



**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI EDUKATIF PADA
GAWAI UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN OLEH ORANG TUA MURID
KELOMPOK B2 DI TK DHARMA WANITA
TEGAL GEDE KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Oleh

**SERVYKA ANGGUN SETYAWATI
NIM 160210205105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**



**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI EDUKATIF PADA
GAWAI UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN OLEH ORANG TUA MURID
KELOMPOK B2 DI TK DHARMA WANITA
TEGAL GEDE KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**SERVYKA ANGGUN SETYAWATI
NIM 160210205105**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2020**

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang serta sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, dengan segala ketulusan dan keikhlasan saya persembahkan karya saya sebagai rasa kasih sayang cinta dan perwujudan tanggung jawab saya kepada:

1. Kedua orang tua saya, Ibunda Evy Indah Cahyani dan Ayahanda Agus Fadelan, yang telah memberikan dukungan, doa, bimbingan, serta semangat yang diberikan selama ini, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
2. Bapak dan Ibu Guru yang telah membimbing saya sejak Taman Kanak-kanak sampai dengan Perguruan Tinggi;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Jember, yang saya banggakan.

MOTTO

“Life is just like two side of coin”

(Miftahul Jinan dan Ani Christina) *)



*) Jinan, Miftahul; dan Christina, Ani. 2011. *Awas Anak Kecanduan Games*. Sidoarjo: Filla Press.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Servyka Anggun Setyawati

NIM : 160210205105

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 17 Agustus 2020

Yang menyatakan

Servyka Anggun Setyawati

NIM 160210205105

SKRIPSI

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI EDUKATIF PADA GAWAI
UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN OLEH ORANG TUA MURID
KELOMPOK B2 DI TK DHARMA WANITA
TEGAL GEDE KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

Oleh:

SERVYKA ANGGUN SETYAWATI

NIM 160210205105

Pembimbing

Dosen Pembimbing I : Dr. Nanik Yuliati, M.Pd

Dosen Pembimbing II : Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANALISIS PEMANFAATAN APLIKASI EDUKATIF PADA GAWAI
UNTUK PERKEMBANGAN KOGNITIF ANAK
USIA 5-6 TAHUN OLEH ORANG TUA MURID
KELOMPOK B2 DI TK DHARMA WANITA
TEGAL GEDE KABUPATEN JEMBER
TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

SKRIPSI

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Servyka Anggun Setyawati
NIM : 160210205105
Angkatan : 2016
Daerah Asal : Lumajang
Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 06 April 1996
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Program Studi : PG PAUD

Disetujui oleh

Dosen Pembimbing Utama

Dosen Pembimbing Anggota

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.
NIP. 196107291988022001

Luh Putu Indah B., S.Pd., M.Pd.
NIP. 198712112015042001

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020” karya Servyka Anggun Setyawati telah diuji dan disahkan pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 27 Agustus 2020
Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.
NIP. 196107291988022001

Luh Putu Indah B, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198712112015042001

Anggota I,

Anggota II,

Dra. Khutobah, M.Pd.
NIP. 195610031982122001

Senny W. Dienda Saputri, S.Psi., M.A.
NIP. 197705022005012001

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 196006121987021001

RINGKASAN

Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020, Servyka Anggun Setyawati, 160210205105; 2016; 103 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Penggunaan gawai sekarang bukan lagi dominasi orang dewasa saja sebab kini anak-anak juga merupakan pengguna yang aktif. Tak bisa dipungkiri era teknologi komunikasi kini semakin pesat sehingga beberapa produknya seperti gawai semakin banyak ditemui. Dampak negatif pun juga bisa dirasakan oleh penggunanya seperti gangguan fisik bahkan perubahan sikap ke arah negatif juga bisa dirasakan seperti anak mulai malas belajar, suka berbohong, membolos sekolah (Jinan dan Christina, 2011:73). Selain itu, disisi lain dampak positif bagi pengguna juga bisa dirasakan seperti halnya sebagai sarana edukasi untuk membantu perkembangan kecerdasan anak. Nelson (dalam Jinan dan Christina, 2011:77) pernah mengatakan bahwa video *games* bisa mempertajam kemampuan berpikir dan kecepatan berpikir serta meningkatkan sisi kognitif (kepandaian) otak, terutama untuk *games* yang bersifat *action* dan *puzzle*. Adanya dampak positif dari hal tersebut sama halnya dengan yang diperlihatkan oleh anak yang berinisial F, R, J di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial F, R, J.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020? Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk

perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif, yang dilakukan di TK Dharma Wanita Tegal Gede selama 3 minggu. Sumber data yang diperoleh dari informan yaitu guru kelompok B2 dan orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede. Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi (catatan lapangan), wawancara, dan metode dokumentasi. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data melalui empat tahapan, yaitu proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian di TK Dharma Wanita Tegal Gede tentang analisis pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede menunjukkan bahwa anak yang berinisial F, R, dan J dalam memanfaatkan aplikasi edukatif pada gawai didukung adanya peran orang tua dalam mendampingi dan mengawasi ketika sedang menggunakan gawai. Pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede menunjukkan bahwa peran orangtua dalam menyediakan gawai yang khusus untuk anak, menyiapkan konten-konten edukatif di gawai tersebut, membatasi waktu bermain gawai, mendampingi, mengawasi dan memberikan stimulasi pertanyaan ketika anak sedang menggunakan gawai sangat penting untuk membantu anak memanfaatkan gawai sebagai sarana edukasi dalam belajar terutama dalam merangsang kemampuannya dalam berpikir (kognitif). Penggunaan gawai sebagai media belajar elektronik dapat membantu anak untuk memperkaya pembelajaran yang mereka dapat di sekolah, sehingga di dalam otak anak dapat menambah skema-skema baru dalam membantu perkembangan kognitifnya.

PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng., selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Dr. Mutrofin, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
4. Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
5. Dr. Nanik Yulianti, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Luh Putu Indah Budyawati, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, mengarahkan, meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
6. Dra. Khutobah, M.Pd., Senny Weyara Dienda Saputri, S.Psi., M.A., selaku dosen penguji I dan II yang telah banyak memberi masukan dan pembelajaran baru dalam penulisan skripsi ini;
7. Ibu Indah Sulistiyoningsih, S.Pd dan Ibu Yusi Saputri, S.Pd selaku Kepala dan guru kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede yang telah memberi izin, meluangkan waktu, dan membantu dalam pelaksanaan penelitian;
8. Ibu Aprian, Devita, dan Monica selaku orang tua dari anak yang berinisial F, R, J yang telah meluangkan waktu dan membantu dalam pelaksanaan penelitian;

9. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini;
10. Keluargaku Ayahanda dan Ibunda serta kakak saya Sylvia Ayu Setiawati yang selalu mendoakan, memberi semangat, nasehat, dan motivasi;
11. Sahabat Culan's Anggraeni Puspitasari, Dita Puji Rahmawati, dan Shafira Widhia Anggraeni yang selalu memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
12. Sahabat Yong Squad Eka Candra Wahyunita dan Nada Aisyah Ramadhana yang selalu memberi dukungan dan motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;
13. Sahabat KKPLP Ila Priani, Tutut Aprilia, Lucita Galuh Sasmaya, Agus Tina Fatmawati, Tiara Eka Widyasari, Irawati, dan Fertika Maghfiroh Laily yang senantiasa memberi dukungan dan motivasi serta berjuang bersama mengerjakan skripsi;
14. Seseorang yang berarti bernama Rusdan Fikri yang telah memberikan doa, semangat, dukungan serta motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi;
15. Teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Angkatan 2016 yang telah berjuang bersama selama perkuliahan;
16. Teman-teman Paduan Suara Mahasiswa yang tidak bisa disebutkan satu per satu namanya yang telah mendukung;
17. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulisan selama ini mendapatkan berkah dan barokah dari Allah Swt. Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, aamiin.

Jember, 17 Agustus 2020

Servyka Anggun Setyawati

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PEMBIMBING.....	vi
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vii
HALAMAN PENGESAHAN	viii
RINGKASAN	ix
PRAKATA	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun.....	8
2.1.1 Hakikat Perkembangan	8
2.1.2 Proses dan Periode Perkembangan	9
2.1.3 Prinsip-prinsip Perkembangan	11
2.1.4 Pengertian Kognitif.....	13
2.1.5 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini	15

2.1.6 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif	16
2.1.7 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif	
Anak Usia 5-6 Tahun	19
2.1.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan	
Kognitif Anak Usia Dini.....	20
2.2 Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai.....	22
2.2.1 Pengertian Aplikasi Edukatif.....	22
2.2.2 Pengertian Gawai	23
2.2.3 Ciri-ciri Aplikasi Edukatif pada Gawai	24
2.2.4 Faktor-faktor Ketertarikan Anak Menggunakan Gawai	25
2.2.5 Macam-macam Aplikasi Edukatif pada Gawai	28
2.2.6 Intensitas Penggunaan Gawai untuk Anak Usia Dini	38
2.2.7 Tips Pengamanan Terhadap Bahaya Gawai untuk	
Orang Tua	39
2.2.8 Manfaat Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk	
Anak Usia Dini	42
2.3 Penelitian yang Relevan	43
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	46
3.1 Jenis Penelitian.....	46
3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian.....	46
3.2.1 Tempat Penelitian	46
3.2.2 Waktu Penelitian.....	47
3.2.3 Subjek Penelitian	47
3.3 Definisi Operasional.....	47
3.3.1 Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai	47
3.3.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun	47
3.4 Data dan Sumber Data	48
3.4.1 Sumber Data Primer.....	48
3.4.2 Sumber Data Sekunder	48
3.5 Metode Pengumpulan Data.....	48

3.5.1 Observasi	48
3.5.2 Wawancara	49
3.5.3 Dokumentasi	50
3.6 Rancangan Penelitian	50
3.7 Teknik Analisis Data.....	52
3.7.1 Pengumpulan Data (<i>Data Collection</i>).....	52
3.7.2 Reduksi Data (<i>Data Reduction</i>).....	53
3.7.3 Penyajian Data (<i>Data Display</i>)	53
3.7.4 Pengambilan Keputusan (<i>Concluding Drawing/ Verification</i>).....	53
3.8 Kredibilitas Penelitian.....	54
3.8.1 Triangulasi	54
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Hasil Penelitian.....	56
4.1.1 Jadwal Penelitian	56
4.1.2 Gambaran Umum Lembaga.....	59
4.1.3 Hasil Wawancara Guru Kelompok B2	61
4.1.4 Hasil Wawancara Orang Tua Murid Kelompok B2	68
4.1.5 Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede.....	79
4.1.6 Hasil Penelitian Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede	83
4.2 Pembahasan.....	84
BAB 5. PENUTUP.....	97
5.1 Kesimpulan.....	97
5.2 Saran	97

DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN-LAMPIRAN	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Youtube Kids.....	29
Gambar 2.2 Pengamanan Akun oleh Orang Tua	29
Gambar 2.3 Kutahu Nama Satwa.....	30
Gambar 2.4 Belajar Berhitung Bersama <i>Max The Glow Train</i>	31
Gambar 2.5 Bernyanyi Lagu Kepala Tangan	32
Gambar 2.6 Bagaimana Kapal Darat Dapat Terapung.....	32
Gambar 2.7 Belajar Buah dan Sayuran	33
Gambar 2.8 Buah Durian	34
Gambar 2.9 Sayur Bayam	34
Gambar 2.10 <i>ABC Kids Tracing dan Phonics</i>	35
Gambar 2.11 Membuat Pola Huruf A	35
Gambar 2.12 <i>Kids Doodle Color and Draw</i>	36
Gambar 2.13 Pegunungan	36
Gambar 2.14 Bunga	36
Gambar 2.15 <i>ABC World</i>	37
Gambar 2.16 Video Edukatif	37
Gambar 2.17 Mencocokkan Huruf.....	38
Gambar 3.1 Bagan Rancangan Penelitian.....	51
Gambar 3.2 Komponen Dalam Analisis Data.....	52
Gambar 4.1 Denah TK Dharma Wanita Tegal Gede	59

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	56
Tabel 4.2 Data Kepala Sekolah, Guru, dan Karyawan	60



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A. MATRIK PENELITIAN	104
LAMPIRAN B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	106
B.1 Kisi-kisi Pedoman Observasi Perkembangan Kognitif	106
B.2 Pedoman Wawancara.....	106
B.3 Pedoman Dokumentasi	107
LAMPIRAN C. LEMBAR OBSERVASI	108
C.1 Lembar Instrumen Catatan Lapangan.....	108
C.1.1 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Pertama	108
C.1.2 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kedua	114
C.1.3 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Ketiga	119
C.1.4 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Keempat	124
C.1.5 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kelima.....	129
C.1.6 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Keenam	134
C.1.7 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Ketujuh.....	139
C.1.8 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kedelapan	144
C.1.9 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kesembilan	149
C.1.10 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kesepuluh	154
C.1.11 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kesebelas	157
C.1.12 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Keduabelas.....	160
C.1.13 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Ketigabelas.....	164
C.1.14 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Keempatbelas...167	
C.1.15 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kelimabelas.....	170
C.2 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai	174
C.2.1 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Pertama	174
C.2.2 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Kedua	176

C.2.3	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Ketiga.....	178
C.2.4	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Keempat.....	180
C.2.5	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Kelima.....	182
C.2.6	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Keenam.....	184
C.2.7	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Ketujuh.....	186
C.2.8	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Kedelapan.....	188
C.2.9	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Kesembilan.....	190
C.2.10	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Kesepuluh.....	192
C.2.11	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Kesebelas.....	194
C.2.12	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Keduabelas.....	196
C.2.13	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Ketigabelas.....	198
C.2.14	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Keempatbelas.....	200
C.2.15	Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai Hari Kelimabelas.....	202
LAMPIRAN D. LEMBAR WAWANCARA		204
D.1	Lembar Wawancara dengan Guru Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember	204
D.2	Lembar Wawancara dengan Orang Tua Murid Kelompok B2 di	

TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember	213
D.2.1 Lembar Wawancara dengan Orang Tua Anak Pertama	213
D.2.2 Lembar Wawancara dengan Orang Tua Anak Kedua.....	218
D.2.3 Lembar Wawancara dengan Orang Tua Anak Ketiga.....	223
LAMPIRAN E. TRANSKIP IDENTIFIKASI TEMA	229
LAMPIRAN F. LEMBAR DOKUMENTASI.....	258
F.1 Profil Lembaga TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember	258
F.2 Catatan Guru	258
F.3 Rapor Anak “F, R, dan J”	259
F.4 Foto Kegiatan	262
F.4.1 Foto Kegiatan Observasi Anak “F”	262
F.4.2 Foto Kegiatan Observasi Anak “R”	264
F.4.3 Foto Kegiatan Observasi Anak “J”	266
F.4.4 Foto Kegiatan Wawancara	269
LAMPIRAN G. LEMBAR SURAT IZIN PENELITIAN	271
LAMPIRAN H. LEMBAR BIODATA MAHASISWA	272

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini diuraikan tentang 1.1 latar belakang; 1.2 rumusan masalah; 1.3 tujuan penelitian; dan 1.4 manfaat penelitian. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

1.1 Latar belakang

Menurut Montessori (dalam Ariyanti, 2016:50) anak usia dini (AUD) adalah anak yang memiliki jenjang usia lahir sampai usia 6 tahun. Biasanya pada jenjang usia seperti ini bisa disebut sebagai masa keemasan (*the golden age*) dan masa peka (*the period of sensitivity*) anak usia dini dalam mengembangkan berbagai macam aspek perkembangan yang harus dimiliki oleh anak usia dini. Pada masa keemasan atau masa peka ini, kondisi otak anak juga sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan sejalan dengan adanya rangsangan atau stimulus-stimulus yang diberikan dari lingkungan sekitarnya. Selain itu, terdapat 6 aspek perkembangan anak usia dini yang harus dikembangkan secara optimal antara lain perkembangan sosial emosional, nilai agama dan moral, fisik motorik, seni dan kreativitas, bahasa, dan kognitif.

Cognitive (kognitif) berasal dari kata *cognition* yang sama dengan kata *knowing*, yang artinya mengetahui. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kognitif atau kognisi diartikan sebagai suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan faktual yang empiris yaitu berdasarkan pengalaman yang diperoleh anak (Alwi dkk., 2002:579). Dalam memperoleh pengetahuan atau pengalaman baru anak, selalu melibatkan kemampuan berpikir dalam mengingat, melakukan penalaran, berimajinasi, berpikir kreatif mungkin dalam memecahkan suatu masalah, dan menggunakan bahasa dalam menerima pengetahuan atau pengalaman baru anak. Pada aspek perkembangan kognitif yang dimiliki anak diharapkan dapat memiliki pengaruh melalui kompetensi atau hasil belajar yang telah diperoleh anak misalnya dalam kemampuan berpikir anak secara logis, berpikir secara kritis, dapat memberi alasan atau tanggapan, mampu

menemukan hubungan sebab akibat dalam memecahkan suatu masalah yang dihadapinya (Yamin dan Sanan, 2013:113). Oleh sebab itu, peran guru/pendidik maupun orang tua sangat penting dalam membantu perkembangan kognitif anak misalnya melalui program pengembangan kognitif pada anak usia dini antara lain melalui pemberian rangsangan atau stimulus berupa bentuk, warna, ukuran, pengelompokan, pengurutan benda dan lain sebagainya. Salah satunya menggunakan media digital melalui gawai atau yang biasa dikenal dengan sebutan *gadget*, karena gawai dapat digunakan sebagai media audio visual yang terdiri dari berbagai macam konten atau aplikasi edukatif yang dapat digunakan anak untuk membantu perkembangan kognitifnya dengan bermain sambil belajar sesuai dengan kemajuan zaman.

Terutama pada era revolusi industri 4.0 seperti sekarang ini banyak sekali perubahan-perubahan yang dialami oleh dunia bahkan bangsa Indonesia ini. Revolusi industri 4.0 ini sendiri adalah sebuah era atau zaman yang mana penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan sepenuhnya dalam mengubah berbagai aspek atau bidang kehidupan manusia. Seperti yang dikatakan oleh Menteri Perindustrian Airlangga Hartarto (dalam artikel Kementerian Perindustrian Republik Indonesia, 2019) yang mengatakan bahwa pada era revolusi industri 4.0 sebagian besar dalam bidang industri, baik teknologi informasi dan komunikasi dimanfaatkan secara penuh artinya dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan industri yang sudah berbasis digital dengan menghasilkan tingkat penggunaan atau efisiensi yang tinggi dan kualitas produk yang lebih baik lagi dari era sebelumnya yaitu salah satunya digunakannya alat elektronik seperti gawai.

