu dia tinggal. Kemampuan interpersonal anak, tidak terlepas bagaimana peranan orang tua melalui interaksi keseharian dengan anak. Orang tua merupakan lingkungan yang paling pertama

² Howard Gardner, *Multiple Intelligence: The Theory in Practice* (New York: Basic Books, 2003), p.235

³ David Lazear, *Pathways of Learning*(Arizona: Zephyr Press,2000), p.23

berperan dalam pengasuhan anak. Perkembangan teknologi berpengaruh besar pada kemampuan interpersonal anak.

Masa ini perangkat elektronik yang memudahkan seperti *hp*, *tablet pc*, *notebook* sudah bukan merupakan hal asing lagi dengan bagi orang dewasa maupun anak-anak. Anak-anak sejak kecil sudah terbiasa dengan mengenal *hp* atau *tablet pc* dari lingkungan dan bahkan dari orang tua sendiri. Penggunaan teknologi canggih seperti *tablet pc* saat ini, sudah pasti memiliki aturan-aturan penggunaan yang sudah ditetapkan dan dianjurkan untuk semua pengguna baik orang dewasa maupun anak-anak. *Screen time* adalah waktu yang digunakan untuk menggunakan komputer, menonton televisi maupun bermain video games. Asosiasi dokter anak (*pediatrics society*) di Amerika dan Kanada menekankan anak usia 0-2 tahun tidak diperbolehkan terpapar *gadget (tablet pc)*, anak usia 3-5 tahun dibatasi satu jam perhari dan dua jam perhari untuk anak usia 6-8 tahun⁴. Tapi faktanya, anak-anak pada saat ini justru menggunakan *gadget (tablet pc)* 4-5 kali lebih banyak dari jumlah yang direkomendasikan.

Tablet PC adalah salah satu contoh perkembangan teknologi yang cukup berpengaruh pada saat ini. Dalam sebuah kasus baru-baru ini ada seorang anak berasal dari Inggris menggunakan *tablet pc* sejak umur tiga

⁴ idai.or.id/public-articles/seputar-kesehatan-anak/keamanan-menggunakan-internet-bagi-anak.html
09 May 2014

tahun. Menurut Graham seorang psikiater anak ini mengalami kecanduan (*addiction*) yang akut dan juga menunjukkan gejala *withdrawal syndrome* saat harus melepas tablet pc dari tangannya. Sindrom penarikan (*withdrawal syndrome*) adalah sebuah gejala yang terjadi di penghentian atau pengurangan jenis obat. Dampak sindrom penghentian terjadi meningkat dengan dosis dan lamanya penggunaan.⁵ Kejadian ini menggambarkan bahwa adanya sebuah benda atau alat yang digunakan terus menerus akan membuat seseorang tidak bisa melepaskannya.

Berdasarkan observasi awal peneliti lapangan pada Januari 2013 ada penemuan kasus serupa. Sebut saja namanya MNF (6 tahun), sejak usia lima tahun anak ini mengenal *gadget* terutama *tablet pc* dari teman sepermainan. Awal mula penggunaan MNF masih terkontrol dan masih mau bersosialisasi dengan lingkungan. Tetapi semakin lama menggunakan, ternyata berpengaruh terhadap berkurangnya intensitas sosial terhadap lingkungan, dan teman sebaya. Tidak jarang saat penggunaan *tablet pc*, anak mulai berbahasa dengan isyarat (non verbal). Hal ini sedikit menggambarkan bahwa ada dampak yang disebabkan oleh *gadget* terutama *tablet pc* jika penggunaan tidak diatur secara bijak dan tanpa pengawasan dari orang tua atau orang dewasa sekitar anak.

⁵ Wikipedia Foundation, 9 Juli 2013 <http://en.wikipedia.org/wiki/withdrawal/syndrome> diakses 29 April 2013

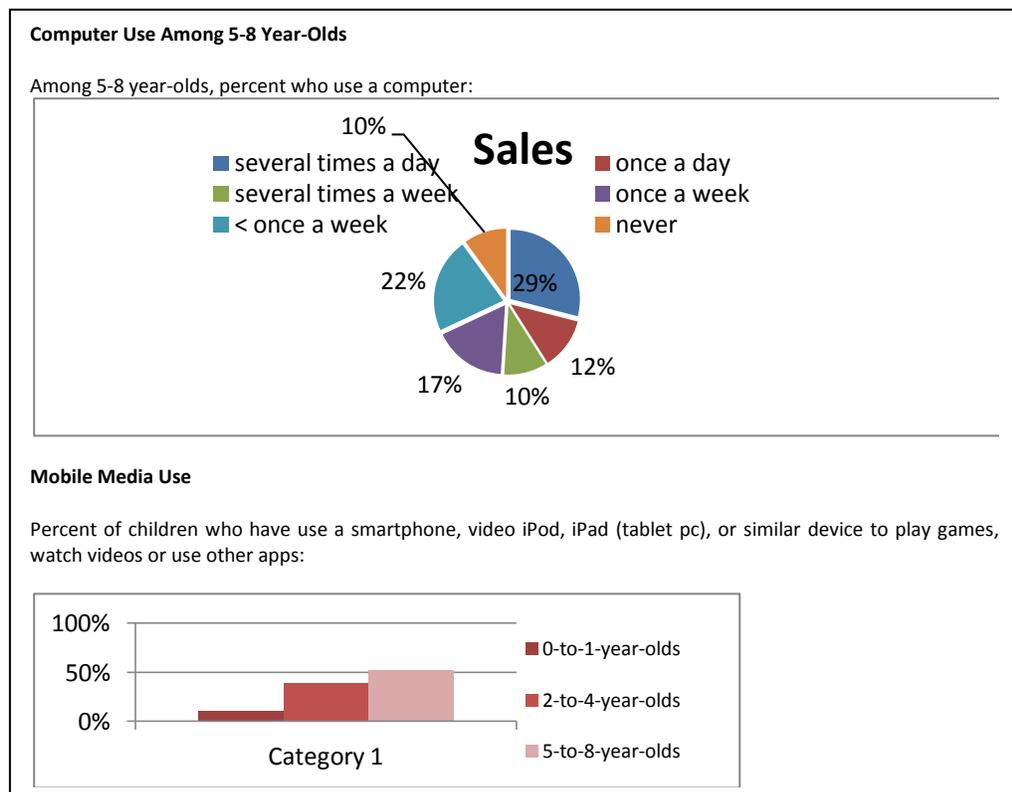
Kasus lainnya tidak berbeda dengan MNF, anak berinisial KAY (6 tahun) juga mengalami hal serupa. KAY memiliki seorang kakak lelaki yang juga suka terhadap *game*. Perkenalan awal KAY pada *tablet pc* dimulakan oleh ayahnya yang seorang *gamers*, KAY diajarkan beberapa macam *game* yang berada di komputer dan di *tablet pc* milik ayahnya. Di dukung dengan peralatan memadai membuat KAY nyaman dan asyik menggunakan *tablet pc*. Setiap hari KAY hanya bermain dengan kakak dan *tabletnya* tanpa keluar rumah. Saat bermainpun tidak jarang KAY berfokus pada *tablet pc* dan hanya memberikan isyarat seperti mengangguk atau bahkan tidak menjawab ketika orang disekitarnya bertanya. Melihat kasus-kasus di atas terlihat pengaruh *tablet pc* pada pengguna yang masih berusia dini, komunikasi yang terbentuk berupa nonverbal dan respon yang terjadi pada anak sangat lambat.

Sebuah survey dari *a Common Sense Media Reaserch Study* menuliskan *Zero to Eight: Children's Media Use in America*⁶ yang berisi sejak usia 0-8 tahun saat ini anak-anak sudah dibiasakan dengan penggunaan media , teknologi canggih bahkan internet. Penggunaan teknologi digital dalam menghabiskan waktu di depan layar saat ini memiliki proposi dengan jumlah yang sangat besar. Antara rentang usia 0-8 tahun seperempat (27 %) dari keseluruhan anak menghabiskan waktu

⁶ LSE Common Sense Media , *Zero to Eight: Children's Use Media in America, August 2013*
www.eukidsonline.net akses September 2013

di depan layar media digital termasuk *tablet pc*, Berikut ini presentase penggunaan media *mobile (HP, Tablet pc)* pada anak usia 0-8 tahun⁷.

Melihat bagan di bawah ini dapat disimpulkan bahwa rentang usia 5-8 tahun merupakan pengguna terbanyak dan tersering dalam interaksi terhadap media digital seperti komputer dan alat lain yang serupa *tablet pc*. Penggunaan seringnya setiap hari komputer yang mencapai prosentase sebesar 29 persen dan penggunaan media *mobile(tablet pc)* sebesar 52 persen dari keseluruhan masa anak-anak.



⁷ Ibid, p.9

Menghabiskan waktu di depan layar digital tentu saja memiliki berbagai macam dampak baik positif ataupun negatif pada anak. Pada usia 5-6 tahun ini anak masuk dalam kelompok periode awal (usia 3-6 tahun).⁸ Masa ini sering disebut sebagai masa prasekolah. Anak berada pada masa ini mulai peduli terhadap keberadaan anak lain. Akan tetapi penggunaan *tablet pc* pada anak usia ini sangat banyak memberikan dampak, baik positif maupun negatif.

Banyak masalah yang akan muncul jika penggunaan *tablet pc* pada anak tidak disertai pendampingan yang baik dari orang tua, seperti mengganggu konsentrasi, berkurangnya proses menganalisa masalah, malas menulis dan membaca, serta penurunan dalam hal berkomunikasi dan sosialisasi.⁹ Dampak yang muncul saat penggunaan tidak didampingi semakin lama akan menghambat dan membuat anak jauh dari lingkungan. Marry mengungkapkan dalam forum *Assotiation of teachers and lecturers in Manchester* bahwa dampak yang di timbulkan dari *tablet pc* lebih buruk dibandingkan dengan televisi, karena bentuknya yang kecil dan fleksible memudahkan anak untuk membawa atau menyembunyikannya dimana saja dan memainkan kembali jika orang tua

⁸ Wiwien Dinar P, *Psikologi Anak Usia Dini* (Jakarta:PT.Indeks 2008) p.13

⁹ Verauli, *Dampak Negatif Gadget pada prestasi Anak* (<http://female.kompas.com>) diakses 24 April 2013

sedang tidak mengawasi¹⁰. Marry melanjutkan dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ofcom mengungkapkan bahwa jumlah anak-anak yang menggunakan *tablet pc* di rumah naik sebesar 51 persen di tahun 2013 dari 20 persen di tahun 2012 yang memiliki dampak terhadap kelabilan emosi, cepat marah, gemar berbohong, kinerja menurun dan sampai mempengaruhi kecerdasan anak.

Badan penelitian dan pengembangan kesehatan dari Departemen kesehatan pada tahun 2010 menemukan bahwa terjadi peningkatan obesitas dan semakin pendek pada anak¹¹. Tinggi anak laki-laki pada umur 5-6 tahun rata-rata berkurang 6,7 sentimeter dari tinggi seharusnya sedangkan pada anak perempuan berkurang 7,3 sentimeter yang seharusnya anak usia 5-6 tahun memiliki tinggi badan mencapai 110 sentimeter. Prevelensi kegemukan anak balita di Indonesia mencapai 14 persen dengan prevalensi 14,9 persen dari keluarga kaya dan 12,4 persen dari keluarga miskin. Selain akibat pola makanan yang keliru, obesitas pada anak juga disebabkan karena kurangnya aktivitas fisik dan berkegiatan sedikit karena dipengaruhi oleh terlalu banyaknya menonton televisi dan bermain *gadget (hp, tablet pc, dll)* yang akan meningkatkan

¹⁰ Laura Clark and Marry Bousted , *Tablets banned bedrooms taking gadgets bed leaves pupils exhausted badly behaved expert claims* <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/artikel-2598970/tablets-banned-bedroom-taking-gadgets-bed-leaves-pupils-exhausted-badly-behaved-expert-claims.html> 08 April 2014

¹¹ www.litbang.depkes.go.id

risiko penyakit yang terkait dengan jantung dan pembuluh darah, diabetes, kanker, kelainan otot dan kelainan pernapasan.

Penggunaan *tablet pc* pada anak usia dini selain memiliki dampak negatif pada kesehatan dan perkembangan anak juga memiliki dampak positif yang timbul jika penggunaan bijak yaitu dapat mengembangkan koordinasi mata dan tangan (*eye and hand coordination*) dengan baik. Penggunaan perangkat ini juga meningkatkan stimulus minat yang tinggi anak terhadap seni dan sains. Menurut jurnal penelitian di Kanada menjelaskan penggunaan *tablet pc* pada pendidikan awal dapat meningkatkan kemampuan imajinasi anak dalam menggambar.¹² Dari hasil studi ini menemukan perbedaan yang signifikan dalam tingkat penggunaan *tablet pc* antar sesi pembelajaran dan keterlibatan kreatif sesuai tingkatan usia pengguna.

Berdasarkan hal-hal di atas peneliti tertarik melaksanakan studi kasus ini dengan maksud mencari kemampuan interpersonal pada anak dengan usia 5-6 tahun pengguna *tablet pc*. Penelitian ini akan dilakukan di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang. Berdasarkan banyaknya kasus kecanduan *tablet pc* pada anak usia dini, maka peneliti memfokuskan subjek penelitian pada anak yang berusia 5-6 tahun. Peneliti ingin mengetahui bagaimana proses kemampuan interpersonal

¹² Journal of Research on Technology in Education Vol.43, Sheffield Hallam University Research Archive <http://shura.shu.ac.uk> 2010

anak yang menggunakan *tablet pc*. Apabila kemampuan interpersonal anak yang menggunakan *tablet pc* pada usia dini belum berkembang, maka dapat pula dilakukan analisis mengenai apa saja faktor anak tersebut berperilaku seperti itu.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dikemukakan, maka penelitian yang dilakukan yakni tentang penggambaran kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun berdasarkan kebiasaan berinteraksi dengan *tablet PC*. Rumusan masalah yang didapat dari konteks penelitian ini sebagai berikut:

- a. Darimanakah *Tablet PC* yang anak usia 5-6 tahun gunakan pada kesaharian?
- b. Bagaimanakah frekuensi penggunaan *Tablet PC* anak usia 5-6 tahun di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang?
- c. Apakah jenis-jenis aplikasi dalam *Tablet PC* yang digunakan anak usia 5-6 tahun di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang?
- d. Bagaimanakah kemampuan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun terhadap *Tablet PC* di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang?
- e. Bagaimanakah kemampuan bekerja sama anak usia 5-6 tahun terhadap *Tablet PC* di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pembentukan kemampuan Interpersonal anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan *tablet pc*.

2. Tujuan Khusus

- a. Mengetahui asal *tablet pc* yang digunakan anak usia 5-6 tahun.
- b. Mengetahui frekuensi penggunaan *tablet pc* anak usia 5-6 tahun dalam keseharian.
- c. Mengetahui jenis aplikasi yang digunakan anak usia 5-6 tahun dalam *tablet pc*.
- d. Mengetahui kemampuan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun.
- e. Mengetahui kemampuan bekerja sama anak usia 5-6 tahun.

D. Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat berguna baik secara teoritis maupun praktis, yakni sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan ilmiah, memberikan masukan dalam keilmuan pendidikan anak usia 5-6 tahun. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai rujukan ilmiah

dalam mengkaji lebih lanjut khususnya mengenai proses perkembangan kemampuan interpersonal anak usia 5-6 yang berinteraksi dengan *Gadget* terutama *Tablet PC*.

2. Kegunaan Praktis

a. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pemahaman peran bagi para orang tua dalam menyikapi dan memperhatikan proses perkembangan anak yang memiliki interaksi lebih terhadap *gadget (tablet pc)*. Penelitian ini juga dapat dijadikan acuan bagi orang tua dalam mendidik dan menstimulus sesuai dengan usia anak.

b. Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan serta informasi dalam menyikapi anak usia 5-6 tahun yang memiliki masalah pada proses perkembangan kemampuan interpersonal.

c. Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan atau rujukan penelitian selanjutnya dalam pembelajaran khususnya mengenai proses perkembangan kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun berdasarkan pola interaksi dalam penggunaan *gadget (tablet PC)* dan juga melengkapi bacaan serupa hasil penulisan lainnya.

BAB II

ACUAN TEORITIK

A. Hakekat Kemampuan Interpersonal

1. Pengertian Kecerdasan Interpersonal

Kecerdasan dan kemampuan sangat erat kaitannya namun dua hal yang berbeda. Gardner mengatakan bahwa sedikitnya ada sembilan kecerdasan manusia yang tidak memandang sebagai skor semata (IQ). Menurut Gardner dikutip oleh Christine dkk, "kecerdasan adalah kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari".¹³ Kecerdasan merupakan potensi yang sudah diterima seorang manusia sebagai anugerah dari Tuhannya sejak dalam kandungan, dan sebanyak sepertiga dari kecerdasan itu tidak dapat *diutak-atik* oleh manusia. Dalam menyelesaikan masalah dalam hidup diperlukan berbagai kecerdasan dalam pemecahan dengan baik dan benar.

Tingkat kecerdasan bawaan ditentukan baik oleh bakat bawaan berdasarkan gen yang orang tua maupun oleh faktor lingkungan. Kecerdasan adalah penerjemahan kata *intelligence*. Secara harfiah

¹³Christine Wibhowo,dkk, *Stimulasi Kecerdasan Anak Menggunakan Teknologi Informatika* (Jakarta: PT.Elex Komputindo Media, 2011), p.99

intelligence bermakna *the faculty of understanding capacity to know or apprehend*.¹⁴ Kata *intelligence* sendiri berasal dari bahasa latin, yaitu *intellegere* yang artinya menghubungkan atau menyatukan antara yang satu dengan yang lain. Dalam menjelaskan mengenai kecerdasan, Gardner menggunakan kata bakat atau kemampuan.¹⁵ Setiap orang memiliki potensi kemampuan yang berbeda tergantung pengalaman dan stimulasi yang dipengaruhi orang dewasa.

Kecerdasan yang dimiliki membuat seseorang akan bertahan untuk beradaptasi dan melakukan interaksi terhadap sesame di lingkungan. Stanberg mendefinisikan kecerdasan sebagai kelompok kemampuan mental yang diperlukan oleh anak atau orang dewasa dan beraksi.¹⁶ Dimana setiap lingkungan dan tempat tinggal, seorang individu mampu bertahan dan melakukan hubungan dengan sekelompok orang dengan pola interaksi yang baik sehingga individu ini dapat diterima secara positif di tempat tinggalnya. Menurut Agus kecerdasan interpersonal adalah kecerdasan bergerak ke luar, bergerak kepada individu-individu, mengetahui tempramen, motivasi dan kemampuan dalam memahami interaksi dengan lainnya.¹⁷

¹⁴ Akhi Abdurrahman, *Cara Praktis Mengatasi Perkembangan Anak* (Jakarta:PT.Buku Kita, 2009) p.104

¹⁵ Adi W Gunawan, *Genius Learning Strategy:Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelaraterd Learning* (Jakarta:gramedia pustaka utama,2006),p.231

¹⁶ Diane E Papalia, *Human Development 9th* (Jakarta:Kencana Persada Media Group,2010), p.451

¹⁷ Agus Effendi , *Revolusi Kecerdasan Abad 21 :Kritik MI, EI,SQ,AQ dan Successful Intelligence atas IQ* (Bandung :Alfabeta,2005), p. 156

Maksud pernyataan ini adalah seseorang dengan kecerdasan interpersonal memiliki kecakapan dalam berhubungan dengan sekitar dan bersifat dinamis, selalu dapat menempatkan diri pada posisi dalam bermasyarakat.

Kecerdasan merupakan cakupan terbesar dalam suatu pembahasan tentang pemikiran dan didalamnya terdapat kemampuan sebagai komponen yang menyusunnya. Pernyataan ini sesuai dengan pandangan Thrustone yang menekankan aspek yang terbagi-bagi dalam kecerdasan, dan menganggap bahwa kecerdasan dapat terbagi menjadi kemampuan primer.¹⁸ Hal ini menjadi bukti gambaran kecerdasan dan kemampuan adalah dua hal yang berbeda tetapi tidak dapat dipisahkan.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan dapat dijelaskan bahwa kecerdasan adalah suatu kumpulan yang melengkapi manusia sehingga individu dapat menjalani kehidupannya dengan menggunakan kemampuan-kemampuan yang dimilikinya dari setiap individu. Kemampuan merupakan bagian dari kecerdasan sehingga kemampuan interpersonal dapat dikaitkan dengan kecerdasan interpersonal.

¹⁸ Desmita, Psikologi Perkembangan (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya,2009) p.166

2. Pengertian Kemampuan Interpersonal

Berbeda dengan kecerdasan, setiap manusia pada dasarnya dibekali kemampuan dalam menjalani kehidupan. Kemampuan yang dimiliki manusia tidaklah selalu sama antara manusia satu dengan lainnya. Kemampuan merupakan suatu daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan.¹⁹ Kemampuan akan berkembang dengan lebih baik jika sering dilatih secara intensif. Kemampuan yang dimiliki setiap individu berbeda-beda karena dipengaruhi faktor pembawaan, lingkungan dan rangsangan yang diterima sejak dini.

Berbagai faktor yang ada di sekitar anak akan memengaruhi kemampuan yang dimiliki. Genetik dan lingkungan membuat seorang anak akan memiliki kemampuan yang berbeda. Genetik pembawa sifat dasar pada diri seseorang, sehingga kemampuan yang dimiliki sudah ada sejak anak lahir. Lingkungan adalah tempat pembentukan kemampuan, yang jika dilatih dan di rangsang dengan baik sejak dini, akan mengasah kemampuan.

Kemampuan erat kaitannya dengan kecerdasan. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Stenberg bahwa

¹⁹ Utami Munandar, *Mengembangkan Bakat dan Kreatifitas Anak Sekolah* (Jakarta:PT.Gramedia Widia Sarana,1999) p.17

kecerdasan adalah kemampuan untuk belajar dari pengalaman dan kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitar (*surrounding environment*).²⁰ Hal tersebut mendeskripsikan bahwa setiap anak memiliki kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan yang berbeda dan anak dapat mengenali lingkungan dengan baik sesuai dengan pengalaman yang di terima.

Kemampuan yang akan dijadikan objek penelitian adalah kemampuan interpersonal. Kemampuan interpersonal merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan kemampuan berteman.²¹ Hal ini mengandung makna bahwa kemampuan interpersonal erat hubungannya dengan kemampuan seseorang dalam berhubungan dengan orang lain. Kemampuan interpersonal ini meliputi bagaimana seseorang mampu memahami dan menjaga hubungan serta mengetahui berbagai peran yang terdapat di lingkungan sosial.

Seorang anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang tinggi akan mempunyai kepekaan untuk memahami orang lain sehingga pemahaman sosial ini dapat diarahkan ke dalam dirinya untuk kemudian disalurkan. Humprey mengatakan interpersonal

²⁰ Agus Effendi, *Op.Cit* p 82-85

²¹ Sri widayati & Utami widyati ,*Mengoptimalkan 9 zona Kecerdasan Majemuk Anak* (Yogyakarta: luna publisher,2008) p.189

merupakan bagian dari kemampuan sosial yang memiliki peranan penting dalam kehidupan.²² Mengingat manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Begitu juga dengan seorang anak yang memerlukan orang lain terutama orang tua sebagai pendidik pertama anak dalam menjalani kehidupan.

Kemampuan interpersonal adalah salah satu kemampuan yang tidak ada kaitan langsung dengan prestasi akademis di sekolah karena berhubungan dengan sosial dan orang lain, namun kemampuan ini merupakan modal utama untuk menjalankan kehidupan. Anak –anak dengan kemampuan ini tidak akan mudah mengalami tekanan psikis (*stress*) karena mampu mengomunikasikan perasaannya, dapat berhubungan baik dengan teman sebaya dan orang dewasa di sekitar. Anak juga mampu menunjukkan empati, mampu menjadi pemimpin untuk diri sendiri , dan orang lain. Anak dapat mudah beradaptasi dengan lingkungannya dengan baik.

Kemampuan bersosialisasi erat kaitannya dengan kemampuan interpersonal atau membina hubungan dengan orang lain. Membina hubungan dengan orang lain merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Jones mendefinisikan

²² Immanuela, *Multiple intelligence Mengali dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak* (Jakarta: seri ayah bunda 2007) p.85

tentang kemampuan membina hubungan dengan orang lain (interpersonal) adalah sebagai berikut:

Kemampuan membina hubungan dengan orang lain (interpersonal) adalah serangkaian pilihan yang dapat membuat anda mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang yang berhubungan dengan anda atau orang lain yang ingin anda hubungi.²³

Hal ini berarti bahwa ketika memandang suatu kemampuan bukanlah dalam hal memiliki atau tidak memiliki kemampuan tersebut, akan tetapi perlu diketahui bahwa setiap diri memiliki potensi sumber kekurangan dan kelebihan ataupun kombinasi keduanya dalam hal kemampuan tersebut.

Kemampuan interpersonal erat kaitanya dengan kemampuan yang berhubungan dengan banyak orang, dalam hal ini berkaitan dengan orang sekitar. Hal ini sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Gardner sebagai berikut:

*Interpersonal intelligence denotes a person's capacity to understand the intentions motivations and desires of other people and consequently, to work effectively with others.*²⁴

Gardner menyatakan bahwa seseorang yang memiliki kapasitas untuk mengerti, memotivasi, dan memahami perasaan orang lain,

²³ Ricard Nelson Jones, *Cara membina Hubungan Baik dengan Orang lain*, terjemahan R.Bagio P (Jakarta: Bumi Aksara, 2006) p.7

²⁴ Howard Gardner *multiple intelligence for 21st century :intelligence reframed* (NY: Basic books, 1999) p.43

konsekuensi bekerja secara efektif dengan orang lain. Seorang sales, guru, pekerja rumah sakit, pemimpin agama, pemimpin politik dan para aktor semua jabatan ini membutuhkan kemampuan interpersonal. Melalui kemampuan ini, seseorang dapat membentuk dan menjaga serta mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam kehidupan sosialnya. Kemampuan interpersonal yang dikemukakan oleh Gardner sebelumnya dapat dikembangkan dengan cara anak berinteraksi dengan lingkungan sekitar, mulai dari lingkungan terdekat keluarga.

Berdasarkan uraian tersebut, kemampuan interpersonal dapat diartikan suatu kemampuan yang erat kaitannya dengan interaksi terhadap lingkungan, anak dengan mudah membina hubungan, menjalin komunikasi, mengerti dan memahami perasaan orang lain. Kemampuan ini membuat anak dapat membentuk, menjaga dan mengetahui berbagai peran yang terdapat dalam lingkungan sekitarnya.

3. Karakteristik Kemampuan Interpersonal

Pada dasarnya semua anak bisa memiliki kemampuan interpersonal tinggi. Oleh karena itu, anak membutuhkan bimbingan dan pengarahan dari lingkungan sekitar. Kemampuan interpersonal anak dapat terlihat pada saat anak tersebut menciptakan relasi atau

hubungan dengan orang lain. Berikut ini merupakan indikator anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang tinggi :

Berteman dan berkenalan, suka berada di sekitar orang lain, ingin tahu mengenai orang lain dan ramah, menggunakan bersama mainannya dan berbagi permen dengan teman-temannya, mengalah kepada anak-anak lain²⁵

Berdasarkan indikator tersebut dapat dilihat bahwa anak memiliki kemampuan interpersonal yang baik, anak mampu untuk bergaul dengan siapa saja, dimana saja dan kapan saja. Kemampuan untuk berbagi benda kepunyaan untuk dimainkan bersama juga termasuk kedalam indikator tersebut.

Kemampuan interpersonal seseorang dapat terlihat pada saat seseorang menciptakan relasi atau hubungan dengan orang lain. Safaria mengatakan seorang anak yang memiliki kemampuan interpersonal yang tinggi akan mampu mengembangkan dan menciptakan relasi sosial secara efektif pada lingkungan sosialnya.²⁶ Hal ini dapat ditunjukkan dengan sikap anak yang mampu berempati, mampu berkomunikasi secara dua, mampu menyesuaikan diri dengan cepat pada lingkungan yang baru, mampu memecahkan dengan

²⁵ Ricard Nelson Jones, *Cara membina Hubungan Baik dengan Orang lain*, terjemahan R.Bagio P (Jakarta: Bumi Aksara,2006) p.7

²⁵ Howard gardner *multiple intelligence for 21st century :intelligence reframed* (NY:Basic books,1999) p.43

²⁶ T.safaria, *Interpersonal Intellgence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak* (Yogyakarta.Amara Books 2005) p. 25

menerapkan *win-win solution*. Dari karakteristik tersebut kemampuan interpersonal anak dapat terlihat pada saat seseorang ,menciptakan, mengembangkan, mempertahankan relasi social dengan orang lain, serta mampu berempati.