Adapun yang dimaksud dengan gawai adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis dalam penggunaannya, yang mana nama lain dari gawai yaitu *gadget*. Kata *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti sebagai perangkat alat elektronik kecil yang mempunyai beberapa fungsi khusus dan perkembangannya sangat pesat di kalangan masyarakat. Gawai sendiri merupakan sebuah objek canggih yang mana isinya terdapat beberapa aplikasi

yang digunakan dalam membantu penyampaian informasi, hiburan, dan sarana komunikasi bagi penggunaannya (Damayanti, 2017:9). Selain itu, dengan banyaknya konten-konten atau aplikasi yang menarik di dalam gawai membuat kalangan anak usia dini sangat tertarik untuk memiliki dan menggunakannya. Apalagi didukung dengan banyaknya warna-warna, suara-suara, gambar bergerak dan lain-lain yang menarik dalam konten-konten atau aplikasi di dalam gawai seperti permainan (*game*) edukasi misalnya permainan petualangan, *puzzle*, tebak kata dengan *alphabet*, memasak, olah raga dan lain sebagainya. Dapat juga didukung dengan melihat berbagai tayangan video edukatif didalam aplikasi *youtube kids* misalnya video tentang tayangan cerita anak, video tentang kehidupan binatang, macam-macam tanaman, lagu-lagu anak dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti selama KKPLP di TK Dharma Wanita Tegal Gede yang dimulai pada bulan Agustus sampai September 2019 tepatnya di kelompok B2 terkait perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terdapat 3 anak yang berinisial “F, R, dan J” yang terlihat sangat aktif dalam belajar terutama dalam aktivitas berpikir seperti membaca, mengenal angka atau huruf, mengurutkan benda dari ukuran paling besar ke paling kecil atau sebaliknya, berhitung, dan lain sebagainya. Ketiga anak tersebut memang terbiasa belajar sambil bermain menggunakan gawai dengan memanfaatkan aplikasi edukatif sebagai media belajar di sekolah ataupun pada saat di rumah dengan dampingan atau pengawasan dari orang tua untuk dapat dimanfaatkan dengan benar agar dapat membantu mengembangkan kognitif anak sesuai dengan tingkatan usianya saat ini. Adapun lingkup perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini antara lain terdiri dari (1) belajar dan pemecahan masalah (memecahkan masalah sederhana secara kreatif, menunjukkan sikap eksploratif dan menyelidiki, menggunakan pengetahuan atau pengalaman baru), (2) berpikir logis (mengelompokkan benda, menyebutkan

sebab-akibat terjadinya peristiwa, mengurutkan benda berdasarkan ukuran), (3) berpikir simbolik (menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan benda dengan lambang bilangannya, menirukan lambang bilangan 1-10 dan lambang huruf vokal atau konsonan). Sejauh ini perkembangan kognitif anak yang berinisial “F, R, dan J” sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) sudah memunculkan indikator perkembangan kognitifnya, walaupun masih ada beberapa yang lebih menonjolkan dalam belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, ataupun berpikir simbolik. Adapun hal tersebut dapat disimpulkan dari adanya wawancara dengan guru kelas B2 di sekolah dan juga melihat dari catatan guru.

Hasil wawancara dengan orang tua menemukan bahwa memang mereka senang menggunakan gawai terutama dalam melihat tayangan edukatif di Youtube Kids dan *game* edukatif. Semua itu dapat terlihat juga pada saat di sekolah mereka bertiga sering terlihat pada saat waktu istirahat bermain gawainya masing-masing dengan mengakses aplikasi edukatif di Youtube Kids (misalnya, Youtube Kids “Kutahu Nama Satwa”, “Belajar Berhitung Bersama *Max The Glow Train*”, “Bernyanyi Lagu Kepal Tangan”, “Bagaimana Kapal Berat Bisa Terapung”). Sedangkan, aplikasi edukatif di *Game* Edukatif (Misalnya, “Belajar Buah dan Sayuran”, “*ABC Kids-Tracing & Phonics*”, “*Kids Doodle-Color & Draw*”, “Lagu ABC-Sajak Video, *Game*, Pembelajaran Fonetik (*ABC World*)”). Dalam pelaksanaannya ketiga anak tersebut memiliki intensitas penggunaan gawai yang berbeda-beda, oleh sebab itu peneliti mengelompokkannya dalam kategori selalu (>60 menit/hari, setiap hari), sering (31-60 menit/hari, 4-6 hari/minggu), dan kadang-kadang (1-30 menit/hari, 1-3 hari/minggu) (Nurmasari, 2016:30). Sesuai dengan hasil wawancara dengan orang tua, anak yang berinisial “F” termasuk dalam anak kategori kadang-kadang dalam menggunakan gawai, anak berinisial “R” termasuk dalam kategori sering dalam menggunakan gawai, sedangkan anak yang berinisial “J” termasuk dalam kategori selalu dalam menggunakan gawai. Anak-anak tersebut menggunakan gawai untuk kegiatan-kegiatan edukatif, namun masih perlu pendalaman bagaimana pemanfaatannya

terkait perkembangan kognitif. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengetahui analisis pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang dapat diambil dari penelitian ini adalah bagaimanakah pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat teoritis

Diharapkan dapat membantu menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam hal mengetahui pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua.

1.4.2 Manfaat praktis

1.4.2.1 Bagi lembaga pendidikan

- a. Dapat digunakan sebagai bahan masukan dalam merumuskan peraturan terkait dengan penggunaan gawai di lingkungan sekolah agar dapat dimanfaatkan secara edukatif melalui berbagai macam aplikasi yang

tersedia pada gawai sebagai media audio visual dalam belajar dengan pengawasan orang tua dan guru/pendidik.

- b. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk lebih meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran yang berhubungan dengan pengembangan kemampuan kognitif anak.

1.4.2.2 Bagi pendidik

- a. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mempertimbangkan pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai dan digunakan sebagai media belajar sambil bermain dengan adanya dampingan atau pengawasan dari orang tua dan guru/pendidik serta intensitas penggunaannya disesuaikan dengan usia anak.

1.4.2.3 Bagi orang tua

- a. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengetahui cara-cara memanfaatkan gawai untuk kegiatan belajar anak.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengetahui intensitas penggunaan gawai yang tepat sesuai dengan usia anak saat ini.

1.4.2.4 Bagi peneliti

- a. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengetahui secara lebih luas dan rinci tentang banyaknya aplikasi edukatif pada gawai yang dapat dimanfaatkan dengan baik oleh anak usia 5-6 tahun sebagai media belajar sambil bermain.
- b. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengetahui banyaknya media yang dapat digunakan untuk menstimulus atau merangsang perkembangan kognitif anak melalui pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai.

1.4.2.5 Bagi peneliti lain

- a. Dapat digunakan sebagai bahan untuk masukan dalam mengadakan penelitian selanjutnya dengan permasalahan tentang pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk anak usia dini.

- b. Dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan penelitian tentang pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk anak usia dini.
- c. Dapat digunakan sebagai bahan untuk menambah wawasan dan informasi tentang pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.



BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini diuraikan tentang 2.1 perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun; 2.2 pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai; 2.3 penelitian yang relevan. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

2.1 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

2.1.1 Hakikat Perkembangan

Pada hakikatnya suatu perkembangan dapat dilihat secara sengaja maupun tidak sengaja. Karena biasanya kita dapat melihat suatu perkembangan yang terjadi pada seorang anak melalui kemampuannya dalam berbicara lancar dengan kosa kata yang beragam, mampu menulis, mampu berhitung, mampu menggunakan komputer dengan lancar, mampu berkomunikasi melalui internet, mampu menguasai dua bahasa dengan baik, dan jenis-jenis kemampuan lainnya. Selain itu, terdapat dua istilah yang digunakan dalam perkembangan yaitu *qualitative change* dan *quantitative change* (Papalia dkk., 2001:12-13). *Qualitative change* adalah suatu perubahan yang terjadi pada anak dalam jenis, struktur, atau organisasi yang mana ditandai dengan adanya suatu hal baru yang dialami anak dan ternyata sulit untuk diprediksi bahwasannya anak tersebut mampu berkembang sejauh ini, misalnya perubahan kemampuan yang terjadi pada saat anak berkomunikasi dari bahasa non verbal diganti dengan bahasa verbal, sehingga anak mampu berkomunikasi dengan lancar dengan menguasai berbagai macam kosa kata. Sedangkan *quantitative change* adalah suatu perubahan yang terjadi pada anak dalam kuantitas atau bilangan, seperti penambahan tinggi badan, berat badan, banyaknya kosa kata, dan frekuensinya dalam berkomunikasi. Jadi, perkembangan dapat terjadi dengan dua jenis perubahannya yaitu secara *qualitative change* dan *quantitative change*.

Menurut Hawadi (dalam Desmita, 2015:4) perkembangan juga dapat diartikan sebagai proses perubahan secara luas atau menyeluruh dari keseluruhan jumlah potensi yang dimiliki oleh setiap anak yang mana ditunjukkan melalui

adanya suatu sifat atau ciri yang baru pada anak tersebut, sehingga perkembangan pun dapat dikatakan telah terjadi pada anak tersebut. Jadi, perkembangan yang terjadi pada setiap anak bisa menjadi potensi yang membantu perkembangannya.

Perkembangan dalam bahasa Inggris disebut dengan *development*.

Santrock (2011:6) mengatakan bahwa “*Development is the pattern of change that begins at conception and continues through the life span*

....

Artinya perkembangan adalah suatu pola perubahan yang dimulai sejak masa konsepsi dan berlanjut sepanjang kehidupan. Jadi, suatu perkembangan yang terjadi pada setiap manusia selalu berkelanjutan dan dimulai dari lahir hingga dewasa sampai berkembang secara maksimal sesuai usianya.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya perkembangan merupakan suatu perubahan yang terjadi secara terus-menerus seumur hidup pada setiap individu atau anak yang dilihat dari munculnya suatu ciri yang baru, sehingga serangkaian kemampuan yang dimilikinya dapat berkembang sesuai dengan tahap kematangannya masing-masing.

2.1.2 Proses dan Periode Perkembangan

Setiap manusia pasti mengalami suatu proses perkembangan pada kehidupannya yang berlangsung seumur hidup, namun terkadang perkembangan tersebut tidak persis sama antara satu individu dengan individu lainnya, meskipun terkadang dalam beberapa hal pasti memiliki kesamaan perkembangan di antara individu. Setiap orang pasti mengalami perkembangan termasuk para tokoh besar atau orang yang tidak terkenal. Manusia memulai hidupnya dari sejak menjadi janin, bayi, anak-anak, remaja, dewasa, dan tua (Sit, 2017:12). Bentuk perkembangan anak berlangsung sangat kompleks, karena merupakan suatu proses interaksi dari berbagai faktor. Adapun tiga aspek perkembangan yang dapat mempengaruhi proses perkembangan manusia terdiri dari proses biologis, kognitif, dan sosial emosional (Santrock, 2009:30-31).

Proses biologis (*biological process*) adalah suatu proses perubahan yang berkaitan dengan kehidupan manusia dan menghasilkan suatu perubahan pada

manusia, meliputi pewaris gen dari orang tua, perkembangan tubuh meliputi pertumbuhan berat badan dan tinggi badan, perkembangan otak, keterampilan motorik, dan perubahan hormon menginjak masa remaja.

Proses kognitif (*cognitive process*) adalah suatu proses perubahan yang berkaitan dengan cara berpikir, inteligensi, dan bahasa. Perkembangan proses kognitif menjadi dasar bagi berkembangnya kemampuan anak dalam mengingat, berupaya memecahkan masalah matematika, mengembangkan strategi berpikir kreatif, dan berbicara yang memiliki makna dalam upaya memecahkan masalah. Contoh proses kognitif terjadi dalam mengenali benda-benda pada bayi, menggabungkan kalimat, menguasai kata, mengingat puisi, mengerjakan soal matematika, membayangkan sesuatu yang akan terjadi, menemukan jawaban sebab akibat, atau memahami sesuatu yang tersirat dalam suatu peristiwa.

Proses sosial emosional (*social emotional process*) adalah suatu proses perubahan yang berkaitan dengan bagaimana anak menjalin hubungan dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan kepribadian. Contoh proses sosial emosional dalam bayi belajar tersenyum kepada ibunya dan orang-orang di sekitarnya, anak laki-laki berkelahi dan berteman dengan teman sebayanya, perkembangan perasaan anak-anak terhadap temannya yang berbeda jenis kelamin, perkembangan sikap sosial dan anti sosial pada anak-anak dan remaja, merupakan bagian dari proses sosial emosional dalam perkembangan manusia. Ketiga proses tersebut saling berhubungan atau berkaitan, misalnya perkembangan sel-sel otak mendukung perkembangan kognitif dan sosial. Karena di dalam otak terdapat bagian-bagian yang mengontrol kemampuan berpikir dan kemampuan bersosialisasi serta kemampuan merasakan emosi terhadap orang lain. Di dalam perkembangan anak, ketiga proses perkembangan tersebut muncul secara bersamaan, sebab semua perkembangan tersebut terjadi dalam satu tubuh.

Periode tahapan perkembangan dimulai dari masa *infancy*, *early childhood*, *middle and late childhood*, *adolescence*, *early adulthood*, hingga *late adulthood* (Surna dan Pandeirot, 2014:42). *Infancy* adalah periode tahapan perkembangan dengan rentang usia 18-24 bulan, yang mana pada masa ini bayi amat tergantung

pada pengasuhan orang tua. Selain itu, semua kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan awal dalam proses perjalanan kehidupan. Bayi mulai mempelajari kemampuan koordinasi motorik, berbahasa, simbol, dan bersosialisasi.

Early childhood adalah periode tahapan perkembangan dengan rentang usia infancy hingga 5 tahun. Pada masa ini, anak telah cukup memiliki kemampuan dalam kesiapan belajar membaca, telah memiliki kemampuan untuk mengikuti petunjuk guru, dan lebih banyak menghabiskan waktu bersama teman sebayanya.

Middle and late childhood adalah periode tahapan perkembangan dengan rentang usia 6-11 tahun, yang mana pada usia ini anak telah memasuki masa sekolah yang disebut *elementary school years*. Pada masa ini anak telah siap untuk belajar membaca, berhitung, dan matematika. Selain itu, anak juga telah mampu memfokuskan diri pada aktivitas kognitif, kontrol diri telah berkembang, dan interaksi anak tidak saja dalam lingkungan keluarga tetapi telah ke luar rumah termasuk telah mampu berkomunikasi dengan dunia luar melalui internet.

Adolescence adalah periode tahapan perkembangan dengan rentang usia 10-12 tahun dan berakhir pada usia sekitar 18-21 tahun, yang mana pada masa ini merupakan masa transisi dari masa anak-anak ke masa dewasa. Selain itu, pada masa ini anak tumbuh sangat cepat terutama terlihat pada perubahan fisik, tinggi, dan berat badan sangat cepat dan mengembangkan fungsi seksual. Anak telah mencari identitas diri, mulai mengembangkan pemikiran abstrak, serta berpikir logis dan idealis.

2.1.3 Prinsip-prinsip Perkembangan

Adapun beberapa prinsip-prinsip perkembangan menurut Surna dan Pandeirot (2014:42-43) adalah sebagai berikut:

- a. Belajar, melalui belajar dapat menumbuhkan kemampuan anak untuk memahami sesuatu informasi. Perkembangan terjadi jika suatu pemahaman atau kemampuan yang dimiliki saling berkaitan dengan kegiatan yang lebih kompleks. Contohnya, kemampuan peserta didik telah berkembang jika telah memiliki keterampilan bertanya di dalam kelas dan dapat menerapkannya dalam situasi yang berbeda di luar kelas. Sehingga, anak dapat mengalami

perkembangan melalui aktivitas belajarnya dalam memperoleh informasi yang telah diperolehnya.

- b. Pengalaman, melalui pengalaman dalam memperoleh pelajaran membaca dari orang tua di rumah akan memiliki kemampuan membaca yang cepat di sekolah, demikian juga halnya dengan anak yang mendapat pelatihan bermain piano, gitar, atau vokal akan lebih cepat menguasai dan memiliki keterampilan musik tersebut dibandingkan anak yang hanya membaca dan mempelajari teori bermain piano. Melalui pengalaman, anak mengalami secara langsung kesulitan, upaya perbaikan jika ada kesalahan, maupun kegembiraan jika berhasil mengerjakannya. Sehingga, anak dapat mengalami perkembangan melalui pengalaman yang telah diperolehnya.
- c. Interaksi sosial, melalui interaksi sosial anak saling berbagi pengalaman dan pengetahuan baru tentang nilai, aturan, kebiasaan, dan tata krama yang semestinya dilakukan dalam kehidupan bersama sebagai anggota masyarakat. Sehingga, anak dapat mengalami perkembangan melalui interaksinya dengan orang lain.
- d. Penguasaan bahasa, melalui bahasa dapat digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan, ide, pendapat, pengalaman, dan berbagai pengalaman sehingga dapat dipahami oleh orang lain. Selain itu, dengan adanya bahasa anak mampu menunjukkan kemampuan penalaran anak dan aspek-aspek afektif lainnya. Sehingga, anak dapat mengalami perkembangan melalui adanya bahasa yang digunakannya dalam berinteraksi dengan orang lain.
- e. Berlangsung secara berkelanjutan dan bersifat relatif teratur, maksudnya yaitu sebuah kematangan, belajar, dan pengalaman dapat memberi pengaruh yang berarti pada anak terutama pada perkembangannya. Karena perkembangan dapat terjadi secara berkelanjutan dan teratur. Sehingga, anak dapat mengalami perkembangan melalui adanya keberlangsungan secara berkelanjutan dan teratur dalam berkembang sesuai dengan tingkat kematangan, belajar dan pengalamannya.

- f. Irama dan tempo perkembangan, melalui irama dan tempo perkembangan anak yang duduk di kelas satu sekolah dasar pasti memiliki perbedaan dalam berbagai hal. Terdapat anak yang menguasai matematika dengan cepat, ada anak yang dapat menguasai dua bahasa, ada anak yang memiliki keterampilan menggunakan komputer, ada anak yang peka terhadap perasaan orang lain, dan lain-lain. Sehingga, anak dapat mengalami perkembangan melalui adanya irama dan tempo perkembangannya.
- g. Kematangan, faktor genetik, dan usia, melalui ketiga prinsip perkembangan ini anak yang berusia 10 tahun pasti memiliki kemampuan berlari lebih cepat dibandingkan dengan anak yang berusia 5 tahun. Demikian halnya dengan kemampuan anak dalam upaya memecahkan masalah. Terkecuali adalah bagi anak berkebutuhan khusus seperti anak tuna grahita. Sehingga, anak dapat mengalami perkembangan melalui adanya kematangan, faktor genetik, dan usianya dalam berkembang.

2.1.4 Pengertian Kognitif

Para peneliti dalam bidang perkembangan otak atau *neuroscientist* menemukan bahwa perkembangan kognitif berkaitan erat dengan perkembangan dan fungsi otak.

Eggen dan Kauchak (2004:35) mengatakan bahwa “Otak berkembang sangat cepat ketika usia awal perkembangan anak. Otak manusia memiliki 100-200 miliar *neuron* (sel-sel saraf) dan memiliki keterkaitan yang sangat mengagumkan yang disebut *synapse* yang menentukan, mengarahkan, dan mendorong berkembangnya kognitif. *Synapse* ini mengembangkan kemampuan mengingat. Para peneliti menemukan bahwa *synapse* terformulasi dengan sangat cepat pada sekitar usia 4 tahun, dan dampaknya adalah 50% tingkat formulasi *synapse* terbentuk pada usia 4 tahun dibandingkan pada usia dewasa

Istilah *cognitive* (kognitif) berasal dari kata *cognition* yang sama dengan kata *knowing*, yang artinya mengetahui. Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kognitif atau kognisi diartikan sebagai suatu kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan faktual yang empiris yaitu berdasarkan pengalaman yang diperoleh anak (Alwi dkk., 2002:579). Jadi, dalam memperoleh

pengetahuan atau pengalaman baru anak, selalu melibatkan kemampuan berpikir dalam mengingat, melakukan penalaran, berimajinasi, berpikir kreatif mungkin dalam memecahkan suatu masalah, dan menggunakan bahasa dalam menerima pengetahuan atau pengalaman baru anak.

Arti yang lebih luas menurut Neiser (dalam Jahja, 2013:56) mengatakan bahwa kognitif merupakan sebuah perolehan, penataan, dan penggunaan pengetahuan dalam memperoleh informasi atau pengetahuan baru. Sehingga dalam artian yang lebih luas ini dapat dikatakan bahwasannya kognitif berisikan daya pikir yang sangat luas mulai dari pemerolehan informasi, penataan informasi, dan bagaimana pengetahuan dapat digunakan dengan baik sebagai sarana untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang baru.

Selanjutnya kognitif juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang digunakan untuk mempelajari keterampilan dan konsep baru, yang mana keterampilan tersebut digunakan untuk memahami apa yang terjadi di lingkungannya, serta keterampilan yang menggunakan daya ingat dan menyelesaikan soal-soal sederhana (Pudjiati dan Masykouri, 2011:6). Sehingga, kognitif juga digunakan sebagai salah satu kemampuan yang dimiliki manusia untuk selalu berpikir dan mengembangkan potensi yang didapatkan melalui pengetahuan yang baru.

Selain itu, menurut Yusuf (dalam Khadijah, 2016:32) mengatakan bahwa kognitif adalah kemampuan yang dimiliki anak dalam berpikir kompleks serta melakukan penalaran dan pemecahan masalah. Sehingga, berkembangnya kemampuan kognitif ini akan mempermudah anak menguasai pengetahuan umum yang lebih luas dan dapat difungsikan sebagaimana mestinya dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian kognitif yaitu sebuah kemampuan yang dimiliki anak dalam berpikir, menalar, dan memecahkan suatu masalah melalui pengalaman baru yang sudah diperoleh anak di lingkungannya.

2.1.5 Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Seiring dengan meningkatnya kemampuan anak untuk mengeksplorasi lingkungan yang dikarenakan semakin bertambahnya koordinasi dan pengendalian motorik yang disertai dengan meningkatnya kemampuan untuk bertanya dengan menggunakan kata-kata yang dapat dimengerti orang lain, maka dunia kognitif anak berkembang pesat, semakin kreatif, bebas, dan imajinatif (Desmita, 2015:130). Dimana didukung dengan usia anak prasekolah makin meningkat, yang mana peningkatan ini tentang orang, benda, situasi baru diasosiasikan dengan arti-arti yang telah dipelajari anak semasa bayinya. Perkembangan kognitif juga menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi, sehingga dapat digunakan untuk berpikir.

Perkembangan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir, sesuai dengan pendapat Susanto (2011:48) yang mengatakan bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir tentang kemampuan anak dalam menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. Jadi proses kognitif berhubungan dengan tingkat kecerdasan (inteligensi) yang menandai seseorang dengan berbagai minat yang ditunjukkan melalui ide-ide belajar.

Menurut Filtri dan Sembiring (2018:171) mengatakan bahwa perkembangan kognitif adalah sebuah proses dimana individu dapat meningkatkan kemampuan dalam menggunakan pengetahuannya. Sehingga dengan adanya perkembangan kognitif yang dimiliki anak diharapkan dapat membantu anak untuk menambah dan meluaskan pengetahuan anak dalam belajar.

Selain itu, menurut Syaodih dan Agustin (2008:20) perkembangan kognitif adalah perkembangan yang menyangkut perkembangan berpikir dan bagaimana kegiatan berpikir itu dapat bekerja. Semua itu dapat terlihat dalam kehidupannya, mungkin saja anak dihadapkan pada persoalan-persoalan yang menuntut adanya pemecahan masalah. Dalam menyelesaikan persoalan tersebut membutuhkan langkah yang kompleks pada diri anak, karena sebelum menyelesaikan persoalan anak perlu memiliki kemampuan untuk mencari cara penyelesaiannya.

Disisi lain, Husdarta dan Kusmaedi (2010:169) juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif adalah suatu proses secara terus menerus, namun hasilnya tidak merupakan sambungan (kelanjutan) dari hasil-hasil yang telah dicapai sebelumnya. Hasil-hasil tersebut berbeda secara kualitatif antara yang satu dengan yang lain. Hal ini dikarenakan setiap anak pasti akan melewati tahapan-tahapan perkembangan kognitif atau periode perkembangannya. Dalam periode perkembangannya, anak berusaha mencari keseimbangan antara struktur kognitifnya dengan pengalaman-pengalaman baru yang diperoleh anak untuk dilanjutkan ke periode berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa adanya perkembangan kognitif mempunyai peranan yang sangat penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan kemampuan dalam mengingat dan berpikir. Jadi, perkembangan kognitif anak usia dini dapat diartikan sebagai perkembangan yang dimaksudkan agar anak mampu bereksplor dengan lingkungan sekitar melalui panca indera yang mereka miliki, sehingga dengan pengetahuan baru yang telah diperolehnya dapat digunakan dalam melangsungkan kehidupannya masing-masing.

2.1.6 Tahap-tahap Perkembangan Kognitif

Menurut Piaget (dalam Suparno, 2001:24) mengelompokkan tahap-tahap perkembangan kognitif seorang anak menjadi empat tahap antara lain tahap sensorimotor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Tahap sensorimotor lebih ditandai dengan pemikiran anak berdasarkan tindakan inderawinya. Tahap praoperasional diwarnai dengan mulai menggunakan simbol-simbol untuk menghadirkan suatu benda atau pemikiran, khususnya penggunaan bahasa. Tahap operasional konkret ditandai dengan penggunaan aturan logis yang jelas. Tahap operasional formal dicirikan dengan pemikiran abstrak, hipotesis, deduktif, serta induktif. Keempat tahap ini tidak dapat ditukar atau dibalik, karena tahap sesudahnya mengandaikan terbentuknya tahap sebelumnya. Tetapi, tahun

terbentuknya tahap tersebut dapat berubah-ubah menurut situasi seseorang. Berikut ini adalah uraian penjelasan secara rincinya antara lain sebagai berikut:

- a. Tahap sensorimotor (0-2 tahun), bagi anak yang berada pada tahap ini dalam memperoleh pengalamannya melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Pada mulanya, pengalaman itu bersatu dengan dirinya, artinya bahwa suatu objek itu nyata bila ada pada penglihatannya. Perkembangan selanjutnya, anak mulai berusaha untuk mencari objek yang asalnya terlihat kemudian menghilang dari pandangannya, asal perpindahannya terlihat. Akhir dari tahap ini, anak mulai mencari objek yang hilang bila benda tersebut tidak terlihat perpindahannya. Objek mulai terpisah dari dirinya dan bersamaan dengan itu, konsep objek dalam struktur kognitifnya pun mulai dikatakan matang. Anak mulai mampu untuk melambungkan objek fisik ke dalam simbol-simbol, misalnya mula bisa berbicara meniru suara kendaraan, suara binatang dan lain-lain. Dapat disimpulkan, bahwa bayi lahir dengan refleks bawaan. Skema dimodifikasi dan digabungkan untuk membentuk tingkah laku yang lebih kompleks. Pada masa kanak-kanak ini, anak belum mempunyai konsepsi tentang objek yang tetap. Ia hanya dapat mengetahui hal-hal yang ditangkap dengan indranya.
- b. Tahap praoperasional (2-7 tahun), tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasional konkret. Istilah operasional yang digunakan oleh Piaget yaitu berupa tindakan kognitif, seperti mengklasifikasikan sekelompok objek (*classifying*), menata letak benda-benda menurut urutan tertentu (*seriation*), dan membilang (*counting*). Pada tahap ini, pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkret daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-objek yang kelihatan berbeda, maka ia mengatakannya berbeda pula. Pada tahap ini, anak masih berada pada tahap praoperasional dan belum memahami konsep kekekalan (*conservation*), yaitu kekekalan paling panjang, kekekalan materi, luas, dan lain-lain. Selain dari itu, ciri-ciri anak pada tahap ini belum memahami dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan. Dengan demikian, anak

mulai timbul pertumbuhan kognitifnya, tetapi masih terbatas pada hal-hal yang dapat dijumpai (dilihat) di dalam lingkungannya saja (Indrijati dkk., 2016:52).

- c. Tahap operasional konkret (8-11 tahun), anak-anak yang berada pada tahap ini umumnya sudah berada di sekolah dasar, dan pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasional logis dengan bantuan benda-benda konkret. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objek. Anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (karena itu disebut tahap operasional konkret). Namun tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika, karena anak pada tahap ini masih mengetahui simbol-simbol secara matematis bukan hal yang secara abstrak (tak berwujud).
- d. Tahap operasional formal (11 tahun ke atas), tahap operasional formal ini adalah tahap akhir dari perkembangan kognitif secara kualitatif. Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan objek atau peristiwa berlangsung. Penalaran yang terjadi dalam struktur kognitifnya ditunjukkan oleh kemampuan dalam menggunakan simbol, ide, abstraksi, dan generalisasi. Karakteristik anak pada tahap ini telah memiliki kemampuan untuk melakukan penalaran hipotek-deduktif, yaitu kemampuan untuk menyusun serangkaian hipotesis dan mengujinya. Dapat disimpulkan bahwa pada tahap operasional formal anak-anak sudah mampu memahami bentuk argumen dan tidak dibingungkan oleh isi argumen (karena itu disebut operasional formal).

2.1.7 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Adapun standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun sesuai dengan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini antara lain sebagai berikut:

a. Belajar dan Pemecahan Masalah

- 1) Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan)
- 2) Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial
- 3) Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru
- 4) Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

b. Berpikir Logis

- 1) Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter”
- 2) Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: “ayo kita bermain pura-pura seperti burung”)
- 3) Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan
- 4) Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah)
- 5) Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi)
- 6) Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi
- 7) Mengenal pola ABCD-ABCD

8) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya

c. Berpikir Simbolik

- 1) Menyebutkan lambang bilangan 1-10
- 2) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- 3) Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan
- 4) Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- 5) Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)

Berdasarkan beberapa standar tingkat pencapaian perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti mengambil beberapa indikator yang akan digunakan untuk menilai sejauh mana perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Dharma Wanita Tegal Gede pada kelompok B2 yang berinisial “F, R, dan J” antara lain sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah, misalnya: *puzzle*, *maze*
- 2) Mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsi
- 3) Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau sebaliknya
- 4) Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung
- 5) Mencocokkan benda dengan lambang bilangannya
- 6) Menirukan lambang bilangan 1-10 dan lambang huruf voka dan konsonan

2.1.8 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini

Perkembangan kognitif anak menunjukkan perkembangan dari cara berpikir anak. Ada faktor yang mempengaruhi perkembangan tersebut. Faktor yang mempengaruhi perkembangan kognitif menurut Piaget (dalam Partini, 2003:4) yang mengatakan bahwa sebuah pengalaman dan kematangan yang berasal dari lingkungan dapat mempengaruhi perkembangan kognitif yang dimiliki anak.

Sedangkan menurut Patmonodewo (2003:20) mengatakan bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh pertumbuhan sel otak dan perkembangannya yang terhubung antar sel otak. Kondisi kesehatan dan gizi anak walaupun masih dalam kandungan ibu akan mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Menurut Piaget (dalam Budiningsih, 2005:35) mengatakan bahwa bertambahnya umur seseorang maka makin komplekslah susunan sel sarafnya dan makin meningkat pada kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-perubahan kualitatif di dalam struktur kognitifnya.

Disisi lain, ada pendapat yang mengatakan bahwa banyak faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif. Menurut Susanto (2011:59-60) terdapat enam faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan kognitif anak antara lain sebagai berikut:

- a. Faktor hereditas/keturunan adalah faktor yang membawa potensi tertentu setiap manusia dari lahir hingga dewasa, yang mana tidak dipengaruhi oleh lingkungan dan tingkatan intelegensinya sudah ditentukan sejak lahir. Sehingga perkembangan kognitif anak dapat terjadi jika ada hereditas/keturunan dari orang tua atau keluarga.
- b. Faktor lingkungan adalah faktor yang mempengaruhi tingkatan intelegensi seseorang melalui pengalaman dan pengetahuan yang telah diperolehnya dari lingkungan hidupnya. Sehingga perkembangan kognitif anak dapat terjadi jika ada pengaruh dari lingkungan hidupnya.
- c. Faktor kematangan adalah faktor yang mempengaruhi tingkatan intelegensi seseorang dengan ditentukan berdasarkan kematangan usianya dalam mencapai suatu fungsi-fungsi tertentu. Sehingga perkembangan kognitif anak juga disesuaikan dengan kematangan usianya saat ini.
- d. Faktor pembentukan adalah faktor yang mempengaruhi tingkatan intelegensi seseorang dengan segala keadaan di luar diri seseorang, yang mana terdapat

dua pembentukan yaitu pembentukan disengaja (sekolah formal) dan tidak sengaja (pengaruh alam sekitar). Sehingga perkembangan kognitif anak dapat terjadi jika ada pembentukan yang disengaja dengan bersekolah ataupun tidak sengaja dengan alam sekitar.

- e. Faktor minat dan bakat adalah faktor yang mempengaruhi tingkatan intelegensi seseorang melalui minat yang diarahkan kepada tujuan dan merupakan sebuah dorongan untuk berbuat lebih giat dan lebih baik. Bakat seseorang akan mempengaruhi tingkat kecerdasannya. Seseorang yang memiliki bakat tertentu akan semakin muda dan cepat mempelajarinya. Sehingga perkembangan kognitif anak dapat terjadi jika ada minat dan bakat dalam diri anak sendiri.
- f. Faktor kebebasan adalah faktor yang mempengaruhi tingkatan intelegensi seseorang melalui keleluasaan manusia untuk berpikir *divergen* (menyebarkan) yang berarti manusia dapat memilih metode tertentu dalam memecahkan masalah dan bebas memilih masalah sesuai kebutuhan. Sehingga perkembangan kognitif anak dapat terjadi jika ada sebuah kebebasan dalam diri anak sendiri.

2.2 Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai

2.2.1 Pengertian Aplikasi Edukatif

Adapun pengertian aplikasi menurut beberapa ahli antara lain sebagai berikut:

- 1) Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring dalam situs web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016) aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu. Dalam desain pengerjaan tertentu ini peneliti membahas sebuah aplikasi yang terdapat pada perangkat lunak seperti gawai.
- 2) Menurut Buyens (dalam Supardi, 2015:4) aplikasi adalah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas.

- 3) Menurut Dhanta (dalam Supardi, 2015:4) aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.
- 4) Menurut Anisyah (2000:30) aplikasi adalah penerapan, penggunaan atau penambahan.

Istilah edukatif berasal dari kata bahasa Inggris “*to educate*” yang artinya mendidik (kata kerja) menjadi *educative* (kata sifat) atau *education* (kata benda). Sehingga edukatif (*educative*) bisa diartikan segala sesuatu yang bersifat mendidik atau berhubungan dengan pendidikan (Sugiyani dkk., 2014:56). Pendidikan dapat diartikan sebuah proses dengan metode-metode tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Selanjutnya pendidikan juga dapat diartikan sebagai tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya. Sedangkan pengertian edukatif menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:374) edukatif adalah bersifat mendidik ataupun berkenaan dengan pendidikan.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian aplikasi edukatif adalah sebuah perangkat lunak (*software*) yang memiliki fungsi tertentu untuk membantu beberapa kebutuhan aktivitas manusia, yang mana didesain untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu melalui media komputer ataupun gawai yang bersifat mendidik bagi penggunanya.

2.2.2 Pengertian Gawai

Adapun yang dimaksud dengan gawai adalah sebuah alat elektronik kecil yang memiliki fungsi praktis dalam penggunaannya, yang mana nama lain dari gawai yaitu *gadget*. Kata *gadget* berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai arti sebagai perangkat alat elektronik kecil yang mempunyai beberapa fungsi khusus dan perkembangannya sangat pesat di kalangan masyarakat. Gawai sendiri merupakan sebuah objek canggih yang mana isinya terdapat beberapa aplikasi

yang digunakan dalam membantu penyampaian informasi, hiburan, dan sarana komunikasi bagi penggunanya (Damayanti, 2017:9).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi daring dalam situs web Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia (2016) gawai adalah peranti elektronik atau mekanik dengan fungsi praktis; *gadget*.

Disisi lain, ada juga yang berpendapat bahwa gawai adalah sebuah perangkat atau instrumen elektronik yang memiliki tujuan dan fungsi praktis terutama untuk membantu pekerjaan manusia (Iswidharmanjaya, 2014:7). Fungsi praktis yang dimaksud adalah gawai dapat dibawa kemanapun, penggunaan yang tidak rumit, serta dapat mempermudah pekerjaan manusia seperti pekerjaan kantor, pengingat jadwal, kalender, berkomunikasi dengan orang lain, media belajar edukatif anak dan lain sebagainya.

Menurut Wulansari (2017:183) gawai merupakan alat elektronik yang memiliki pembaharuan dari hari ke hari, sehingga membuat hidup manusia lebih praktis. Setiap hari gawai memiliki pembaharuan baik *software* maupun *hardware*, sehingga dengan kecanggihannya itu dapat mudah menarik minat konsumen.

Menurut Hindro (dalam Amini, 2016:633) gawai adalah perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus, yang memiliki unsur “kebaruan” untuk memudahkan kehidupan manusia sehari-hari.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian gawai adalah sebuah alat elektronik kecil yang mempunyai fungsi praktis sehingga dapat membantu kegiatan manusia dan memiliki keunggulan dalam pembaharuan fungsi gawai pada setiap harinya mengikuti perkembangan zaman.

2.2.3 Ciri-ciri Aplikasi Edukatif pada Gawai

Adapun menurut Rifa (2012:27-29) ciri-ciri aplikasi pada gawai yang bersifat edukatif antara lain sebagai berikut:

- a. Sesuai dengan sasaran, bila sasaran dari permainan adalah untuk mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Karena jika aplikasi tersebut mampu membantu mengembangkan kemampuan anak

dalam berbagai aspek perkembangan, maka secara sengaja maupun tidak sengaja aplikasi tersebut mampu memberikan rangsangan atau stimulus yang baik bagi perkembangan anak. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya aplikasi yang sesuai dengan sasaran dapat bersifat edukatif bagi anak.