Anak dapat melihat temannya dengan melihat ekspresi wajahnya seperti tersenyum, menangis, cemberut, tertawa, dan sebagainya yang melambangkan perasaan atau keadaan seperti apa yang sedang dialami oleh temannya tersebut. Berbagai macam suara yang dikeluarkan oleh lingkungan atau teman akan merespon anak untuk memberikan sinyal tentang apa yang sedang dialami atau terjadi seperti suara temannya dengan keras dapat diartikan oleh anak bahwa temannya sedang marah, temannya berbicara dengan nada rendah dan diikuti dengan tangisan menandakan bahwa temannya tersebut sedang mengalami hal yang sedih, anak mendengarkan temannya berbicara dengan suara yang nyaring dan ekspresi wajah yang tersenyum anak dapat menafsirkan bahwa telah terjadi hal yang menyenangkan dalam diri temannya. Gerak tubuh juga mempengaruhi ketika individu berbicara dan berinteraksi dengan lawan bicaranya yang dapat mengekspresikan hal apa yang tengah terjadi dalam dirinya dan memberikan sinyal kepada temannya untuk merespon hal tersebut. Ketiga hal tersebut juga memberikan anak kepekaan

terhadap hal apa yang harus dilakukan dan direpson oleh dirinya, anak juga dapat memberikan motivasi kedalam diri teman atau lingkungannya sesuai apa yang ia lihat, dengarkan, dan rasakan.

Berdasarkan penjelasan teori-teori di atas anak yang memiliki karakteristik tersebut dapat identifikasikan sebagai anak yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal terlihat mempunyai banyak teman, aktif dalam berkelompok, mudah bergaul dan tidak memerlukan waktu yang cukup lama dalam beradaptasi dengan lingkungan baru dan senang dalam bersosialisasi serta menyukai pekerjaan yang dikerjakan bersama orang lain. Karakteristik yang disebutkan di atas dapat dilihat pada keseharian anak di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan sekitar tempat anak berada. Adapun kecerdasan interpersonal berbeda-beda berdasarkan tingkatan usia. Perbedaan tersebut didasarkan pada tahap perkembangan yang sedang dilalui oleh anak. Kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun juga dapat terlihat dari kemampuan berkomunikasi secara verbal dan non verbal.

4. Faktor–Faktor Mempengaruhi Kecerdasan Interpersonal

Pada dasarnya, anak-anak akan belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, hal ini bergantung pada empat faktor.

Pertama, faktor kesempatan dalam bersosialisasi. Kedua, mampu menampilkan topik yang dapat dipahami dan menarik bagi orang lain, pembicaraan dapat diterima dan tidak bersifat egosentrik. Ketiga, faktor anak harus mempunyai motivasi, bergantung pada tingkat kepuasan yang diperoleh dari aktivitas sosial anak. Jika anak memperoleh kesenangan melalui hubungan sosial dengan orang lain harus mempunyai motivasi, bergantung pada tingkat kepuasan yang diperoleh dari aktivitas sosial anak.

Jika anak memperoleh kesenangan melalui hubungan sosial dengan orang lain maka akan ada kecenderungan untuk terus berhubungan dan berinteraksi dengan lainnya. Keempat, metode belajar saat berinteraksi sosial dengan orang lain yang efektif adalah melalui teladan yang diberikan oleh orang tua ataupun pendidik di rumah dan sekolah. Keempat faktor inilah yang membuat anak bersosialisasi dengan nyaman dan mendorong dirinya ke arah percaya diri.

Memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan aspek kecerdasan melalui berbagai kegiatan interpersonal, tentunya akan memberi manfaat sangat besar bagi proses tumbuh kembang anak. Apalagi jika hal ini juga ditunjang oleh rangsangan yang diberikan oleh orang tua maupun guru. Anak akan memiliki efek penerimaan sosial yang baik dengan kecerdasan interpersonal yang baik pula; sehingga

anak merasa senang dan aman saat ber-interaksi di lingkungan sosialnya. Ia lebih mampu mengembangkan konsep diri yang menyenangkan, karena orang lain mengakui keberadaannya.

Thrustone menyatakan bahwa faktor umum itu tidak ada, yang ada hanya sekelompok faktor khusus yang diberi nama kemampuan mental yang terdiri dari tujuh faktor: (1) kemampuan verbal (verbal comprehension); (2) kemampuan angka-angka (*chumerical ability*); tilikan kenangan; kemampuan pengindraan; ingatan; penalaran dan kelancaran berbahasa.²⁷ Melihat pengertian faktor yang diberikan Thrustone dapat diindikasikan bahwa faktor yang sangat berpengaruh adalah dalam diri individu itu sendiri dan tidak ada faktor eksternal khusus yang memengaruhi.

Inteligensi akan membantu melahirkan potensi intelektual yang besar. Intelektual yang unggul dan ketersediaan teknologi akan memperkuat intelegensi dan memperkaya perwakilan mental.

Viewing intelligence as more than abilities expressed trough languange and math alone broadens the way we work with young children. (bowman, Donovan, & Burns ,2001)²⁸

Hal di atas menerangkan bahwa faktor yang mempengaruhi kecerdasan adalah karena berbagai pengalaman belajar yang dimiliki

²⁷ Sunarto dan Agung B Hartono, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta; Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan Rineka Cipta, 2006) p. 79-80

²⁸ Essa, L.Eva (2011) Wadsworth Belomt, *USA Introduction to Early Childhood Education 6th edition* p.122

tiap individu berbeda dan anak-anak memiliki kekuatan intelektual lebih tajam dibandingkan dengan orang dewasa. Mengamati kecerdasan lebih dari menyatakan sendiri kemampuan yang dimiliki anak.

Menurut Gardner terdapat dua faktor biologis yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal. Gardner menyatakan bahwa:

Biological evidence for interpersonal intelligence encompasses two additional factors often as unique to humans. One factors is the prolonged childhood of primates, including the close attachment to the mother. The second factor is the relative importance in humans of social interaction.²⁹

Bukti biologis untuk kecerdasan interpersonal meliputi dua faktor yang unik dari manusia. Salah satu faktor dari masa anak-anak, kedekatan dengan ibu. Faktor kedua yaitu kepentingan yang relatif pada manusia dalam interaksi sosial. Faktor pertama mempengaruhi kecerdasan interpersonal ketika ibu memberikan besarnya proteksi dari bayi hingga anak beranjak dewasa berhadapan dengan lingkungan sekitar, sedangkan faktor yang kedua faktor yang relatif penting yaitu interaksi yang dilakukan terhadap orang lain dan lingkungan sekitar.

²⁹ Gardner, Howard. *Multiple Intelligences: The Theory in Practice A Reader* (New York: Basic Book, 1993), p.24

Faktor ekstern yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak yaitu lingkungan. *Heridity are termed environmental they include family factors, school factors and social factors.*³⁰ Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor sosial. Faktor-faktor tersebut mempengaruhi anak dari luar diri anak terhadap kecerdasan interpersonal. Masing-masing faktor yang mempengaruhi tersebut dimulai dari lingkungan yang terkecil terlebih dahulu yaitu keluarga.

Faktor keluarga merupakan faktor yang paling besar pengaruhnya dalam proses perkembangan kecerdasan interpersonal anak. Faktor tersebut antara lain pola asuh orang tua (demokratis, otoriter, permisif), jumlah keluarga yang tinggal dalam satu rumah memberikan pengaruh tentang posisi dirinya dalam keluarga, proteksi yang diberikan terhadap diri anak, kebiasaan yang diterapkan keluarga dirumah, fasilitas dan lokasi rumah, status keluarga dari segi ekonomi, sosial, budaya, dan agama, hubungan antar anggota keluarga, hubungan dengan orang tua apakah orang tua si anak bercerai, orang tua tunggal atau mempunyai orang tua tiri. Hal-hal tersebut akan membentuk karakteristik anak yang berakibat terhadap interpersonal anak ketika berinteraksi dengan orang lain maupun lingkungan sekitar.

³⁰ Mohan, Aruna G. *Educational Psychology* (Delhi: Neelkamal, 2004), p. 256.

Faktor yang ketiga yaitu faktor sosial yang memiliki andil dalam proses perkembangan interpersonal anak. Anak dapat terpengaruh melalui media seperti televisi, film, *gadget*, media massa dan sebagainya yang akan mempengaruhi dirinya yang kemudian akan ia perlihatkan akibarnya kepada lingkungan. Contoh media massa yang digemari anak prasekolah adalah televisi dan komputer. Santrock mengatakan bahwa rata-rata anak usai prasekolah menonton televisi selama empat jam sehari³¹. Hal tersebut menunjukkan bahwa televisi dan komputer atau media massa lainnya memiliki pengaruh dalam pembentukan perilaku sosial anak dalam lingkungan.

Komputer dalam hal ini *tablet pc* juga salah satu bentuk media massa yang dapat memberikan dampak positif maupun negatif pada anak prasekolah. Komputer dapat membatasi serta membuat anak malas untuk bermain dan bersosialisasi dengan orang lain di luar rumah. Rimm mengatakan bahwa interaksi dengan komputer tidak memungkinkan anak bercakap-cakap atau bermain dengan anak lain³². Anak yang sering menggunakan dan bermain komputer di rumah akan sulit untuk menjalin hubungan dengan orang lain.

Selain anak sulit untuk menjalin hubungan, anak yang bermain komputer akan mengalami kesulitan untuk beradaptasi dengan

³¹ Santrock, Perkembangan Masa hidup, *op.cit.*, p.279

³² Sylvia Rimm, *Mendidik dan Menerapkan Disiplin pada Anak Prasekolah; Pola Asuh Anka Masa Kini* terjemahan Lina Jusuf (Jakarta; Gramedia, 2003), p.16

lingkungan baru. Hal ini berdasarkan pendapat Rimm yang mengatakan bahwa anak-anak yang sering berinteraksi dengan komputer pada masa prasekolah, akan mengalami kesulitan menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan anak lain saat memasuki lingkungan berbeda³³. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa komputer dapat menyebabkan anak akan mengalami kesulitan beradaptasi dengan lingkungan baru.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi kecerdasan adalah berbagai pengalaman belajar yang dimiliki tiap individu berbeda dan anak-anak memiliki kekuatan intelektual lebih tajam dibandingkan dengan orang dewasa dan terdapat dua faktor yang mempengaruhi kecerdasan interpersonal yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam yang berasal dari dalam diri anak dapat berupa mood, emosi, motivasi dan tujuan yang dimiliki oleh anak, sedangkan faktor dari luar dipengaruhi oleh lingkungan terdekat anak yaitu keluarga, kemudian meluas lingkup sosial dalam lingkungan sekolah dan makin meluas melalui lingkungan sosial yang ada disekitar anak. Faktor media massa yang menyebabkan anak sulit untuk menjalin hubungan dengan lingkungan.

³³ Ibid, 17

5. Aspek-aspek Kemampuan Interpersonal

Aspek-aspek yang termasuk dalam kemampuan interpersonal adalah kemampuan bekerja, kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan, dan gagasan orang lain. Individu yang memiliki kemampuan ini menanggapi secara efektif tanda interpersonal tersebut dengan tindakan pragmatis tertentu, seperti mempengaruhi sekelompok orang untuk melakukan tindakan tertentu.³⁴ Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak isyarat. Anak juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal seperti kesedihan, isyarat yang didengarkan, keinginan untuk dihargai.

Kecerdasan interpersonal anak usia dini menurut Musfiroh dapat dilihat dari berbagai aspek seperti memiliki rasa empati dan simpati, bekerja sama, berbagi rasa, menjalin kontak, menebak suasana hati, berorganisasi orang lain dan memotivasi orang lain.³⁵ Aspek-aspek ini adalah penjabaran dari interpersonal itu sendiri

³⁴Thomas Amstong, *Setiap Anak Cerdas! Panduan membantu Anak Belajar dan Memanfaatkan Multiple Intelligence* terjemahan Rina Buntaran (Jakarta : Gramedia, 2003) p.22

³⁵Musfiroh, Takdirotun, *Kecerdasan Majemuk cetakan kelima* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) p.7.7

bagaimana kemampuan ini bukan tentang anak hidup mandiri tetapi bagaimana anak berinteraksi, bergaul dan menjalin komunikasi yang baik kepada lingkungan sekitarnya.

Simpati adalah keikutsertaan merasakan perasaan orang lain dan menaruh belas kasih pada sesama. Empati adalah keadaan mental yang membuat seseorang merasa atau mengidentifikasi diri dalam keadaan perasaan atau pikiran yang sama dengan kelompok orang. Kepekaan simpati dan empati perlu dirangsang sejak dini agar anak dapat belajar lebih peka mengenali perasaan, maksud orang lain, memotivasi. Hal ini membawa pengaruh untuk anak lebih bergaul dan akurat dalam bertindak karena anak sudah terbiasa mengenali keadaan dengan baik dan dapat memberi bantuan pada sesama.

Kemampuan anak dalam bekerja sama dapat terlihat pada anak saat anak bermain dan berkelompok. Kemampuan dalam bekerja sama dapat dilihat dari beberapa aspek. Woolfson mengatakan bahwa kerjasama terbagi dalam tiga aspek penting yaitu berbagi, bergantian dan mengikuti aturan³⁶. Aspek ini sudah terlihat pada usia prasekolah dalam kegiatan bermain bersama dan bekerja dalam kelompok.

Seperti yang sudah dijelaskan pada pengertian tentang kecerdasan dan kemampuan. Kecerdasan atau inteligensi adalah

³⁶ Ricard C Woolfson, *Mengapa Anakku begitu? Jilid 2* terjemahan Ariavita Purnamasari (Jakarta: Erlangga, 2005), p.53

kemampuan untuk masalah atau produk yang dinilai di dalam satu atau lebih latar belakang dan kemampuan adalah salah satu cabang yang mendukung kecerdasan itu sendiri. Pola kecerdasan yang berbeda-beda menyatukan perwakilan mental yang berfokus pada perbedaan individual. Masing-masing kemampuan akan mencerminkan potensial untuk memecahkan masalah atau produk yang bernilai pada satu latar atau lebih latar belakang.

Setiap kelompok sosial memiliki standar bagi anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat diterima menjadi bagian dari sekelompok masyarakat, anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi juga harus dapat menyesuaikan perilakunya sesuai dengan patokan yang dapat diterima. Agar dapat menjadi bagian dalam masyarakat yang baik, anak harus menyukai kegiatan berinteraksi dengan orang lain, dan juga menyenangi kegiatan sosial lainnya. Jika anak dapat melakukannya, anak akan berhasil melakukan penyesuaian sosial yang baik dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat ia menggabungkan diri. Seseorang yang memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan adalah orang yang sejak kecil terbiasa bergaul dan bekerjasama dengan banyak orang.

Menurut Hurlock³⁷, proses sosialisasi yang harus dilewati seorang anak adalah dengan belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima, serta perkembangan sikap sosial anak. Bagaimana anak berhubungan baik, memberikan respon-respon positif dan melakukan komunikasi dua arah yang baik pada lingkungan sosial. Anak menciptakan suasana yang dapat diterima dalam lingkungan dengan komunikasi yang baik dan dapat dimengerti orang lain.

Kemampuan bersosialisasi erat kaitannya dengan kemampuan interpersonal atau membina hubungan dengan orang lain. Membina hubungan dengan orang lain merupakan bagian penting dalam kehidupan manusia sebagai makhluk sosial. Jones, mendefinisikan tentang kemampuan membina hubungan dengan orang lain (interpersonal) adalah sebagai berikut:

Kemampuan membina hubungan dengan orang lain (interpersonal) adalah serangkaian pilihan yang dapat membuat anda mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang yang berhubungan dengan anda atau orang yang ingin anda hubungi..³⁸

Maksud dari pernyataan diatas adalah ketika kita memandang suatu kemampuan bukanlah dalam hal memiliki atau tidak memiliki kemampuan tersebut, akan tetapi perlu diketahui bahwa setiap diri kita

³⁷Elizabeth B.Hurlock, *Child Development* (Jakarta: Rineka Cipta,1999) p.81

³⁸Richard Nelson Jones, *Op.Cit* p.7

memiliki potensi sumber kekurangan dan kelebihan ataupun kombinasi keduanya dalam hal kemampuan tersebut.

Kemampuan bekerja sama pada anak telah berkembang pada usia prasekolah terutama pada usia 5 tahun. Seefeldt dan Wasik mengatakan bahwa di usia 5 tahun anak telah mengembangkan keterampilan bekerja sama yang efektif dan bagaimana menjalin hubungan dengan orang lain serta mulai menghayati peraturan sosial³⁹. Pada usia ini anak sudah mulai dapat bekerja sama dan menaati peraturan main. Kegiatan bermain pada usia ini biasanya terjadi dalam situasi satu lawan satu atau dalam kelompok kecil.

Bekerja sama diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kegiatan tersebut mengacu pada penyelesaian pekerjaan secara bersama-sama. Bekerja sama membantu anak untuk membiasakan menempatkan diri dalam lingkungan sesuai dengan peran dan menyelesaikan kewajiban dalam masyarakat. Berbagi rasa merupakan salah satu aspek dalam kecerdasan interpersonal yang melibatkan kemampuan bersosialisasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan interpersonal yang tinggi. Anak sejak dini perlu didorong untuk memiliki

³⁹ Carrol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah* terjemahan Plus Nassar (Jakarta: Indeks, 2008), p.85

keberanian dan kemauan untuk menjalin kontak serta membina hubungan baik dengan orang-orang baru. Seseorang yang cerdas dalam interpersonal memiliki kepekaan dalam menangkap suasana hati orang lain. Melalui ciri-ciri yang sangat halus, mereka mampu menangkap apa yang sedang dirasakan orang lain. Anak-anak perlu distimulasi dengan baik agar memiliki kemampuan ini.

Berdasarkan uraian di atas, aspek-aspek kemampuan interpersonal sepenuhnya tentang bagaimana seseorang atau anak khususnya melakukan hubungan sosialisasi sekitarnya. Baik saat anak menjadi seorang individu atau saat berkelompok dengan lainnya. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak isyarat. Anak juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal seperti kesedihan, isyarat yang didengarkan, keinginan untuk dihargai.

Anak dapat bekerja sama dengan baik akan memiliki kemampuan dapat mengorganisasi anak lain dengan baik juga. Anak mampu memposisikan teman-teman sebaya sesuai peran yang tepat. dalam kerja proyek anak yang memiliki kemampuan interpersonal akan tampil sebagai pemimpin bagi anak lainnya. Anak dengan kemampuan interpersonal yang kuat dapat memotivasi orang lain. Anak dapat membaca suasana hati dan kesulitan orang lain sehingga akan

memberikan tanggapan yang tepat yang dapat membangkitkan hati. Terhadap suatu kegiatan, anak ini juga dapat tampil menjadi pendorong semangat.

6. Karakteristik Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun

Pada usia 5-6 tahun pengenalan dunia informasi teknologi sudah lebih meningkat. Pengenalan dapat berupa perangkat keras yang bisa dipegang langsung oleh anak contohnya seperti *tablet pc* yang memiliki bentuk kecil, ringan dan mudah di bawa anak. Pengenalan perangkat keras pada usia ini juga dapat berfungsi sebagai pembelajaran bagi anak dengan diberikan praktek langsung (*learning by doing*).

Gardner adalah salah satu ahli yang merumuskan tentang teori kecerdasan jamak atau *multiple intelligence*. Kemampuan interpersonal adalah kemampuan seorang individu untuk merasakan, dan mampu berkomunikasi dengan orang-orang sekitar. Merasakan dan merespon emosi-emosi baik positif maupun negatif yang ada di sekitar. Pada tahapan usia ini anak masuk suatu tahapan yang Piaget sebut sebagai tahapan praoperasional (2-7 tahun). Kemampuan interpersonal seorang anak memang tak lepas dari perkembangan sosialisasinya. Bila secara umum anak mampu melewati tahap demi tahap proses sosialisasi dengan baik, maka diharapkan ia memiliki

kemampuan interpersonal yang lebih baik dibandingkan anak yang sulit melalui tugas perkembangan sosialisasinya.

Seseorang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan tahap perkembangan dan usianya, cenderung menjadi seseorang yang mudah bergaul, hangat, terbuka dalam menghadapi orang lain dan lebih mudah menerima kelemahan – kelemahan orang lain. Yus mengatakan kecerdasan bergaul (interpersonal) berkaitan dengan keterampilan dan persepsi dalam membina hubungan dengan orang lain⁴⁰ Keterampilan dan persepsi dalam membina hubungan anak 5-6 tahun menurut Yus memiliki indikator anak dapat berinteraksi dengan permainan peran, anak menunjukkan minat untuk mengetahui tentang perbedaan jenis kelamin, anak dapat bermain bersana dengan satu atau dua orang teman khusus, mengenali hak dan menghargai orang lain dan menunjukkan sikap agresi dalam bentuk verbal.

Indikator yang mencakup kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun ini adalah bentuk-bentuk penyesuaian sosial seorang individu pada lingkungannya. Anak menjadi bagian dalam masyarakat melalui perannya dalam berhubungan dengan teman sepermainan dan orang sekitar, dengan cara bermain ataupun berkomunikasi.

Pada usia 5-6 tahun anak telah mampu berbagi dan bekerja sama dengan orang lain, hal ini senada dengan pendapat Murshafi

⁴⁰ Anita Yus, *Model Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta; Kencana Prenada Media Group, 2011) p.81

yang mengatakan bahwa anak usia 5-6 tahun telah mampu berinteraksi dengan orang sekitar, seperti *take and give* dan bekerja sama⁴¹. Pada usia ini anak cenderung ramah dan ingin berbagi sesuatu dengan teman lainnya seperti berbagi makanan dan mainan.

Anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan komunikasi verbal seperti mengajukan pertanyaan. Lemmen mengemukakan bahwa “ *By the time a child is 5 years old and ready for school, he is expected to be able to ask question, carry on a conversation with adults and peers follow complex direction and speak alone in the presence of group*⁴². Pendapat tersebut menunjukkan bahwa anak usia 5-6 tahun memiliki kemampuan untuk bertanya, mengikuti percakapan orang dewasa dan mengikuti pembicaraan teman dan dapat memprentasikan sendiri di dalam grup.

Bertanya merupakan salah satu aspek komunikasi secara verbal. Selain bertanya dan menyatakan keinginan, kemampuan verbal yang berkembang adalah mengungkapkan perasaan dengan kata-kata. Seefeldt dan Wasik ,memyatakan bahwa pada usia 5 tahun anak mampu mengungkapkan perasaan-perasaan lewat kata-kata dan dengan cara sopan agar lebih diterima dari segi sosial⁴³. Pada usia ini

⁴¹ Muhammad Ali Mushafi, *Mendidik Anak Agar Cerdas dan Berbakti* (Surakarta: Cipta, 2009), p.24

⁴² Mary Tudor, *Child Development* (USA: McGraw Hill Inc, 1981), p.464

⁴³ Seefeldt dan Wasik, *op.cit.*, p.71-72

anak sudah dapat mengungkapkan dan meluapkan perasaan senang, sedih, maupun marah dengan bahasa verbal.

Bahasa verbal juga digunakan anak usai 5 tahun untuk berkomunikasi secara baik dengan teman sebaya dan orang dewasa. Keasey mengemukakan bahwa ,” *Preschoolers have become much better communicators. They can listen attentively, ask question if they need more information and look at the speaker*⁴⁴. Pada usia prasekolah anak sudah menjadi pembicara yang lebih baik. Anak nmenjadi lebih efektif dalam mendapatkan perhatian anak lainnya. Selain itu pada masa usia dini anak akan bertanya jika ingin mengetahui tentang suatu informasi dan menatap lawan bicaranya.

Bahasa tubuh yang positif juga membantu anak memelihara hubungan pertemanan yang telah tercipta. Woolfson menyatakan bahwa dalam suatu hubungn pertemanan, seorang anak biasanya mengekspresikan kurang dari 10 persen emosinya melalui kata-kata dan sebagian besar melalui bahasa tubuh⁴⁵. Bahasa tubuh merupakan salah satu aspek komunikasi non verbal yang penting bagi anak disamping bahasa verbal. Ekspresi wajah dan kontak mata adalah bentuk dari komunikasi non verbal anak.

⁴⁴ Tomlinson Keasey , *Child Development* (illions: The Dorsey Press, 1995), p.540

⁴⁵ Woolfson, *Mengapa Anakku Begitu? Jilid 2* , *op.cit.*, p.54

Kemampuan menjalin kontak menunjukkan kecerdasan interpersonal yang tinggi. Anak sejak dini perlu didorong untuk memiliki keberanian dan kemauan untuk menjalin kontak serta membina hubungan baik dengan orang-orang baru. Seseorang yang cerdas dalam interpersonal memiliki kepekaan dalam menangkap suasana hati orang lain. Melalui ciri-ciri yang sangat halus, mereka mampu menangkap apa yang sedang dirasakan orang lain. Anak-anak perlu distimulasi dengan baik agar memiliki kemampuan ini.

Berdasarkan uraian di atas, aspek-aspek kemampuan interpersonal sepenuhnya tentang bagaimana seseorang atau anak khususnya melakukan hubungan sosialisasi sekitarnya. Baik saat anak menjadi seorang individu atau saat berkelompok dengan lainnya. Anak yang memiliki kecerdasan interpersonal sangat memperhatikan orang lain, memiliki kepekaan yang tinggi terhadap ekspresi wajah, suara dan gerak isyarat. Anak juga mampu membedakan berbagai macam tanda interpersonal seperti kesedihan, isyarat yang didengarkan, keinginan untuk dihargai.

B. Hakikat Media Elektronik

1. Pengertian Media Elektronik (ICT) bagi AUD

Pesatnya perkembangan teknologi, membuat semua baik orang dewasa maupun anak-anak tidak bisa terlepas dari hal yang bernama *gadget*. Akhir-akhir ini dikenal istilah ICT (*Information and*

Communications Technologies) atau dalam Indonesia dikenal dengan teknologi informasi dan komunikasi. ICT merupakan sistem yang terdiri dari komunikasi dan informasi. Lucas dalam Munir menyatakan bahwa teknologi informasi adalah segala bentuk yang diterapkan untuk memproses dan mengirim informasi dalam bentuk elektronik, mikro komputer, pembaca *barcode*, pemrosesan transaksi, peralatan jaringan dan komunikasi. Informasi yang disampaikan berupa pesan elektronik. Teknologi informasi ini lebih menekankan pada sistem pengolahan informasi dan komunikasi lebih berfungsi untuk pengiriman informasi.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi memiliki sebuah pengaruh pada lingkungan yang sedang menggunakan peralatan elektronik dan *digital*. Banyak hal yang tercipta dari teknologi ini, dan munculnya perangkat-perangkat penunjang teknologi seperti *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak) dan sistem yang membantu prosesnya. Bermunculan sarana-sarana pendukung ini dinamakan media. Teknologi pun selalu berkembang ke arah kemajuan, dari yang awalnya penciptaan komputer besar yang harus berada dalam ruangan khusus, kemudian mengalami perubahan-perubahan sehingga sekarang terbentuklah komputer mini (*notebook*, *netbook*), *tablet pc* sampai ke telepon pintar (*smartphone*) yang sudah

memiliki multifungsi sebagai media teknologi informasi dan komunikasi.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti prantara atau pengantar. Dalam istilah lain dikenal dengan *meode* yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pada awalnya pendistribusian komputer mini (*netbook*) di dunia bertujuan untuk pelajar dan merupakan salah satu penunjang dalam pendidikan. Sekarang ini berkembang lebih mini lagi berupa *tablet pc* untuk kemudahan mobilitas dan efisiensi penggunaan.

Kemajuan zaman menuntun manusia ke arah pembaharuan digital dan meminimalkan penggunaan waktu yang sedikit dengan hasil yang maksimal. Pemanfaatan media sekarang lebih berkembang dan memiliki banyak kegunaan, seperti media hanya sebagai mesin teknologi, media sebagai tutor, media sebagai alat sosialisasi, media sebagai alat memecahkan masalah dan media sebagai motivator dalam belajar. Menurut Bretz ciri utama media dibagi menjadi 3 unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak.⁴⁶ Anak usia dini sangat memerlukan media ini baik untuk pelajaran atau permainan, karena dapat memudahkan proses dalam memahami pengetahuan saat ada benda konkret di depannya.

⁴⁶ Yusufandi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta:Pustekom 2004) p. 35

Bagi anak usia dini, teknologi diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang berbeda. Teknologi yang bermunculan memiliki sisi positif dan negatif, sehingga implementasi penggunaan teknologi akan berbeda setiap usia perkembangan anak. Saat ini anak-anak tumbuh dengan cepat diiringi dengan adanya peralatan digital di lingkungan sekitar, seperti rumah, sekolah dan tempat komunitas anak bergaul. Anak tidak bisa terlepas dari kecanggihan ini, maka perlu tanggung jawab dan kerja sama dari semua pihak untuk mengawal penggunaan teknologi secara bijak sehingga perkembangan yang terjadi pada anak akan sesuai pada tugas perkembangan masing-masing.

2. Pengertian *Tablet PC*

Saat ini dunia anak dan dunia digital tidak dapat terpisahkan, termasuk dalam penggunaan *tablet pc*. Anak-anak merupakan kelompok pengguna yang besar untuk teknologi mobile, mengakses internet melalui berbagai perangkat.⁴⁷ Jalur yang biasa di akses anak melalui *tablet pc* adalah *games*, pada saat yang sama, privasi dan keamanan anak-anak menggunakan ini beberapa perangkat dapat di awasi oleh orang tua. Dalam beberapa hal penggunaan *tablet pc* juga dapat membahayakan anak dengan ketidaksengajaan anak mengakses konten-konten yang berbahaya untuk seusianya.

⁴⁷ *Towards a better internet for children*, OFcom (2012) <http://eprints.lse.ac.uk/44213/> di akses 5 mei 2014

Beragam *gadget* seperti *smartphone* dan *tablet pc* sudah umum digunakan sebagai media permainan dan atau pembelajaran bagi anak. *Tablet PC* adalah sebuah komputer *portable* seperti halnya laptop. *Tablet PC* dirancang untuk *handwriting recognition* yang mengubah karakterkarakter menjadi teks.⁴⁸ *Handwriting recognition* adalah penulisan berupa tulisan tangan dengan menggunakan *stylus* untuk memasukkan data ke *tablet pc*.

Tablet PC adalah komputer *mobile* yang seluruhnya berupa layar sentuh datar⁴⁹. Ciri pembeda utamanya dibandingkan komputer adalah penggunaan layar sebagai perangkat masukan. Cara memasukkannya bisa dengan menggunakan *stylus*, *peda digital* atau ujung jari. *Tablet PC* tidak menggunakan papan ketik atau mouse. *Tablet PC* bukanlah pengganti komputer sepenuhnya dan bukan juga *smartphone* biasa.⁵⁰ *Tablet PC* pada dasarnya adalah versi ringan dari laptop. Fiturnya tidak selengkap PC biasa, tetapi bisa digunakan untuk kebutuhan *entertainment*, *browsing*, *email*, dan sebagainya ketika pengguna sedang *mobile*.

Kelengkapan fitur dan kemudahan penggunaan membuat *tablet pc* lebih banyak disukai. Ràfols menyatakan bahwa munculnya

⁴⁸ *TabletPCdanMediaDigital* http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=Tablet+PC&i=52522,00.asp di akses 24 November 2013

⁴⁹ Westiningsih, ed. *Buku Pintar memilih Ponsel dan Tablet Berbasis Android* (Jogjakarta; Wahana Komputer, 2012), p. 10

⁵⁰ Westiningsih, *ibid.* p. 13-14

perangkat *Tablet PC* memungkinkan bagi para sarjana dan ilmuwan untuk berbagi dan mengembangkan penelitiannya diseluruh dunia.⁵¹ Hal ini menegaskan bahwa kemunculan *tablet pc* adalah suatu inovasi baru dalam bidang teknologi industri untuk membuat kemudahan, membantu keefektifan dan keefisienan pekerjaan. Semakin majunya perkembangan dan mudahnya memiliki sebuah *tablet pc* pada saat ini, tidak mengherankan bahwa dimanapun berada, baik orang dewasa, remaja dan anak-anak pasti sudah mengenal *tablet pc* serta menggunakannya.

Tablet pc dalam pemanfaatan baik akan membantu menstimulasi perkembangan anak dengan baik terutama *sensori motor*. Teknologi *touchscreen* yang dimiliki *tablet pc* dapat merangsang perkembangan *sensori motor* anak usia dini dengan membuat anak menekan, menggeser, mengarahkan dan menjumpit layar untuk mengoperasikan *tablet pc*⁵². Kemudahan penggunaan memungkinkan lebih besar tingkat kemandirian untuk anak usia dini untuk bisa mengeksplorasi dan bermain dengan *touchscreens* relatif tanpa

⁵¹ Journal "Tablets, Apps, and the University: A Rationale for Establishing App Development Centers 2011

⁵² Valkenburg, Collin P., & Third A (2010). The Benefits of official networking services. *Cooperative Research Center for Young People*. <http://www.fya.org.au/wp-content/uploads/2010/07/the-benefits-of-social-networking-services.pdf>

bantuan, berbeda dengan laptop atau komputer, yang biasanya membutuhkan bantuan untuk bekerja menggunakan keyboard atau mouse.

Bayi, balita dan anak pra-sekolah berada di tahap perkembangan penting di mana perkembangan fisik, sosial dan kapasitas intelektual sedang pesat dalam tumbuh kembang. Oleh karena itu, tidak mengejutkan bahwa serapan baru teknologi *touchscreen* dengan baik di terima oleh anak-anak usia dini. Semua penggunaan teknologi dengan cepat anak memahami dan mengaplikasikan. Anak belajar dengan melakukan dan mencoba, sehingga memori dalam otak merekam setiap aktivitas yang dilakukan termasuk dalam mengeksplere *tablet pc*.

a. Hakikat Pengguna *Tablet PC*

Dalam penelitian ini memfokuskan pada intensitas pengguna *tablet pc* yang terdiri atas tiga kata, yaitu intensitas, pengguna dan *tablet pc*. Intensitas menurut KBBI keadaan tingkatan atau ukuran intensinya⁵³. Dapat disimpulkan bahwa intensitas adalah kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau sikap suatu perbuatan atau sikap yang menunjukkan suatu tingkatan.

⁵³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), p. 445

Kata pengguna berasal dari kata dasar guna. Kata guna memiliki arti secara faedah dan fungsi, secara faedah kata guna berarti manfaat. Pengguna merupakan kata dasar guna yang mendapatkan awalan pe- yang menunjukkan kepada seseorang. Menurut Alwi kata guna memiliki arti seseorang yang memakai, perbuatan yang memakai atau menggunakan⁵⁴. Jadi pengguna adalah seseorang yang memiliki upaya untuk memakai sesuatu.

Tablet PC adalah komputer portabel yang dilengkapi dengan *stylus* atau *touch screen* sebagai pengganti *keyboard* dan *mouse*.⁵⁵ Dengan menampilkan desain yang minimalis serta teknologi *touch screen* dengan kemudahan berbagai konektivitas seperti Wi-Fi atau 3G GSM membuat popularitas *tablet PC* semakin hari semakin meningkat. Munculnya *PC Tablet* membuka kategori perangkat baru yaitu perangkat mobile, menjadi solusi alternatif yang menginginkan perangkat yang dapat difungsikan layaknya PC. *Tablet PC* yang dianggap gabungan laptop/PC dengan smartphone dapat dijadikan perangkat bagi anda yang suka kemudahan dalam aktivitas yang padat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa definisi intensitas pengguna tablet pc adalah seberapa sering (tingkatannya) dan seberapa lama dalam

⁵⁴ Hasan Alwi dan Dendy Sugono. *Telaah Bahasa dan Sastra* (Jakarta: Yayasan Adikarya, 2002), p.111

⁵⁵ *Tablet PC.*, Op.cit

upaya seseorang untuk memakai atau menggunakan sebuah computer *portable* yang dilengkapi dengan *stylus pen* atau *touch screen*.

b. Jenis-Jenis *Tablet PC* dan Aplikasi

Berat komputer tablet (*Tablet PC*) yang jauh lebih kecil dan ringan dibandingkan dengan komputer desktop bahkan dengan laptop, notebook atau netbook sekalipun. Tentu dengan ringannya *tablet PC* mudah untuk dibawa dan kemudahan dalam penggunaan. Untuk mengoperasikan *tablet PC* jauh lebih cepat, dengan menggunakan sistem operasi yang mempermudah pekerjaan dan percepatan instalasi serta pembacaan program di bawah 20 detik dalam waktu *standby*, berbeda dengan menggunakan komputer desktop, notebook atau netbook yang perlu waktu 1 menit lebih untuk memproses dalam keadaan *standby*.

Semakin meningkatnya kebutuhan terhadap *tablet pc*, semakin pasar penjualan bersaing di mulai dari harga terjangkau dan paling murah dengan memperlihatkan kualitas baik. Pemasaran *tablet pc* sekarang tidak hanya terbatas pada kalangan atas tetapi sudah menyebar ke seluruh lapisan masyarakat. Berkembangnya teknologi, melahirkan berbagai macam *tablet pc* yang menjadikan pekerjaan semakin mudah. Perusahaan-perusahaan dunia berlomba-lomba menciptakan produk kreatif seperti iPad, The JooJoo, Lenovo,

BlackBerry, DellTrek, Olive Pad, dan lainnya⁵⁶. Semua produk *tablet pc* memiliki ciri-ciri yang sama yaitu dengan desain terbalut metal, memiliki layar sentuh sebesar 8-10 inchi, dilengkapi perangkat pendukung nirkabel seperti *Bluetooth*, *Wi-Fi*, 3G, memiliki media hiburan seperti musik, foto dan masih banyak lagi.



Gambar 1 Jenis- Jenis *Tablet PC*

<http://portal.paseban.com/review/4047/galaxy-tabs-vs-ipad>

Penggunaan *tablet pc* tidak dapat dilepaskan dari perangkat lunak (*software*) dan aplikasi pendukung lainnya. Program aplikasi yang ada di *tablet pc* memiliki kesamaan dengan *software* yang berada di komputer analog. Yang berguna untuk mendukung pekerjaan.

Awal pembuatan *tablet pc* adalah untuk mendukung dan memudahkan proses suatu pekerjaan orang dewasa. Orang dewasa yang dalam kegiatan sosial tidak dapat terlepas dari anak-anak merupakan contoh dan panutan. Orang dewasa dengan *tablet pc* dan

⁵⁶ Macam-macam *tablet pc* di pasaran <http://tik.sman7-bjm.sch.id/artikel/jenis-jenis-tablet-pc.html> di akses 5 mei 2014

anak-anak yang secara alami memiliki sifat untuk ingin mengetahui , membuat interaksi anak dengan *tablet pc* bukan lagi menjadi hal yang aneh. Seiring meningkatnya ketertarikan anak dengan *tablet pc* dan semakin mudah untuk mendapatkan, maka beberapa orang mulai tertarik untuk menciptakan berbagai aplikasi untuk *tablet pc* yang berguna dalam menunjang pendidikan dan memberikan pembelajaran pada anak usia dini.

Tablet PC dengan cara pengoperasian relatif efisien dan praktis sangat memudahkan anak usia dini dan orang dewasa untuk memanfaatkannya sesuai dengan kebutuhan seperti kebutuhan akan hiburan, akses informasi secara cepat maupun untuk menyelesaikan suatu pekerjaan. Selain hiburan dan pekerjaan, *tablet PC* bisa dimanfaatkan sebagai sarana edukasi (pendidikan) bagi anak. Sarana edukasi itu diwujudkan dalam sebuah aplikasi.

Bayi, balita dan anak pra-sekolah berada di tahap perkembangan penting di mana perkembangan fisik, sosial dan kapasitas intelektual sedang pesat dalam tumbuh kembang. Oleh karena itu, tidak mengejutkan bahwa serapan baru teknologi *touchscreen* dengan baik di terima oleh anak-anak usia dini. Semua penggunaan teknologi dengan cepat anak memahami dan mengaplikasikan. Anak belajar dengan melakukan dan mencoba, sehingga memori dalam otak merekam setiap aktivitas yang dilakukan termasuk dalam

mengeksplor *tablet pc*. Beberapa aplikasi tersebut mempunyai tampilan yang menarik sehingga anak tidak cepat bosan dan tentunya di sisi lain anak akan mendapat ilmu yang bermanfaat dengan menggunakan aplikasi tersebut. Berikut ini macam-macam aplikasi edukatif untuk anak usia dini ⁵⁷:

(1) **Crayon Kid's Painting 2**



Gambar 2 Kids Painting Aplikasi

http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=Tablet+PC&i=52522,00.asp

Menggambar adalah salah satu aktivitas yang sangat disukai oleh anak, terlebih lagi sudah banyak sekali tersedia media untuk menggambar seperti pensil warna serta krayon. *Aplikasi Crayon Kids* ini menawarkan sebuah imajinasi mewarnai gambar dengan lebih dari 200 gambar yang menarik dan lucu dengan berbagai macam tema untuk anak melalui efek pewarnaan seperti krayon aslinya.

⁵⁷ *Tablet PC dan media digital*

http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=Tablet+PC&i=52522,00.asp di akses 24 november 2013

(1) Kids Numbers and Math Lite



Gambar 3 Kids Numbers and Math Lite

http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=Tablet+PC&i=52522,00.asp

Berhitung bagi sebagian anak adalah momok yang menakutkan. Untuk mengatasi hal itu bisa dicoba aplikasi *Kids Numbers and Math Lite*. Aplikasi gratis ini selain tampilannya sangat menarik dan *fun* juga memberikan pengetahuan berhitung pada anak layaknya sedang bermain game. Poin yang paling menarik dari aplikasi ini adalah menghilangkan *image* bahwa berhitung itu menakutkan.

(3) *Alphabet Car Lite*



Gambar 4 Alphabet Car Lite

http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=Tablet+PC&i=52522,00.asp

Aplikasi *Alphabet Car Lite* mengajarkan anak untuk lebih memahami kata dalam bahasa Inggris dalam sebuah permainan yang menyenangkan dan tidak membosankan. Anak akan disuguhkan sebuah permainan dengan mengendarai bus dimana bus itu akan menabrak tiap huruf dalam bahasa Inggris sesuai dengan kata yang diminta.

(4) **Color & Draw for Kids Phone Ed**

Sesuai dengan namanya, Aplikasi *Color and Draw For Kids Phone Ed* akan mengajarkan anak bermain untuk menjadi seorang pelukis yang hebat. Aplikasi ini sangat cocok bagi anak yang mempunyai hobi menggambar. Pilihan warna, gambar, fasilitas dan fiturnya cukup lengkap sehingga tidak membuat anak cepat bosan.

Beberapa aplikasi yang diciptakan berguna mendukung *sensori motor*, *eye and hand coordination*. Komponen perangkat keras komputer portabel ini berspesifikasi rendah, maka mungkin tidak memberikan pengalaman maksimal untuk pengguna. Dengan berbagai macam aplikasi, hiburan, dan kemudahan yang ditawarkan,

banyak yang tidak bisa menolak begitu saja pengaruh dari komputer tablet ini.

Jenis aplikasi *game* berdasarkan jenis permainannya dibagi menjadi delapan, yaitu shooting, *fighthing*, petualangan, *racing*, *role playing*, simulasi dan olahraga⁵⁸. *Shooting* merupakan sebuah jenis permainan yang berlatarkan peperangan atau kehidupan mafia. Games ini dibutuhkan kecepatan reflex, kemampaun tangan dan mata yang tajam untuk dapat memenangkan sebuah pertarungan tembak-tembakan. *Fighthing* merupakan jenis permainan yang menuntut pemain dapat mengontrol pertarungan satu lawan satu, *games* ini dibutuhkan kemampuan mata yang tajam guna melihat peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menjatuhkan lawan.

Permainan jenis petualangan merupakan permainan dimana dalam sebuah games tersebut kita diharuskan berjalan ke beberapa kota demi sebuah misi yang dijalankan, lebih mengutamakan sudut 3D (3 Dimensi). *Racing* merupakan jenis permainan balapan seperti balapan motor, mobil, dan lain-lain untuk menjadi juara. *Role playing* merupakan game yang menekankan pada alur cerita , pemain memiliki kedudukan menjadi karakter utama dalam cerita tersebut. Permainan

⁵⁸ Wiwit Siswoutomo. *Membuat Game Online dan Game HP hari ini juga* (Jakarta;PT Elex Media Komputindo,2010),p. 20

strategi merupakan *games* yang menekankan pada strategi pemain dalam mengontrol sebuah pertarungan. Permainan simulasi merupakan jenis permainan yang menekankan pada kemampuan mengontrol benda, diri, profesi seperti pada kenyataannya. Terakhir adalah jenis permainan olahraga yang menekankan permainan olahraga dan biasanya mempunyai alat bantu berupa *stick (konsole)* untuk mempermudah permainan.

Beberapa pakar teknologi berpendapat bahwa titik awal yang baik dalam belajar tentang komputer adalah bagaimana cara meninjau perangkat lunak sendiri. Bagi anak usia dini yang sedang tumbuh dan berkembang perlu adanya pengontrolan terhadap program-program yang ada di dalam *tablet pc*. Menurut Dogde ada cara dalam menilai program tertentu, untuk memeriksa perangkat lunak yang cocok untuk anak dengan melihat beberapa aspek seperti (1) kesesuaian usia, (2) control anak, (3) *open-endedness*, (4) kecepatan, (5) pengambran konkrit, (6) bekerja mandiri, (7) fleksibilitas dan (8) pemberdayaan.⁵⁹ Melihat ke delapan aspek yang dijabarkan dapat mempermudah untuk memberikan pengontrolan kepada anak saat menggunakan komputer atau *tablet pc* yang berisi beragam aplikasi didalamnya.

⁵⁹ Diane T Dogde and Laura JC, *The Creative Curriculum for Early Childhood Third Edition* (Washington Dc, Teaching Published Inc, 2000), p.304

Aspek kesesuaian usia memiliki arti bahwa penggunaan program atau aplikasi yang ada harus sesuai dengan perkembangan anak. Perangkat lunak harus memiliki kesesuaian dengan tingkat usia dan keterampilan yang sedang anak miliki. Beberapa perangkat lunak yang dipasarkan untuk anak-anak prasekolah dan taman kanak-kanak diciptakan untuk membantu perkembangan kognitif anak secara bahasa dan matematika seperti program *kids number and math lite* dan *alpabet car*.⁶⁰ Kesesuaian usia dan aplikasi yang dimainkan serta dengan pengontrolan dari orang tua yang baik akan membantu tumbuh kembang anak secara optimal.

Penggunaan aplikasi dalam *tablet pc* dengan program yang terstruktur memberikan kesempatan anak-anak untuk membuat pilihan. Anak-anak memiliki kontrol untuk mengeksplere dan menggali banyak hal , informasi dan pengetahuan dalam *tablet* tersebut. Melalui kontrol yang baik anak bebas mengekspolasi perangkat aplikasi yang ada . Software yang tersedia membuat anak harus belajar tentang proses memulai dan mengakhiri sehingga menjadi kreatif dalam memecahkan berbagai masalah. Anak- anak memberikan respon positif terhadap perangkat lunak jika penggunaannya cepat dan mudah. Anak-anak tidak perlu menunggu lama untuk membuka

⁶⁰ Tablet PC, *ibid*

sebuah program *games* atau grafis untuk muncul, karena dengan proses lambat anak akan cenderung kehilangan minat menggunakan komputer atau *tablet pc*.

Kecepatan pada proses penggunaan bukan salah satu hal penyebab anak menggunakan tablet dan aplikasi. Perangkat lunak yang "berbasis ikon" menggunakan gambar untuk mewakili ide atau arah. *Software* dengan ikon-ikon di dalamnya membantu anak-anak berpikir dan memahami dengan mudah. Perangkat lunak membantu mengembangkan berbagai sensorik terutama motorik halus. Anak dapat bekerja mandiri mengeksklore berbagai aplikasi dalam tablet pc, anak dapat memanipulasi objek dua dimensi dan memberikan timbal balik baik berupa pengelihatan atau suara

Dalam setiap kelompok anak-anak prasekolah dan Taman kanak-kanak akan menemukan berbagai tingkat perkembangan. Beberapa produk perangkat lunak lebih baik memungkinkan anak untuk menetapkan berbagai tingkat kesulitan dan untuk mengontrol fitur seperti kecepatan program dan tingkat suara. Fleksibilitas dalam perangkat lunak akan mempermudah penggunaan untuk anak. Program perangkat lunak yang efektif membuat "tidak ada kegagalan" lingkungan belajar sehingga semua anak mengalami kesuksesan.

Anak-anak akan mudah menyerap semua pengetahuan dan informasi yang di sediakan, dan lebih banyak mengeksplere lebih banyak.

Jika mempertimbangkan program perangkat lunak termasuk fitur yang ada di atas akan memudahkan orang tua mengontrol anak. Pengontrolan yang baik akan membuat orang tua lebih mudah memberikan pengawasan serta membantu anak berkembang dengan tahapan yang baik. Penggunaan teknologi jika di dukung dengan pemakaian yang bijak akan menciptakan manfaat yang baik bagi kehidupan.

c. Status Kepemilikan *Tablet PC*

Status kepemilikan tersusun dari dua kata, yaitu status dan kepemilikan. Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) kata status memiliki arti satu keadaan atau kedudukan (orang, benda, badan,dan sebagainya) dalam hubungannya dengan masyarakat di sekelilingnya⁶¹. Kata dasar kepemilikan adalah milik yang berarti hak atau kepunyaan. Saat kata milik mendapatkan imbuhan *pe-* dan akhiran *-an*, kata milik berubah menjadi pemilikan yang berarti suatu proses, cara atau perbuatan memiliki⁶². Kemudian berubah lagi

⁶¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka,2007), p.122

⁶² Depdiknas, *ibid*,p.256

menjadi kepemilikan yang berarti suatu perihal pemilikan. Status kepemilikan dapat diartikan hak seseorang dalam suatu kedudukan benda, orang atau tempat.

Menurut Soekanto dalam Adi mengatakan status memiliki arti posisi dalam suatu hierarki, atau suatu wadah bagi hak dan kewajiban, atau aspek statis dari peranan, atau prestise yang dikaitkan dengan suatu posisi atau jumlah peranan ideal dari seseorang⁶³. Dikaitkan dengan status dalam teknologi, maka dapat disimpulkan bahwa status adalah suatu posisi benda yang digunakan seseorang yang didalamnya terdapat hak dan kewajiban akan penggunaan benda tersebut. Kepemilikan mempunyai kata milik yang berasal dari bahasa Arab (*mel'k*) dipergunakan dengan arti sekedar “memiliki” (*darbe*) atau dijadikan milik sendiri (diakui)⁶⁴. Istilah milik dapat menjelaskan konsep abstrak yang lebih pasti dan lebih mendekati pengertian harta mutlak (*property*).

Status kepemilikan dalam *tablet pc* adalah kedudukan sebuah *tablet pc* yang digunakan seseorang, apa berupa milik pribadi atau hanya pinjaman. *Tablet pc* yang berstatus milik pribadi, maka seseorang itu bebas menggunakannya dengan kemauan sendiri tanpa

⁶³ Rianto Adi. *Metode Penelitian Sosial dan Hukum* (Jakarta:Granit,2008),p.38

⁶⁴ Jimly Asshiddiqie. *Konstitusi Ekonomi* (Jakarta: Kompas,2010),p.268

adanya aturan yang baku untuk ditaati. Sedangkan jika *tablet pc* berstatus pinjaman, maka kedudukan *tablet pc* dalam penggunaannya harus lebih berhati-hati dan ada aturan penggunaan yang harus ditaati.

d. Penyebab Penggunaan Media Elektronik dan *Tablet PC*

Semua komputer pribadi tablet memiliki adaptor nirkabel untuk Internet dan koneksi jaringan lokal. Fungsi utama tablet pc adalah untuk termasuk mendukung pekerjaan kantor, web, email, internet, permainan dan berbagai dukungan aplikasi-aplikasi lainnya. Beberapa alasan-alasan *tablet PC* cukup mengambil banyak bagian dalam dunia komputer dan teknologi adalah (1) ringan, (2)cepat, (3) mudah, (4)praktis, (5)jaringan internet lengkap, (6) hiburan,(7) tidak bosan, (8)baterai tahan lama dan (9)gengsi atau *prestige*.⁶⁵ Menggunakan teknologi dengan bijak, mampu memberikan manfaat dan dampak yang positif bagi kehidupan, akan tetapi sebaliknya jika memanfaatkan teknologi ini dengan berlebihan dan tanpa pengawasan yang baik akan berakibat negatif pada hubungan dengan diri sendiri maupun lingkungan.

⁶⁵ Westiningsih, *ibid* p.14

Berat komputer tablet (*Tablet PC*) yang jauh lebih kecil dan ringan dibandingkan dengan komputer desktop bahkan dengan laptop, notebook atau netbook sekalipun. Tentu dengan ringannya *tablet PC* mudah untuk dibawa dan kemudahan dalam penggunaan. Untuk mengoperasikan *tablet PC* jauh lebih cepat, dengan menggunakan sistem operasi yang mempermudah pekerjaan dan percepatan instalasi serta pembacaan program di bawah 20 detik dalam waktu *standby*, berbeda dengan menggunakan komputer desktop, notebook atau netbook yang perlu waktu 1 menit lebih untuk memproses dalam keadaan *standby*. Anak-anak memberikan respon positif terhadap perangkat lunak jika penggunaannya cepat dan mudah. Anak-anak tidak perlu menunggu lama untuk membuka sebuah program *games* atau grafis untuk muncul, karena dengan proses lambat anak akan cenderung kehilangan minat menggunakan komputer atau *tablet pc*.

Tingkat penggunaan dan pengaplikasian *tablet PC* sangat minim, hanya dengan menggeser dan menekan dengan jari-jari semua dapat dikendalikan. Hal ini yang membuat tidak jarang anak usia 2 tahun pun dapat menggunakan *tablet PC* untuk bermain game, menggambar dan menggunakan aplikasi lain dengan cepat dan mudah untuk dimengerti. Semua yang dilakukan hanya dengan sebuah alat kecil di tangan yang hanya berukuran 10” inchi, sudah cukup untuk melakukan semua pekerjaan.

Cukup dengan membawa *tablet pc* kemana-mana, dinyalakan, dimatikan, dimainkan, diletakkan dan dapat juga melakukan aktivitas lainnya seperti fotografi, browsing dan hal-hal yang bersifat maya menggunakan *tablet pc* ini dengan akses jaringan internet yang tersedia sudah dapat melakukan mobilitas tanpa harus terpaksa duduk didepan meja komputer. Dengan *tablet PC*, tidak selalu untuk berkeja (hal-hal serius), tetapi juga banyak permainan (*games*) yang begitu banyak disediakan. Mendengarkan musik, menonton film, menggambar dan hiburan lainnya, yang membuat anak betah berlama-lama dalam menggunakan komputer tablet ini.

Begitu banyak aplikasi yang diberikan komputer tablet ini kepada para penggunanya, membuat banyak hal yang dapat diunduh dan dimainkan, dengan kemudahan akses dan banyak pilihan, anak-anak pun sangat senang menggunakannya. Ketahanan baterai yang lebih tahan lama dan mudah dalam pengisian baterai membuat *tablet pc* menjadi lebih unggul di mata pengguna. *Tablet PC* merupakan barang yang termasuk dalam *luxury*, yang dapat menunjang penampilan dan hanya masih dalam kalangan terbatas, tidak seperti *handphone* yang sudah merakyat.

Dari berbagai manfaat yang dijabarkan diatas dapat dilihat betapa mudah pemanfaatan *tablet PC* dalam kehidupan sehari-hari. Tidak jarang dan tidak heran jika anak-anak sejak usia dini pun sudah

tertarik dalam menggunakan *tablet PC* ini. Dengan berbagai macam aplikasi, hiburan, dan kemudahan yang ditawarkan, banyak yang tidak bisa menolak begitu saja pengaruh dari komputer tablet ini. Menggunakan teknologi dengan bijak, mampu memberikan manfaat dan dampak yang positif bagi kehidupan, akan tetapi sebaliknya jika memanfaatkan teknologi ini dengan berlebihan dan tanpa pengawasan yang baik akan berakibat negatif pada hubungan dengan diri sendiri maupun lingkungan.

e. Pengaruh Penggunaan *Tablet PC* bagi Anak Usia Dini

Temuan awal penelitian pada evaluasi menggunakan teknologi *Tablet PC* dari empat teknologi dan rekayasa disiplin di The Pennsylvania State University ditemukan karakteristik, karakteristik tugas kelas, dan peran pengaruh sosial (misalnya, teman sekelas, tim anggota) pada tingkat penggunaan *TabletPC* dan implikasinya pada pembelajaran siswa.