- b. Multifungsi, jika aplikasi ini multifungsi dalam artian bisa digunakan untuk apa saja atau mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak tidak hanya mengembangkan kognitif, afektif, ataupun psikomotorik, melainkan penggabungan dari dua atau seluruh ranah tersebut. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya aplikasi yang memiliki multifungsi dapat bersifat edukatif bagi anak.
- c. Sesuai dengan tujuan, jika aplikasi ini sesuai dengan tujuan dalam artian memiliki tujuan yang sesuai dengan yang dibutuhkan anak dan memiliki nilai edukatif. Misalnya, mengembangkan kemampuan *problem solving*, kemampuan daya ingat, melatih konsentrasi, kemampuan berpikir cepat, mengasah berpikir kreatif, dan lain sebagainya. Jadi, dapat disimpulkan bahwasannya aplikasi yang sesuai dengan tujuan dapat bersifat edukatif bagi anak.
- d. Melatih konsep-konsep dasar, banyak aplikasi edukatif yang merangsang konsep tentang operasi hitung (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian), memilih strategi, menghargai pendapat, serta konsep yang lainnya. Bila aplikasi ini memiliki konsep dasar, maka aplikasi ini dapat disebut aplikasi yang bersifat edukatif bagi anak.
- e. Merangsang kreativitas, aplikasi yang mampu mendorong anak berpikir kreatif, bisa dikatakan sebagai aplikasi yang bersifat edukatif bagi anak.

2.2.4 Faktor-faktor Ketertarikan Anak Menggunakan Gawai

Mengenalkan anak pada teknologi tidak ada salahnya, sebab orang tua dalam kehidupan sehari-harinya telah menggunakan teknologi. Jadi sudah barang tentu jika anak usia dini juga mengenal teknologi. Beberapa orang tua secara sengaja mengenalkan teknologi pada anak-anaknya karena takut jika anaknya ketinggalan jaman. Adapun menurut Iswidharmanjaya dan Agency (2014:60-73)

ada beberapa faktor yang membuat anak tertarik menggunakan gawai antara lain sebagai berikut:

- a. Lebih menarik secara visual dan audio, anak-anak akan memilih memainkan gawai karena menarik secara visual dan audio. Kini beberapa *game* yang diinstal pada gawai dari segi tampilan cukup menarik baik dari segi warna, bentuk dan animasi. Maka tidak heran jika anak betah berjam-jam memainkan *game* dari gawai tersebut. Biasanya *game* yang diinstal dalam gawai dilengkapi efek suara yang menarik sehingga anak-anakpun merasa senang memainkannya. Tanpa harus memakai *tape* atau radio, semua orang dapat langsung mendengarkan lagu melalui gawai yang dimiliki. Begitu juga anak-anak ia akan merasa terhibur ketika mendengarkan lagu-lagu berformat mp3 dengan gawainya dan dapat mengunduh lagu secara mudah melalui aplikasi browser.
- b. Tidak perlu melibatkan orang banyak, ketika seorang anak memainkan *game* dengan menggunakan gawai maka ia tidak perlu lagi melibatkan orang lain. Berbeda ketika ia harus bermain petak-umpet atau kucing-kucingan tentu ia akan membutuhkan banyak teman. Secara emosi, kognitif, dan sosial permainan dalam *game online* ini pengaruhnya ada, namun dari sisi psikomotorik masih kurang. Hal ini dikarenakan anak hanya banyak duduk dan yang bergerak sebatas tangan dan jari mereka saat menekan *keyboard* atau alat pengendali.
- c. Tidak perlu menimbulkan resiko fisik, sebagian anak memilih bermain dengan gawai karena menghindari resiko fisik yang terjadi ketika bermain di lingkungan nyata. Meskipun sebenarnya penggunaan gawai yang berlebihan juga mengakibatkan resiko fisik misalnya tangan atau jari menjadi lelah, mata menjadi cepat berair, dan juga resiko fisik yang efeknya tidak langsung terjadi seperti terpaparnya radiasi. Oleh sebab itu, tetap membutuhkan dampingan atau bimbingan dari orang tua untuk mengawasinya dalam bermain gawai supaya tidak berdampak negatif pada anaknya.

- d. Menghindari konflik dengan teman, bermain dengan teman kadang menimbulkan konflik misalnya ketika anak tersebut bermain kartu. Kadang anak yang selalu kalah akan merasa dirinya sebagai pecundang, sehingga timbul amarah sehingga dapat menimbulkan konflik antar teman. Apalagi pihak yang menang mengejek pihak yang kalah biasanya akan berakhir dengan perkelahian. Oleh sebab itu, memainkan gawai adalah alternatif anak agar terhindar dari konflik dengan teman. Sehingga, dalam hal ini anak juga perlu mempelajari bagaimana ia belajar untuk menghargai, empati, juga bagaimana anak mau belajar memecahkan masalah dengan lebih bijak. Dalam hal ini diperlukan peran serta orang tua dan juga pendidik dalam mengarahkan anak.
- e. Pemakaiannya lebih mudah, semakin ke arah modernisasi maka penggunaan gawai juga mengalami perubahan pesat, terutama pengaruh dari teknologi. Dengan membawa gawai seorang anak dapat menginstal beberapa *game* dan aplikasi baru. Tak hanya itu saja beberapa *provider* menawarkan tarif murah untuk gawai. Maka tak heran jika pengguna gawai makin banyak. Teknologi canggih seperti tombol di layar sentuh atau *touch screen* juga memudahkan pengguna dalam mengoperasikannya. Bahkan seorang anak yang masih berusia balita mampu mengoperasikan gawai meskipun ia belum bisa membaca. Itu tandanya pemakaian gawai saat ini semakin mudah.
- f. Dapat digunakan dimana saja, gawai di era teknologi saat ini didesain semakin efisien yakni ringan, ringkas, dan memiliki spesifikasi sekelas sebuah komputer. gawai didesain sedemikian efisien supaya dapat dimainkan dimana saja. Dengan demikian orang tua tida bisa lagi mengawasi anaknya saat ia membawa gawai di tempat lain. Berbeda dengan dahulu, ketika anak bermain dengan komputer di rumah tentu orang tua dapat mengawasi. Tapi kini tantangan orang tua telah berubah. Oleh sebab itu, untuk pengguna kalangan anak usia dini terutama usia 5-6 tahun tetap sangat perlu membutuhkan dampingan atau bimbingan orang tua dalam mengawasi anaknya menggunakan gawai dimanapun mereka berada, supaya gawai

tersebut dapat dimanfaatkan dengan bijak sesuai dengan fungsinya dan menghindari dampak negatifnya untuk anak usia dini.

- g. Pemasaran dengan perkembangan teknologi, iklan gawai kini dapat anda temukan dimana saja di media cetak maupun media elektronik. Iklan itu menawarkan berbagai kecanggihan gawai. Tak juga itu saja harga yang ditawarkan semakin murah. Hal ini akan menarik banyak konsumen tak hanya orang dewasa tapi anak-anak pun juga tertarik untuk memilikinya. Kebanyakan dari pembeli penasaran dengan iklan yang ditampilkan misalnya bonusnya banyak, teknologinya, atau fasilitasnya lengkap. Anak-anak yang masih berusia balita tidak terlalu mengerti kenapa ia harus memiliki gawai. Tetapi anak-anak yang berusia 6 tahun ke atas tentu akan penasaran dan ingin mencoba teknologi apakah sesuai dengan iklannya. Tak jarang anak-anak merengek minta dibelikan gawai baru karena alasan teknologi dengan alasan gawai yang lama tidak secanggih yang baru.
- h. Persaingan dengan teman, pada usia anak-anak terutama usia sekolah tentu rentan dengan persaingan. Namun, baru-baru ini persaingan bukan lagi karena nilai bagus atau peringkat yang bagus, melainkan kepemilikan gawai. Hal ini dapat menyebabkan kecemburuan sosial. Beberapa sekolah mewajibkan murid-muridnya memiliki laptop. Menurut kami itu adalah kebijakan yang aneh sebab hal ini akan semakin memicu kecemburuan sosial bukan hanya masalah memiliki atau tidak, tetapi merek dan teknologi dapat menjadi persaingan antar siswa. Tanpa diwajibkan memiliki laptop sebaiknya pengenalan teknologi disediakan oleh sekolah misalnya dengan penyediaan ruang komputer atau penyediaan laptop.

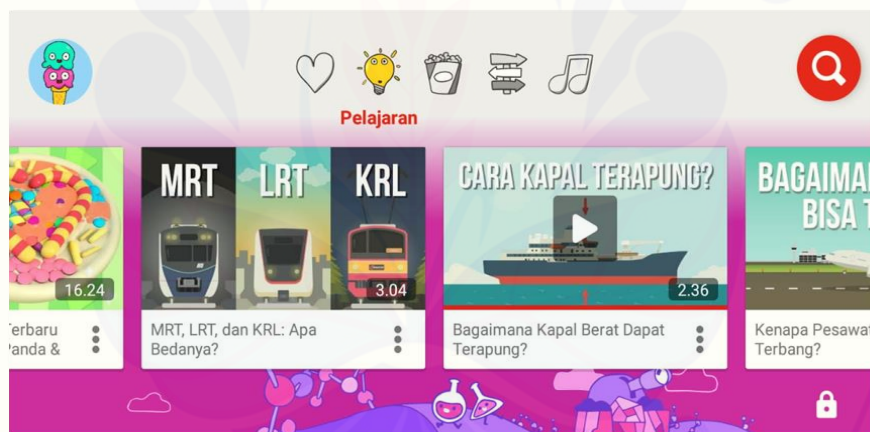
2.2.5 Macam-macam Aplikasi Edukatif pada Gawai

Adapun macam-macam aplikasi edukatif pada gawai yang peneliti ambil sebagai bahan penelitian antara lain sebagai berikut:

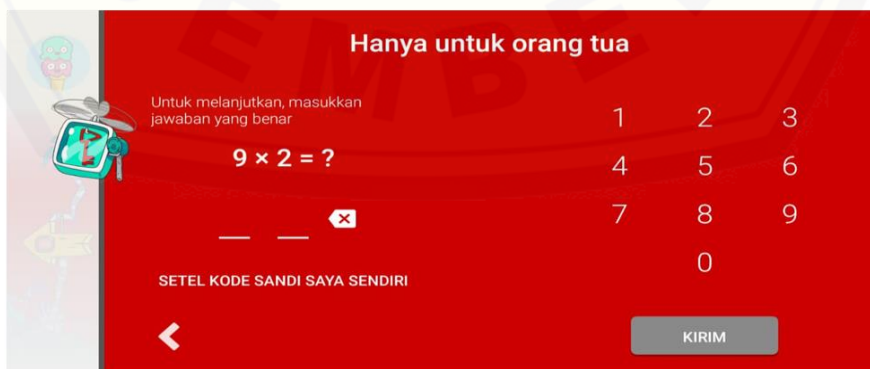
- a. Youtube Kids

Youtube kids merupakan sebuah aplikasi situs web video sharing (berbagi video) populer yang pertama kali dirilis pada 23 Februari 2015 sebagai aplikasi

peranti bergerak android dan ios. *Youtube kids* adalah sebuah aplikasi video yang dikembangkan oleh YouTube. Aplikasi tersebut menyediakan versi layanan berorientasi anak-anak, dengan pemilihan konten, figur bimbingan orang tua, dan penyaringan video yang tak pantas untuk ditujukan kepada anak di bawah usia 12 tahun. Dalam penggunaannya orang tua bisa masuk ke dalam akun khusus untuk orang tua, sehingga hanya orang tua yang bisa mengakses akun *youtube kids* tersebut. Kemudian orang tua bisa memilih kategori usia anaknya supaya pada saat mengakses video-video di *youtube kids* pilihan tayangannya sudah sesuai dengan usia anak, yang mana pilihan video-video yang akan diakses dikategorikan menjadi 4 kategori yaitu jelajah, pelajaran, acara, dan musik. Sehingga, memudahkan anak dan orang tua dalam mencari video-video edukatif yang dibutuhkan melalui kategori yang ada pada aplikasi *youtube kids*.



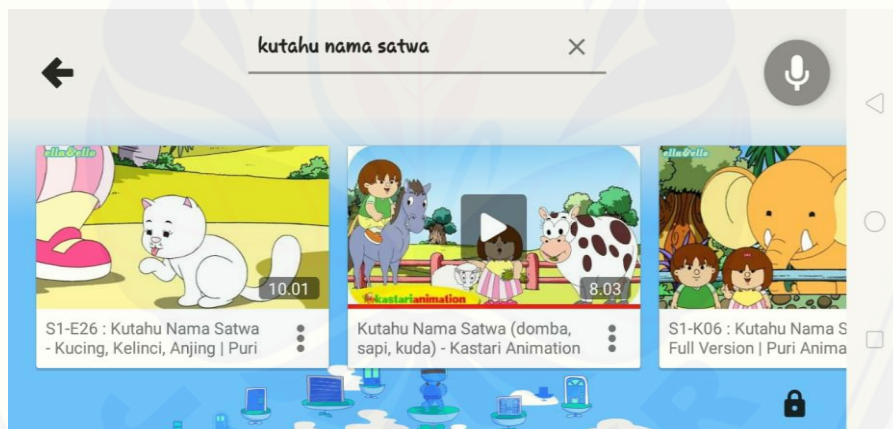
Gambar 2.1 Youtube Kids



Gambar 2.2 Pengamanan Akun oleh Orang Tua

1) Kutahu Nama Satwa

Kutahu nama satwa ini adalah sebuah video edukatif yang terdapat di aplikasi *youtube kids*, yang mana cerita atau isi dari video ini tentang pengenalan nama-nama binatang satwa antara lain domba, sapi, kuda, kucing, kelinci, anjing, singa, monyet, dan burung. Dalam video edukatif kutahu nama satwa menceritakan tentang adanya seorang anak yang ingin belajar tentang nama-nama binatang satwa lalu sambil menyebutkan nama binatang satwa tersebut sambil memperlihatkan gambar binatang yang dimaksud. Selain itu, pada video edukatif ini juga dijelaskan bagaimana ciri-ciri binatang satwa yang dimaksud melalui suaranya, warna kulit, jenis makanannya, bentuk tubuhnya dan lain sebagainya. Sehingga, anak yang melihat tayangan video edukatif kutahu nama satwa dapat memiliki ingatan dan imajinasi dalam membayangkan bagaimana binatang satwa sapi, kuda, kucing, kelinci, anjing, singa, monyet, dan burung yang sebenarnya.

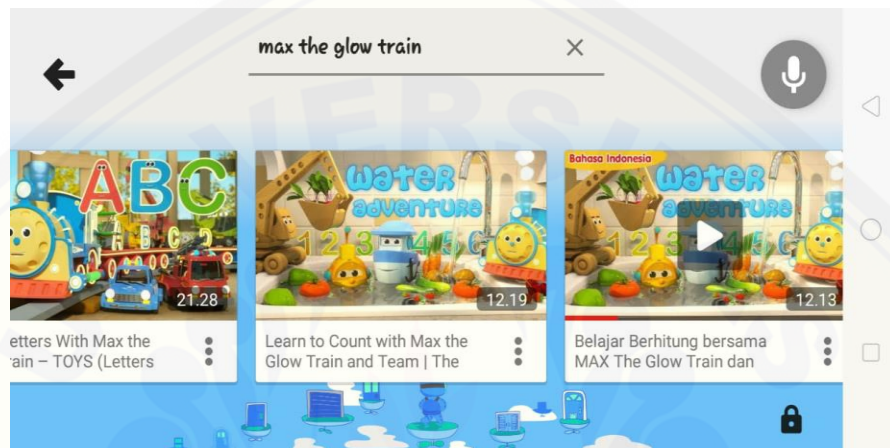


Gambar 2.3 Kutahu Nama Satwa

2) Belajar Berhitung Bersama *Max The Glow Train*

Belajar berhitung bersama *max the glow train* adalah sebuah video edukatif yang terdapat di aplikasi *youtube kids*, yang mana cerita atau isi dari video ini tentang belajar berhitung menggunakan buah-buahan yang mana buah tersebut digerakkan menggunakan kereta dan mobil-mobilan. Dalam video edukatif kutahu nama satwa menceritakan tentang belajar berhitung bersama kereta *max the glow train*, yang mana kereta tersebut mengangkut macam-macam jenis buah-buahan

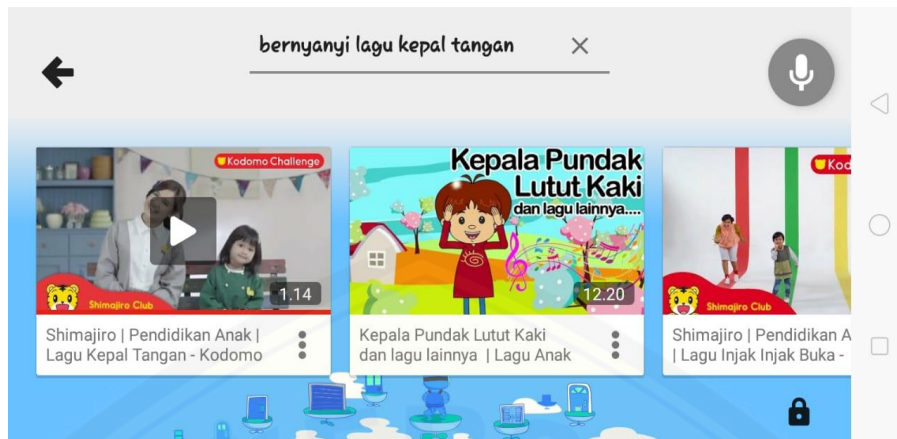
dan dihitung secara bersama-sama sambil belajar mengenal macam-macam buah-buahan. Sehingga, anak yang melihat tayangan video edukatif belajar berhitung bersama *max the glow train* memiliki ingatan mengenal angka dan imajinasi dalam membayangkan bagaimana bentuk dan warna tentang macam-macam jenis buah-buahan yang sebenarnya.



Gambar 2.4 Belajar Berhitung Bersama *Max The Glow Train*

3) Bernyanyi Lagu Kepala Tangan

Bernyanyi lagu kepala tangan adalah sebuah video edukatif yang terdapat di aplikasi *youtube kids*, yang mana cerita atau isi dari video ini tentang bernyanyi lagu kepala tangan.. Dalam video edukatif bernyanyi lagu kepala tangan menceritakan tentang kegiatan bernyanyi kepala tangan sambil membuat suatu gerakan kepala tangan, buka tangan, tepuk tangan dan dilakukan secara terus-menerus. Sehingga, anak yang melihat tayangan video edukatif bernyanyi lagu kepala tangan ini diharapkan anak mampu fokus dan konsentrasi dalam menirukan gerakan kepala tangan, buka tangan yang disesuaikan dengan lirik lagunya, supaya dapat melatih perkembangan kognitif anak.