Hasil awal dari satu program sarjana teknik menunjukkan teknologi pascasarjana, bahwa sekitar 65% dari siswa dalam kursus desain berorientasi menemukan penggunaan *Tablet PC* meningkatkan pengalaman belajar 35% dari siswa dalam kursus non-desain berorientasi berpikir. Dalam kasus kedua, hampir 50% dari siswa menemukan teman sekelas yang membantu pembelajaran menggunakan *Tablet PC*.⁶⁶

⁶⁶<http://pike.psu.edu/publications/wipte08.pdf> *Tablet pc Use and Impact on Learning in Technology and Engineering Classrooms: a Preliminary Study*, Sven G. Bilén, Dongwon Lee, John I. Messner, Hien T. Nguyen, Timothy W. Simpson, Angsana A. Techatassanasoontorn, and Richard F. Devon :The Pennsylvania State University, 2008

Hasil awal menunjukkan bahwa tingkat tugas-teknologi tampaknya positif mempengaruhi penggunaan siswa *Tablet PC* dan bahwa pengaruh sosial berpengaruh positif keuntungan belajar siswa sebagai hasil dari *Tablet PC* penggunaan.

Kemajuan teknologi tidak selalu berdampak positif pada kehidupan masyarakat, bahkan terkadang cenderung memberikan dampak negatif terutama untuk moral dan perilaku bangsa. Dengan adanya gadget yang kian hari semakin canggih tentunya sangat membantu dalam kemudahan bekerja, berkomunikasi, mengakses informasi, menyimpan data dan lain sebagainya yang sangat menunjang aktivitas sehari-hari. Apalagi dengan ukuran yang terbilang kecil sehingga mudah dibawa kemana-mana membuat gadget seolah-olah sebuah barang yang tidak terpisahkan dari pemiliknya. Secara tidak sadar saat ini manusia sudah mengalami ketergantungan dengan gadget, dan itu sudah menjadi salah satu dampak negatif adanya gadget. Sulit berpisah dengan gadget, bahkan ada sebagian yang mengalami *syndrome withdrawal* yaitu gejala kesulitan menjauhkan perangkat elektronik dari kehidupan.

Tahun-tahun pertama kelahiran seorang anak merupakan tahun emas dimana seorang anak sedang berkembang pesat. Anak dapat menyerap dan mempelajari dengan cepat apapun yang diberikan termasuk pada *tablet pc*. Sigman dalam konferensi *Royal Collage of*

Paediatrics and Child Health (RCPCH) menjelaskan efek yang paling mendasar dari penggunaan teknologi ialah kecanduan/adiksi yang hampir sama dengan kecanduan alkohol pada usia dewasa.⁶⁷ Hal ini terjadi karena saat anak menggunakan dan menatap layar *gadget*, maka tubuh akan mengeluarkan hormon *dopamine* yang dapat menimbulkan rasa nyaman dan ketagihan atau kecanduan.

Variasi *gadget* yang bermacam-macam kadang juga menimbulkan rasa minder atau iri yang mengakibatkan adanya kelompok-kelompok atau gank berdasarkan *gadget* yang dimiliki. Parahnya lagi tidak ada batasan umur untuk pengguna *gadget*, mulai dari anak kecil sampai orang tua bisa kita lihat memiliki handphone, karena akses informasi yang mudah tanpa filter akibatnya anak-anak dibawah umurpun mampu mengakses informasi yang seharusnya belum boleh diakses seperti pornografi. Apalagi saat ini harga barang-barang *gadget* yang beredar dipasaran sudah terjangkau bahkan untuk ukuran kantong anak sekolah. Tentunya tak lama lagi gadget-gadget canggih ini akan menyebar luas disetiap kalangan dan tak akan terbandung lagi.

Akhir-akhir ini terdengar berita simpang siurnya bahwa dampak radiasi *gadget* dapat menyebabkan kematian bagi seseorang. Mansjur

⁶⁷ Kaha, Maria. *Dampak Buruk Teknologi bagi anak*. <http://www.tanyadok.com/berita/dampak-buruk-teknologi-bagi-anak> diakses 24 november 2013

menjelaskan, radiasi secara umum memang menimbulkan kerusakan pada jaringan sel. Misalnya penggunaan *notebook* atau komputer dapat merusak jaringan sel pada mata.⁶⁸ Beberapa pakar mengkhawatirkan terjadinya kelelahan mata (*eye strain*) pada balita akibat radiasi dari layar komputer atau *tablet pc*. Radiasi monitor (layar) membuat mata menjadi kurang sehat. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan American Optometric Assosiation (AOA) dalam dampak radiasi layar monitor bagi mata menyatakan radiasi layar menyebabkan kelelahan pada mata dan gangguan lainnya yang menyebabkan mata kering, sakit kepala, leher dan bahu.⁶⁹ Hal itu bagaimana terjadi pada anak usia dini yang secara perkembangan organ-organ mata belum matang sempurna dan sudah harus terkena paparan radiasi dari gadget tersebut.

Muncul penyakit Artritis rheumatoid (radang sendi). Menurut kamus kesehatan⁷⁰ dalam definisi rheumatoid artitis menyatakan bahwa rheumatoid artitis (rematik) adalah radang sendi yang menyebabkan rasa sakit pembengkakan, kekakuan dan kehilangan fungsi pada sendi. Dapat mempengaruhi setiap sendi tetapi terutama di pergelangan tangan dan jari. Munculnya penyakit Carpal Tunnel syndrome adalah penyakit yang terjadi pada pergelangan tangan

⁶⁸ Mansjur, *Bahaya Gadget bagi Kesehatan*. www.fk.unpad.ac.id/archives/1023

⁶⁹ <http://fkunpad.ac.id/2014/carpal-tunnel-syndrome>

⁷⁰ <http://kamuskesehatan.com/arrtitis> 9 november 2013

serta jari yang disebabkan oleh tekanan yang terjadi pada bagian tersebut. Begitu juga pada pendengaran dalam pendengaran terjadi proses pengionan yang juga berhubungan dengan kinerja otak. Bila intensitasnya sering dan tinggi bisa menjadikan seseorang menjadi pelupa atau cepat pikun. Sementara radiasi yang menyerang dan menyebabkan kanker.

Teknologi digunakan seseorang untuk membantu mempermudah pekerjaan tetapi juga dapat merugikan pengguna. Nelson mengatakan “ *for the users of computer and other equipment, now have unusual muscle and eyestrain problems, headache, fatigue, crippling hand and arm pain, and potential of other long-term problems from monitor radiation.*”⁷¹ Penggunaan berlebihan pada komputer dan perangkat lainnya akan menimbulkan banyak masalah kesehatan, seperti otot kaku, masalah kelelahan mata, pusing kepala, vertigo, tangan kesemutan dan sakit lengan, dan masalah jangka panjangnya adalah efek radiasi dari monitor atau layar *tablet pc*.

Selain dari sisi kesehatan, *tablet PC* juga berakibat buruk dalam hal psikologi dan anak tidak dapat dengan lancar bersosialisasi dan berkomunikasi dengan sekitarnya. Bagi anak yang berusia 3-6 tahun, mempelajari penggunaan komputer ditakutkan akan menyebabkan anak kehilangan kemampuan untuk bersosialisasi (*social skill*) dengan

⁷¹ Jack.L.Nelson, dkk ,*Critical Issues In Education* (United States;McGraw Hill Companies, 2007) p.337

anak-anak seusianya. Worthen mengungkapkan bahwa pengaruh penggunaan *tablet PC* ini bahkan lebih besar daripada pengaruh menonton TV pada anak-anak. Semakin sering anak menonton tv, semakin besar kemungkinan anak menderita gangguan dalam memusatkan perhatian (*attention disorder*). Kemampuan interaktif anak pada saat memainkan *tablet PC* akan membuat pengaruh yang signifikan karena pada saat bermain, anak sering tidak merespons saat dipanggil.

Hal ini akan terus menjadi perdebatan panjang bagi pemerhati pendidikan anak seperti halnya efek televisi pada anak-anak. Namun bagaimanapun semua kembali pada individu masing-masing dan peranan orang tua sebagai pembimbing dituntut untuk mampu memberikan panutan yang benar. Sehingga dampak positif yang dihasilkan lebih menonjol dibandingkan dampak negatif dari adanya *gadget*.

C. Penelitian Relevan

Penelitian yang akan dilakukan peneliti sekarang berbeda dengan penelitian yang sebelumnya. Penelitian mengenai kemampuan interpersonal anak sebelumnya hanya membahas mengenai proses

perkembangan interpersonal tanpa menghubungkan dengan variabel lain yang sedang aktual saat ini. Penelitian yang akan dilakukan sekarang, peneliti melihat perbedaan kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun yang sejak dini sudah sering berinteraksi dengan media digital yaitu *tablet PC*.

Penelitian yang relevan terkait dengan variabel adalah penelitian tentang Kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan Pola Pengasuhan *Single Parents*.⁷² Selanjutnya penelitian Mengenalkan ICT (Information and Communication Technologies) pada Anak Usia Dini di PAUD Permata Bangsa, Mataram ,Nusa Tenggara Barat.⁷³ Kedua penelitian ini menjadikan rujukan bagi peneliti dalam mengembangkan dua variabel antara interpersonal dan perkembangan teknologi informasi khususnya pada *tablet pc*. Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan mengenai kemampuan interpersonal anak, dapat dilihat bahwa ada keterkaitan antara proses perkembangan kemampuan interpersonal dengan hubungan interaksi terhadap lingkungannya. Dalam kemampuan interpersonal anak, yang harus diutamakan cara anak berkomunikasi

⁷² Muhammad Arif, Kemampuan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun dengan Pola Pengasuhan Single Parents, Skripsi (Universitas Negeri Jakarta, 2011)

⁷³ Eneng Garnika, S.Si. Mengenalkan ICT pada Anak Usia Dini (Universitas Negeri Semarang) <http://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/paedagogia>

dan berhubungan serta bagaimana anak memahami emosi-emosi yang ada di lingkungan.

Garnika meneliti tentang pengenalan ICT (*Information and Communication Technologies*) atau yang biasa disebut informasi teknologi dan komunikasi menghasilkan bahwa pengenalan ICT bagi anak usia dini sangat diperlukan. Anak berada dalam zaman yang berbeda dengan orang tua sehingga anak perlu pendidikan teknologi yang lebih berkembang dibandingkan yang dimiliki orang tua. ICT untuk anak usia dini juga akan berpengaruh pada tumbuh kembang anak secara optimal seperti motorik, kognitif dan sosial emosional. Sedangkan Arif meneliti tentang kemampuan interpersonal anak dengan pengasuhan *single parents*. Interpersonal adalah kemampuan untuk berinteraksi pada lingkungan dan anak usia prasekolah sangat penting untuk menjalin hubungan dengan orang lain.. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan interpersonal.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana pembentukan kemampuan Interpersonal anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan *tablet pc* di Perumahan Harapan Sejahtera , Tangerang.

2. Tujuan Khusus

Tujuan Khusus dari penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui asal *tablet pc* yang digunakan anak usia 5-6 tahun.
- b. Mengetahui frekuensi penggunaan *tablet pc* anak usia 5-6 tahun dalam keseharian.
- c. Mengetahui jenis aplikasi yang digunakan anak usia 5-6 tahun dalam *tablet pc*.
- d. Mengetahui kemampuan berkomunikasi anak usia 5-6 tahun.
- e. Mengetahui kemampuan bekerja sama anak usia 5-6 tahun.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Studi Kasus (*Case Study*) yang dimaksudkan untuk memepelajari secara intensif tentang latar belakang keadaan dan posisi, serta interaksi lingkungan unit sosial tertentu yang bersifat apa adanya (*given*).⁷⁴ Subjek penelitian dapat melingkupi individu, kelompok, institusi atau masyarakat. Dapat dipahami bahwa penelitian ini memiliki subjek yang relatif terbatas, tetapi variable-variabel dan fokus yang diteliti sangat luas dimensinya.

Pada penulisan laporan penelitian, peneliti menganalisa data sesuai dengan bentuk aslinya. Kemudian hasil penelitian dianalisis satu persatu. Selain itu, peneliti akan mendapatkan kesimpulan dari hasil analisis tersebut dan dijabarkan dalam bentuk narasi.

Penelitian ini tidak bertujuan untuk merumuskan hipotesis. Hal ini dikarenakan penelitian kualitatif dalam hal ini studi kasus tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan.⁷⁵ Oleh karena itu tujuan dari penelitian ini bukan untuk menguji hipotesis yang sudah ada tetapi untuk menggambarkan atau menjelaskan bagaimana pembentukan kemampuan

⁷⁴ Sudarwan, *Menjadi Peneliti Kualitatif* (Bandung:CV Pustaka Setia,2002) p.54

⁷⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005).p. 6

Interpersonal anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan *tablet pc* di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang.

C. Latar Penelitian

1. Tempat Penelitian

Latar penelitian yang diambil dalam penelitian ini bersifat alamiah atau naturalistik. *Qualitative researchers also study people in their natural setting, to identify how their experiences and behavior in their lives.*⁷⁶ Dapat diartikan, peneliti kualitatif mempelajari orang-orang di lingkungan alami mereka, mengidentifikasi bagaimana pengalaman mereka dan perilaku dalam kehidupan mereka. Dengan demikian, tempat atau latar penelitian kualitatif bersifat naturalistik dimana keadaan penelitian dilakukan sebagaimana adanya, sehingga tempatnya alamiah dan tidak ada perlakuan dari peneliti didalamnya.

Penelitian ini dilaksanakan di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang. Peneliti memilih Perumahan Harapan Sejahtera sebagai tempat penelitian dengan pertimbangan, karena masalah yang diambil peneliti ditemukan di tempat tersebut saat peneliti melaksanakan observasi awal tentang penggunaan *tablet pc* pada anak di bulan Juni- Desember 2014. Ketika penelitian dilakukan,

⁷⁶ Nollaig Frost, *Qualitative Research Methods in Psychology Combining Core Approaches* (New York: Mc Graw Hill, 2011). p. 15

peneliti melihat keadaan yang sebenarnya yang ada dilapangan dan tidak ada perlakuan dari peneliti didalamnya.

2. Waktu Penelitian

Observasi awal dilaksanakan pada bulan Maret 2014. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2013/2014, yakni mulai bulan Juni-Desember 2014 di Perumahan Harapan Sejahtera, Pinang, Tangerang.

D. Data dan Sumber Data

1. Anak usia 5-6 tahun

Informan pada penelitian ini akan dikhususkan pada anak usia 5-6 tahun. Adapun jumlah anak yang akan diteliti yaitu sebanyak 2 anak yang terdiri dari anak yang memiliki kecenderungan intensitas penggunaan *tablet pc* yang tinggi

2. Orang Tua

Peneliti membutuhkan informasi secara mendalam melalui orang tua. Orang tua dapat memberikan informasi mengenai bagaimana penyebab anak-anak dapat berinteraksi dengan *tablet pc*, dan bagaimana pengaruh *tablet pc* tersebut terhadap perkembangan kemampuan interpersonal anak.

Dengan demikian, data dan sumber data yang akan diteliti disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang akan dilakukan peneliti di Perumahan Harapan Sejahtera, Tangerang.

E. Prosedur Pengumpulan Data dan Perekam Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan dalam kondisi yang alamiah, dengan teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut Creswell dalam Patilima, pengamatan, wawancara, dokumentasi merupakan hal yang perlu diperhatikan peneliti dalam pengumpulan data kualitatif.⁷⁷ Berikut penjelasan mengenai teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif:

a. Observasi

Salah satu yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah observasi. *William suggests that observational data should enable the researcher to enter and understand the situation that is being described.*⁷⁸ Dapat diartikan bahwa melalui observasi peneliti dapat menggambarkan situasi yang ada dengan sebenar-benarnya.

Dengan demikian observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun kelapangan untuk mengamati hal-hal yang berkaitan (seperti ruang, tempat, pelaku, kegiatan benda-benda, waktu, tujuan, peristiwa dan

⁷⁷ Hamid Patilima, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung : ALFABETA, 2007).p. 79

⁷⁸ William J. Gibson & Andrew Brown, *Working with Qualitative Data* (London : SAGE Publication, 2009).p. 100

keadaan) dalam rangka memahami, mencari jawaban, mencari bukti terhadap suatu hal selama beberapa waktu tanpa mempengaruhi hal yang diobservasi, dengan mencatat, merekam, memotret guna penemuan data analisis. Dalam hal ini observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran yang tepat mengenai obyek penelitian dan untuk mengecek kebenaran data dan informasi yang telah dikumpulkan.

Pada penelitian ini, peneliti mengobservasi anak usia 5-6 tahun yang di Perumahan Harapan Sejahtera.. Observasi dilakukan baik pada saat proses anak belajar, maupun saat anak beraktifitas selama. Pada peneliitian ini peneliti menggunakan metode pengamatan terlibat. Menurut Suparlan dalam Patilima, metode pengamatan terlibat adalah tekhnik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti melibatkan diri dalam kegiatan yang dilakukan oleh pelaku yang diamati untuk memahami gejala-gejala yang ada.⁷⁹ Dengan turut sertanya peneliti dalam beberapa kegiatan anak di rumah, menjadikan peneliti sebagai observasi partisipasi.

Peneliti memfokuskan pengamatan pada berbagai perilaku yang ditunjukkan untuk mencari dan menelaah karakteristik serta kemampuan interpersonal yang baru akan muncul atau sudah

⁷⁹ Hamid Patilima. *Op. cit*, p. 62

terbentuk pada anak yang menjadi obyek penelitian.

Perkembangan

Hasil observasi akan dijadikan narasi dalam bentuk Catatan Lapangan (CL). Hasil Catatan Lapangan yang telah didapat akan tertulis (CL1.,p1.,kl1) yang dapat diartikan sebagai (Catatan Lapangan hari pertama., paragraph pertama.,kalimat pertama).

b. Wawancara

Tekhnik wawancara merupakan tekhnik pengumpulan data dengan cara bertanya kepada narasumber atau subyek mengenai hal yang berkaitan dengan penelitian. Hadi mengatakan bahwa *interview* atau wawancara adalah metode pengumpulan data dengan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tujuan penelitian.⁸⁰ Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti melakukan wawancara dengan anak usia 5-6 tahun di Perumahan Harapan Sejahtera, orangtua dan orang disekitar anak yang terlibat dalam kehidupan social anak. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini terfokus pada perkembangan kemampuan interpersonal anak usia 5-6 tahun dalam penggunaan *tablet pc* di rumah.

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan dengan informan

⁸⁰ Sitrisno Hadi, *Metodologi Research 2* (Yogyakarta : Andi, 2004). p. 151

terkait melalui panduan wawancara dan lembar pertanyaan.⁸¹ Pertanyaan-pertanyaan tersebut telah tersusun secara teratur sesuai dengan kebutuhan dan situasi dalam pembicaraan dengan informan. Wawancara juga dilakukan secara terbuka agar informan menyadari bahwa sedang dilakukan wawancara dan mengetahui apa tujuan dari wawancara tersebut.

Catatan wawancara dengan anak usia 5-6 tahun akan disingkat dengan (CWA) dan catatan wawancara dengan orangtua akan disingkat dengan (CWO), dan kode catatan wawancara dengan informan lain diberikan singkatan sesuai profesi informan tersebut.

c. Kepustakaan/Dokumentasi

Kelengkapan dokumen merupakan salah satu hal yang perlu dipersiapkan untuk menunjang penelitian. Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.⁸² Oleh karena itu, peneliti menggunakan studi dokumentasi untuk mendukung hasil penelitian. Melalui dokumentasi-dokumentasi

⁸¹ Lexy. J. Moleong. *Op. cit.* p. 190

⁸² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2008). p. 311

yang dikumpulkan dapat dijadikan sumber data yang digunakan sebagai bahan analisa.

Sugiyono menambahkan, dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data penelitian terbagi menjadi dua jenis yakni dokumentasi kelembagaan dan data siswa.⁸³ Pada penelitian ini, dokumentasi pertama adalah dokumen milik kelembagaan yang berupa dokumen-dokumen yang berhubungan dengan latar belakang dan sejarah kelembagaan, ataupun dokumen-dokumen yang berhubungan dengan data anak di Perumahan Harapan Sejahtera. Dokumen kedua adalah dokumen resmi yang diperoleh peneliti yang berupa foto-foto serta rekaman kegiatan anak dan dokumen pribadi milik peneliti mengenai perkembangan kemampuan interpersonal. Catatan hasil dokumentasi ini akan disingkat (CD).

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian pada penelitian kualitatif berbeda dengan instrument di penelitian kuantitatif. *In qualitative methods the researcher is the instrument.*⁸⁴ Dapat diartikan, dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti harus mempunyai

⁸³ *Ibid*

⁸⁴ Sarah J. Tracy, *Qualitative Research Methods* (UK: Wiley-Blackwell, 2013). p. 25

pemahaman tentang metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian. Alat yang digunakan peneliti berupa pedoman observasi dan wawancara yang digunakan untuk pengambilan data.

Penelitian kualitatif membutuhkan seorang peneliti yang mandiri dan professional. Peneliti berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya.⁸⁵ Dengan demikian, pada penelitian ini peneliti harus membuat fokus penelitian yang ingin dilakukan, setelah itu akan dikembangkan instrumen penelitian sederhana yang diharapkan dapat melengkapi data dan membandingkan dengan data yang telah ditemukan melalui observasi dan wawancara. Peneliti akan terjun kelapangan sendiri, melakukan pengumpulan data, analisis, dan membuat kesimpulan.

⁸⁵ Sugiyono. *Op.cit.* p. 305

e. Rekaputilasi Teknik Pengumpulan Data

**PEDOMAN UMUM OBSERVASI, WAWANCARA DAN DOKUMENTASI
KEMAMPUAN INTERPERSONAL ANAK USI 5-6 TAHUN PENGGUNA
TABLET PC, PERUMAHAN HARAPAN SEJAHTERA, TANGERANG**

Komponen	Sub Komponen	Aspek	Sumber data	Teknik Pengambilan Data	Kode
Deskripsi umum	1. Orang tua	1. Letak, Alamat tempat tinggal 2. Jumlah anggota keluarga 3. Usia anak 4. Pekerjaan orang tua 5. Kegiatan keseharian anak 6. Sarana&prasarana (pendukung sosial) yang dimiliki perumahan	Orang tua Orang tua Orang tua Orang tua Orang tua	Wawancara, Observasi Dokumentasi Wawancara Wawancara Wawancara Wawancara, Observasi dan dokumentasi	CWO, CL&CD CWO CWO CWO CWO, CL& CD
	2. Anak	7. Nama, usia anak 8. Penggunaan Tablet pc dalam keseharian	Anak Anak	Wawancara Wawancara, Observasi dan dokumentasi	CWA
Deskripsi Khusus	1. Tablet PC	1. Status kepemilikan <i>tablet pc</i> 2. Frekuensi penggunaan <i>tablet pc</i>	Orang tua Orang tua Anak	Wawancara Wawancara Dokumentasi Observasi	CWO CWO, CWA, CL, CD
	2. Kemampuan Interpersonal	3. Kemampuan Berkomunikasi verbal 4. Kemampuan Berkomunikasi Non Verbal 5. Bekerja Sama	Orang tua Anak Orang tua Anak Orang tua Anak	Wawancara Dokumentasi Observasi Wawancara Dokumentasi Observasi Wawancara Dokumentasi Observasi	CWO, CWA, CL, CD CWO, CWA, CL, CD CWO, CWA, CL, CD

2. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tiga tahapan model Matthew B. Miles dan Michael Huberman, yaitu reduksi data, display data (penyajian data), dan penarikan kesimpulan (verifikasi).⁸⁶ Berikut adalah penjelasan teknik analisis data menurut Miles dan Huberman :

a. Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan. Pada reduksi data, data hasil penelitian disederhanakan, membuang yang tidak penting, mengorganisasikan dengan cara sedemikian rupa sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi.⁸⁷ Pada penelitian ini, peneliti mengkategorikan

⁸⁶ Hamid Patilima. *Op. cit.* p. 96

⁸⁷ *Ibid*

data menjadi beberapa kategori, yaitu data hasil observasi diberi kode (CL), data hasil wawancara diberi kode (CWO), (CWA) dan (CWP), dan data hasil dokumentasi diberi kode (CD).

Pada penelitian ini data hasil penelitian dipilih yang penting, dibuat kategorinya, dan disisihkan yang tidak penting atau tidak berhubungan dengan tujuan penelitian. Proses reduksi data tersebut dilakukan ketika peneliti menentukan kerangka kerja konseptual, pertanyaan penelitian, kasus dan instrument penelitian yang digunakan. Reduksi data pada penelitian ini meliputi hasil catatan lapangan, wawancara, rekaman dan data lain yang tersedia, tahap seleksi data berikutnya adalah perangkuman data (data tersembunyi), pengodean (coding), merumuskan tema, pengelompokan (clustering), penyajian cerita secara tertulis.

b. Display Data

Setelah proses reduksi data maka akan didapatkan data-data yang berguna untuk penelitian. Proses selanjutnya adalah penyajian data. Data-data yang masih berupa catatan lapangan, dokumentasi, dan wawancara akan diubah dalam bentuk narasi. Kemudian data yang telah tersaji dalam bentuk narasi akan dianalisis secara mendalam. Dengan penyajian

data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Setelah data yang didapat dan dianalisis secara mendalam, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan dari data yang telah dianalisis. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila ditemukan bukti-bukti yang kuat untuk mendukung tahap pengumpulan data berikutnya.

Apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

3. Pemeriksaan Keabsahan Data

Pemeriksaan keabsahan data dimaksudkan untuk memeriksa kepercayaan atas data-data yang diperoleh dilapangan. Menurut Sugiyono:

uji keabsahan data pada penelitian kualitatif memiliki aspek yang sama dengan penelitian kuantitatif hanya saja istilahnya yang berbeda. Uji keabsahan data pada penelitian kualitatif menggunakan uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan/keajengan pengamatan, triangulasi dan *member check*.⁸⁸

Berikut akan dijelaskan mengenai uji kredibilitas data dalam penelitian kualitatif.

a. Perpanjangan Pengamatan

Perpanjangan pengamatan berarti peneliti kembali kelapangan, melakukan pengamatan dan wawancara lagi dengan sumber data yang pernah ditemui atau sumber data baru. Melalui perpanjangan pengamatan berarti hubungan peneliti dengan narasumber akan semakin akrab, semakin terbuka, dan saling mempercayai, sehingga tidak ada informasi yang disembunyikan lagi. Perpanjangan keikutsertaan dilakukan sampai data yang dicari benar-benar tercapai. Melalui perpanjangan keikutsertaan peneliti akan memungkinkan

⁸⁸ Sugiyono.Op.cit. p. 122

peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.⁸⁹ Hal ini dilakukan agar peneliti dapat lebih mengamati permasalahan yang sedang dialami serta mampu mengantisipasi hal-hal yang mungkin terjadi baik yang diinginkan maupun yang tidak diinginkan.

b. Meningkatkan Ketekunan/Keajegan Pengamatan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan, peneliti dapat melakukan pengecekan kembali data yang telah ditemukan dan juga dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.⁹⁰ Dengan demikian dapat disimpulkan, meningkatkan ketekunan merupakan salah satu upaya untuk menemukan unsur-unsur yang sesuai dengan apa yang akan atau sedang diteliti. Kegiatan ini memungkinkan peneliti lebih mendapatkan data yang lebih rinci.

⁸⁹ Lexy J. Moleong. *Op. cit.* p.328

⁹⁰ *Ibid*

c. Triangulasi

Triangulasi diartikan sebagai pengecekan keabsahan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu.⁹¹ Triangulasi sumber untuk menguji data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Triangulasi teknik dilakukan untuk menguji data dengan cara mengecek data kepada informan yang sama dengan teknik yang berbeda. Triangulasi waktu dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data dalam waktu atau situasi yang berbeda.

d. Member Check

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.⁹² Melalui *member check* informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan.

⁹¹ Sugiyono. *Op. cit.* p.375

⁹² *Ibid*

Para anggota yang terlibat dimanfaatkan untuk memberikan reaksi dari segi pandangan atau situasi terhadap data yang telah diorganisasikan oleh peneliti. Hal ini dilakukan agar informasi yang diperoleh dan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud oleh sumber data. *Member check* juga dilakukan untuk melihat telah cukup atau tidaknya data yang telah diperoleh selama penelitian. *Member check* dapat dilakukan setelah satu periode pengumpulan data selesai, atau setelah mendapat suatu temuan atau kesimpulan.