Gambar 2.5 Bernyanyi Lagu Kepala Tangan

4) Bagaimana Kapal Berat Dapat Terapung

Bagaimana kapal berat dapat terapung adalah sebuah video edukatif yang terdapat di aplikasi *youtube kids*, yang mana cerita atau isi dari video ini tentang penjelasan mengenai bagaimana kapal berat dapat terapung. Dalam video edukatif bagaimana kapal berat dapat terapung menceritakan tentang alasan bagaimana kapal berat dapat terapung, yang mana dijelaskan dengan sangat rinci dan mudah dipahami oleh anak, serta diikuti adanya animasi gambar video yang menarik dan mendukung daya ingat dan imajinasi anak. Sehingga, anak yang melihat tayangan video edukatif tentang bagaimana kapal berat dapat terapung memiliki ingatan dan imajinasi dalam membayangkan bagaimana keadaan sebenarnya kapal berat dapat terapung.



Gambar 2.6 Bagaimana Kapal Berat Dapat Terapung

b. *Game* Edukatif

Game edukatif adalah semua jenis permainan yang bertujuan untuk menciptakan lingkungan dan jenis permainan yang bersifat edukatif demi kepentingan peserta didik (Rohman dan Mulyanto, 2010:54). Orang harus ikhlas dalam bersikap dan berbuat serta mau memahami anak-anak dengan segala konsekuensinya dalam menentukan jenis permainan edukatif.

1) Belajar Buah dan Sayuran

Belajar buah dan sayuran adalah sebuah aplikasi untuk adik-adik usia prasekolah belajar mengenal nama dan bentuk buah, sayuran, dan beberapa tumbuhan atau makanan yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari (ada 60 macam), serta dilengkapi dengan koleksi beberapa lagu anak Indonesia yang sangat populer, menarik, dan bermanfaat, serta 3 permainan mendidik untuk anak yaitu *memory game*, permainan susun gambar, dan permainan tebak gambar yang sangat bermanfaat. Berikut ini beberapa keunggulan aplikasi ini antara lain yaitu (1) dilengkapi dengan foto sesungguhnya dan suara yang menarik; (2) terdapat kurang lebih 60 macam buah dan sayuran; (3) terdapat 3 permainan mendidik yang menarik yaitu *memory game*, permainan susun gambar, dan permainan tebak gambar; (4) ilustrasi dan suara bisa diubah sendiri (suara mama atau kakak); (5) terdapat modul latihan untuk mengukur hafalan anak; (6) ukuran aplikasinya kecil dan cocok untuk semua gawai; (7) terdapat 7 musik lagu anak Indonesia.



Gambar 2.7 Belajar Buah Dan Sayuran



Gambar 2.8 Buah Durian



Gambar 2.9 Sayur Bayam

2) ABC Kids Tracing dan Phonics

ABC kids adalah *phonics* gratis dan alfabet aplikasi pengajaran yang membuat belajar menyenangkan bagi anak-anak, dari balita sampai ke anak-anak prasekolah dan anak-anak TK. Fitur ini merupakan serangkaian melacak permainan untuk membantu anak-anak mengenal bentuk, mengasosiasikan mereka dengan suara bunyi, dan menempatkan pengetahuan alfabet mereka untuk digunakan dalam menyenangkan latihan pencocokan. Setiap balita, anak TK atau anak usia prasekolah dapat belajar Bahasa Inggris hanya dengan mengikuti panah dengan jari mereka. Mereka bahkan dapat mengumpulkan stiker dan mainan saat mereka menyelesaikan *tracing game*. Selain itu, ABC kids bukan sekedar sebuah aplikasi pendidikan ramah anak, aplikasi ini dirancang dengan partisipasi orang dewasa dalam pemikirannya. Antarmuka juga diperlukan supaya balita dapat difokuskan dengan baik pada membaca dan menulis alfabet. Berikut ini beberapa keunggulan aplikasi ini antara lain yaitu (1) sebuah aplikasi pendidikan awal berwarna-warni yang membantu anak-anak belajar huruf alfabet dalam bahasa Inggris; (2) aplikasi ini bisa digunakan sebagai permainan penelusuran, mencocokkan dan lain sebagainya; (3) terdapat permainan mencocokkan huruf besar dan huruf kecil dengan gambar balon; (4) mengenal berbagai macam buah, binatang, benda dengan huruf awalan yang sama sesuai huruf yang akan dipilih;

(5) tidak ada iklan pihak ketiga, tidak ada pembelian dalam aplikasi, tidak ada trik, hanya murni sebagai pendidikan yang menyenangkan.



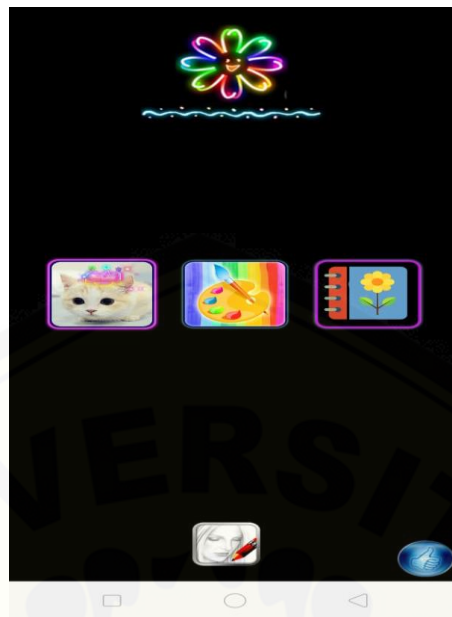
Gambar 2.10 ABC Kids Tracing dan Phonics



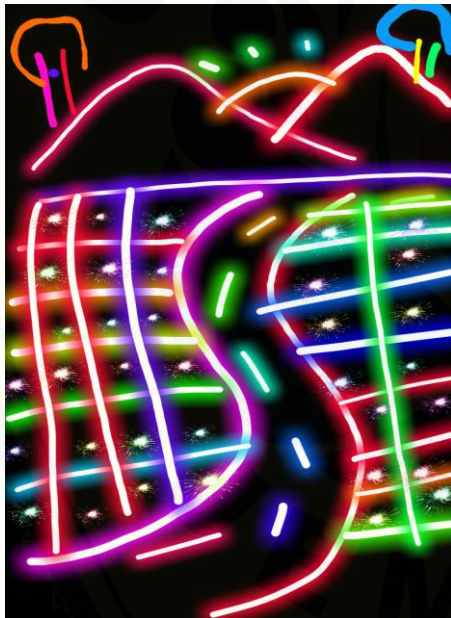
Gambar 2.11 Membuat Pola Huruf A

3) *Kids Doodle Color and Draw*

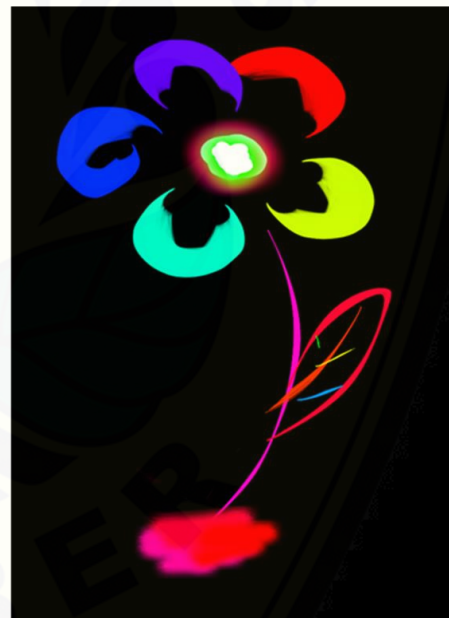
Kids doodle color and draw merupakan permainan gambar terbaik untuk anak-anak, yang mana memiliki 24 jenis kuas ajaib dan indah untuk anak-anak dalam menggambar, seperti cahaya, neon, kembang api, krayon dan lainnya. Aplikasi ini menyajikan dunia doodle sederhana untuk setiap anak dalam membebaskan imajinasi mereka. Variasi warna random membuat lukisan penuh dengan kejutan yang menyenangkan. Salah satu bonus fiturnya adalah bahwa anak-anak dapat memutar proses lukisan sebagai klip video kartun. Selain itu, anak-anak bisa mencoret-coret pada foto yang mereka cintai.



Gambar 2.12 Kids Doodle Color And Draw



Gambar 2.13 Pegunungan



Gambar 2.14 Bunga

4) Lagu ABC Sajak Video, *Game*, Pembelajaran Fonetik (*ABC World*)

Lagu ABC sajak video, *game*, pembelajaran fonetik adalah sebuah *game* yang dapat digunakan untuk semua orang dalam menikmati lagu ABC dan video sajak offline dimana saja kapan saja tanpa memerlukan koneksi data/internet. Berikut ini beberapa keunggulan aplikasi ini antara lain yaitu (1) Alfabet: lagu-lagu ABC dengan musik yang bagus; (2) fonetik: jelajahi kata-kata baru dengan fonetik

untuk memahami penggunaan huruf, ABC, dan kata-kata; (3) angka: saja anak-anak untuk memahami angka dari 1-10 dengan cara yang mudah dan menyenangkan; (4) warna: warna lagu untuk menikmati warna yang indah; (5) bentuk: jelajahi dunia bentuk dan pahami berbagai aspek bentuk; (6) kendaraan: dapatkan pemirsa diperkenalkan ke kendaraan seperti mobil, kereta, pesawat, bus dan lainnya; (7) *rainbow*: pelajari permainan memikat alam dengan warna dan nikmati berbagai warna yang ditawarkan alam; (8) buah-buahan: pelajari lebih lanjut tentang buah-buahan lezat bersama dengan lagu yang paling disukai; (9) sayuran: ajari anak-anak tentang berbagai sayuran dan bagaimana mereka terlihat dengan animasi lucu; (10) hewan domestik: nikmati hewan domestik dengan suara binatang dan anak-anak dapat menikmati hewan bersama dengan lagu yang jadi lagu kesukaan; (11) satwa liar: satwa liar dan lagu-lagunya termasuk gajah, singa, beruang, dan binatang liar lainnya.



Gambar 2.15 ABC World



Gambar 2.16 Video Edukatif



Gambar 2.17 Mencocokkan Huruf

2.2.6 Intensitas Penggunaan Gawai untuk Anak Usia Dini

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2008:560) intensitas adalah suatu keadaan, tingkatan, dan ukuran intensnya. Intensitas dalam penelitian ini yaitu tingkat lamanya (durasi) dan seringnya (frekuensi) seseorang dalam melakukan kegiatan secara berulang-ulang.

Menurut *The American Academy of Pediatrics* dan *Canadian Paediatric Society* (dalam Wulansari, 2017:19) batasi penggunaan gawai sesuai dengan rekomendasi usia anak. Berikut ini adalah pedoman *screen time* yang harus diperhatikan oleh orang tua antara lain yaitu (1) anak-anak di bawah usia 3 tahun sebaiknya tidak diberikan izin bermain gawai, termasuk televisi, *smartphone*, atau tablet; (2) anak-anak usia 3-4 tahun disarankan menggunakan gawai kurang dari 1 jam/hari; (3) anak-anak usia 5 tahun ke atas sebaiknya menggunakan gawai tidak lebih dari 2 jam dalam sehari untuk penggunaan rekreasi (di luar kebutuhan belajar).

Trinika (2015) mengatakan bahwa, “Terhadap anak usia 3-6 tahun, frekuensi penggunaan gawai paling sedikit 1-3 hari/minggu, 4-6 hari/minggu, dan setiap hari menggunakan gawai. Sedangkan durasi penggunaan gawai yang paling rendah 5-15 menit/hari, dan paling lama 5 jam/hari. Rata-rata anak menggunakan gawai 1-3 hari/minggu dan 20-30 menit/hari”.

Menurut Bates (dalam Nurmasari, 2016:30) menyatakan bahwa waktu yang digunakan anak-anak untuk menggunakan gawai terlalu tinggi, rata-rata 2 jam

sehari pada anak usia 2-4 tahun dan rata-rata 2 jam 20 menit pada anak usia 5-8 tahun.

Menurut Ayouby (2017:19) mengklasifikasikan intensitas penggunaan gawai menjadi 3 yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Kategori rendah apabila penggunaan gawai hanya waktu senggang dengan durasi pemakaian hanya 1-30 menit. Kategori sedang jika intensitas penggunaan gawai 2-3 kali perhari dengan durasi pemakaian 40-60 menit. Kategori tinggi jika penggunaan gawai memiliki durasi waktu lebih dari 60 menit perhari secara terus menerus atau lebih dari 120 menit sekali pemakaian.

Menurut Nurmasari (2016:30) membagi intensitas penggunaan gawai menjadi 3 kategori yaitu rendah, sedang, tinggi. Kategori rendah apabila durasi penggunaan 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu. Kategori sedang apabila durasi penggunaan 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Kategori tinggi apabila durasi penggunaan >60 menit/hari dan dilakukan setiap hari. Berdasarkan beberapa pendapat diatas, peneliti membagi intensitas penggunaan gawai menjadi 3 kategori, antara lain sebagai berikut:

- 1) Kategori Selalu, (durasi: >60 menit/hari, intensitas: setiap hari)
- 2) Kategori Sering, (durasi: 31-60 menit/hari, intensitas: 4-6 hari/minggu)
- 3) Kategori Kadang-kadang, (durasi: 1-30 menit/hari, intensitas: 1-3 hari/minggu)

2.2.7 Tips Pengamanan Terhadap Bahaya Gawai untuk Orang Tua

Adapun menurut Iswidharmanjaya dan Agency (2014:75-96) ada beberapa tips-tips yang sebaiknya diterapkan oleh orang tua ketika anaknya telah mengenal dan menjadi pengguna gawai antara lain sebagai berikut:

- 1) Menguasai teknologi gawai, sebelum orang tua membelikan gawai untuk anaknya hendaklah sebagai orang tua menguasai tentang gawai tersebut terlebih dahulu. Karena penting bagi orang tua untuk bisa menguasai teknologi gawai tersebut, terutama untuk mengajarkan kepada anaknya. Dalam penggunaannya orang tua bisa mengajak anak untuk menunjukkan aplikasi yang ia gemari dan janganlah segan untuk mengajak ia berdiskusi

mengenal aplikasi yang ia gemari. Sehingga orang tua mampu memantau anaknya terutama pada saat menggunakan gawainya.

- 2) Membelikan gawai sesuai dengan kebutuhan anak, misalnya anak membutuhkan gawai untuk belajar tentang binatang-binatang, fenomena alam, belajar berhitung, membaca dan lain sebagainya. Sehingga, gawai tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan anak yang juga dapat membantu perkembangan kemampuan anak dalam berkembang.
- 3) Ada batasan waktu penggunaan, sebaiknya ada batasan waktu kapan anak bermain dengan gawainya karena gawai merupakan perangkat yang menarik untuk anak dan biasanya mereka menjadi lupa waktu jika sudah memegang alat ini. Oleh sebab itu, orang tua juga perlu mengingatkan anak akan kegiatan lain seperti mengerjakan PR, belajar, bermain dengan teman, waktu makan, dan waktu istirahat agar semuanya seimbang. Namun jangan lupa juga orang tua tidak boleh terlalu asyik dengan memainkan gawainya sendiri sehingga lupa waktu bahwa anak belajar dengan menirukan perilaku orang tuanya.
- 4) Memasang *password*, semua gawai pasti memiliki fitur *password*. Orang tua dapat menggunakan fitur ini untuk mengamankan gawai anaknya. Misalnya ketika gawai tersebut hilang maka orang lain tidak bisa mengakses data penting dalam gawai dan juga supaya terkadang anak ingin bermain tanpa sepengetahuan orang tua itu tidak bisa karena sudah aman ada *password* dan orang tua harus tau supaya bisa mengawasi anaknya.
- 5) Membatasi aplikasi yang tidak penting, tidak semua aplikasi yang ada dalam gawai itu bermanfaat untuk anak. Beberapa aplikasi hanya khusus digunakan untuk orang dewasa. Pada gawai yang menggunakan sistem operasi android atau IOS, pengguna dapat mengatur restriction atau larangan penggunaan aplikasi menurut tingkat kedewasaan. Jika restriction diaktifkan maka aplikasi-aplikasi tersebut tidak akan bisa diunduh bahkan digunakan. Oleh sebab itu, orang tua perlu membatasi aplikasi yang tidak penting pada gawai

yang akan digunakan oleh anak dan disesuaikan dengan usia anak dalam memilih aplikasinya.

- 6) Jauhkan pornografi dari anak, adanya pornografi dapat memicu hormon dopamin yang ada dalam otak sehingga mengganggu kemampuan analisis, pemahaman, dan hati nurani. Maka diperlukan pengawasan orang tua pada anak ketika ia menerima konten pornografi melalui gawainya. Sebaiknya orang tua menjelaskan apa saja yang termasuk dalam pornografi kepada anak dan melarangnya untuk mengkonsumsi konten tersebut. Maka dari itu sebaiknya pendidikan moral dan agama sebaiknya lebih ditingkatkan agar anak dapat memilih hal yang bermanfaat atau tidak untuknya.
- 7) Mengenal *game* yang dimainkan anak, kebanyakan orang tua menganggap *game* yang dimainkan anak baik itu *game online* atau konsol itu aman bagi anak. Padahal kini teknologi *game* makin berkembang bahkan *game-game* yang dikhususkan untuk orang dewasa pun juga diedarkan. Maka dari itu sebaiknya orang tua mengenal *game* yang dimainkan anak melalui situs-situs *game* yang mengulas *game* tersebut.
- 8) Mengenal *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), yakni rating *game* yang digunakan untuk mengendalikan perilaku anak. Sistem ini telah diberlakukan di Amerika Serikat, namun orang tua dapat memakainya untuk mengenali *game* atau yang dimainkan anak pada gawainya. Kode ESRB biasanya berada di bagian depan sebelum *game* dimulai. Kode-kode ESRB tersebut antara lain *Early Childhood* (EC), *Everyone* (E), *Everyone 10+* (E10+), *Teen* (T), *Mature* (M), *Adults Only* (AO), *Rating Pending* (RP). Sehingga, orang tua dapat memilih sesuai dengan kategori usia anak.
- 9) Memaksimalkan pengamanan akun, misalnya ketika menggunakan aplikasi edukatif *youtube kids* pada gawai bisa diamankan dengan akun orang tua dan memilih kategori usia anak, sehingga tayangan yang ada atau muncul pada *youtube kids* sesuai dengan kategori usia anak dan tentunya perlunya pengawasan dari orang tua juga.