BAB IV

PAPARAN DATA DAN TEMUAN PENELITIAN

A. Deskripsi Umum

Perumahan Harapan Sejahtera adalah komplek (*cluster*) kecil yang berada di jalan KH.Hasyim Ashari gang Kini Kijan terletak pada kelurahan Nerogtog kecamatan Pinang, Tangerang kode pos 15145. Perumahan ini termasuk perumahan dalam kategori menengah yang berdiri sejak akhir tahun 2008 yang berbentuk cluster. Perumahan yang memiliki luas kira-kira 2 hektar dan memiliki rumah kurang lebih 55 rumah dengan satu rukun tetangga. Perumahan Harapan Sejahtera mempunyai penduduk mempunyai penduduk rata-rata keluarga muda yang terdiri dari ayah, ibu dan maksimal memiliki dua anak dengan rentang usia 1 tahun hingga 10 tahun.

Seperti masyarakat yang lain, penduduk pada perumahan ini memiliki karakter berbeda-beda. Golongan pendidikan orang tua pun cukup tinggi dengan minimal memiliki ijazah stara 1, penduduknya dalam tahap sejahtera. Perilaku orang dewasa dalam lingkungan ini sebagian besar dapat dikatakan berperilaku baik karena kerukunan dan kenyamanan terjalin dalam hubungan antar warga. Keakraban di antara anak terlihat pada

penduduk Harapan Sejahtera, ini dengan berkumpul dan bermain bersama di lapangan yang terletak di dalam kompleks hampir setiap sore. Orang tua pun sering mengadakan arisan bersama setiap sebulan sekali di minggu ke-4 untuk menjalin silaturahmi antar warga.

Kedua subjek ini masing-masing memiliki anggota keluarga berjumlah empat yang terdiri dari ayah, ibu, kakak dan adik. Subjek pertama dari keluarga pertama berinisial MNF adalah seorang kakak dari adik laki-laki yang berusia tiga tahun(CWO.1a,kl.1), sedangkan subjek kedua dari keluarga kedua yang berinisial KAY adalah seorang adik dari kakak laki-laki yang sudah berusia 9 tahun(CWO2a,kl.1). Kedua orang tua dari masing-masing subjek semuanya adalah pekerja. MNF memiliki ayah yang bekerja sebagai karyawan swasta dan ibunya adalah seorang guru di sebuah sekolah menengah pertama negeri di Jakarta Barat(CWO.1a,kl.2). Kedua orang tua KAY adalah karyawan dan karyawan di Jakarta(CWO.2a,kl.2).. Keseharian kedua subjek ini pada saat hari aktif atau hari sekolah adalah bersama kakak atau adik beserta asisten rumah tangga yang bekerja di rumah mengingat kedua orang tua yang bekerja.

MNF dan KAY keduanya berusia 6 tahun dan tercatat menjadi siswa kelas 1 di masing-masing sekolahnya. Berdasarkan wawancara dari kedua orang tua MNF dan KAY kedua anak ini memiliki ketertarikan yang besar kepada *gadget* terutama pada *tablet pc*. Penelitian ini melibatkan

orang tua dan subjek itu sendiri sebagai informan. Informasi yang diperoleh dari penelitian ini berdasarkan hasil wawancara orang-orang sekitar, dicatat dalam format catatan penelitian sesuai dengan kode penelitian. Untuk observasi atau pengamatan dicatat dalam catatan lapangan (CL), untuk wawancara dicatat dalam catatan wawancara (CW) dan untuk catatan dokumentasi dicatat dalam catatan dokumentasi (CD).

B. Deskripsi Khusus

1. Status Kepemilikan *Tablet PC*

a. Reduksi Data

Status kepemilikan adalah posisi atau kedudukan suatu benda dilihat dari hak dan kewajiban pengguna. Data yang terkait dengan status kepemilikan yang digunakan anak usia 5-6 tahun di Perumahan Harapan Sejahtera dapat diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi.

Berdasarkan catatan wawancara yang dilakukan, dapat diketahui bahwa *tablet pc* yang digunakan oleh anak adalah kepunyaan orang tua. Selain milik orang tua, anak yang kadang bermain dengan temannya tidak jarang meminjam *tablet pc* kepunyaan teman untuk bermain bersama. Hal ini terlihat pada hasil catatan wawancara sebagai berikut:

Peneliti bertanya kepada anak darimana mendapatkan *tablet pc*?| Punya abi eh punya ummi, eh punya abi sama ummi ,hhe... kadang lihat abi pake itu jadi aku bisa (CWA.1a, kl.16), *Tablet*nya punya Abi ya tapi memang ditinggal di rumah, Abinya jarang menggunakan, lagian awalnya kan dia yang minta beli *tablet* karena lihat temennya Rasya main *tablet*(CWO.1a,kl.13), Punya papa, papa yang ngajarin aku mainnya (CWA.2a, kl.13). Papanya,sehari-hari gak terlalu dibatasi sih (CWO2a,kl16),

Selain itu, data tentang status kepemilikan *tablet pc* juga didapat dari hasil catatan di lapangan. Hal ini terlihat dari catatan keseharian MNF dan KAY yang setiap hari menggunakan *tablet pc* di rumah yang dicatat saat observasi sebagai berikut:

Setelah pulang sekolah pukul 13.30 WIB MNF berganti baju, makan siang dan mengambil *tablet pc* di kamar orang tua lalu bermain game angry bird (CL1.,p1.,kl2). Seperti biasa MNF pulang sekolah langsung berganti baju dan mengambil *tabletnya* di lemari dalam kamar orang tua, sambil bermain di tempat tidur (CL2.,p1.,kl2). KAY bermain *tablet* yang berada di kamar papa dan mama bersama abang choqy tanpa melakukan komunikasi (CL7.,p1.,kl2). KAY merenggek dan meminta mama untuk mengembalikannya, tetapi Mama tetap menuju kamar dan menyimpan *tablet* itu (CL10.,p4.,kl2).



Gambar 4.1 : KAY mengambil *Tablet pc* di kamar Papa (CD1)

Melihat data-data di atas menggambarkan status kepemilikan *tablet pc* yang biasa dipakai oleh anak dalam kesehariannya adalah milik orang tua. Terlihat MNF dan KAY menggunakan *tablet pc* yang berasal dari

orang tua dan ditinggalkan di rumah. Selain milik orang tua, anak juga menggunakan *tablet pc* kepunyaan teman. Terlihat MNF saat bermain dengan teman, biasanya meminjam dan bergantian *tablet pc* kepunyaan teman. Hal ini dapat terlihat dari catatan wawancara sebagai berikut :

Main tablet punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di tabletnya bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6), Main sama izam (adik) lah. Di luar main sama vino, daffa, main *tablet* rasya (CWA.1b,kl.3). Main sama temen palingan juga di rumah abang Ais pake *tablet* abang Ais (CWA.1b,kl.5).

Data mengenai status kepemilikan *tablet pc* juga diperoleh dari catatan lapangan. Dari hasil observasi di lapangan diketahui bahwa MNF juga bermain *tablet pc* yang berasal dari kepunyaan teman sepermainan.

Hal ini terlihat pada catatan lapangan sebagai berikut:

MNF dan temannya bergegas ke tempat abang Faiz untuk bermain *game ninja warriors di tablet* kepunyaan Abang Faiz(CI3.,p2.kl.4). Rasya mengambil *tablet* untuk bermain Pororo penguin run bersama MNF dan Daffa (CL5.,p2.,kl6).

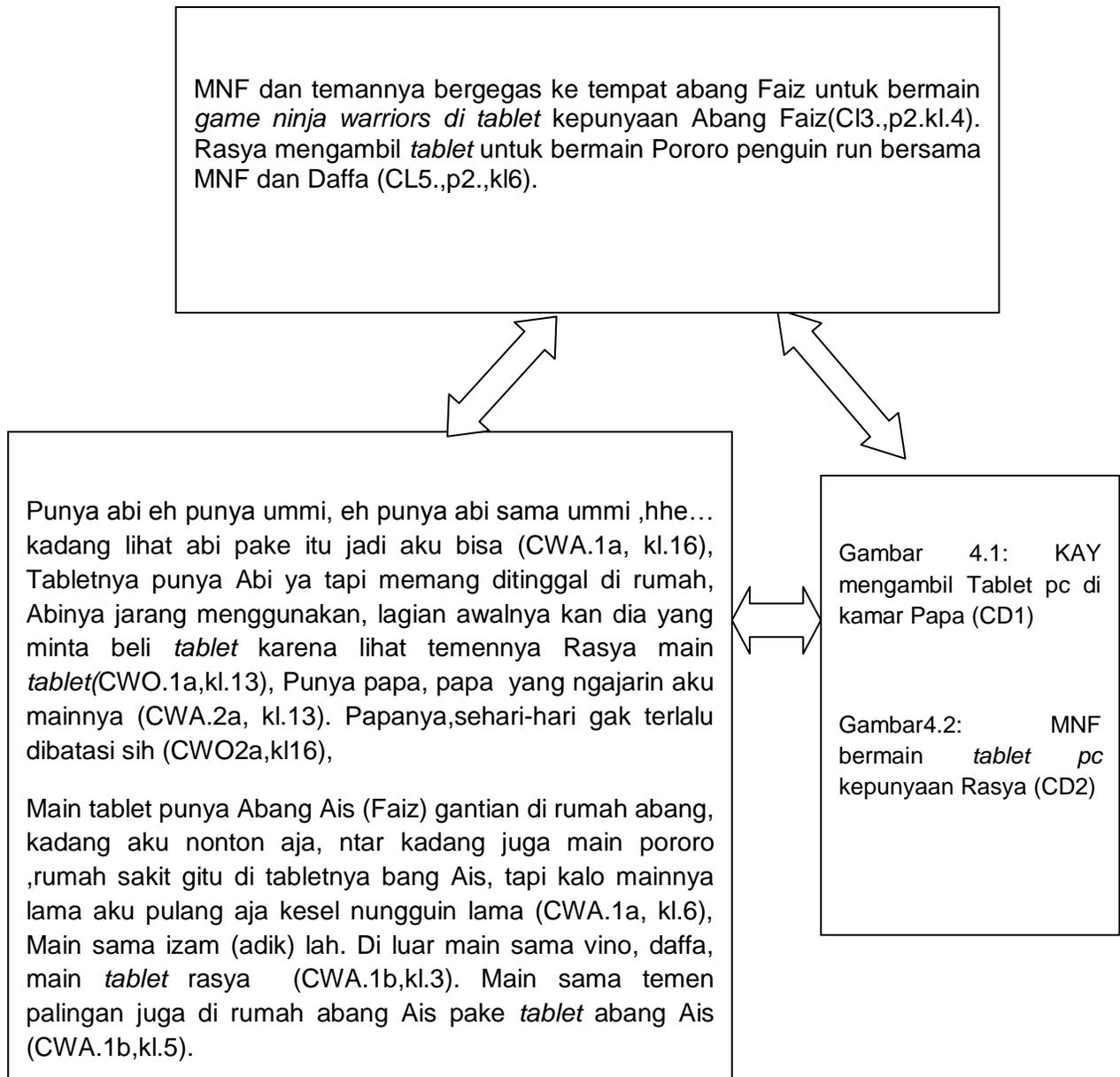


Gambar 4.2 : MNF bermain *tablet pc* kepunyaan Rasya (CD2)

b. Display Data

Berdasarkan hasil pengamatan observasi melalui catatan lapangan dan catatan wawancara mengenai status kepemilikan *tablet pc* dapat diketahui bahwa *tablet pc* yang anak gunakan dalam kesehariannya adalah milik orang tua yang tersimpan dan ditinggal di rumah (CWA.1a, kl.16; CWO.1a,kl.13; CWO2a,kl16; CL1.,p1.,kl2; CL2.,p1.,kl2; CL7.,p1.,kl2; CL10.,p4.,kl2). Selain itu anak bermain juga dengan *tablet pc* kepunyaan temannya. Tidak jarang saat bermain bersama anak menggunakan *tablet pc* bersama lainnya (CWA.1a,kl.6; CWA.1b,kl.3; CWA.1b,kl.5; CI3.,p2.kl.4; CL5.,p2.,kl6; CD). Data yang ditemukan menyimpulkan bahwa kepemilikan *tablet pc* yang anak gunakan dalam keseharian adalah milik orang tua dan pinjaman milik teman bermain.

Setelah pulang sekolah pukul 13.30 WIB MNF berganti baju, makan siang dan mengambil *tablet pc* di kamar orang tua lalu bermain game angry bird (CL1.,p1.,kl2). Seperti biasa MNF pulang sekolah langsung berganti baju dan mengambil *tabletnya* di lemari dalam kamar orang tua, sambil bermain di tempat tidur (CL2.,p1.,kl2). KAY bermain *tablet* yang berada di kamar papa dan mama bersama abang choqy tanpa melakukan komunikasi (CL7.,p1.,kl2). KAY merenggek dan meminta mama untuk mengembalikannya, tetapi Mama tetap menuju kamar dan menyimpan *tablet* itu (CL10.,p4.,kl2).



Bagan 4.1 : Bagan Triangulasi Status Kepemilikan *Tablet PC*

c. Verifikasi Data

Berdasarkan penelitian mengenai status kepemilikan *tablet pc* yang anak usia 5-6 tahun di Perumahan Harapan Sejahtera gunakan dalam keseharian diketahui bahwa anak menggunakan *tablet pc* yang berada di

rumah yang merupakan kepunyaan orang tua. Namun, MNF dan KAY mengetahui letak dimana biasa *tablet pc* disimpan. Selain itu ketika anak bermain dengan teman-teman di sekitar rumah biasanya menggunakan *tablet pc* milik temannya untuk bermain *game* secara bergantian.

2. Frekuensi Penggunaan *Tablet PC*

a. Reduksi Data

Frekuensi penggunaan adalah seberapa lama intensitas penggunaan *tablet pc* dalam kesehariannya. Data mengenai frekuensi penggunaan dapat diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi sebagai berikut;

Peneliti bertanya berapa lama anak bermain sama anak bermain tablet dalam sehari?| aku sering main tablet ummi,tapi kalo baterainya habis yaudah di *charge* dulu (CWA.1a, kl.11). Tapi kadang waktu di *charge* aku tetep mainin aja(CWA.1a, kl.12), Biasanya dari baterai tablet setengah sampai habis (CWA.2a, kl.9), Hmm....(*diam*), sampe baterainya habis aja, kalo lagi seru ya diterusin mainnya(CWA.1d,kl.3), Hmm....(*diam*), aku gak tau...ya sampai baterainya habislah atau sampai diminta *tabletnya* sama mama (CWA.2d,kl.3).

Data mengenai lamanya penggunaan *tablet pc* anak usia 5-6 tahun dalam keseharian juga peneliti tanyakan kepada orang tua. Anak tidak memiliki batasan waktu yang pasti untuk anak bermain dan cenderung membebaskan, tetapi pada waktu tertentu seperti ujian orang tua memberhentikan penggunaan *tablet pc* pada anak agar anak fokus pada pelajaran. Hal ini berdasarkan catatan wawancara orang tua berikut:

Papanya, sehari-hari gak terlalu dibatasi sih (CWO2a,kl16), Tapi kalo ada event seperti ujian semester atau ujian-ujian lain biasanya di"puasa" dulu, di kasih lagi ketika sudah selesai ujian (CWO.2a,kl.17). Dalam sehari berapa jam ya, 3-4 jam setelah pulang sekolah, kadang pagi-pagi juga udah mulai main, aduh pusing deh disuruh mandi kalo begitu (CWO.1a,kl.14). Kalo sedang pergi atau hari libur ya bisa lama mainnya, dimana aja pasti pegang *gadget* seperti *tablet* atau *HP* (CWO.1a,kl.15), Saya dan Abinya gak punya aturan begitu ketat, tapi kalo dia sudah mulai terlalu asyik kita ambil aja, kalo saat ditanya, disuruh makan atau mandi gak ada respon ya langsung ambil (CWO.1a,kl.17). Atuarannya gak baku ya, ya tapi mesti diingetin aja anankny kalo jamnya mandi, makan, sholat (CWO.1b,kl.5).



Gambar 4.3 : KAY sedang memainkan *tabletnya* (CD1)

Selain dari catatan wawancara orang tua, frekuensi penggunaan *tablet pc* dalam keseharian anak juga terlihat pada catatan lapangan. Berdasarkan catatan lapangan yang peneliti dapatkan dari hasil pengamatan bersama anak dalam keseharian menggambarkan anak menggunakan *tablet pc* sesuai keinginan sendiri dan tanpa ada batasan waktu yang pasti. Hal ini terlihat dari catatan lapangan berikut:

Teteh memberikan waktu 5 menit dan memberitahu MNF sambil menunjuk indikator baterai telah berwarna merah lalu MNF masuk ke kamar untuk mengecharge *tablet*, main sebentar dan pergi untuk mandi (C11.,p2.,kl6). KAY bermain *minecraft* dengan mata tidak bergerak selain mengarah pada layar hingga baterainya hampir habis dan lampu indikator menunjukkan warna merah (CL7.,p2.,kl.,1). Tidak terasa bermain lama hingga baterai hampir habis dan KAY meminta maaf kepada teman abang untuk berhenti memakannya karena ingin di *charge* (CL11.,p2.,kl5).



Gambar 4.4 :Teteh membujuk MNF untuk berhenti bermain *tablet* (CD3)

b. **Display Data**

Berdasarkan hasil catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi dapat diketahui frekuensi penggunaan *tablet pc* MNF dan KAY cenderung mengarah pada kemauan anak sendiri sesuai dengan catatan wawancara yang dilakukan oleh anak yang menggunakan hingga baterainya habis (CWA.1a, kl.11; CWA.2a, kl.9; CWA.1d,kl.3; CWA.2d,kl.3). Selain itu hasil wawancara orang tua menunjukkan bahwa

orang tua sendiri pada keseharian tidak memberikan batasan waktu yang ketat dan tegas kepada anak untuk memainkan *tablet pc* sehingga MNF dan KAY bermain dengan intensitas yang cukup tinggi. Orang tua hanya memberikan batasan waktu ketika anak-anak sudah terlalu lama dan ada momen saat ujian sekolah (CWO2a,kl16; CWO.2a,kl.17; CWO.1a,kl.14; CWO.1a,kl.15; CWO.1a,kl.17; CWO.1b,kl.5).

Catatan lapangan yang dihasilkan juga mendukung bahwa frekuensi penggunaan *tablet pc* MNF dan KAY sesuai keinginan anak sendiri, terlihat bahaimana saat baterai sudah merah anak tidak menghentikan bermain dan harus diingatkan oleh seseorang yang membantu di rumah (CL7.,p2.,kl.,1; CL1.,p2.,kl6; CL11.,p2.,kl5). Saat di rumah, dan orang tua bekerja anak bebas menggunakan *tablet pc* tanpa adanya batasan waktu yang jelas. Anak menggunakannya seberapapun lamanya anak ingin menggunakan tanpa ada rasa takut untuk dimarahi, membuat anak nyaman bermain selama mungkin.

Teteh memberikan waktu 5 menit dan memberitahu MNF sambil menunjuk indikator baterai telah berwarna merah lalu MNF masuk ke kamar untuk mengecharge tablet, main sebentar dan pergi untuk mandi (CI1.,p2.,kl6). KAY bermain *minecraft* dengan mata tidak bergerak selain mengarah pada layar hingga baterainya hampir habis dan lampu indikator menunjukkan warna merah (CL7.,p2.,kl.,1). Tidak terasa bermain lama hingga baterai hampir habis dan KAY meminta maaf kepada teman abang untuk berhenti memakannya karena ingin di charge (CL11.,p2.,kl5).

aku sering main tablet ummi,tapi kalo baterainya habis yaudah di charge dulu (CWA.1a, kl.11). Tapi kadang waktu di charge aku tetep mainin aja(CWA.1a, kl.12), Biasanya dari baterai tablet setengah sampai habis (CWA.2a, kl.9), Hmm....(diam), sampe baterainya habis aja, kalo lagi seru ya diterusin mainnya(CWA.1d,kl.3), Hmm....(diam), aku gak tau...ya sampai baterainya habislah atau sampai diminta *tabletnya* sama mama (CWA.2d,kl.3). Papanya,sehari-hari gak terlalu dibatasi sih (CWO2a,kl16), Tapi kalo ada event seperti ujian semester atau ujian-ujian lain biasanya di"puasa" dulu, di kasih lagi ketika sudah selesai ujian (CWO.2a,kl.17).Dalam sehari berapa jam ya,3-4 jam setelah pulang sekolah, kadang pagi-pagi juga udah mulai main, aduh pusing deh disuruh mandi kalo begitu (CWO.1a,kl.14). Kalo sedang pergi atau hari libur ya bisa lama mainnya, dimana aja pasti pegang *gadget* seperti *tablet* atau *HP* (CWO.1a,kl.15), Saya dan Abinya gak punya aturan begitu ketat,tapi kalo dia sudah mulai terlalu asyik kita ambil aja,kalo saat ditanya, disuruh makan atau mandi gak ada respon ya langsung ambil(CWO.1a,kl.17). Atuarannya gak baku ya, ya tapi mesti diingetin aja anankny kalo ianvya mandi. makan. sholat (CWO.1b,kl.5).

Gambar 4.3 : KAY sedang memainkan *tabletnya* (CD1)

Gambar 4.4: Teteh membujuk MNF untuk berhenti bermain *tablet*(CD3)

Bagan 4.2: Bagan Triangulasi Frekuensi Penggunaan *Tablet PC*

c. Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai frekuensi penggunaan *tablet pc* MNF dan KAY diketahui tidak adanya batasan waktu yang jelas dan tegas diberikan oleh kedua orang tua menyebabkan MNF dan KAY dapat menggunakan *tablet pc* sesuai keinginannya sendiri. MNF dan KAY menggunakan *tablet pc* setiap saat dan menjadi rutinitas setelah pulang sekolah dalam kesehariannya dan hanya berhenti pada saat baterainya habis.

3. Jenis Program (Aplikasi) yang ada di *Tablet PC*

a. Reduksi Data

Jenis program adalah aplikasi apa yang ada dan sering anak mainkan di *tablet pc* dalam kesehariannya. Data mengenai jenis program yang ada di *tablet pc* dapat diperoleh melalui catatan wawancara dengan anak yang diperoleh sebagai berikut:

Main angry bird sama perang-perangan gitu, pororo juga ada (CWA.1a, kl.17), Angry bird, pororo, perang-perangan (Warriors) (CWA.1b,kl.2), (*terdiam lalu saat ditanya kedua kalinya baru menjawab*) Angry bird, pororo, perang-perangan (Warriors) (CWA.1c,kl.3), Main *minecraft*, *block launcher*, *lego marvels* , mainan yang semua bangunan deh (CWA.2a, kl.14),*Minecraft* sama *legoland*(CWA.2b,kl.2),Diam dan menunjukkan permainan *minecraft* (CWA.2c,kl.2),*Minecraft*, *block launcher*, *lego marvels* (CWA.2c,kl.3), Main...hmm... (*diam menatap tablet*), ya main *legoland*, main computer sama *tablet* aja kalo mama kasih (CWA.2d,kl.5)

Selain wawancara anak, data tentang jenis aplikasi yang digunakan anak dalam kesehariannya juga didapatkan dari hasil catatan lapang sebagai berikut:

Setelah pulang sekolah pukul 13.30 WIB MNF berganti baju, makan siang dan bermain *tablet pc* dengan *game* biasa yang dimainkan yaitu angry bird (CL1.,p1.,kl2). MNF bermain bersama adiknya di tempat tidur , menjelaskan kepada adiknya jenis-jenis binatang dengan aplikasi Marbel (Mari Belajar) Fauna yang ada di tablet (CL2.,p1.,kl4). MNF dan temannya bergegas ke tempat abang Faiz untuk bermain *game tablet* *ninja warriors*(CI3.,p2.kl.4). Melihat MNF yang bermain angry bird di *tablet*, adiknya merasa mau ikut bermain juga tetapi tidak diperbolehkan MNF (CI4.,p3.,kl1). Bersama Izam secara bergantian

memainkan angry bird (CL5.,p1.,kl2). KAY bermain *minecraft* dengan mata tidak bergerak selain mengarah pada layar hingga baterainya hampir habis dan lampu indikator menunjukkan warna merah (CL7.,p2.,kl.,1). Seperti biasa KAY memainkan *minecraft* membangun kota-kota membangun perpustakaan, pedesaan dan lain-lain seperti kota (Cl8.,p1.,kl2). KAY bermain bersama abang secara bersama-sama memainkan *lego marvels* di komputer (CL10.,p2.,kl4). KAY memainkan *minecraft* tabletnya dan pada saat yang bersama Papa menghampiri KAY disusul abang choqy ikut bermain (CL10.,p2.,kl1).



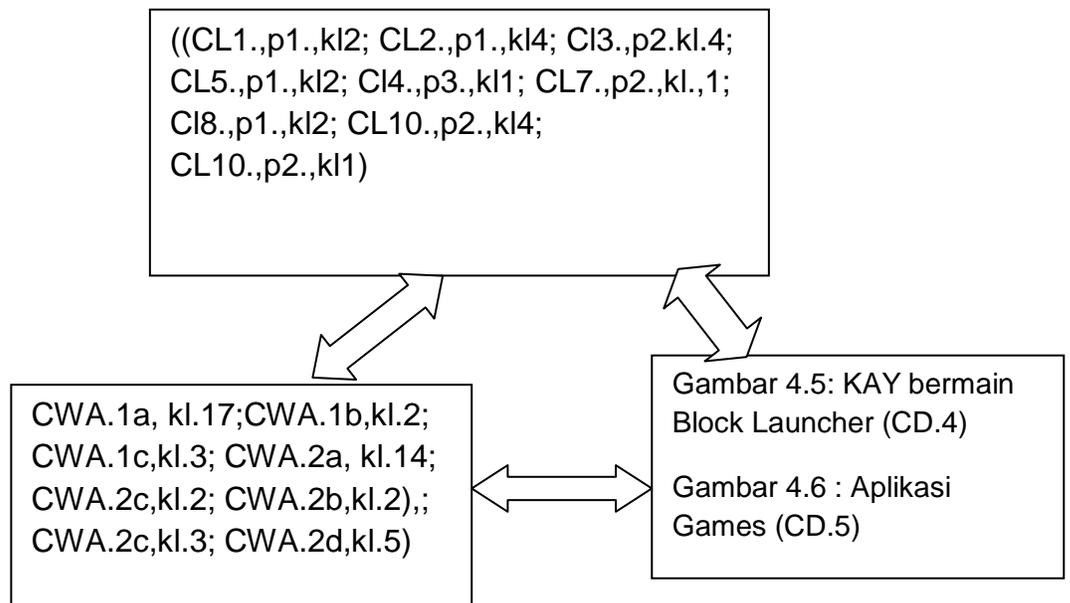
Gambar 4.5: KAY bermain Block Launcher (CD.4)



Gambar 4.6 : Aplikasi Games (CD.5)

b. Display Data

Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi tentang jenis aplikasi diperoleh dari catatan menunjukkan aplikasi yang dominan anak gunakan adalah jenis permainan terlihat dari catatan wawancara (CWA.1a, kl.17;CWA.1b,kl.2; CWA.1c,kl.3; CWA.2a, kl.14; CWA.2c,kl.2; CWA.2b,kl.2),; CWA.2c,kl.3; CWA.2d,kl.5), catatan lapangan ((CL1.,p1.,kl2; CL2.,p1.,kl4; CL3.,p2.kl.4; CL5.,p1.,kl2; CL4.,p3.,kl1; CL7.,p2.,kl.,1; CL8.,p1.,kl2; CL10.,p2.,kl4; CL10.,p2.,kl1) dan catatan dokumentasi (CD.4; CD.5)



Bagan 4.3 : Bagan Triangulasi Jenis Aplikasi *Tablet PC*

c. Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai jenis aplikasi yang digunakan pada *tablet pc* MNF dan KAY diketahui lebih banyak membuka jenis aplikasi permainan (*games*) dengan jenis *fighting*, *racing* dan simulasi. Setiap hari *games* yang dimainkan selalu sama, MNF dan KAY lebih banyak bermain *minecraft* dan *ninja warrior*, mereka berdua selalu memainkan permainan tersebut saat sendiri atau bersama teman-temannya.

4. Kemampuan Berkomunikasi Verbal

a. Reduksi Data

Kemampuan berkomunikasi verbal yaitu dimana anak dapat melakukan komunikasi dengan baik secara dua arah kepada orang lain. Data mengenai kemampuan berkomunikasi dapat diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi.

Berdasarkan catatan lapangan yang telah dilakukan, diketahui bahwa MNF dan KAY sudah mampu bertanya sesuatu kepada orang lain namun tidak setiap saat bertanya. Hal ini berdasarkan pada catatan lapangan berikut:

MNF segera masuk kembali ke rumah dan bertanya “Ummii..Awwaf mau mandi,habis itu mau main sepeda sama rasya, boleh kan mi?” (CL3.,p1.,k15); Mana mi tabletnya? Awwaf mau main sekarang, nanti baru mandi(CL3,p3,k17); MNF masih diam dan kemudin teteh

bertanya beberapa kali, sampai akhirnya MNF menjawab, “*tablet*nya di simpan ummi dimana teh? Awwaf mau makan tapi disuapin kaya izam ya (CI4.,p2.,kl3); MNF dengan tersenyum membuka pintu dan bertanya” ada apa rasya? Sudah pulang sekolah ya,kalo hari ini awwaf libur dong” (CL6.,p1.,kl5); KAY bertanya pada mba apa yang hari ini di masak? (CL9.,p2.,kl1); KAY bertanya pada mama dimana *tablet*nya, KAY merenggek dan meminta mama untuk mengembalikannya, tetapi Mama tetap menuju kamar dan menyimpan *tablet* itu (CL10.,p4.,kl2).

Data mengenai kemampuan bertanya anak tidak hanya diketahui dari catatan lapangan. Berdasarkan catatan wawancara dengan orang tua diketahui anak mampu bertanya walau hal itu jarang dilakukan dan anak hanya bertanya pada hal-hal yang ingin diketahuinya saja. Hal ini berdasarkan catatan wawancara orang tua yang mengatakan:

Iya,kadang cerita tentang sekolah,kegiatan sehari-hari di rumah ngapain aja , kadang juga gak , ngobrolnya ya seadanya aja, kalo lagi mau cerita ya cerita kalo gak ya diam aja, bertanya juga kadang nanya ya kadang gak suka-suka dia(CWO.1a,kl.8), kadang , kalo berkomunikasi atau bertanya seperlunya aja, tapi kalo anaknya ingin tahu ya nanya terus(CWO.2a,kl.10), Dari sejak awal bisa bicara, MNF anaknya kritis suka bertanya ini itu, sekarang juga sih tapi masalah *game* atau yang baru dia temuin di alam sekitar (CWO.1b,kl.9), Cukup tinggi kayanya, suka nanya ini itu apalagi kalo tentang *game*,Papanya rajin ditanyain (CWO.2b,kl.10).



Gambar 4.7: KAY bertanya kepada abang tentang apa yang dilakukannya (CD6)

Kemampuan komunikasi verbal yang muncul pada saat penelitian adalah menyatakan keinginan lewat kata-kata. Berdasarkan catatan lapangan diketahui bahwa anak meminta sesuatu yang diinginkannya dengan kata-kata saat berada di rumah dan tidak jarang menangis saat permintaannya tidak dituruti. Hal ini berdasarkan catatan lapangan berikut:

Teteh menawarkan MNF untuk makan siang,dengan gelengan tersenyum mengatakan terimakasih MNF menjawab “tidak, karena sudah makan tadi di kantin” (CL2.,p1.,kl3); Di saat sedang asyik menonton, ada suara di luar rumah yang memanggil MNF “Awwaf-awwaf, main sepeda yuk”, mendengar suara itu MNF segera keluar rumah dan berkata “tunggu ya rasya, aku mau mandi dulu, baru bangun tidur” (Cl.3.,p1.,kl4); MNF berpamitan dengan lainnya “ eh,awwaf pulang dulu ya..nanti sore atau besok minggu kita main lagi” sambil tersenyum(Cl3.,p3.,kl1); MNF merengek dan menangis meminta *tabletnya* (CL.3.,p3.,kl6). Mana mi *tabletnya*? Awwaf mau main sekarang, nanti baru mandi(CL3,p3,kl7);). MNF masih diam dan kemudin teteh bertanya beberapa kali, sampai akhirnya MNF menjawab, “*tabletnya* di simpan ummi dimana teh? Awwaf mau makan tapi disuapin kaya izam ya (Cl4.,p2.,kl3); MNF berkata “Rasya kita main lego izam yuk,kita buat bumblebee transformers(CL6.,p2.,kl3); KAY bertanya pada mba apa yang hari ini di masak? (CL9.,p2.,kl1). Mba menjawab ikan goreng, sambal kecap dan sayur bayam (CL9.,p2.,kl2) dengan tersenyum KAY mengatakkn ingin makan tetapi disuapi oleh mba (CL9.,p2.,kl3).



Gambar 4.8 :MNF menyatakan keinginannya untuk diajari permainan baru (CD7)

Kemampuan anak untuk mengungkapkan perasaan utamanya mengungkapkan perasaan saat merasa senang. Data mengenai cara anak dalam mengungkapkan perasaan melalui kata-kata juga diperoleh dengan wawancara orang tua. Orang tua mengatakan pada dasarnya anak ini memiliki nilai-nilai kesopanan. Anak akan mengatakan hamdallah atau bersyukur ketika merasa senang, anak akan mengatakan maaf jika melakukan kesalahan dan anak akan meminta tolong jika ingin meminta bantuan. Data ini berdasarkan catatan orang tua yang mengatakan:

MNF anaknya baik,karena terbiasa sejak kecil nonton video Syamil atau Ipin-upin, jadi untuk mengucapkan kata-kata itu ,Alhamdulillah kata yang sudah biasa diucapkan kalo ada yang baik dan saat dia senang(CWO.1a,kl.19), Iya, kata maaf, terima kasih dan tolong itu kata-kata yang biasa diucapkan (CWO.1a,kl.21) KAY anak yang punya tata bahasa yang baik, dia tahu kalo salah ya minta maaf, kalo selesai dibantuin ya bilang terima kasih (CWO.2a,kl.24).Iya, kata maaf, terima kasih dan tolong itu kata-kata yang biasa diucapkan (CWO.2a,kl.27)

Kemampuan komunikasi verbal yang terakhir yaitu kemampuan dalam memulai pembicaraan dengan teman atau orang dewasa. Berdasarkan catatan wawancara diketahui bahwa anak jarang bicara jika tidak ada yang ajak bicara. Anak tidak akan memulai percakapan jika

tidak ada sesuatu hal yang membuatnya tertarik. Data ini berdasarkan catatan wawancara berikut:

Tipe anak yang cuek, kadang nyapa kalo sama orang yang dikenal aja, kalo orang baru jarang (CWO.1a,kl.20), KAY anak yang berani, tapi bukan anak yang bisa menyapa duluan(CWO.2a,kl.25). Kecuali ada yang pegang *gadget/tablet/ main game* atau hal-hal yang buat dia tertarik,dia bisa menyapa duluan (CWO.2a,kl.26).

Pada saat bermain *games* juga muncul kemampuan verbal yaitu anak dapat menambah kosa kata baru dalam bahasa inggris. Hal ini terlihat dari catatan lapangan sebagai berikut:

Sesekali dengan tanya dari adiknya "*ini apa mas?*", "*bunyinya seperti apa?*" dan MNF menjelaskan dengan menyebut bird itu burung, elephant itu gajah, lion itu singa dan semua animals (Cl2.,p1.,kl5) Saat bermain KAY mengeluarkan kosa kata bahasa inggris saat bermain seperti *dead villangers, library, librarian, bodyguard, more fire*, dan kata-kata lain berkaitan dengan permainan *minecraft* (CL8.,p1.,kl3), .KAY menunjukkan kepada teman-teman abang permainan *minecraftnya* lalu mengatakan *let me show,play game, choose villanger* (CL11.,p1.,kl5).

b. Display Data

Kemampuan berkomunikasi verbal yaitu dimana anak dapat melakukan komunikasi dengan baik secara dua arah kepada orang lain.diketahui bahwa MNF dan KAY sudah mampu bertanya sesuatu kepada orang lain namun tidak setiap saat bertanya ((Cl3.,p1.,kl5);(CL3,p3,kl7);(Cl4.,p2.,kl3);(CL6.,p1.,kl5);(CL9.,p2.,kl1);(CL.10.,p4.,kl2)).

Kemampuan komunikasi verbal yang muncul pada saat penelitian adalah menyatakan keinginan lewat kata-kata. Anak tidak jarang mengungkapkan keinginannya dengan berkata .Kemampuan anak untuk mengungkapkan perasaan utamanya mengungkapkan perasaan ((CWO.1a,kl.8);(CWO.2a,kl.10);(CWO.1b,kl.9),(CWO.2b,kl.10);(CL2.,p1 kl3);(Cl.3.,p1.,kl4);(Cl3.,p3.,kl1);(CL.3.,p3.,kl6)) dan terkadang anak menangis, berteriak dan marah ketika keinginannya tidak terpenuhi CL3,p3,kl7);(Cl4.,p2.,kl3);(CL6.,p2.,kl3);(CL9.,p2.,kl1);(CL9.,p2.,kl2); (CL9.,p2.,kl3)) . Orang tua mengatakan pada dasarnya anak ini memiliki nilai-nilai kesopanan. Anak akan mengatakan hamdallah atau bersyukur ketika merasa senang, anak akan mengatakan maaf jika melakukan kesalahan dan anak akan meminta tolong jika ingin meminta bantuan.

Kemampuan komunikasi verbal selanjutnya yaitu kemampuan dalam memulai pembicaraan dengan teman atau orang dewasa. Namun kemampuan berkomunikasi verbal anak belum sampai membuat anak berani untuk memulai percakapan. Anak tidak akan memulai percakapan jika tidak ada sesuatu hal yang membuatnya tertarik ((CWO.1a,kl.20),(CWO.2a,kl.25),(CWO.2a,kl.26)), tetapi jika ada sesuatu hal yang menarik perhatian anak, anak akan berusaha untuk mencari tahu dan memulai percakapan kepada orang lain.Kemampuan verbal yang terakhir adalah munculnya penambahan kosakata

berbahasa inggris yang anak dapatkan dalam *games* yang dimainkan (CL2.,p1.,kl5; CL8.,p1.,kl3; CL11.,p1.,kl5).

Bagan 4.4: Bagan Triangulasi Kemampuan Berkomunikasi Verbal

Teteh menawarkan MNF untuk makan siang,dengan gelengan tersenyum mengatakan terimakasih MNF menjawab “tidak, karena sudah makan tadi di kantin” (CL2.,p1.,kl3); Di saat sedang asyik menonton, ada suara di luar rumah yang memanggil MNF “Awwaf-awaaf, main sepeda yuk”, mendengar suara itu MNF segera keluar rumah dan berkata “tunggu ya rasya, aku mau mandi dulu, baru bangun tidur” (Cl.3.,p1.,kl4); MNF berpamitan dengan lainnya “ eh,awwaf pulang dulu ya..nanti sore atau besok minggu kita main lagi” sambil tersenyum(CI3.,p3.,kl1); MNF merengek dan menangis meminta *tabletnya* (CL.3.,p3.,kl6). Mana mi *tabletnya*? Awwaf mau main sekarang, nanti baru mandi(CL3,p3,kl7);). MNF masih diam dan kemudin teteh bertanya beberapa kali, sampai akhirnya MNF menjawab, “*tabletnya* di simpan ummi dimana teh? Awwaf mau makan tapi disuapin kaya izam ya (Cl4.,p2.,kl3); MNF berkata “Rasya kita main lego izam yuk,kita buat bumblebee transformers(CL6.,p2.,kl3); KAY bertanya pada mba apa yang hari ini di masak? (CL9.,p2.,kl1). Mba menjawab ikan goreng, sambal kecap dan sayur bayam (CL9.,p2.,kl2) dengan tersenyum KAY mengatakn ingin makan tetapi disuapi oleh mba (CL9.,p2.,kl3).

Iya,kadang cerita tentang sekolah,kegiatan seharian di rumah ngapain aja , kadang juga gak , ngobrolnya ya seadanya aja, kalo lagi mau cerita ya cerita kalo gak ya diam aja, bertanya juga kadang nanya ya kadang gak suka-suka dia(CWO.1a,kl.8), kadang , kalo berkomunikasi atau bertanya seperlunya aja, tapi kalo anaknya ingin tahu ya nanya terus(CWO.2a,kl.10), Dari sejak awal bisa bicara, MNF anaknya kritis suka bertanya ini itu, sekarang juga sih tapi masalah *game* atau yang baru dia temuin di alam sekitar (CWO.1b,kl.9), Cukup tinggi kayanya, suka nanya ini itu apalagi kalo tentang *game*,Papanya rajin ditanyain (CWO.2b,kl.10).

Tipe anak yang cuek, kadang nyapa kalo sama orang yang dikenal aja, kalo orang baru jarang (CWO.1a,kl.20), KAY anak yang berani, tapi bukan anak yang bisa menyapa duluan(CWO.2a,kl.25). Kecuali ada yang peana *qadaet/tablet/ main game*

Gambar 4.7: KAY bertanya kepada abang tentang apa yang dilakukannya (CD6)

Gambar 4.8 :MNF menyatakan keinginannya

c. Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai anak usia 5-6 tahun pengguna *tablet pc*, diketahui bahwa anak sudah mampu untuk berkomunikasi dengan teman sebaya dan keluarganya. Anak sudah mampu untuk bertanya menggunakan bahasa yang sopan. Biasanya anak bertanya khususnya pada pertanyaan tentang hal yang ingin anak lakukan atau ketahui. Walaupun terlihat anak bertanya hanya jika ada dalam kondisi dan situasi tertentu, jika tidak ada yang menarik perhatian anak tidak akan bertanya.

Selain bertanya, anak juga telah mampu untuk mengungkapkan keinginannya teman dan keluarga (orang tua, kakak atau adik). Anak lebih banyak meminta sesuatu daripada menginformasikan bentuk dari keinginannya. Saat anak menginginkan sesuatu biasanya anak akan meminta dengan berbica dan tidak jarang akhirnya anak menangis karena tidak dikabulkan keinginannya.

Anak juga telah mampu mengungkapkan perasaannya melalui kata-kata. Umumnya jika sedang merasa senang anak akan mengucapkan terima kasih atau hamdallah. Anak mampu meminta maaf jika ada salah dan mampu mengatakan kata tolong saat kesulitan. Namun untuk berkomunikasi dengan orang lain anak cenderung memiliki kesulitan, anak tidak akan memulai pembicaraan. Anak mendapatkan kosakata baru dalam bahasa inggris karena permainan yang dimainkan.

5. Kemampuan Berkomunikasi Non Verbal

a. Reduksi Data

Komunikasi Non-verbal yaitu komunikasi yang dilakukan MNF dan KAY dengan menggunakan bahasa isyarat atau mengeluarkan ekspresi-ekspresi saat berkomunikasi. Data mengenai bentuk komunikasi non-verbal dapat diperoleh melalui catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi .

Berdasarkan pada catatan lapangan diketahui bahwa MNF dan KAY berkomunikasi dengan memberikan respon dan berekspresi saat berkomunikasi. Hal ini terlihat dari catatan lapangan berikut:

KAY tetap diam dan menunjukkan wajah yang cemberut, teriak lalu mengarahkan kakinya kearah abang ketika bang Choqy menarik-narik tabletnya (CL7.,p2.,kl3);). Teteh menawarkan MNF untuk makan siang,dengan gelengan tersenyum mengatakan terimakasih MNF menjawab “tidak, karena sudah makan tadi di kantin” (CL2.,p1.,kl3).; Selang permainan Rasya menghabiskan life barnya tetapi masih meneruskan permainan, raut wajah MNF pun menjadi sedih, dengan memanyunkan bibir dan mengerenyitkan dahi sambil berkata: “Rasya kan kamu sudah habis barnya, kok diterusin sih, kan giliran aku” (CL6.,p3.,kl6); Sampai mba datang membawakan makanan dan KAY tersenyum mengatakan terima kasih sambil disuapi mba (CL9.,p2.,kl5).

Kemampuan komunikasi non verbal yang terlihat pada saat penelitian adalah penggunaan bahasa isyarat anak seperti menggelengkan kepala dan menganggukan kepala sebagai tanda merespon dan komunikasi. Hal ini berdasarkan catatan lapangan sebagai berikut:

MNF tetap tidak memberikan respon, hanya menjawab dengan kata "he'eh" dan anggukan kepala (CI1.,p2.,kl2). Saat asyik menonton TV, teteh bertanya kepada MNF apa sudah makan siang atau belum di sekolah dan MNF menjawab dengan gelengan kepala (CI4.,p1.,kl3). Ketika teteh bertanya mau makan atau tidak, sekali lagi MNF menjawab dengan isyarat anggukan (CI4.,p1.,kl4). Teteh datang membawa makanan, MNF menggeleng tidak mau (CI4.,p2.,kl1); Di tengah permainan, mba yang membantu di rumah mengingatkan KAY untuk makan, mba berkata "KAY ayo makan siang dulu, kasih abang choqy aja mainnya, adek makan dulu nanti lanjut lagi", KAY diam dan masih menatap layar hanya diam dan memberikan isyarat menggelengkan kepala (CL7.,p1.,kl3). Seperti biasa mba mengingatkan KAY untuk makan siang dan KAY hanya menggelengkan kepala tanda tidak mau (CL11.,p2.,kl1). Mba menawarkan agar KAY makan dan mba menyuapinya dan KAY menjawab dengan anggukan tanda setuju (CL11.,p2.,kl2).



Gambar 4.9: MNF menggelengkan kepala saat ditanya mau makan (CD8)

Selain berdasarkan catatan lapangan, komunikasi anak secara non verbal juga terlihat pada catatan wawancara. Berdasarkan hasil catatan wawancara anak saat berinteraksi dengan *tablet pc*, peneliti tidak jarang hanya mendapatkan jawaban dengan bentuk gelengan dan anggukan kepala. Data ini diketahui berdasarkan catatan wawancara anak yang menunjukkan sikap sebagai berikut:

diam sambil melihat *tablet*) menganggukan kepala(CWA.1a, kl.13); Mengganggukan kepala (CWA.1a, kl.20); (*terdiam lalu saat ditanya kedua kalinya baru menjawab*) Angry bird, pororo, perang-perangan (Warriors) (CWA.1c,kl.3); (*terdiam untuk beberapa saat*) menggelenkan kepala(CWA.1c,kl.6);(diam sambil menunjukkan *tablet* yang dipegangnya) (CWA.1d,kl.1); Hmm...(diam), dari Rasya sama Bang Ais, udah punya duluan (CWA.1d,kl.2); Hmm...(diam), sampe baterainya habis aja, kalo lagi seru ya diterusin mainnya(CWA.1d,kl.3); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1d,kl.4); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1e,kl.2); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1e,kl.4); Mengganggukan kepala(CWA.1f,kl.3); Mengganggukan kepala(CWA.1f,kl.4); Memberikan isyarat (*mengganggukan kepala*) (CWA.2d,kl.4); Main...hmm... (*diam menatap tablet*), ya main *legoland*, main computer sama *tablet* aja kalo mama kasih (CWA.2d,kl.5); Mengganggukan kepala (CWA.2a, kl.17); Diam dan menunjukan permainan *minecraft* (CWA.2c,kl.2); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1e,kl.2)

Selain ekspresi wajah, anggukan dan gelengan kepala, kemampuan non verbal lainnya yang muncul adalah anak suka menendang, memukul dan berteriak jika diganggu saat bermain. Hal ini terlihat pada catatan sebagai berikut:

Dengan cepat teteh menggambil *tablet* yang dipegang MNF lalu MNF berteriak dengan keras tanda tidak setuju untuk diambil (CL1.,p2.,kl5). Selang permainan Rasya menghabiskan life barnya tetapi masih meneruskan permainan, raut wajah MNF pun menjadi sedih, dengan memanyunkan bibir dan mengerenyitkan dahi sambil berkata: "Rasya kan kamu sudah habis barnya, kok diterusin sih, kan giliran aku" dan sambil memukul rasya sekali di bahu (CL6.,p3.,kl6). KAY tetap diam dan menunjukkan wajah yang cemberut, teriak lalu mengarahkan kakinya kearah abang (menendang) ketika bang Choqy menarik-narik *tabletnya* (CL7.,p2.,kl3). KAY tetap diam menatap *tabletnya* , sampai akhirnya KAY menangis dan berteriak ketika Mama mengambil *tabletnya*(CL10.,p3.,kl1).



Gambar 4.10 : MNF dan adiknya bertengkar (tindih-tindihan) (CD.9)



Gambar 4.11 : MNF menendang adiknya hingga terjatuh, ummi melerai (CD.10)

Selain dari catatan lapangan, komunikasi non verbal yang muncul adalah perilaku anak yang tidak sabar ,cepat marah dan menangis. Data berikut ini diperoleh dari hasil wawancara sebagai berikut:

Main tablet punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di tabletnya bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6). Kalo main sama temen ya gantian, tapi kalo kelamaan awfaf kesel marah-marah ke izam (CWA.1a,kl.22). Aku kesel terus nangis kalo abang kelamaan (CWA.2c,kl6) tapi kalo KAY sedang asyik main langsung dirusuh abangnya kadang bisa marah dan langsung nangis dia (CWO.2a,kl9), Kalo langsung diambil gitu ya dia bisa marah-marah (CWO2a,kl23), Kalo lagi serius terus di ganggu abangnya bisa nangis dia, marah-marah (CWO2b,kl12). Saya dan Abinya gak punya aturan begitu ketat,tapi kalo dia sudah mulai terlalu asyik kita ambil aja,kalo saat ditanya, disuruh makan atau mandi gak ada respon ya langsung ambil dan biasanya langsung nangis dia(CWO.1a,kl.17).). Kalo langsung diambil ya marah-marah gitu, nangis , merenggek minta dibalikin tabletnya(CWO1b,kl12)



Gambar 4.12: KAY menangis saat tablet pc diambil mama (CD.11)

b. Display Data

Komunikasi Non-verbal yaitu komunikasi yang dilakukan MNF dan KAY dengan menggunakan bahasa isyarat atau mengeluarkan ekspresi-ekspresi saat berkomunikasi. Berdasarkan pada catatan lapangan diketahui bahwa MNF dan KAY berkomunikasi dengan

memberikan respon dan berekspresi saat berkomunikasi (CL7.,p2.,kl3; CL2.,p1.,kl3; CL6.,p3.,kl6; CL9.,p2.,kl5). Hal ini bergantung pada kondisi dan situasi pada saat itu yang mempengaruhi perasaan anak, sehingga ketika berbicara bisa merespon dengan berekspresi. Selain itu kemampuan komunikasi non verbal yang terlihat pada saat penelitian adalah penggunaan bahasa isyarat anak seperti menggelengkan kepala dan menganggukan kepala sebagai tanda merespon dan komunikasi (CI1.,p2.,kl2; CI4.,p1.,kl3; CI4.,p1.,kl4; CI4.,p2.,kl1; CL7.,p1.,kl3; CL11.,p2.,kl1; CL11.,p2.,kl2; CWA.1a, kl.13; CWA.1a, kl.20; CWA.1c,kl.3; CWA.1c,kl.6; CWA.1d,kl.1; CWA.1d,kl.2; CWA.1d,kl.3; CWA.1d,kl.4; CWA.1f,kl.3; CWA.1f,kl.4; CWA.2d,kl.4; CWA.2d,kl.5; CWA.2a, kl.17; CWA.2c,kl.2; CWA.1e,kl.2). Pada saat penelitian anak cenderung lebih banyak menggunakan anggukan dan gelangan saat ditanya, hal ini disebabkan karena anak berfokus pada permainan di *tablet pc* yang ada.

Komunikasi non verbal yang muncul lainnya adalah anak lebih mudah menendang, memukul dan berteriak (CL1.,p2.,kl5; CL6.,p3.,kl6; CL7.,p2.,kl3; CL10.,p3.,kl1; CD.10; CD.11), , komunikasi non verbal yang muncul adalah perilaku anak yang tidak sabar ,cepat marah dan

menangis(CWA.1a, kl.6;CWA.1a,kl.22;CWA.2c,kl6;CWO.2a,kl9;

CWO2a,kl23; CWO2b,kl12; CWO.1a,kl.17; CWO1b,kl12; CD.12)

Bagan 4.5 : Bagan Triangulasi Kemampuan Berkomunikasi Non Verbal

KAY tetap diam dan menunjukkan wajah yang cemberut, teriak lalu mengarahkan kakinya kearah abang ketika bang Choqy menarik-narik tabletnya (CL7.,p2.,kl3);). Tete menawarkan MNF untuk makan siang,dengan gelengan tersenyum mengatakan terimakasih MNF menjawab "tidak, karena sudah makan tadi di kantin" (CL2.,p1.,kl3).; Selang permainan Rasya menghabiskan life barnya tetapi masih meneruskan permainan, raut wajah MNF pun menjadi sedih, dengan memanyunkan bibir dan mengerenyitkan dahi sambil berkata: "Rasya kan kamu sudah habis barnya, kok diterusin sih, kan giliran aku" (CL6.,p3.,kl6); Sampai mba datang membawakan makanan dan KAY tersenyum mengatakan terima kasih sambil disuapi mba (CL9.,p2.,kl5).

MNF tetap tidak mmemberikan respon,hanya menjawab dengan kata "he'eh" dan anggukan kepala (Cl1.,p2.,kl2). Saat asyik menonton TV , tete bertanya kepada MNF apa sudah makan siang atau belum di sekolah dan MNF menjawab dengan gelengan kepala (Cl4.,p1.,kl3). Ketika tete bertanya mau makan atau tidak, sekali lagi MNF menjawab dengan isyarat anggukan (Cl4.,p1.,kl4). Tete datang membawa makanan, MNF menggeleng tidak mau (Cl4.,p2.,kl1); Di tengah permainan, mba yang membantu di rumah mengingatkan KAY untuk makan, mba berkata " KAY ayo makan siang dulu, kasih abang choqy aja mainnya, adek makan dulu nanti lanjut lagi", KAY diam dan masih menatap layar hanya diam dan memberikan isyarat menggelengkan kepala (CL7.,p1.,kl3). Seperti biasa mba mengingatkan KAY untuk makan siang dan KAY hanya menggelengkan kepala tanda tidak mau (CL11.,p2.,kl1). Mba menawarkan agar KAY makan dan mba menyuapinya dan KAY menjawab dengan anggukan tanda setuju (CL11.,p2.,kl2).



diam sambil melihat *tablet*) menganggukan kepala(CWA.1a, kl.13); Menganggukan kepala (CWA.1a, kl.20); (*terdiam lalu saat ditanya kedua kalinya baru menjawab*) Angry bird, pororo, perang-perangan (Warriors) (CWA.1c,kl.3); (*terdiam untuk beberapa saat*) menggelengkan kepala(CWA.1c,kl.6);(diam sambil menunjukkan *tablet* yang dipegangnya) (CWA.1d,kl.1); Hmm...(diam), dari Rasya sama Bang Ais, udah punya duluan (CWA.1d,kl.2); Hmm...(diam), sampe baterainya habis aja, kalo lagi seru ya diterusin mainnya(CWA.1d,kl.3); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1d,kl.4); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1e,kl.2); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1e,kl.4); Menganggukan kepala(CWA.1f,kl.3); Menganggukan kepala(CWA.1f,kl.4); Memberikan isyarat (*menganggukan kepala*) (CWA.2d,kl.4); Main...hmm... (*diam menatap tablet*), ya main *legoland*, main computer sama *tablet* aja kalo mama kasih (CWA.2d,kl.5); Menganggukan kepala (CWA.2a, kl.17); Diam dan menunjukan permainan *minecraft* (CWA.2c,kl.2); He'eh (*dengan anggukan kepala*) (CWA.1e,kl.2)

Gambar 4.9 :MNF menggelengkan kepala saat ditanya mau makan(CD8)

Gambar 4.10 : MNF dan adiknya bertengkar (tindih-tindihan) (CD.9)

Gambar 4.11 : MNF menendang adiknya hingga terjatuh, ummi melera (CD.10)

Gambar 4.12: KAY menangis saat tablet pc diambil mama (CD.11)

c. Verifikasi Data

Berdasarkan penelitian mengenai kemampuan berkomunikasi non verbal anak pengguna *tablet pc* usia 5-6 tahun dapat diketahui anak mampu untuk mengeluarkan ekspresi saat berkomunikasi jika tidak sedang bermain *tablet pc*. Anak akan tersenyum jika merasa senang. Jika tidak ada yang menarik di hati, anak akan berekspresi datar. Anak berekspresi bergantung pada situasi dan kondisi saat itu.