2.2.8 Manfaat Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Anak Usia Dini

Adapun pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai dalam membantu menstimulus perkembangan kognitif anak menurut Khoiriyati dan Saripah (2018:56-57) antara lain sebagai berikut:

a. Menarik Perhatian dan Konsentrasi Anak

Dari hasil analisis menyatakan anak dapat meningkatkan perhatian dan konsentrasinya melalui pemberian video dan *game* edukatif, karena anak menyukai hal-hal baru dan menarik. Dengan rasa ketertarikannya pada video dan *game* edukatif tersebut anak menunjukkan konsentrasinya pada suatu hal. Hal ini terlihat dari sikap anak yang terus fokus dengan apa yang dia lihat.

b. Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Anak

Dari hasil analisis, anak mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Hal ini wajar dan baik untuk anak usia dini, karena pada tahap ini anak harus banyak melakukan eksplorasi khususnya pada lingkungan sekitarnya untuk melatih mengembangkan kognitifnya. Begitu pula dengan penggunaan media sosial seperti youtube kids dan *game* edukatif yang dapat merangsang perkembangan kognitif anak. Anak mengeksplor rasa ingin tahunya dengan mencari video-video dan *game* edukatif lain yang lebih menarik perhatiannya. Dengan begitu, rasa ingin tahunya membuahkan hasil yang beragam dan lebih luas.

c. Melatih Daya Ingat Anak

Dari pemberian stimulus dengan video dan *game* edukatif anak dapat melatih daya ingatnya. Hal ini terlihat dari anak yang dapat menceritakan kembali apa yang dia lihat, menyanyikan sebuah lagu, bergerak menirukan gerakan yang ada di dalam video, mengenal warna-warna dan lainnya yang sama dengan apa yang dia lihat.

d. Meningkatkan Imajinasi Anak

Dari pemberian video berupa film-film kartun dan *game* edukatif, anak dapat berimajinasi sesuai apa yang dia lihat. Mereka mempunyai angan-angan yang tinggi, merasakan terbang seperti burung, berenang seperti ikan, menjadi *princess* dan lainnya. Semua ini sesuai apa yang dia tonton dan mainkan sesuai dengan

kesukaan anak. Jadi, imajinasi anak meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi dan menggunakan khayalan, tetapi anak sudah mampu untuk mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan (Miranda, 2016:61-62).

e. Meningkatkan Kreativitas Anak

Dari hasil analisis, pemberian stimulus dengan video dari *youtube kids* dan *game* edukatif akan membangun kreativitas anak dengan mudah. Hal ini dapat dilihat dari contoh anak yang diberikan video dan *game* edukatif dimana dalam video terdapat anak yang sedang memainkan pasir dan membentuk sebuah rumah, hewan, istana, dan lainnya. Sehingga, dapat meningkatkan kreativitas anak tersebut. Adapun ciri-ciri kreativitas anak menurut Munandar (dalam Miranda, 2016:61-62) dibagi menjadi dua yaitu yang **pertama** berdasarkan kemampuan berpikir (kognitif) antara lain yaitu keterampilan berpikir lancar, keterampilan berpikir luwes atau fleksibel, keterampilan berpikir orisinal, keterampilan memerinci atau mengelaborasi, keterampilan menilai. **Kedua**, berdasarkan sikap dan perasaan seseorang (afektif) antara lain yaitu upaya rasa ingin tahu, bersifat imajinatif, merasa tertantang oleh kemajemukan, sikap berani mengambil resiko, sikap menghargai.

f. Meningkatkan Bahasa Anak

Dari pemberian video dari *youtube kids* seperti musik, film kartun dan *game edukatif anak mulai banyak mendengar kosa kata baru dan mencontohkannya. Karena* pada dasarnya anak merupakan peniru yang handal. Selain itu, anak juga dapat mengingat dan menyanyikan beberapa lagu dengan gaya bahasanya sesuai dengan usianya.

2.3 Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Kiftiyah dkk, (2017) yang berjudul Peran Media *Youtube* Sebagai Sarana Optimalisasi Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini menyimpulkan bahwa stimulasi dengan video *youtube* dapat digunakan sebagai sarana optimalisasi bagi perkembangan kognitif anak usia dini.

Temuan ini yang pada dasarnya mengkorelasikan pembelajaran berbasis audio visual di sekolah dengan mengganti objek medianya dengan *youtube*. Hasil penelitian menggambarkan bahwa anak yang diberi stimulasi memiliki dampak yang serupa dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini tentunya dapat menjadi kontribusi metode untuk mengembangkan perkembangan kognitif anak usia dini di era perkembangan teknologi gawai dan sosial media saat ini.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Ayuningsih dkk, (2018) yang berjudul Pengaruh Penggunaan *Gadget* dengan Aplikasi *Game* Edukatif terhadap Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo menyimpulkan bahwa karakteristik umur responden mayoritas umur 6 tahun sebanyak 25 responden (65,8%), sedangkan mayoritas jenis kelamin adalah perempuan sebanyak 21 responden (53,3%). Mayoritas tujuan anak menggunakan *gadget* adalah bermain game sebanyak 20 responden (52,6%). Hasil indikator perkembangan kognitif setelah menggunakan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif mengalami peningkatan yaitu ditandai tidak adanya responden dengan kriteria kurang dan meningkatnya kriteria baik sebanyak 34 responden (89,3%). Terdapat pengaruh penggunaan *gadget* dengan aplikasi *game* edukatif terhadap perkembangan kognitif pada anak usia 5-6 tahun di TK Darussalam 02 Kartasura Sukoharjo dengan *pvalue* 0,000 (peneliti sebelumnya).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Warisyah (2015) yang berjudul Pentingnya “Pendampingan Dialogis” Orang Tua dalam Penggunaan *Gadget* Pada Anak Usia Dini menyimpulkan bahwa berkembangnya *gadget* pada anak usia dini tentu memiliki dampak negatif, oleh sebab itu perlu adanya pendampingan dialogis dari orang tua untuk meminimalisir anak dari pengaruh negatif penggunaan *gadget*. Pendampingan dialogis yang dimaksud adalah pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan. Apabila anak sedang menggunakan *gadget* orang tua harus mendampingi anaknya, membuka fitur-fitur yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Disamping itu orang tua harus mampu menjadi guru

bagi anaknya, karena *gadget* digunakan sebagai media untuk menstimulus perkembangan anak.



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab ini diuraikan tentang 3.1 jenis penelitian; 3.2 tempat, waktu, dan subjek penelitian; 3.3 definisi operasional; 3.4 data dan sumber data; 3.5 metode pengumpulan data; 3.6 rancangan penelitian; dan 3.7 teknik analisis data. Berikut ini adalah masing-masing uraiannya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan salah satu pendekatan penelitian yang menggunakan data utama tidak berupa angka-angka hasil pengukuran, melainkan berupa deskripsi kata-kata atau kalimat yang menggambarkan suatu fenomena tertentu (Masyhud, 2016:28). Salah satu jenis penelitian dalam pendekatan kualitatif adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan suatu keadaan, suatu kondisi secara ilmiah, yang mana tanpa menghubungkan dengan keadaan atau kondisi atau variabel lainnya (Masyhud, 2016:104). Alasan memilih penelitian deskriptif kualitatif yaitu untuk melaksanakan penelitian dengan menganalisis data yang diperoleh di lapangan mengenai pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.2 Tempat, Waktu, dan Subjek Penelitian

3.2.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini dilakukan di kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember. Alasan yang mendasari penelitian di kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember adalah sebagai berikut:

- a. Kelompok B2 merupakan kelompok untuk anak usia 5-6 tahun

- b. Terdapat permasalahan terkait pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid.
- c. Belum pernah diadakan penelitian tentang analisis pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.2.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian tentang analisis pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember yaitu pada semester ganjil tahun pelajaran 2019/2020. Penelitian akan dilaksanakan selama 1 bulan.

3.2.3 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu tiga anak yang berusia 5-6 tahun di kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember yang berinisial F, R, dan J. Dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

3.3 Definisi Operasional

3.3.1 Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai

Pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai artinya penggunaan komputer atau perangkat lunak pada gawai dengan fungsi pendidikan yang meliputi durasi, frekuensi, jenis-jenis aplikasi edukatif dan cara menggunakannya.

3.3.2 Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun

Perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun artinya tingkat pencapaian yang diperlihatkan anak berkaitan dengan kemampuan belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik.

3.4 Data dan Sumber Data

Data adalah kumpulan fakta atau informasi yang berbentuk angka atau deskripsi yang berasal dari sumber data. Sumber data adalah benda, hal atau orang, tempat peneliti mengamati, membaca, atau bertanya tentang data. Menurut Arikunto (dalam Dimiyati, 2013:39) secara garis besar sumber data penelitian dibedakan menjadi dua macam yakni:

3.4.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer atau pokok ialah sumber data pertama yang diambil dari subyek atau objek penelitian. Adapun data primer dalam penelitian ini adalah hasil observasi tiga anak kelompok B2 yang berinisial F, R, dan J di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember dan hasil wawancara yang diperoleh dari guru dan orang tuanya.

3.4.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder atau pelengkap adalah data yang diambil secara tidak langsung sebagai data tambahan atau pelengkap penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini adalah dokumen berupa data lembaga, data siswa dan orang tua murid kelompok B2 yang berinisial F, R, dan J di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember dan juga dilengkapi dengan foto-foto kegiatan di dalam kelas ataupun di luar kelas.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2014:62) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data. Arikunto (2010:192) menegaskan bahwa pengumpulan data merupakan tahap yang sangat penting dalam penelitian, karena kualitas data mempengaruhi hasil yang akan diraih.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.5.1 Observasi

Menurut Musfiqon (2016:120) observasi adalah kegiatan pengumpulan data melalui pengamatan atas gejala, fenomena dan fakta empiris yang terkait dengan

masalah penelitian. Peneliti menggunakan observasi non partisipan. Observasi non partisipan adalah peneliti tidak terlibat dengan aktivitas orang-orang yang sedang diamati dan hanya sebagai pengamat saja (Sugiyono, 2017:204). Observasi pada penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2. Adapun yang akan diobservasi pada pemanfaatan gawai yaitu berkaitan dengan durasi, frekuensi, jenis-jenis aplikasi dan cara menggunakannya.

Pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai digunakan untuk membantu mengembangkan kognitif anak meliputi pemanfaatan yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi anak, meningkatkan rasa ingin tahu anak, melatih daya ingat anak, meningkatkan imajinasi anak, meningkatkan kreativitas anak, dan meningkatkan bahasa anak. Adapun semua itu dapat bermanfaat bagi anak jika melalui kemampuan anak dalam belajar dan pemecahan masalah, berpikir logis, dan berpikir simbolik. Sehingga, fokus observasi ini pada kegiatan anak menggunakan gawai.

3.5.2 Wawancara

Menurut Musfiqon (2016:117) pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pemikiran, konsep atau pengalaman mendalam dari informan. Teknik wawancara ini sering dijadikan teknik pengumpulan data utama dalam desain penelitian kualitatif. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah cara mengambil data penelitian dengan cara peneliti menentukan fokus masalah saja dan tidak memberikan alternatif jawaban yang harus dipilih oleh informan (Musfiqon, 2016:118).

Wawancara dilakukan kepada guru kelompok B2 selaku guru yang lebih paham tentang perkembangan kognitif anak yang berinisial F, R, dan J selama kegiatan pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Wawancara juga dilakukan kepada orang tua murid dari anak yang berinisial F, R, dan J selaku orang tua yang lebih paham mengenai anaknya ketika di rumah terutama pada saat menggunakan gawai sebagai media belajar melalui pemanfaatan aplikasi edukatif

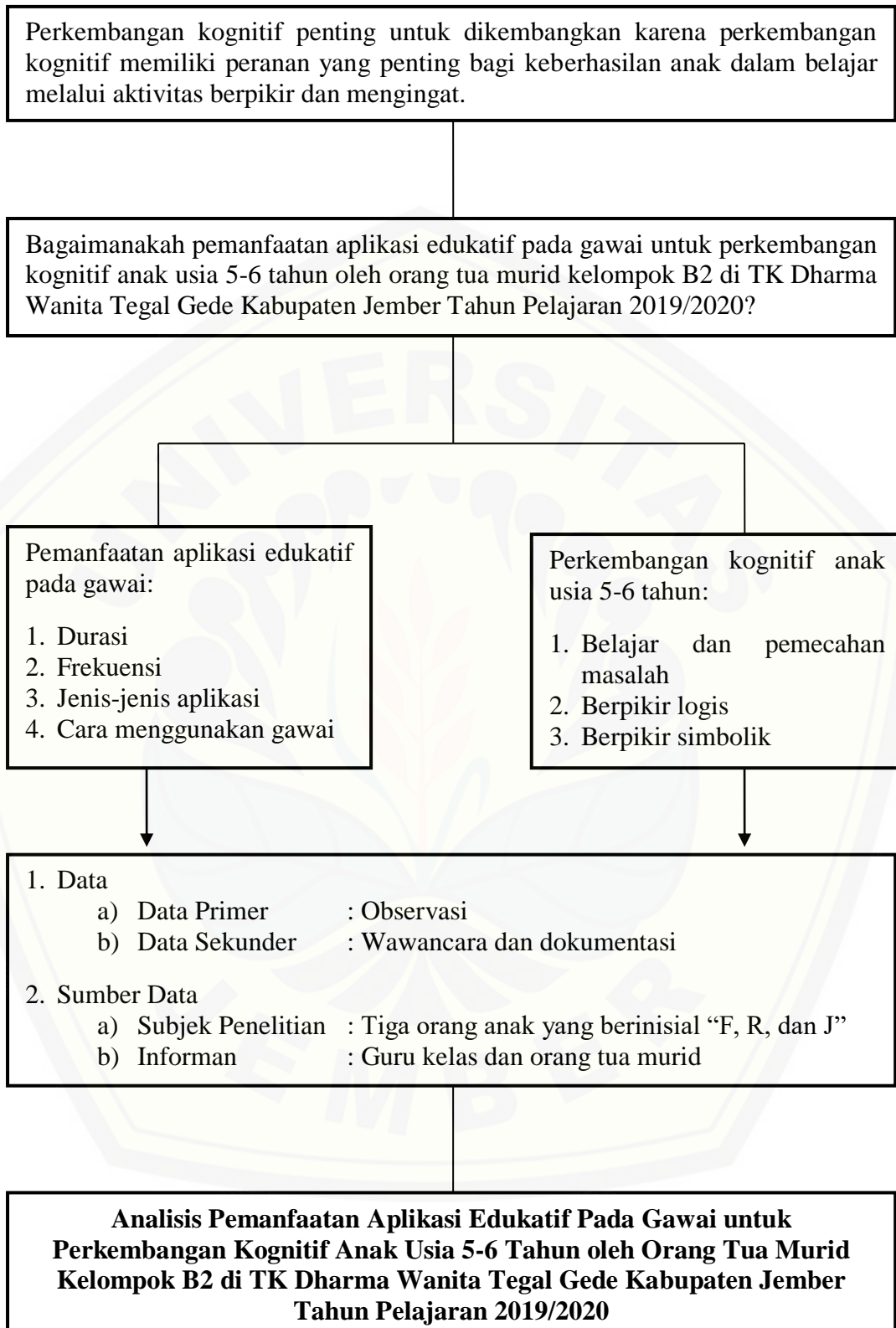
pada gawai. Pertanyaan yang telah disediakan dalam pedoman wawancara akan diajukan langsung kepada guru kelompok B2 dan orang tua murid dari anak yang berinisial F, R, dan J untuk mendapatkan data-data yang mendukung penelitian ini, sehingga informasi yang didapat bisa dipertanggungjawabkan.

3.5.3 Dokumentasi

Menurut Musfiqon (2016:131) menjelaskan bahwa dokumen adalah kumpulan fakta dan data yang tersimpan dalam bentuk teks. Teknik dokumentasi ini menjadi teknik pengumpulan data sekunder. Data dokumen yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah profil sekolah, catatan harian guru, dan rapor anak khususnya tentang perkembangan kognitif.

3.6 Rancangan Penelitian

Menurut Suharsaputra (2014:194) rancangan penelitian merupakan gambaran berkaitan dengan bagaimana penelitian itu akan dilaksanakan, semua pertanyaan atau masalah tersebut akan berkaitan dengan bagaimana desain penelitian yang akan disusun. Adapun rancangan penelitian untuk dianalisis dalam mencapai kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian adalah sebagaimana gambar 3.1

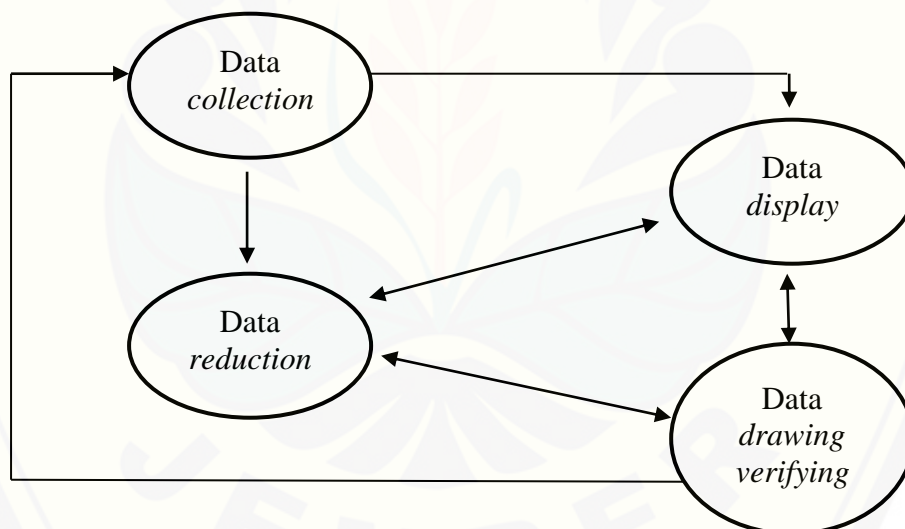


Gambar 3.1 Bagan Rancangan Penelitian

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2017:244) analisis data dalam penelitian kualitatif merupakan proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan mengorganisasikan data ke dalam beberapa kategori sehingga mudah dipahami. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Menurut Masyhud (2014:265) analisis data penelitian adalah langkah yang penting dan kritis dalam kegiatan penelitian.

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:246-252) analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, sampai data yang diperoleh sudah jenuh. Langkah-langkah analisis ditunjukkan pada gambar berikut ini:



Gambar 3.2 Komponen dalam Analisis Data (Sumber: Sugiyono, 2017:345)

Berdasarkan gambar 3.2 dijelaskan bahwa empat komponen dalam melakukan analisis data, berikut uraian dari keempat komponen dalam analisis data model interaktif sebagai berikut:

3.7.1 Pengumpulan Data (*Data Collection*)

Pengumpulan data merupakan langkah awal untuk mengumpulkan semua informasi yang dibutuhkan dalam penelitian. Pengumpulan data ini dilakukan

dengan cara mencatat semua data secara objektif, terbuka dan apa adanya sesuai hasil observasi, wawancara dan dokumentasi pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai dan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun.