Tetapi pada saat anak berinteraksi dengan *tablet pc* komunikasi non verbal yang muncul adalah seperti isyarat gerakan tubuh. Saat anak ditanya tentang sesuatu anak akan diam tanpa respon. Anak hanya akan mengerakan kepala seperti menggeleng dan menggangguk sebagai bentuk jawaban atas setuju atau tidak setuju dengan suatu hal.

Selanjutnya bentuk komunikasi non verbal yang terlihat lainnya adalah munculnya perilaku anak yang mudah menendang, memukul dan berteriak ketika diganggu. Kemudian anak mulai tidak sabar, mudah marah, cepat kesal dan menangis jika sesuatu yang diinginkan tidak dipenuhi.

6. Kemampuan Bekerja Sama

a. Reduksi Data

Bekerja sama adalah kegiatan yang diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Data mengenai kemampuan bekerja sama anak pengguna *tablet pc* usia 5-6 tahun

didapatkan berdasarkan catatan lapangan, catatan wawancara dan catatan dokumentasi. Berdasarkan hasil catatan lapangan diketahui bahwa anak suka bermain bersama temannya. Hal ini berdasarkan catatan lapangan sebagai berikut:

MNF bermain sepeda di lapangan kompleks bersama teman lainnya (CI3.,p2.,kl2). Saat bermain datang teman lain bernama Daffa untuk mengajak ke rumah abang Faiz, "Rasya, Nawwaf, main yuk ke rumah abang faiz, main punya abang yang perang-perangan itu" (CI3.,p2.,kl3). MNF dan temannya bergegas ke tempat abang Faiz untuk bermain *game ninja warriors di tablet* kepunyaan Abang Faiz (CI3.,p2.,kl4). MNF cepat lari membuka pintu dan keluar rumah (CL5.,p2.,kl2). MNF dan Daffa ke rumah Rasya yang berjarak 3 rumah dari kediaman MNF (CL5.,p2.,kl3). Awalnya MNF, Daffa dan Rasya bermain bola di garasi rumah (CL5.,p2.,kl4). Rasya masuk ke dalam dan mengambil air minum, diikuti MNF dan Daffa (CL5.,p2.,kl5). Rasya mengambil *tablet* untuk bermain Pororo penguin run bersama MNF dan Daffa (CL5.,p2.,kl6); Menggunakan tablet milik Rasya, MNF dan Daffa pun bermain bersama penguin pororo run (CL6.,p3.,kl2); KAY menawarkan bang Ryan untuk bermain komputer bersama bang choqy kemudian KAY ke kamar untuk mengambil tablet dan bermain bersama tiga teman abang lainnya (CL11.,p1.,kl4). KAY menunjukkan kepada teman-teman abang permainan *minecraftnya* (CL11.,p1.,kl5); Bersama teman abang choqy KAY terlihat serius menjelaskan bagaimana bermain *minecraft* itu (CI11.,p2.,kl3). KAY tetap asyik bermain sesekali bergantian dengan teman abang sambil disuapi oleh mba (CL11.,p2.,kl4).

Selain melalui catatan anak bermain dengan teman juga diperoleh dari catatan wawancara anak yang mengatakan bahwa anak memiliki teman bermain. Hal ini sesuai dengan catatan wawancara anak yang mengatakan:

Eh tapi sering main juga sama Rasya,Vino,Salman, Daffa besar,Daffa kecil, main perang-perangan sama tablet (CWA.1a,kl.5); Main sama izam (adik) lah. Di luar main sama vino, daffa, main *tablet* rasya (CWA.1b,kl.3); Laki-laki, kan temen awwaf semuanya laki-laki yang di rumah, gak ada perempuan, paling Cuma Aurel aja (CWA.1f,kl.1); Aku biasanya main sama abang atau kalo temen-temen abang main kesini ya main sama mereka (CWA.2a, kl.2); Aku mainnya sama abang aja , paling kalo temen-temen abang main ke rumah ya sama temen abang (CWA.2c,kl.1); Laki-laki, kan temen abang semuanya laki-laki, perempuan temen adek cuma Nea aja di sekolah, kalo Riyadh kan cowok juga(CWA.2f,kl.1).



Gambar4.13 :MNF bermain bola bersama Rasya dan Daffa di garasi rumah(CD12)

Kemampuan bekerja sama juga menyangkut pada sikap berbagi anak pada teman atau saudaranya. Anak suka berbagi dan bermain bersama teman atau saudara dengan aturan yang telah disepakati. Anak berbagi dengan meminjamkan mainannya dan memberikan makanan atau apapun yang anak miliki untuk temannya. Hal ini berdasarkan catatan lapangan sebagai berikut:

Mereka bermain bergantian dengan aturan yang dibuat sendiri yaitu jika pemainnya mati atau terjatuh dalam game tersebut berarti pemainnya berganti (CL3.,p2.,kl5);).KAY menunjukkan kepada teman-teman abang permainan *minecraftnya* (CL11.,p1.,kl5).

Selain melalui catatan lapangan, hal yang menggambarkan anak mampu berbagi juga diperlihatkan melalui catatan wawancara dengan anak . Data mengenai catatan wawancara sebagai berikut:

Main tablet punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di tabletnya bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6); Kalo main sama temen ya gantian, tapi kalo kelamaan awfaf kesel marah-marah ke izam (CWA.1a,kl.22); Main sama temen palingan juga di rumah abang Ais pake *tablet* abang Ais (CWA.1b,kl.5); Aku biasanya main sama abang atau kalo temen-temen abang main kesini ya main sama mereka (CWA.2a, kl.2). Main lego, mobil-mobilan atau computer tablet gantian aja (CWA.2a, kl.3); Main sama abang choqy terus kadang ada temen-temen abang nanti kita gantian (CWA.2b,kl.3).



Gambar 4.14 : KAY sedang bermain tablet pc dan bergantian dengan sesuai aturan (CD13)

Kemampuan berbagi anak dengan teman memiliki perbedaan saat anak berbagi dengan saudara sendiri (kakak atau adik). Anak cenderung tidak ingin berbagi mainan bersama saudara sendiri. Hal ini berdasarkan data yang diperoleh dalam catatan lapangan sebagai berikut:

Adiknya yang sudah selesai mandi dan rapih memanggil MNF dan meminjam *tabletnya*, "mas awwa, ija ijem don, mau maen... mas awwa", tetapi MNF tidak menjawab lagi (CL1.,p2.,kl3). Nizam berkata "mas awwa, main pa? ija pinjem" (CI4.,p3.,kl2). MNF berkata "Izam nonton tv sama makan aja, mainnya nanti" (CI4.,p3.,kl3). Nizam masih berusaha untuk meminjam *tabletnya*, tapi MNF masih tidak memberikannya karena sedang asyik bermain game (CI.4.,p3.,kl4). MNF berusaha membujuk adiknya untuk tidak bermain *tablet*, tetapi nizam malah berteriak dengan keras (CI4.,p3.,kl5). MNF menenangkan dengan berkata, "Ijam pinjem *handphone* teteh aja, mainannya lebih bagus dari ini, ya pinjem teteh", sambil menuju kamar teteh (CI4.,p3.,kl5).

Selain catatan wawancara, kemampuan berbagi anak dengan saudara sendiri juga terlihat dari wawancara yang dilakukan dengan anak. Anak merasakan kesal atau sebal jika saudara sendiri menggunakan dengan terlalu lam, dan kadang tidak ingin untuk memberikannya. Hal ini berdasarkan wawancara anak yang mengatakan:

Iya, tapi kalo izam yang pinjem pake punya teteh aja (*handphone*) (CWA.1a, kl.21). Kalo main sama temen ya gantian, tapi kalo kelamaan awwaf kesel marah-marah ke izam (CWA.1a,kl.22); Main tablet mah sendirian aja, paling izam gangguin (CWA.1b,kl.4); Kalo Awwaf lagi pake *tablet* terus Izam minta ya ntar dibialingin ke Teteh biar pinjem HP teteh aja (CWA.1c,kl.5); Iya, kadang abang yang lebih sering dan nanti2 kasih ke aku (CWA.2a, kl.18). Aku marah dan kesel aja kalo abang pakenya lama (CWA.2a,kl19); Main sering sama Abang Choqy, missal aku main dua kali abang juga dua kali (CWA.2c,kl.4); Tapi kadang abang yang lebih sering dan nanti2 kasih ke aku (CWA.2c,kl.5); Aku kesel terus nangis kalo abang kelamaan (CWA.2c,kl6); Kadang suka, kadang enggak... kalo lagi pada asyik mainnya ya seru, tapi kalo gak mau gantian males aku (CWA.2f,kl.5).

Kurangnya kemampuan berbagi kepada saudara sendiri tidak jarang menyebabkan anak bertengkar dan berebut mainan. Hal ini berdasarkan catatan wawancara orang tua yang mengatakan:

Berebut mainan ya sering, namanya juga anak-anak, gak jarang udah beli dua tetap aja berebutan(CWO.1a,kl.7); Nawwaf sama Nizam sih dua-duanya akur, ya tapi namanya anak kecil kadang main bareng kadang juga berantem (CWO1a,kl.12); Tergantung anaknya, kalo sama temannya ya menunggu giliran, kalo sama adiknya kadang gak mau gantian tapi kalo adiknya nangis baru deh dikasihin mainnanya (CWO.1a,kl.18); Kalo langsung diambil ya marah-marah gitu, nangis , merenggek minta dibalikin tabletnya(CWO1b,kl12); Pernah sesekali, namanya juga anak-anak (CWO.2a,kl.8), tapi kalo KAY sedang asyik main langsung dirusuhi abangnya kadang bisa marah dan langsung nangis dia (CWO.2a,kl9); Iya (CWO.2a,kl.21). Tapi si KAY kalo lagi serius ya gak bisa di gangguin, dia serius pasti ngeliat tab-nya itu, ngomong aja enggak (CWO2a,kl22). Kalo langsung diambil gitu ya dia bisa marah-marah (CWO2a,kl23).



Gambar 4.15 : MNF sedang berebut mainan dengan adiknya (CD14)



Gambar 4.16: KAY menggerakkan kakinya ke abang, karena diganggu(CD.15)

Kemampuan bekerja sama dapat terlihat saat anak juga mampu untuk menaati aturan bermain yang disepakati oleh teman-teman. Menaati aturan dengan perilaku anak berhenti bermain ketika sudah selesai memainkan satu kali *games*, anak melakukan hompimpa sebelum bermain untuk menentukan giliran. Hal ini berdasarkan pada catatan yang menyatakan anak mengikuti peraturan:

Main tablet punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di tabletnya bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6) Main sama temen palingan juga di rumah abang Ais pake *tablet* abang Ais (CWA.1b,kl.5). Main tablet punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di tabletnya bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6); Kalo main sama temen ya gantian, tapi kalo kelamaan awwaf kesel marah-marah ke izam (CWA.1a,kl.22); Main sama temen palingan juga di rumah abang Ais pake *tablet* abang Ais (CWA.1b,kl.5); Aku biasanya main sama abang atau kalo temen-temen abang main kesini ya main sama mereka (CWA.2a, kl.2). Main lego, mobil-mobilan atau computer tablet ganti-gantian aja (CWA.2a, kl.3); Main sama abang choqy terus kadang ada temen-temen abang nanti kita gantian (CWA.2b,kl.3).

Selain menaati aturan anak juga kadang tidak menaati peraturan. Selain aturan dalam kelompok bermain, di dalam keluarga termasuk orang tua sepertinya kurang memiliki aturan yang tegas dan jelas kepada anak saat bermain *tablet pc* sehingga membuat anak cenderung malakukan dan bermain sepuas hati. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan orang tua yang mengatakan:

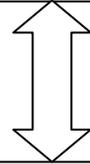
Tabletnya punya Abi ya tapi memang ditinggal di rumah, Abinya jarang menggunakan, lagian awalnya kan dia yang minta beli *tablet* karena lihat temennya Rasya main *tablet* (CWO.1a,kl.13); Dalam sehari berapa jam ya, 3-4 jam setelah pulang sekolah, kadang pagi-pagi juga udah mulai main, aduh pusing deh disuruh mandi kalo begitu (CWO.1a,kl.14); Kalo sedang pergi atau hari libur ya bisa lama mainnya, dimana aja pasti pegang *gadget* seperti *tablet* atau *HP* (CWO.1a,kl.15); Alasan khusus gak ada, ya cuma pas itu anaknya minta, abinya butuh buat kerja yasudahlah beli (CWO.1a,kl.16); Saya dan Abinya gak punya aturan begitu ketat, tapi kalo dia sudah mulai terlalu asyik kita ambil aja, kalo saat ditanya, disuruh makan atau mandi gak ada respon ya langsung ambil dan biasanya langsung menagis dia (CWO.1a,kl.17).; Papanya, sehari-hari gak terlalu dibatasi sih (CWO.2a,kl.16); Tapi kalo ada event seperti ujian semester atau ujian-ujian lain biasanya di"puasa" dulu, di kasih lagi ketika sudah selesai ujian (CWO.2a,kl.17); Gak tentu, tapi biasanya anak-anak nawar aja sampai baterainya habis dan di charge lagi tetep masih main (CWO.2a,kl.18); Alasan khusus gak ada, paling karena Papanya suka main *game* jadi anak-anaknya dikenalin dan akhirnya pada suka deh (CWO.2a,kl.19)

b. Display Data

Bekerja sama adalah kegiatan yang diwujudkan dalam bentuk kegiatan yang dilakukan oleh dua anak atau lebih. Kemampuan bekerja sama terlihat pada saat anak dapat bermain dengan teman-temannya (CI3.,p2.,kl2;CI3.,p2.,kl3;CI3.,p2.kl.4;CL5.,p2.,kl2;CL5.,p2.,kl3;CL5.,p2.,kl4;CL5.,p2.,kl5;CL5.,p2.,kl6;CL6.,p3.,kl2;CL11.,p1.,kl4;CL11.,p1.,kl5;CI11.,p2.,kl3;CL11.,p2.,kl4; CD7;CL3.,p2.,kl5; CL11.,p1.,kl5). Bekerja sama juga menyangkut pada sikap berbagi anak pada teman atau saudaranya. Anak suka berbagi dan bermain bersama teman atau saudara dengan aturan yang telah disepakati (CWA.1a,

kl.6;CWA.1a,kl.22; CWA.1b,kl.5; CWA.2a, kl.2; CWA.2a, kl.3; CWA.2b,kl.3).Kemudian terlihat pada penelitian kemampuan berbagi anak dengan teman memiliki perbedaan saat anak berbagi dengan saudara sendiri (kakak atau adik). Anak cenderung tidak ingin berbagi mainan bersama saudara sendiri (CL1.,p2.,kl3; Cl4.,p3.,kl2; Cl4.,p3.,kl3; Cl.4.,p3.,kl4; Cl4.,p3.,kl5; Cl4.,p3.,kl5;CWA.1a, kl.21; CWA.1a,kl.22; CWA.1b,kl.4; CWA.1c,kl.5; CWA.2a, kl.18; CWA.2a,kl19; CWA.2c,kl.4; CWA.2c,kl.5; CWA.2c,kl6; CWA.2f,kl.5; CWO.1a,kl.7; CWO1a,kl.12; CWO.1a,kl.18;CWO1b,kl12;CWO.2a,kl.8;CWO.2a,kl9;CWO.2a,kl.21;CWO2a,kl22;CWO2a,kl23;CD8; CD.9). Kurangnya kemampuan berbagi kepada saudara sendiri tidak jarang menyebabkan anak bertengkar dan berebut mainan. Kemampuan bekerja sama dapat terlihat saat anak juga mampu untuk menaati aturan bermain yang disepakati oleh teman-teman (CWA.1a,kl.6;CWA.1a, kl.6; CWA.1b,kl.5; CWA.1a,kl.22; CWA.1b,kl.5; CWA.2a, kl.2; CWA.2a,kl.3;CWA.2b,kl.3). Selain menaati aturan anak juga kadang tidak menaati peraturan. Selain aturan dalam kelompok bermain, di dalam keluarga termasuk orang tua sepertinya kurang memiliki aturan yang tegas dan jelas kepada anak saat bermain *tablet pc* sehingga membuat anak cenderung ((CWO.1a,kl.13;CWO.1a,kl.14;CWO.1a,kl.15;CWO.1a,kl.16;CWO.1a,kl.17; CWO2a,kl16; CWO.2a,kl.17; CWO.2a,kl.18; CWO.2a,kl.19).

Adiknya yang sudah selesai mandi dan rapih memanggil MNF dan meminjam *tabletnya*, "mas awwa, ija ijem don, mau maen...mas awwa", tetapi MNF tidak menjawab lagi (CL1.,p2.,kl3). Nizam berkata "mas awwa, main pa?ijaa pinjem"(Cl4.,p3.,kl2). MNF berkata "Izam nonton tv sama makan aja, mainnya nanti" (Cl4.,p3.,kl3). Nizam masih berusaha untuk meminjam *tabletnya*, tapi MNF masih tidak memberikannya karena sedang asyik bermain game (Cl.4.,p3.,kl4). MNF berusaha membujuk adiknya untuk tidak bermain *tablet*, tetapi nizam malah berteriak dengan keras(Cl4.,p3.,kl5). MNF menenangkan dengan berkata, "Ijam pinjem *handphone* teteh aja, mainannya lebih bagus dari ini, ya pinjem teteh", sambil menuju kamar teteh(Cl4.,p3.,kl5).



Berebut mainan ya sering, namanya juga anak-anak, gak jarang udah beli dua tetap aja berebutan(CWO.1a,kl.7); Nawwaf sama Nizam sih dua-duanya akur, ya tapi namanya anak kecil kadang main bareng kadang juga berantem (CWO1a,kl.12); Tergantung anaknya, kalo sama temannya ya menunggu giliran, kalo sama adiknya kadang gak mau gantian tapi kalo adiknya nangis baru deh dikasih mainnanya (CWO.1a,kl.18); Kalo langsung diambil ya marah-marah gitu, nangis, merenggek minta dibalikin *tabletnya*(CWO1b,kl12); Pernah sesekali, namanya juga anak-anak (CWO.2a,kl.8), tapi kalo KAY sedang asyik main langsung dirusuh abangnya kadang bisa marah dan langsung nangis dia (CWO.2a,kl9); Iya (CWO.2a,kl.21). Tapi si KAY kalo lagi serius ya gak bisa di gangguin, dia serius pasti ngeliat tab-nya itu, ngomong aja enggak (CWO2a,kl22). Kalo langsung diambil gitu ya dia bisa marah-marah (CWO2a,kl23).

Iya, tapi kalo izam yang pinjem pake punya teteh aja (*handphone*) (CWA.1a, kl.21). Kalo main sama temen ya gantian, tapi kalo kelamaan awwaf kesel marah-marah ke izam (CWA.1a,kl.22); Main *tablet* mah sendirian aja, paling izam gangguin(CWA.1b,kl.4); Kalo Awwaf lagi pake *tablet* terus Izam minta ya ntar dibialngin ke Teteh biar pinjem HP teteh aja (CWA.1c,kl.5); Iya, kadang abang yang lebih sering dan nanti2 kasih ke aku (CWA.2a, kl.18). Aku marah dan kesel aja kalo abang pakanya lama (CWA.2a,kl19); Main sering sama Abang Choqy, missal aku main dua kali abang juga dua kali (CWA.2c,kl.4); Tapi kadang abang yang lebih sering dan nanti2 kasih ke aku (CWA.2c,kl.5); Aku kesel terus nangis kalo abang kelamaan (CWA.2c,kl6); Kadang suka, kadang enggak... kalo lagi pada asyik mainnya ya seru, tapi kalo gak mau gantian males aku (CWA.2f,kl.5).

Main *tablet* punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di *tabletnya* bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6) Main sama temen palingan juga di rumah abang Ais pake *tablet* abang Ais (CWA.1b,kl.5). Main *tablet* punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di *tabletnya* bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6); Kalo main sama temen ya gantian, tapi kalo kelamaan awwaf kesel marah-marah ke izam (CWA.1a,kl.22); Main sama temen palingan juga di rumah abang Ais pake *tablet* abang Ais (CWA.1b,kl.5); Aku biasanya main sama abang atau kalo temen-temen abang main kesini ya main sama mereka (CWA.2a, kl.2). Main lego, mobil-mobilan atau computer *tablet* ganti-gantian aja (CWA.2a, kl.3); Main sama abang choqy terus kadang ada temen-temen abang nanti kita gantian (CWA.2b,kl.3)

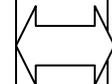
Main *tablet* punya Abang Ais (Faiz) gantian di rumah abang, kadang aku nonton aja, ntar kadang juga main pororo ,rumah sakit gitu di *tabletnya* bang Ais, tapi kalo mainnya lama aku pulang aja kesel nungguin lama (CWA.1a, kl.6); Kalo main sama temen ya gantian, tapi kalo kelamaan awwaf kesel marah-marah ke izam (CWA.1a,kl.22); Main sama temen palingan juga di rumah abang Ais pake *tablet* abang Ais (CWA.1b,kl.5); Aku biasanya main sama abang atau kalo temen-temen abang main kesini ya main sama mereka (CWA.2a, kl.2). Main lego, mobil-mobilan atau computer *tablet* ganti-gantian aja (CWA.2a, kl.3); Main sama abang choqy terus kadang ada temen-temen abang nanti kita gantian (CWA.2b,kl.3). Eh tapi sering main juga sama Rasya,Vino,Salman, Daffa besar,Daffa kecil, main perang-perangan sama *tablet* (CWA.1a,kl.5); Main sama izam (adik) lah. Di luar main sama vino, daffa, main *tablet* rasya (CWA.1b,kl.3); Laki-laki, kan temen awwaf semuanya laki-laki yang di rumah, gak ada perempuan, paling Cuma Aurel aja (CWA.1f,kl.1); Aku biasanya main sama abang atau kalo temen-temen abang main kesini ya main sama mereka (CWA.2a, kl.2); Aku mainnya sama abang aja, paling kalo temen-temen abang main ke rumah ya sama temen abang (CWA.2c,kl.1); Laki-laki, kan temen abang semuanya laki-laki, perempuan temen adek cuma Nea aja di sekolah, kalo Riyadh kan cowok juga(CWA.2f,kl.1).

Gambar4.13 :MNF bermain bola bersama Rasya dan Daffa di garasi rumah(CD12)

Gambar 4.14 : KAY sedang bermain *tablet* pc dan bergantian dengan sesuai aturan (CD13)

Gambar 4.15 : MNF sedang berebut mainan dengan adiknya (CD14)

Gambar 4.16: KAY menggerakkan kakinya ke abang, karena diganggu(CD.15)



Bagan 4.5 : Bagan Triangulasi Kemampuan Bekerja Sama

c. Verifikasi Data

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai kemampuan berkelompok anak pengguna tablet pc usia 5-6 tahun diketahui bahwa anak mampu untuk berkerjasama dan berbagi dengan teman lainnya. Anak akan bermain bersama dengan anak lainnya saat *tablet pc*nya habis, atau saat teman-teman lainnya bermain game dengan *tablet pc* juga. Anak akan memberikan sesuatu pada temannya tetapi kepada saudara kandung seperti kakak atau adik, anak akan cenderung untuk tidak berbagi dan memiliki sifat keakuan (kepemilikan) pada suatu benda. MNF lebih memilih untuk memberikan HP milik tetehnya dibandingkan untuk memberikan *tablet pc* yang sedang dia mainkan, sedangkan KAY memilih untuk tidak memberikan sama sekali *tablet pc* kepada kakaknya jika sedang memainkan dan merasa marah jika diganggu.

Selain itu anak juga mampu untuk bergiliran dengan teman walau kadang harus ada aturan-aturan yang disepakati antar kelompok atau saudara cara bergantiannya. Anak cukup menaati aturan bermain yang telah disepakati saat awal bermain walau kadang anak merasakan sebal atau kesal jika temannya bermain lebih lama. Untuk aturan bermain, diketahui bahwa orang tua anak tidak begitu memberikan batasan waktu yang tegas sehingga anak cenderung bermain sesuai keinginannya.

C. Temuan Penelitian

Berdasarkan deskripsi khusus yang telah dijabarkan, maka dapat dijelaskan beberapa temuan penelitian sebagai berikut:

Perkembangan kemampuan interpersonal pada anak pengguna *tablet pc* umumnya memiliki kemampuan yang sedikit berbeda dengan anak-anak pada umumnya. Perbedaan ini berdasarkan pada cara bermain dan berinteraksi anak. Hal ini mengakibatkan perbedaan kemampuan interpersonal anak yang meliputi kemampuan komunikasi verbal, komunikasi non verbal dan kemampuan bekerja sama seperti berkelompok, berbagi, memahami aturan bermain.

Terlihat pada penelitian, anak yang menggunakan *tablet pc* keduanya memiliki lingkungan yang sudah tidak asing dengan kemajuan teknologi terutama *tablet pc*, sehingga anak sudah terbiasa untuk berinteraksi dengan *tablet pc*. Anak mengenal *tablet pc* dari keluarga dan teman sepermainan. Kedua kasus ini memiliki kesamaan pada orang tua yang bekerja sehingga anak-anak cenderung dibiarkan menggunakan *tablet pc* tanpa adanya perjanjian penggunaan atau aturan yang tegas dari orang tua tentang aturan bermain, berapa lama dan bagaimana anak menggunakannya. Kurangnya waktu bermain dengan orang tua dan tidak ada batasan waktu yang jelas menyebabkan intensitas anak terhadap penggunaan *tablet pc* menjadi tinggi. Anak cenderung menggunakan dan bermain *tablet pc* sesuai keinginannya tanpa peduli kapan dia harus

berhenti bermain. Pada penelitian ini menemukan adanya sedikit gangguan yang ditimbulkan *tablet pc* pada interpersonal anak yang berhubungan dengan komunikasi verbal, komunikasi non verbal dan bekerja sama. Pada dasarnya tidak akan terlihat secara jelas ketika anak tidak bermain dengan *tablet pc*.

Jenis aplikasi yang sering digunakan anak adalah *games*. Salah satu jenis permainannya sesuai dengan Wiwit yang menyebutkan jenis permainan, anak menggunakan jenis permainan berupa fighting dan simulasi. Games fighting merupakan jenis permainan yang menuntut pemain dapat mengontrol pertarungan satu lawan satu, *games* ini dibutuhkan kemampuan mata yang tajam guna melihat peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menjatuhkan lawan. Seperti games ninja warrior yang anak mainkan, akan tetapi memiliki dampak akan menjadi agresif ketika selesai memainkan games tersebut. Games simulasi minecraft yang anak mainkan memiliki dampak positif karena anak dapat menambah kosa kata bahasa inggris yang baru.

Kemampuan berkomunikasi anak yang menggunakan *tablet pc* seperti pada anak lainnya. Anak mampu bertanya mengenai hal yang ingin diketahuinya dengan cara dan menggunakan kata yang sopan. Anak dapat mengungkapkan perasaannya menggunakan kata-kata yang baik, namun ada sedikit perbedaan pada cara anak mengungkapkan keinginannya. Anak menggunakan *tablet pc* dapat mengungkapkan

perasaannya dengan cara baik, akan tetapi anak akan lebih cepat marah, menangis dan berteriak ketika keinginannya tidak terkabulkan. Kemampuan anak dalam memulai pembicaraan dengan orang lain pun terhambat, karena anak cenderung menjadi cuek dan tidak suka berbicara kecuali tidak ditanya atau jika tidak ada hal yang menarik perhatiannya.

Selain kemampuan berkomunikasi verbal yang sedikit terganggu, kemampuan komunikasi non verbal anak yang menggunakan *tablet pc* juga mengalami sedikit perbedaan. Pada umumnya saat anak tidak menggunakan *tablet pc* nya, saat berkomunikasi anak dapat mengeluarkan ekspresi-ekspresi seperti tersenyum, tertawa, cemberut, sedih dan lain-lain dalam pembicaraannya. Akan tetapi pada saat anak menggunakan *tablet pc* terdapat perbedaan jauh yang menonjol yaitu anak tidak merespon pembicaraan yang diajukan padanya, anak tidak mengeluarkan ekspresi yang sesuai dan anak cenderung menggunakan bahasa isyarat seperti menggelengkan kepala dan menggangukan kepala tanda bentuk anak berkomunikasi dengan lingkungannya.

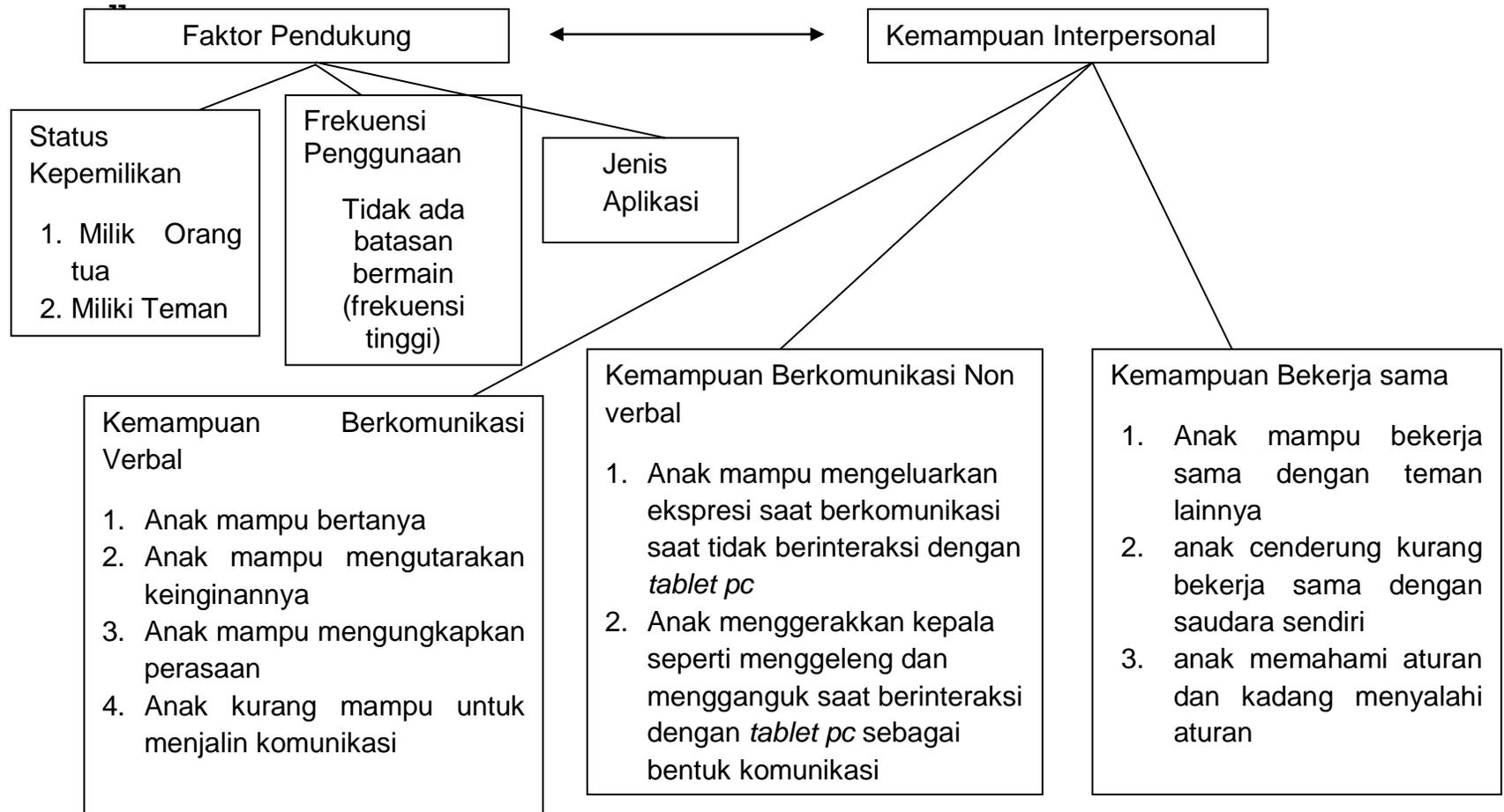
Kemampuan bekerja sama dengan lingkungan dan teman sebaya anak yang menggunakan *tablet pc* juga seperti anak pada biasanya. Anak mampu bermain bersama, berbagi dan memahami aturan kelompoknya. Anak dapat bermain bersama teman-temannya dan berbagi mainan walaupun dalam pembagian itu ada aturan-aturan yang kadang anak buat sendiri atau kelompok yang buat. Dalam penelitian ini menunjukkan

sedikit perbedaan cara anak berbagi dengan temannya dan dengan saudara kandung. Anak lebih cenderung mudah berbagi mainan terutama main *tablet pc* pada temannya dibandingkan dengan saudara sendiri. Untuk berbagi dengan saudara kandung sendiri anak lebih memilih untuk menunda-nunda atau melamakan permainannya. Jika pun anak berbagi dengan saudaranya, anak lebih menjadi pemimpin yang mengatur aturan main dan seberapa lama waktu saudaranya *bermain*.

Berdasarkan pada hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pada anak yang menggunakan *tablet pc* akan memiliki dampak pada perkembangan interpersonal anak. Hal ini yang menjadi faktor pendukung adalah perlakuan orang tua dalam memberikan aturan-aturan dalam keluarga. Pada kedua kasus ini anak yang menggunakan *tablet pc* tidak didampingi dan tidak diberikan waktu khusus menjadikan anak lebih nyaman berada di rumah, dan membuat anak sedikit bersosialisasi di luar rumah. Walaupun kemampuan interpersonalnya pada dasarnya sama dengan anak lain jika tidak bermain dengan *tablet pc*, tetapi anak akan berubah menjadi berbeda saat anak berinteraksi dengan *tablet pc*nya.

D. Pembahasan Hasil Temuan Lapangan

Bagan 4.6: Bagan Temuan Penelitian



Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap dua orang anak pengguna *tablet pc* usia 5-6 tahun, diketahui bahwa kemampuan berkomunikasi verbal menemukan bahwa anak mampu berkomunikasi dengan cukup baik terlihat dari kemampuan anak dalam bertanya, mengungkapkan perasaan, mengatakan keinginannya. Akan tetapi dalam hal untuk memulai percakapan dengan orang lain anak cenderung belum bisa. Anak tidak akan berbicara jika tidak diajak bicara terlebih dahulu. Anak akan memulai percakapan jika hanya anak memiliki rasa keingintahuan akan suatu hal yang ingin anak ketahui. Atas dasar hal tersebut diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun mampu mengajukan pertanyaan untuk hal-hal yang ingin diketahui, sesuai dengan Lemmen dalam Tudor yang mengemukakan bahwa, “ *By the time a child is 5 years old and ready for school, he expected to be able to ask question,...*”. Saat anak berusia 5 tahun dan siap untuk sekolah, anak diharapkan mampu untuk bertanya. Senada dengan Lemmen, Kassay mengatakan bahwa anak usia pra sekolah akan bertanya jika ingin mengetahui sesuatu . Namun kenyataannya anak usia 5-6 tahun pengguna *tablet pc* hanya akan bertanya jika berada dalam kondisi dan situasi tertentu. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa kemampuan bertanya anak berbeda dan kondisi akan mempengaruhi keinginan anak untuk mengajukan pertanyaan akan sesuatu.

Anak menunjukkan kemampuan berkomunikasi non verbal dengan mampu berkespresi dalam berkomunikasi. Akan tetapi hal yang menonjol terlihat dalam komunikasi anak saat menggunakan *tablet pc* adalah anak menggunakan gerakan isyarat kepala seperti gelengan dan anggukan tanda diri merespon pertanyaan dari lingkungan. Tidak jarang anak melakukan hal tersebut terus menerus saat anak sedang serius dengan permainan di *tablet pcnya*.

Kemampuan bekerja sama yang terlihat adalah anak mampu untuk berbagi, mampu untuk bergiliran dan menaati aturan. Akan tetapi kemampuan berbagi anak dengan teman dan saudara sendiri sedikit berbeda. Kemampuan berbagi anak dengan saudara sendiri cenderung kurang, sehingga tidak jarang anak berebut mainan dengan saudara sendiri. Orang tua juga tidak memiliki aturan main yang jelas dan tegas sehingga membuat anak cenderung mengikuti kemauannya sendiri dan bermain berapapun lamanya.

Mengenai kemampuan memulai pembicaraan, pada kenyataannya kemampuan ini belum sepenuhnya terdapat pada kedua anak pengguna *tablet pc* ini. Pada kedua kasus anak-anak ini tidak akan memulai pembicaraan dengan orang lain, jika tidak ditanya, tidak diajak bicara atau jika tidak ada sesuatu hal yang menarik perhatiannya. Padahal Lemmen mengatakan bahwa anak usai 5 tahun

dan siap untuk bersekolah dapat diharapkan mampu untuk memulai pembicaraan dengan teman sebaya atau orang lain. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kedua kasus ini anak agak terhambat dalam kemampuan menjalin hubungan dengan orang lain khususnya untuk memulai suatu pembicaraan. Selain itu kemampuan non verbal yang muncul adalah anak menggunakan bahasa isyarat seperti gelengan dan anggukan kepala sebagai bentuk komunikasi anak dan respon terhadap sekitar. Hal ini menunjukkan kurangnya anak mau menghargai atau merespon lawan bicaranya, walaupun kejadian ini terjadi hanya saat anak menggunakan tablet pc saja.

Aspek terakhir dalam kemampuan interpersonal adalah bekerja sama yang meliputi berbagi, bergantian, menaati peraturan. Sebagaimana Woolfson menyatakan bahwa kemampuan bekerja sama meliputi tiga aspek kemampuan yaitu berbagi, bergantian dan menaati peraturan. Pada kemampuan berbagi kedua anak dalam kedua kasus ini sudah dapat berbagi dan menawarkan sesuatu yang dimilikinya pada orang lain. Temuan pada kasus ini sesuai dengan pendapat Murshafi yang mengatakan bahwa anak usia 5-6 tahu telah mampu berinteraksi dengan orang sekitarnya, seperti *take and give* dan bekerja sama. Akan tetapi ada sedikit perbedaan antara kemampuan berbagi dengan teman dan kemampuan berbagi dengan

saudara kandung (seperti kakak dan adik). Hal ini yang membuat anak mampu berbagi pada orang-orang tertentu. Dalam menaati peraturan , kedua anak mau menaati peraturan dengan baik apa yang disepakati saat bermain, walau tidak jarang anak juga sering melanggar peraturan. Atas dasar hal tersebut dapat diketahui bahwa kemampuan interpersonal anak pertama dan kedua yang menggunakan tablet pc memiliki persamaan, sama-sama sudah dapat berkerja sama dengan orang lain tetapi dengan aturan dan syarat yang ditentukan oleh anak sendiri.

Berdasarkan pemaparan mengenai kemampuan interpersonal kedua anak usia 5-6 tahun pengguna *tablet pc*, diketahui bahwa anak mendapatkan kemudahan dalam menggunakan dan bermain *tablet pc* karena orang tua menyediakan *tablet pc* di rumah. Lingkungan sekitar terutama teman sepermainan juga memiliki peran mengenalkan anak pada permainan yang berada dalam *tablet pc*. Hal ini senada dengan pendapat Gardner yang mengatakan bahwa "*Heridity are termed environmental they include family factors, school factors an social factors.*" Terdapat tiga faktor yang dapat mempengaruhi yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor sosial. Pada kedua kasus ini terlihat bahwa faktor keluarga yaitu orang tua dan faktor sosial yaitu teman sepermainan dapat mempengaruhi dari luar diri anak untuk

mengenal tentang tablet pc dan permainan yang terkandung di dalamnya.

Jenis aplikasi yang sering digunakan anak adalah *games*. Salah satu jenis permainannya sesuai dengan Wiwit yang menyebutkan jenis@ permainan, anak menggunakan jenis permainan berupa fighting dan simulasi. Games fighting merupakan jenis permainan yang menuntut pemain dapat mengontrol pertarungan satu lawan satu, *games* ini dibutuhkan kemampuan mata yang tajam guna melihat peluang yang dapat dimanfaatkan untuk menjatuhkan lawan. Seperti games ninja warrior yang anak mainkan, akan tetapi memiliki dampak akan menjadi agresif ketika selesai memainkan games tersebut. Games simalasi minecraft yang anak mainkan memiliki dampak positif karena anak dapat menambah kosa kata bahasa inggris yang baru.

Faktor keluarga merupakan faktor yang paling besar pengaruhnya dalam proses perkembangan kecerdasan interpersonal anak, karena orang tua memiliki pola asuh yng berbeda. Pada dua kasus anak pengguna *tablet pc* ini memiliki ayah dan ibu yang sama-sama bekerja dan pada hari aktif tidak memiliki banyak waktu untuk bersama anak. Orang tua juga kurang memberikan batasan-batasan waktu yang jelas berapa lama dan kapan anak boleh atau tidak boleh untuk menggunakan tablet pc dalam kesehariannya. Sehingga

membuat anak cenderung untuk menggunakan *tablet pc* sesuai keinginan sendiri. Faktor dari orang tua seperti kasus KAY yang ayahnya seorang *gamers* juga menjadi faktor bagaimana seorang anak bisa ketergantungan dengan *tablet pc*.

Faktor sosial yaitu dalam hal ini adalah teman sepermainan juga memiliki peranan dalam pengenalan anak pada *tablet pc*. Pada kasus MNF, anak dapat terpengaruh dengan melihat teman yang sudah memiliki *tablet pc*, kemudian anak mencoba bermain dan pada akhirnya meminta untuk dibeli. Lingkungan yang mempengaruhi dan didukung oleh orang tua yang menyediakan menjadikan betapa mudahnya anak menggunakan *tablet pc* dalam kesehariannya. Frekuensi penggunaan *tablet pc* pada anak usia 5-6 tahun cenderung tinggi. Dalam sehari anak menggunakannya pada siang hari berkisar antara 3-4 jam sesuai keinginan anak. Selain itu batasan yang diberikan orang tua pada anak kurang jelas dan tegas, sehingga anak menggunakannya dengan bebas dalam kesehariannya.

Hal ini tentu saja memberikan dampak bagi perkembangan kemampuan interpersonalnya. Sebagaimana yang diungkapkan Rimm bahwa interaksi dengan komputer tidak memungkinkan anak bercakap-cakap atau bermain dengan anak lain. Selain itu masih menurut Rimm, anak yang berinteraksi dengan komputer pada masa

usia prasekolah kelak akan mengalami kesulitan penyesuaian diri dalam berinteraksi dengan anak lain ketika memasuki lingkungan yang berbeda. Hingga pada akhirnya anak menjadi enggan mencari teman bermain di luar rumah dan hanya akan bermain jika ada teman yang datang lalu mengajaknya bermain seperti yang terjadi pada kasus yang ada.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan-temuan penelitian yang diperoleh oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa:

1. Status kepemilikan *tablet pc* yang anak usia 5-6 tahun gunakan di Perumahan Harapan Sejahtera, Pinang Tengerang adalah milik orang tua dan teman sepermainan. Anak menggunakan *tablet pc* dalam keseharian karena memang sudah tersedia di rumah dan pada saat lingkungan bermainnya bersama teman lainnya.
2. Frekuensi penggunaan *tablet pc* pada anak usia 5-6 tahun cenderung tinggi. Dalam sehari anak menggunakannya pada siang hari berkisar antara 3-4 jam sesuai keinginan anak. Selain itu batasan yang diberikan orang tua pada anak kurang jelas dan tegas, sehingga anak menggunakannya dengan bebas dalam kesehariannya
3. Kemampuan berkomunikasi verbal menemukan bahwa anak mampu berkomunikasi dengan cukup baik terlihat dari kemampuan anak dalam bertanya, mengungkapkan perasaan, mengatakan keinginannya. Akan tetapi dalam hal untuk memulai percakapan

dengan orang lain anak cenderung belum bisa. Anak tidak akan berbicara jika tidak diajak bicara terlebih dahulu. Anak akan memulai percakapan jika hanya anak memiliki rasa keingintahuan akan suatu hal yang ingin anak ketahui.

4. Anak menunjukkan kemampuan berkomunikasi non verbal dengan mampu berkespresi dalam berkomunikasi. Akan tetapi hal yang menonjol terlihat dalam komunikasi anak saat menggunakan *tablet pc* adalah anak menggunakan gerakan isyarat kepala seperti gelengan dan anggukan tanda diri merespon pertanyaan dari lingkungan. Tidak jarang anak melakukan hal tersebut terus menerus saat anak sedang serius dengan permainan di *tablet pcnya*.
5. Kemampuan bekerja sama yang terlihat adalah anak mampu untuk berbagi, mampu untuk bergiliran dan menaati aturan. Akan tetapi kemampuan berbagi anak dengan teman dan saudara sendiri sedikit berbeda. Kemampuan berbagi anak dengan saudara sendiri cenderung kurang, sehingga tidak jarang anak berebut mainan dengan saudara sendiri. Orang tua juga tidak memiliki aturan main yang jelas dan tegas sehingga membuat anak cenderung mengikuti kemauannya sendiri dan bermain berapapun lamanya.

B. Implikasi

Hasil penelitian memberikan implikasi bahwa kemampuan interpersonal anak akan menurun jika diiringi dengan penggunaan *tablet pc* yang berlebihan dan tidak didampingi orang tua. Semakin lama anak menggunakan *tablet pc* maka akan membuat anak semakin kurangnya bersosialisasi dan mendapatkan anak yang menjadi acuh terhadap lingkungan sekitar. Peran orang tua dalam penempatan posisi *tablet pc* juga memiliki peran membentuk interpersonal anak, ketika orang tua menempatkan posisi *tablet pc* sebagai media pembelajaran anak akan memiliki wawasan dan menambah pengetahuan, tetapi ketika orang tua menempatkan posisi *tablet pc* sebagai alat pengasuhan kedua dapat menimbulkan anak yang asik dengan dunia sendiri, acuh dan menurunkan rasa emosi sosial pada diri anak terhadap lingkungan sekitar.

Hasil penelitian juga memberikan implikasi bahwa masyarakat dan lingkungan sekitar anak juga turut membantu mengembangkan kemampuan interpersonal anak yang menggunakan *tablet pc* dalam bersosialisasi. Semakin masyarakat sadar akan bahayanya *gadget (tablet pc)* bagi anak usia dini, maka semakin dapat anak-anak dapat diselamatkan dari *tablet pc* yang dapat mengganggu kemampuan bersosialisasi anak. Namun, semakin ketidakpedulian muncul dari masyarakat sekitar dan menjadikan *tablet pc* sebuah hal yang wajar dan

menjadi *trend* bisa jadi akan membentuk suatu masyarakat tidak akan saling mengenal dan acuh terhadap sesama.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitanikan terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, yaitu:

1. Perumahan Harapan Sejahtera

Sebaiknya pembangun harapan sejahtera meberikan fasilitas-fasilitas yang lebih baik yang menunjang hubungan sosialisai warga. Seperti lahan bermain yang sedikit diperbesar untuk menampung semua warga untuk bersilahturahim dan membuat gedung pertemuan sebagai sarana melakukan kegiatan.

2. Orang Tua

Sebaiknya orang tua lebih memperhatikan anaknya, terutama untuk kedua orang tua yang bekerja. Mendampingi, menyeleksi dan memilihkan program aplikasi yang akan dimainkan anak sesuai dengan perkembangan anak dan ada unsur pendidikannya. Orang tua harus selalu melakukan komunikasi apa yang anak lakukan seharian dan memiliki batasan yang jelas kapan waktu boleh dan tidaknya bermain *tablet*.

3. Masyarakat

Sebaiknya masyarakat terutama warga perumahan harapan sejahtera, membentuk perkumpulan yang memiliki jadwal

pertemuan-pertemuan rutin. Melalui pertemuan itu para warga terutama orang tua yang memiliki anak dapat bersilahturahim dan mengajak anak-anak. Memperkenalkan anak dengan lingkungan. Pertemuan-pertemuan rutin ini dapat berisikan diskusi parenting yang membuat orang tua lebih paham tentang perkembangan anak.

4. Peneliti Selanjutnya

Dapat melakukan penelitian lanjutan tentang kemampuan anak yang berinteraksi dengan *tablet pc* atau *gadget* lainnya dalam rentang usia yang berbeda. Diharapkan pula adar peneliti selanjutnya dapat mengkaji lebih dalam mengenai aspek-aspek lainnya pada kemampuan interpersonal anak yang bermain *tablet pc* dengan pendampingan orang tua atau penenlitan penelitian interaksi anak yang menggunakan *gadget (tablet pc)* yang mempengaruhi kemampuan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Akhi.2009.*Cara Praktis Mengatasi Perkembangan Anak*. Jakarta: PT.Buku Kita.
- Buntaran, Rina.2003.Thomas Amstrong, *Setiap Anak Cerdas! Panduan membantu Anak Belajar dan Memanfaatkan Multiple Intelligence*. Jakarta: Gramedia.
- Christine Wibhowo,dkk.2011.*Stimulasi Kecerdasan Anak Menggunakan Teknologi Informatika*. Jakarta: PT.Elex Komputindo Media.
- Desmita.2009.*Psikologi Perkembangan*.Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Dinar P,Wiwien.2008.*Psikologi Anak Usia Dini* .Jakarta:PT.Indeks
- Dogde, Diane Trister and Laura J.C. 2000.*The Creative Curriculum for Early Childhood Third Edition*. Washington DC: Teaching Strategies Inc.
- Effendi ,Agus.2005.*Revolusi Kecerdasan Abad 21 (kritik MI, EI,SQ,AQ dan successful intelligence atas IQ*. Bandung: Alfabeta.
- Essa, L.Eva.2011.*Wadsworth Belomt, USA Introduction to Early Childhood Education 6th edition*.
- Frost, Nollaig.2011.*Qualitative Research Methods in Psychology Combining Core Approaches*. New York: Mc Graw Hill.
- Gardner, Howard.1993.*Multiple Intelligences: The Theory in Practice A Reader*, New York: Basic Book.
- Gardner, Howard.1999.*Multiple intelligence for 21st century :intelligence reframed*. New York: Basic books.
- Gardner, Howard.2003.*Multiple Intelligence :The Theory in Practice* .New York: Basics Book.
- Gerungan.2004.*Psikologi Sosial* .Bandung: Refika Aditama.

Gibson, William J. & Andrew Brown. 2009. *Working with Qualitative Data*. London: SAGE Publication.

Gunawan, Adi W. 2006. *Genius Learning Strategy Petunjuk Praktis untuk Menerapkan Accelerated Learning*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Hadi, Sitrisno. 2004. *Metodologi Research 2*. Yogyakarta: Andi.

Hurlock, Elizabeth B. 1999. *Child Development*. Jakarta: Rineka Cipta.

Idai.or.id/public-articles/seputar-kesehatan-anak/keamanan-menggunakan-internet-bagi-anak.html 09 May 2014

Immanuela, . *Multiple Intelligence Mengali dan Merangsang Potensi Kecerdasan Anak*: Jakarta, seri ayah bunda

LSE Common Sense Media , *Zero to Eight: Children's Use Media in America, August 2013* www.eukidsonline.net akses September 2013

Lazear, David. 2000. *Pathways of Learning*. Arizona: Zephyr Press.

Jones, Ricard Nelson. 2006. *Cara Membina Hubungan Baik dengan Orang lain*, terjemahan R. Bagio P: Jakarta, Bumi Aksara.

Journal of Research on Technology in Education Vol.43

Journal "Tablets, Apps, and the University: A Rationale for Establishing App Development Centers 2011

Kaha, Maria. *Dampak Buruk Teknologi bagi anak*. <http://www.tanyadok.com/berita/dampak-buruk-teknologi-bagi-anak>

Keasey, Tomlinson. 1995. *Child Development*, Illions: The Dorsey Press.

Mansjur, Bahaya Gadget bagi Kesehatan. www.fk.unpad.ac.id/archives/1023

Macam-macam *tablet pc* di pasaran <http://tik.sman7-bjm.sch.id/artikel/jenis-jenis-tablet-pc.html>

Miarso, Yusufandi. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom.

- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mohan, Aruna G. 2004. *Educational Psychology*. Delhi: Neelkamal.
- Nelson, Jack.L.dkk. 2007. *Critical Issues In Education*. United States: McGraw Hill Companies.
- Papalia, Diane E. 2010. *Human Development 9th*. Jakarta Kencana Persada Media Group.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia Widia Sarana.
- Mushafi, Muhammad Ali. 2009. *Mendidik Anak Agar Cerdas dan Berbakti*, Surakarta: Cipta.
- Patilima, Hamid. 2007. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Sudarwan. 2002. *Menjadi Peneliti Kualitatif*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Safaria, T. 2005. *Interpersonal Intelligence: Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*. Yogyakarta: Amara Books.
- Seefeldt, Carrol dan Barbara A. Wasik. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini Menyiapkan Anak Usia Tiga, Empat dan Lima Tahun Masuk Sekolah* terjemahan Plus Nassar, Jakarta: Indeks.
- Sri widayati & Utami widyati. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Yogyakarta: Luna Publisher.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sunarto dan Agung B Hartono. 2006. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan dan Rineka Cipta.
- Takdirotun, Musfiroh. 2010. *Kecerdasan Majemuk cetakan kelima*. Jakarta: Universitas Terbuka.

[TabletPCdanmediadigitalhttp://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=Tablet+PC&i=52522,00.asp](http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,1237,t=Tablet+PC&i=52522,00.asp)

Tracy, Sarah J. 2013. *Qualitative Research Methods* :UK,Wiley-Blackwell.

Tudor, Mary.1981. *Child Development* . USA: McGraw Hill Inc.

Towards a better internet for children, OFcom (2012)
<http://eprints.lse.ac.uk/44213/http://health.kompas.com/read/2013/01/31/16461290/apa.saja.penentu.kecerdasan.anak>

<http://m.merdeka.com/teknologi/anak-anak-suka-tablet-dibandingkan-smartphone.html>

Valkenburg, Collin P.,& Third A (2010). The Benefits of official networking services. *Cooperative Research Center for Young People*.
<http://www.fya.org.au/wp-content/uploads/2010/07/the-benefits-of-social-networking-services.pdf>

tablet pc use and impact on learning in technology and engineering classrooms: a preliminary study,Sven G. Bilén, Dongwon Lee,John I. Messner, Hien T. Nguyen, Timothy W. Simpson, Angsana A. Techatassanasoontorn, and Richard F. Devon :The Pennsylvania State University, 2008 <http://pike.psu.edu/publications/wipte08.pdf>

Verauli, *Dampak Negatif Gadget pada prestasi Anak* (
<http://female.kompas.com>)

Westiningsih,ed. *Buku Pintar memilih Ponsel dan Tablet Berbasis Android*.
Jogjakarta; Wahana Komputer, 2012.

Wikipedia Foundation, 9 Juli 2013
http://en.wikipedia.org/wiki/withdrawal_syndrome

www.litbang.depkes.go.id

Woolfson,Ricard C.2005.*Mengapa Anakku begitu? Jilid 2* terjemahan Ariavita
Purnamasari, Jakarta: Erlangga.

Yus, Anita.2011.*Model Pendidikan Anak Usia Dini* .Jakarta; Kencana
Prenada Media Grou

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Maghfiroh Tri Kusumastuti Dewi. Dilahirkan di Jakarta pada tanggal 24 Juni 1991. Putri ke dua dari dua bersaudara dari pasangan Karsiman Arsy Mahmudi HS dan Widiastuti. Bertempat tinggal di Kampung Gaga Blok Lontar II RT 004/004 No.31 11850, Semanan, Kalideres, Jakarta Barat. Beragama Islam.

Sebelum diterima menjadi mahasiswi PG-PAUD Universitas Negeri Jakarta (UNJ) melalui jalur SNMPTN pada tahun 2009, pendidikan formal yang ditempuh adalah SMA Negeri 94 Jakarta (2006-2009), SLTP Negeri 187 Jakarta (2003-2006), SD Negeri Semanan 04 Pagi (1997-2003). Dan TK Nurul Hidayah, Semanan (1996-1997).

Selama berkuliah di UNJ, pengalaman yang pernah diperoleh yaitu menjadi anggota dari BEMJ PG-PAUD periode 2009-2010 dan masuk dalam Departemen Dalam Negeri (DAGRI). Menjadi Ka.Dept DAGRI BEMJ PG-PAUD periode 2010-2011. Menjadi anggota Education Watch , Departemen Pendidikan Universitas Negeri Jakarta 2010-2012. Menjadi Panitia Penerimaan Mahasiswa Baru Jalur Mandiri pada tahun 2011. Kemudian melakukan Praktek Kerja Lapangan di TK IKAL 1 Rawa Sari pada tahun 2012. Menjadi Panitia Seminar dan Lokakarya Nasional dalam acara JAMBORE NASIONAL HIMPAUDI I yang diselenggarakan HIMPAUDI Pusat pada tahun 2013 di PP-IPTEK Taman Mini Indonesia Indah.