3.7.2 Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data yaitu merangkum, memilih hal-hal pokok, fokus terhadap hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Data yang sudah direduksi memberikan gambaran yang lebih jelas dan rinci serta mempermudah dalam mengumpulkan dan selanjutnya, dan mencarinya bila masih diperlukan. Reduksi data dalam penelitian ini yaitu memfokuskan data temuan di lapangan yang berkaitan dengan pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.7.3 Penyajian Data (*Data Display*)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah men display data. Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017:341) menyatakan bahwa, yang paling sering digunakan dalam menyajikan data penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Pada tahap penyajian data ini menjelaskan dan menyampaikan data-data mengenai pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.7.4 Pengambilan Keputusan (*Concluding Drawing/Verification*)

Langkah selanjutnya dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pada tahap penarikan kesimpulan dan verifikasi ini adalah kesimpulan tentang analisis pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun oleh orang tua murid kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.8 Kredibilitas Penelitian

Konsep validitas dalam penelitian kualitatif yang sering digunakan adalah kredibilitas. Kredibilitas menjadi suatu hal yang penting ketika mempertanyakan kualitas hasil suatu penelitian kualitatif. Suatu hasil penelitian kualitatif dikatakan memiliki tingkat kredibilitas yang tinggi terletak pada keberhasilan studi tersebut dalam mencapai tujuannya untuk mengeksplorasi masalah atau mendeskripsikan *setting*, proses, kelompok sosial atau pola interaksi yang majemuk/kompleks (Afiyanti, 2008:138). Menurut Yusuf (2014:394) kredibilitas penelitian adalah uji keakuratan, uji keabsahan, uji kebenaran data yang dikumpulkan dan dianalisis sejak awal penelitian yang digunakan untuk menentukan kebenaran dan ketepatan hasil penelitian sesuai dengan masalah dan fokus penelitian.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas dapat diketahui bahwa uji kredibilitas penelitian adalah uji yang dilakukan dalam penelitian untuk melihat hasil keakuratan, keabsahan, dan kebenaran pada saat melaksanakan penelitian. Sehingga, dalam penelitian Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 maka akan dilakukan uji kredibilitas penelitian yang mencakup triangulasi dalam melaksanakan penelitian ini.

3.8.1 Triangulasi

Triangulasi dalam penelitian kualitatif diartikan sebagai pengujian keabsahan data yang diperoleh dari berbagai sumber, berbagai metode, dan berbagai waktu. Oleh karenanya terdapat teknik pengujian keabsahan data melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Adapun penjelasannya menurut Salim dan Haidir (2019:120-121) antara lain sebagai berikut:

- a. Triangulasi sumber untuk menguji keabsahan data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh kepada beberapa sumber. Sebagai contoh untuk menguji kredibilitas data tentang gaya kepemimpinan kepala sekolah, maka pengujian data dapat dilakukan terhadap guru dan staf tata

usaha sekolah. Data yang diperoleh dideskripsikan, dikategorikan, mana pandangan yang sama, mana yang berbeda serta mana yang spesifik dari ketiga sumber tersebut. Data yang telah dianalisis sampai menghasilkan suatu kesimpulan selanjutnya dimintakan kesepakatan pada tiga sumber data tadi.

- b. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan teknik berbeda. Misalnya data yang diperoleh melalui wawancara kemudian dicek dengan data hasil observasi, atau hasil analisis dokumen. Bila menghasilkan data berbeda, peneliti melakukan diskusi lebih lanjut dengan sumber data yang bersangkutan untuk mendapatkan data yang dianggap benar. Atau mungkin semuanya benar karena setiap sumber data memiliki sudut pandang yang berbeda.
- c. Triangulasi waktu untuk menguji kredibilitas data dengan memperhatikan waktu yang digunakan dalam pengambilan data. Misalnya, data yang diperoleh melalui wawancara pada pagi hari, berbeda dengan data yang diperoleh melalui wawancara pada siang hari atau sore hari. Oleh sebab itu, diperlukan pengujian pada waktu dan situasi yang berbeda. Bila menghasilkan data yang berbeda pengambilan data perlu dilakukan berulang-ulang sampai mendapatkan kepastian data.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas mengenai triangulasi tersebut dapat diketahui bahwa penelitian mengenai Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020 menggunakan triangulasi teknik yang meliputi data observasi, wawancara, dan dokumentasi penelitian.

membaca dua kalimat syahadat beserta artinya, membaca doa untuk kedua orang tua beserta artinya, menyebutkan sila-sila pancasila, menyebutkan bagian-bagian dari burung garuda sebagai lambang negara Indonesia, menyebutkan warna bendera negara Indonesia, menyebutkan nama Presiden, Wakil Presiden, Gubernur Jawa Timur, Bupati Jember, Lurah Kelurahan Tegal Gede, dan yang terakhir dilanjutkan dengan menyanyikan lagu-lagu pembuka.

Pukul 08.30 WIB guru bersiap melakukan kegiatan inti yang pertama yaitu mencari jalan menuju stasiun dengan menggunakan *maze*. Guru bersiap dengan membagikan majalah yang akan digunakan untuk mengerjakan tugas tersebut, satu per satu anak dipanggil untuk mengambil majalah yang dibawa bu guru. Kini pun terlihat giliran anak yang berinisial “J” tersebut untuk dipanggil ke depan kelas, dan ia pun terlihat segera berdiri dan maju ke depan. Setelah semua anak sudah menerima majalahnya masing-masing lalu guru menjelaskan cara pengerjaannya di depan kelas, yang mana caranya anak-anak diminta untuk menemukan jalan yang sesuai untuk menuju ke stasiun dengan cara memberi garis terlebih dahulu menggunakan pensil lalu diwarnai jalannya dengan menggunakan spidol warna. Selanjutnya, setelah guru selesai menjelaskan seluruh anak-anak pun segera memulai untuk mengerjakannya. Anak yang berinisial “J” terlihat sedang mengambil meja lipatnya, alat tulis, dan spidol warna miliknya untuk digunakannya dalam mengerjakan tugas tersebut. Kemudian, ia membuka lipatan kaki meja dan meletakkannya pada karpet tempat ia duduk bersama Z, S, dan C. Lalu, ia mulai mengerjakan dengan melihat *maze* sambil berpikir harus melewati jalan mana saja untuk menuju ke stasiun, ia mulai memberikan garis menggunakan pensil dengan pelan-pelan walaupun terkadang masih harus dihapus dan mencari jalan lainnya. Setelah menemukan jalan yang benar menuju stasiun, ia segera mewarnai jalan yang ia pilih dengan menggunakan spidol warna miliknya. Sambil mengobrol dengan teman-temannya, ia terlihat tetap mengerjakan tugas miliknya sampai selesai dengan sabar. Beberapa saat kemudian ia telah menyelesaikan hasil pekerjaannya itu dan berdiri menghampiri guru untuk memberikan hasil pekerjaannya itu.

Pukul 09.00 WIB anak yang berinisial “J” tersebut terlihat sedang bersiap untuk segera istirahat dengan merapikan meja lipatnya dan mengembalikan alat tulisnya yang sudah ia gunakan ke rak buku miliknya dan mencuci tangannya. Guru pun tidak lupa untuk selalu mengingatkan berdoa terlebih dahulu sebelum istirahat dengan membaca doa sebelum makan beserta artinya dan tak lupa juga untuk memberikan *hand sanitizer* sebelum anak-anak meninggalkan kelas termasuk anak yang berinisial “J”. Beberapa saat kemudian terlihat ia sedang disuapi oleh mamanya untuk makan sambil ia bermain gawai yang duduk di teras kelas. Adapun cara yang ia lakukan dalam menggunakan gawai yaitu pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat *playlist* musik; keempat, memilih aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan *game* edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Ia pun terlihat sangat pandai sekali dalam menggunakan gawainya mulai dari menghidupkan sampai mematikan gawainya. Ia terlihat sedang menonton youtube kids melihat video tentang belajar berhitung bersama *Max The Glow Train*, Upin dan Ipin membersihkan diri supaya sehat dan *game* edukatif belajar buah dan sayuran. Pada saat ia menonton youtube terlihat sekali ia sangat serius melihat video-video tersebut sambil memahami isi video tersebut dan setelah itu ia terlihat asik juga bermain dengan *game* yang ia mainkan di gawainya. Adapun sikap yang ia tunjukkan ketika melihat video-video dan *game* edukatif tersebut yaitu ia dapat menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan digunakan untuk berhitung yang disimbolkan dengan adanya buah-buahan dan sayuran di video tersebut, ia dapat menunjukkan sikap mengenal perbedaan suatu benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsinya melalui video upin ipin dalam menjaga kebersihan, sedangkan pada saat bermain *game* belajar buah dan sayuran ia bermain tebak-tebak berbagai macam buah dan sayuran yang mana didukung juga dengan adanya

audio dari *game* sehingga dapat membantu anak untuk bermain sambil belajar membaca. Ia bermain gawai dengan mamanya ± 15 menit, kemudian sudah saatnya untuk persiapan masuk kelas dan mulai belajar lagi. Oleh sebab itu, ia segera memberikan gawainya pada mamanya dan bergegas masuk kelas B2.

Pukul 09.30 WIB seluruh anak-anak masuk kelas dan anak yang berinisial “J” pun terlihat berteriak “Kelompok B2 masuk... ayo masuk...” sambil mengajak teman-temannya untuk segera masuk kelas. Kemudian, guru segera mempersiapkan anak-anak untuk membaca doa sesudah makan dengan memberikan aba-aba “Satu tangan diangkat... dua kepala tunduk... tiga sikap berdoa... doa sesudah makan” sambil memberikan contoh sikap berdoa yang baik dan benar kepada anak-anak. Selanjutnya setelah berdoa dilanjutkan dengan kegiatan inti yang kedua yaitu melengkapi kalimat sederhana “Kereta api adalah Kendaraan Darat”. Guru bersiap dengan mengambil beberapa lembar kertas yang sudah ada gambar kereta api dan dibawah gambar terdapat kolom untuk mengisi beberapa huruf yang hilang dari kalimat “Kereta Api adalah Kendaraan Darat”. Setelah semua anak menerima lembar pekerjaannya masing-masing, lalu guru menjelaskannya di depan kelas dan dibaca bersama-sama dengan seluruh anak-anak dan kemudian sambil memberikan contoh pengerjaannya. Selanjutnya, setelah guru selesai menjelaskan seluruh anak-anak pun segera memulai untuk mengerjakannya. Anak yang berinisial “J” terlihat sedang mengambil meja lipatnya dan alat tulisnya untuk digunakannya dalam mengerjakan tugas tersebut. Kemudian, ia membuka lipatan kaki meja dan meletakkannya pada karpet tempat ia duduk bersama Z, S, dan C. Lalu, ia memulai mengerjakan dengan menuliskan huruf yang kosong sesuai dengan yang sudah dicontohkan sambil mengingat kembali huruf-hurufnya apa saja dan seperti apa. Kemudian ia mulai menuliskan huruf K-E-R-E-T-A-A-P-I pada kata pertama terlebih dahulu, dan dilanjutkan dengan kata kedua dengan menuliskan huruf A-D-A-L-A-H, kata ketiga dengan menuliskan huruf K-E-N-D-A-R-A-A-N, dan kata terakhir dengan menuliskan huruf D-A-R-A-T. Sambil mengerjakan terlihat ia sangat suka sekali mengerjakan tugasnya sambil mengobrol bersama dengan Z, S, dan C. Banyak sekali yang ia

ceritakan bersama Z, S, dan C mulai dari cerita tentang macam-macam kendaraan dan pernah naik kendaraan apa saja dan lain-lain. Selain itu, ia juga sambil melihat pekerjaan punya temannya sudah sampai mana dan sambil membantu temannya yang kesulitan mengerjakan. Beberapa saat kemudian ia telah menyelesaikan hasil pekerjaannya itu dan berdiri menghampiri guru untuk memberikan hasil pekerjaannya itu sambil merapikan meja dan cuci tangan dengan sabun.

Pukul 10.00 WIB guru bersiap memberikan aba-aba kepada seluruh anak untuk persiapan pulang. Sebelum itu, guru melakukan *recalling* kepada anak-anak tentang seluruh kegiatan belajar hari ini. Lalu, terlihat anak yang berinisial “J” ini dengan semangat dan suara lantang menghafal seluruh SOP kegiatan penutup seperti membaca doa sesudah belajar beserta artinya, membaca doa lepas dari derita beserta artinya, membaca doa keluar rumah beserta artinya, salam. Selanjutnya, guru pada akhir kegiatan selalu melakukan kuis tanya jawab dan yang bisa menjawab bisa pulang terlebih dahulu yang berkaitan dengan nama-nama tempat alat transportasi seperti kereta api berada di stasiun. Anak yang berinisial “J” berhasil menjawab “kereta api berada di stasiun” sambil mengacungkan tangannya, dan kemudian mencium tangan guru sambil mengucapkan salam “Assalamualaikum...” dan ia pun pulang bersama orang tuanya.

C.1.10 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kesepuluh

Catatan Lapangan

Nama Subjek : F

Hari/Tanggal : Kamis, 12 Maret 2020

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : Kelurahan Antirogo (Rumah "F")

Deskripsi :

Pada hari Kamis, 12 Maret 2020 pukul 10.00 WIB terlihat anak yang berinisial "F" sedang bersiap untuk pulang ke rumah bersama mamanya dari sekolahnya. Sambil memakai kaos kaki dan sepatu, mamanya juga terlihat bersiap merapikan tas sekolahnya sambil menunggu anak yang berinisial "F" selesai memakai kaos kaki dan sepatu. Setelah selesai, ia menggandeng tangan mamanya dan sambil berpamitan pulang kepada teman-teman dan gurunya yang berada di luar kelas dengan bersalaman hingga sampailah di tempat parkir depan sekolah. Mamanya pun segera mengambil motor yang digunakannya untuk mengantar anak yang berinisial "F" ke sekolah tadi pagi. Ia pun segera menuju motor mamanya dan naik ke motor dan duduk di belakang bersama mamanya. Kurang lebih perjalanan yang ditempuh sekitar 30 menit untuk sampai di rumahnya dan beberapa saat kemudian anak yang berinisial "F" sudah sampai di rumahnya, ia pun segera turun dari motor dan sambil menunggu mamanya memarkir motor dan membuka kunci pintu rumahnya.

Pukul 10.30 WIB terlihat anak yang berinisial "F" sedang melepas sepatunya lalu masuk ke dalam rumah dengan meletakkan tas sekolahnya dan berganti pakaian di kamarnya. Beberapa saat kemudian terdengar mamanya memanggil "Dek kalau sudah ganti baju langsung ke kamar mandi ya cuci tangan sama kaki pakai sabun!" ia pun menjawab "Iya ma.." sambil bergegas dan menuju ke kamar mandi untuk mencuci tangan dan kakinya. Kemudian setelah itu ia bersiap untuk makan siang, sambil menunggu mamanya memasak dan menyiapkan makanannya ia sambil menonton televisi. Ia menonton televisi acara film upin ipin kesukaannya, dan sambil bertanya kepada mamanya "Ma, kueku

yang di sekolah tadi mana ma?” lalu mamanya pun menjawab “Ya di dalam tasmu sekolah tadi mama simpen di resleting depan” ia pun segera berdiri menuju kamar dan mengambil kuenya di dalam tas sekolahnya. Setelah itu, ia kembali menonton televisi sambil memakan kue yang ia beli di sekolah tadi pagi.

Pukul 11.00 WIB mamanya pun memanggil anak yang berinisial “F” tersebut “Dek, ayo makan sudah matang!” ia pun menjawab “Iya ma..” sambil menuju ke dapur dan mengambil piring, sendok, dan gelasnya dan diletakkan di meja makan. Ia pun terlihat duduk di kursi meja makan sambil mengangkat piringnya dan mengambil nasi, sayur, dan lauknya kemudian dengan lahapnya ia makan sambil menuangkan air minum miliknya ke dalam gelasnya. Kurang lebih sekitar 15 menit ia makan.

Pukul 11.15 WIB ia pun kembali ke ruang televisi sambil mengambil gawai miliknya untuk dimainkan. Adapun cara yang ia lakukan dalam menggunakan gawai yaitu pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai melihat galeri foto untuk melihat foto-foto; keempat, memilih aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan *game* edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Ia pun terlihat sangat pandai sekali dalam menggunakan gawainya mulai dari menghidupkan sampai mematikan gawainya. Ia terlihat sedang menonton youtube kids melihat video tentang petualangan dinosaurus di Taman Legenda TMII dan *game* edukatif *ABC World*. Selang beberapa waktu kemudian sekitar 10 menit mamanya pun menghampirinya sambil mengatakan “Dek, lihat apa kamu?” ia pun menjawab “Ini loh ma aku liat dinosaurus, ayo ma kesini” sambil tersenyum mamanya menjawab “Iya nanti dulu nunggu nunggu liburan dek” ia pun terlihat senang dan tersenyum dengan jawaban mamanya itu. Sambil mengawasi anak yang berinisial “F” itu bermain gawai disampingnya, mamanya juga sambil menanyakan beberapa pertanyaan

“Dimana itu kalau lihat binatang-binatang dek?” ia pun menjawab “Kebun binatang ma, ini banyak dinosaurusnya”, mamanya pun terlihat tersenyum sambil mengatakan “Pinter...terus yang di video itu ada gambar binatang apa itu yang di air?”, ia pun menjawab “Oh itu buaya ma..” hingga beberapa saat kemudian video tersebut telah selesai dan ia lanjutkan dengan bermain *game* edukatif dan tetap didampingi oleh mamanya. Ia pun terlihat sedang bermain *game* edukatif *ABC World*. Pada saat bermain *ABC World* ia bermain menyusun kata sesuai dengan gambar misalnya ada gambar mobil, lalu ia menyusun huruf-huruf menjadi kata G-A-J-A-H, selain itu ia juga dapat bermain *puzzle* menyusun gambar binatang harimau dan lain-lain. selain itu ia juga terlihat sedang bermain mengurutkan angka 1-10 sehingga berbentuk menjadi gambar apa saja misalnya menjadi gambar rumah. Pada saat disela-sela ia bermain, mamanya juga sambil mengajarkan membaca susunan huruf tadi dengan mengatakan “Ayo dek ini huruf apa? Ayo dieja...” ia pun terlihat memahami yang dikatakan mamanya sambil menirukannya dan belajar bersama ±20 menit. Adapun sikap yang ia tunjukkan ketika bermain *game* edukatif tersebut yaitu ia dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki dalam memecahkan masalah karena ia dapat berpikir bagaimana menyusun huruf-huruf menjadi kata dan juga menyusun *puzzle* menjadi sebuah gambar, mengurutkan angka 1-10, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsi, mengenal pola ABCD.

Pukul 11.35 WIB waktu tidak terasa dan mamanya pun mengingatkan dengan mengatakan “Dek, ayo sudah 20 menit ini mainnya, sudah dulu nanti main lagi ya..” ia pun menjawab dengan senang hati “Iya ma.. nanti aku main lagi kalau habis belajar” sambil mematikan gawainya dan memberikan gawainya kepada mamanya dan untuk segera istirahat tidur siang.

C.1.11 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kesebelas

Catatan Lapangan

Nama Subjek : R

Hari/Tanggal : Jumat, 13 Maret 2020

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : Kelurahan Tegal Gede (Rumah "R")

Deskripsi :

Pada hari Jumat, 13 Maret 2020 pukul 10.00 WIB terlihat anak yang berinisial "R" sedang bersiap untuk pulang ke rumah bersama mamanya dari sekolahnya. Sambil memakai kaos kaki dan sepatu, mamanya juga terlihat bersiap merapikan tas sekolahnya sambil menunggu anak yang berinisial "R" selesai memakai kaos kaki dan sepatu. Setelah selesai, ia menggandeng tangan mamanya dan sambil berpamitan pulang kepada teman-teman dan gurunya yang berada di luar kelas dengan bersalaman hingga sampailah di tempat parkir depan sekolah. Mamanya pun segera mengambil motor yang digunakannya untuk mengantar anak yang berinisial "R" ke sekolah tadi pagi. Ia pun segera menuju motor mamanya dan naik ke motor dan duduk di belakang bersama mamanya. Kurang lebih perjalanan yang ditempuh sekitar 15 menit untuk sampai di rumahnya dan beberapa saat kemudian anak yang berinisial "R" sudah sampai di rumahnya, ia pun segera turun dari motor dan sambil menunggu mamanya memarkir motor dan membuka kunci pintu rumahnya.

Pukul 10.15 WIB terlihat anak yang berinisial "R" sedang melepas sepatunya lalu masuk ke dalam rumah. Lalu mamanya mengingatkan "R habis cuci tangan dan kaki langsung ganti baju lho ya jangan main dulu !" ia pun menjawab "Iya ma..." sambil mencuci tangan dan kakinya di kamar mandi. Setelah dari kamar mandi ia pun segera ke kamar untuk ganti baju main. Kemudian beberapa saat kemudian ia memanggil mamanya "Ma, hpku dimana?" lalu mamanya pun menjawab "Oh iya, ada di tas mama.. jangan main hp dulu loh tunggu mama, makan dulu dek..." ia pun menjawab "Iya mama.." sambil

menunggu mamanya yang sedang masak dengan menonton televisi. Sambil duduk di kursi depan televisi ia menonton film kartun spongebob squarepants.

Pukul 10.45 WIB mamanya pun memanggil anak yang berinisial “R” tersebut “R ayo sini makan ambil piringnya sama sendok!” ia pun menjawab “Iya ma..” sambil menuju ke dapur dan mengambil piring, sendok, dan gelasnya dan diletakkan di meja makan. Ia pun terlihat duduk di kursi meja makan sambil mengangkat piringnya dan mengambil nasi, sayur, dan lauknya kemudian dengan lahapnya ia makan sambil menuangkan air minum miliknya ke dalam gelasnya. Kurang lebih sekitar 15 menit ia makan.

Pukul 11.00 WIB ia pun telah selesai makan bersama mamanya, dan membantu mamanya untuk merapikan meja makan. Beberapa saat kemudian semuanya telah selesai dan ia pun mengatakan “Ma, sekarang boleh main hp ya?” lalu mamanya pun menjawab “Iya boleh...” mamanya pun sambil mengawasinya saat bermain gawai dan duduk di sebelahnya. Adapun cara yang ia lakukan dalam menggunakan gawai yaitu pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat, memilih aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan *game* edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Ia pun terlihat sangat pandai sekali dalam menggunakan gawainya mulai dari menghidupkan sampai mematikan gawainya. Ia terlihat sedang menonton youtube kids melihat video tentang ku tahu nama satwa dan Shiva. Sambil mendampingi “R” mamanya bertanya “Lihat apa kamu R?” lalu ia pun menjawab “Ini ma lihat binatang satwa”, mamanya menjawab “Binatang apa aja itu namanya?” lalu ia pun menjawab “Ada domba, sapi, kuda, kucing, kelinci, anjing, singa, monyet, dan burung”, mamanya pun menjawab dengan tersenyum “Nah....pinter...”. Beberapa saat kemudian video tersebut telah selesai dan ia lanjutkan dengan bermain *game worms zone* dan tetap didampingi oleh mamanya.

Dalam bermain *warm zone* ia terlihat sangat sabar dan lihai dalam bermain, yang mana dalam permainan ini membantu binatang cacing untuk memakan berbagai macam makanan mula dari buah-buahan dan aneka kue, dan harus bertahan sama cacing semakin besar. Lalu mamanya bertanya “Punyamu yang mana dek cacingnya?” ia pun menjawab “Itu ma punyaku yang warna biru cacingnya” sambil memainkan gawainya.

Pukul 11.48 WIB akhirnya ia selesai bermain gawainya, karena sudah lelah ia bersiap untuk tidur siang bersama mamanya. Ia bermain gawai ± 48 menit pada saat itu. Ia pun segera mematikan gawainya dan mengeluarkan semua aplikasi yang telah ia gunakan pada gawai, kemudian ia mengisi batrai gawai dan langsung bergegas tidur siang bersama mamanya.

C.1.12 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Keduabelas

Catatan Lapangan

Nama Subjek : J

Hari/Tanggal : Sabtu, 14 Maret 2020

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : Kelurahan Tegal Gede (Rumah “J”)

Deskripsi :

Pada hari Sabtu, 14 Maret 2020 pukul 10.00 WIB terlihat anak yang berinisial “J” sedang bersiap untuk pulang ke rumah bersama mamanya dari sekolahnya. Sambil memakai kaos kaki dan sepatu, mamanya juga terlihat bersiap merapikan tas sekolahnya sambil menunggu anak yang berinisial “J” selesai memakai kaos kaki dan sepatu. Setelah selesai, ia menggandeng tangan mamanya dan sambil berpamitan pulang kepada teman-teman dan gurunya yang berada di luar kelas dengan bersalaman hingga sampailah di tempat parkir depan sekolah. Mamanya pun segera mengambil motor yang digunakannya untuk mengantar anak yang berinisial “J” ke sekolah tadi pagi. Ia pun segera menuju motor mamanya dan naik ke motor dan duduk di belakang bersama mamanya. Kurang lebih perjalanan yang ditempuh sekitar 15 menit untuk sampai di rumahnya dan beberapa saat kemudian anak yang berinisial “J” sudah sampai di rumahnya, ia pun segera turun dari motor dan sambil menunggu mamanya memarkir motor dan membuka kunci pintu rumahnya.

Pukul 10.15 WIB terlihat anak yang berinisial “J” sedang melepas sepatunya lalu masuk ke dalam rumah sambil mengucapkan salam “Assalamualaikum wr.wb...” lalu mamanya pun yang menjawabnya “Wallaikumsalam wr.wb...”. Setelah masuk rumah ia meletakkan tasnya di dalam kamar lalu menuju kamar mandi untuk mencuci tangan dan kakinya. Kemudian setelah dari kamar mandi ia segera masuk kamar lagi untuk berganti baju, sambil mamanya mengatakan “Dek, seragam sekolahnya jangan lupa ditaruh di mesin cuci yaa besok kan hari minggu...” lalu ia pun menjawab “Iya ma...” sambil berganti baju. Beberapa saat kemudian terlihat anak yang berinisial “J”

mengambil gawai miliknya di kamarnya sambil duduk di ruang tamu. Sembari menunggu mamanya yang sedang menyiapkan makan siang, ia bermain gawai di ruang tamu. Lalu mamanya mengatakan “Dek, sebentar lagi makan loh ya main hpnya sebentar aja, makan dulu !” sambil menyiapkan makanan di dapur.

Pukul 10.30 WIB tak lama kemudian makanan pun telah siap dan ia segera dipanggil oleh mamanya “Dek, ayo makan sudah matang.. ditaruh dulu hpnya !” lalu ia pun menjawab “Iya mama..” sambil mematikan gawainya dan meletakkannya di meja ruang tamu dan segera menuju dapur. Ia pun segera mengambil piring, sendok, dan gelasnyanya untuk digunakan makan bersama mamanya. Ia pun terlihat duduk di kursi meja makan sambil mengangkat piringnya dan mengambil nasi, sayur, dan lauknya kemudian dengan lahapnya ia makan sambil menuangkan air minum miliknya ke dalam gelasnyanya. Kurang lebih sekitar 15 menit ia makan.

Pukul 10.45 WIB ia pun telah selesai makan bersama mamanya, dan segera merapikan alat makannya dan mencucinya. Ia pun segera mengambil sabun dan spons yang digunakan untuk mencuci piring, sendok, dan gelas miliknya yang ia gunakan pada saat makan tadi. Secara perlahan ia mulai menggosokkan sabun dan spons ke alat-alat makannya sampai tercuci bersih, sambil mencuci mamanya pun memujinya dengan mengatakan “Nah gitu pinter “J” kalau habis makan piringnya, sendoknya, gelasnyanya dicuci sendiri ya...” ia pun menjawab “Iya ma...” sambil membilas alat-alat makannya dengan air bersih. Beberapa saat kemudian ia dan mamanya telah selesai beres-beres dapur, dan sekarang saatnya anak yang berinisial “J” untuk bermain dengan didampingi oleh mamanya yaitu bermain gawai dengan aplikasi edukatif. Adapun cara yang ia lakukan dalam menggunakan gawai yaitu pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat *playlist* musik; keempat, memilih aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan *game* edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali;

keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Ia pun terlihat sangat pandai sekali dalam menggunakan gawainya mulai dari menghidupkan sampai mematikan gawainya. Ia terlihat sedang menonton youtube kids melihat video tentang *Spongebob Squarepants* dan Upin dan Ipin. Sambil didampingi oleh mamanya, ia pun diberikan beberapa pertanyaan oleh mamanya “Kamu lihat apa itu dek?” lalu ia pun menjawab “Lihat spongebob ma..”, mama menjawab “Kenapa itu ceritanya spongebobnya dek?”, lalu ia pun menjawab “Itu ma lagi main dokter-dokteran, dia mau dicabut giginya sakit”, mamanya pun menjawab “Oh iyaya, makanya giginya dijaga ya dek biar nggak sakit”, lalu ia pun menjawab “Iya ma.. kan aku setiap hari gosok gigi” lalu mamanya pun memberikan pujian kepadanya “Pinter.. biar giginya bersih dan sehat” sambil mengusap-usap kepalanya. Beberapa saat kemudian video tersebut telah selesai dan ia lanjutkan dengan bermain *game* edukatif *ABC Kids Tracing dan Phonics*. Dalam bermain *game* tersebut ia belajar tentang huruf-huruf dan mencocoknya huruf awalan dengan sebuah kata benda misalnya awalan huruf B=buku, selain itu terlihat juga ia sangat menghafal bentuk huruf besar dan kecil ketika bermain. Dalam permainan ini banyak sekali terlihat warna-warna yang menarik sehingga anak juga tertarik bermain sambil belajar. Adapun sikap yang ia tunjukkan ketika bermain *game* edukatif tersebut yaitu ia dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki dalam memecahkan masalah karena ia dapat berpikir apa saja nama-nama benda yang memiliki huruf awalan B misalnya atau huruf-huruf yang lainnya, ia dapat menunjukkan sikap mengenal perbedaan suatu benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsinya, mengenal pola ABCD, menirukan lambang bilangan 1-10 dan huruf vokal atau konsonan. Pada saat disela-sela ia bermain, mamanya juga sambil mengajarkan membaca susunan huruf tadi dengan mengatakan “Ayo “J” dibaca dieja coba mama pengen tau..” ia pun terlihat memahami yang dikatakan mamanya sambil menirukannya dan belajar bersama.

Pukul 12.00 WIB akhirnya ia selesai bermain gawainya, karena sudah lelah ia bersiap untuk tidur siang bersama mamanya. Ia bermain gawai ± 60 menit

pada saat itu. Ia pun segera mematikan gawainya dan bersiap untuk segera tidur siang bersama mamanya supaya nanti tidak mengantuk waktu belajar mengaji dan les.



C.1.13 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Ketigabelas

Catatan Lapangan

Nama Subjek : F

Hari/Tanggal : Senin, 16 Maret 2020

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : Kelurahan Antirogo (Rumah "F")

Deskripsi :

Pada hari Senin, 16 Maret 2020 pukul 10.00 WIB terlihat anak yang berinisial "F" sedang bersiap untuk pulang ke rumah bersama mamanya dari sekolahnya. Sambil memakai kaos kaki dan sepatu, mamanya juga terlihat bersiap merapikan tas sekolahnya sambil menunggu anak yang berinisial "F" selesai memakai kaos kaki dan sepatu. Setelah selesai, ia menggandeng tangan mamanya dan sambil berpamitan pulang kepada teman-teman dan gurunya yang berada di luar kelas dengan bersalaman hingga sampailah di tempat parkir depan sekolah. Mamanya pun segera mengambil motor yang digunakannya untuk mengantar anak yang berinisial "F" ke sekolah tadi pagi. Ia pun segera menuju motor mamanya dan naik ke motor dan duduk di belakang bersama mamanya. Kurang lebih perjalanan yang ditempuh sekitar 30 menit untuk sampai di rumahnya dan beberapa saat kemudian anak yang berinisial "F" sudah sampai di rumahnya, ia pun segera turun dari motor dan sambil menunggu mamanya memarkir motor dan membuka kunci pintu rumahnya.

Pukul 10.30 WIB terlihat anak yang berinisial "F" sedang melepas sepatunya lalu masuk ke dalam rumah dengan meletakkan tas sekolahnya dan berganti pakaian di kamarnya. Beberapa saat kemudian terdengar mamanya memanggil "Dek kalau sudah ganti baju langsung ke kamar mandi ya cuci tangan sama kaki pakai sabun!" ia pun menjawab "Iya ma.." sambil bergegas dan menuju ke kamar mandi untuk mencuci tangan dan kakinya. Kemudian setelah itu ia bersiap untuk makan siang, sambil menunggu mamanya memasak dan menyiapkan makanannya ia sambil menonton televisi. Ia menonton televisi acara film upin ipin kesukaannya, dan sambil bertanya kepada mamanya "Ma, kueku

yang di sekolah tadi mana ma?” lalu mamanya pun menjawab “Ya di dalam tasmu sekolah tadi mama simpen di resleting depan” ia pun segera berdiri menuju kamar dan mengambil kuenya di dalam tas sekolahnya. Setelah itu, ia kembali menonton televisi sambil memakan kue yang ia beli di sekolah tadi pagi.

Pukul 11.00 WIB mamanya pun memanggil anak yang berinisial “F” tersebut “Dek, ayo makan sudah matang!” ia pun menjawab “Iya ma..” sambil menuju ke dapur dan mengambil piring, sendok, dan gelasya dan diletakkan di meja makan. Ia pun terlihat duduk di kursi meja makan sambil mengangkat piringnya dan mengambil nasi, sayur, dan lauknya kemudian dengan lahapnya ia makan sambil menuangkan air minum miliknya ke dalam gelasya. Kurang lebih sekitar 15 menit ia makan.

Pukul 11.15 WIB ia pun kembali ke ruang televisi sambil mengambil gawai miliknya untuk dimainkan. Adapun cara yang ia lakukan dalam menggunakan gawai yaitu pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai melihat galeri foto untuk melihat foto-foto; keempat, memilih aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan *game* edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Ia pun terlihat sangat pandai sekali dalam menggunakan gawainya mulai dari menghidupkan sampai mematikan gawainya. Ia terlihat sedang menonton youtube kids melihat video tentang akuarium raksasa bawah laut dan *Spongebob Squarepants*. Selang beberapa waktu kemudian sekitar 10 menit mamanya pun menghampirinya sambil mengatakan “Dek, lihat apa kamu?” ia pun menjawab “Ini loh ma aku liat ikan di akuarium raksasa bawah laut, ayo ma kesini” sambil tersenyum mamanya menjawab “Iya nanti dulu nunggu nunggu liburan dek” ia pun terlihat senang dan tersenyum dengan jawaban mamanya itu. Sambil mengawasi anak yang berinisial “F” itu bermain gawai disampingnya, mamanya juga sambil menanyakan beberapa pertanyaan

“Dimana itu kalau lihat ikan-ikan itu dek?” ia pun menjawab “Di *Sea World Ancol* ma”, mamanya pun terlihat tersenyum sambil mengatakan “Pinter...terus yang di video itu ada gambar binatang apa itu yang di dalam akuarium dek?”, ia pun menjawab “Banyak ma, disana ada ikan hiu, paus, penyu dan lain-lain” hingga beberapa saat kemudian video tersebut telah selesai dan ia lanjutkan dengan bermain *game* edukatif dan tetap didampingi oleh mamanya. Ia pun terlihat sedang bermain *game* edukatif *Kids Doodle Color and Draw*. Pada saat bermain *game* tersebut ia bermain dengan menggambar aneka gambar, ia menggambar pemandangan pegunungan dengan ada rumah-rumah kecil disekitarnya dan ia juga terlihat menulis angka-angka maupun huruf-huruf.

Pukul 11.35 WIB waktu tidak terasa dan mamanya pun mengingatkan dengan mengatakan “Dek, ayo sudah 20 menit ini mainnya, sudah dulu nanti main lagi ya..” ia pun menjawab dengan senang hati “Iya ma.. nanti aku main lagi kalau habis belajar” sambil mematikan gawainya dan memberikan gawainya kepada mamanya dan untuk segera istirahat tidur siang.

C.1.14 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Keempatbelas

Catatan Lapangan

Nama Subjek : R

Hari/Tanggal : Selasa, 17 Maret 2020

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : Kelurahan Tegal Gede (Rumah “R”)

Deskripsi :

Pada hari Selasa, 17 Maret 2020 pukul 10.00 WIB terlihat anak yang berinisial “R” sedang bersiap untuk pulang ke rumah bersama mamanya dari sekolahnya. Sambil memakai kaos kaki dan sepatu, mamanya juga terlihat bersiap merapikan tas sekolahnya sambil menunggu anak yang berinisial “R” selesai memakai kaos kaki dan sepatu. Setelah selesai, ia menggandeng tangan mamanya dan sambil berpamitan pulang kepada teman-teman dan gurunya yang berada di luar kelas dengan bersalaman hingga sampailah di tempat parkir depan sekolah. Mamanya pun segera mengambil motor yang digunakannya untuk mengantar anak yang berinisial “R” ke sekolah tadi pagi. Ia pun segera menuju motor mamanya dan naik ke motor dan duduk di belakang bersama mamanya. Kurang lebih perjalanan yang ditempuh sekitar 15 menit untuk sampai di rumahnya dan beberapa saat kemudian anak yang berinisial “R” sudah sampai di rumahnya, ia pun segera turun dari motor dan sambil menunggu mamanya memarkir motor dan membuka kunci pintu rumahnya.

Pukul 10.15 WIB terlihat anak yang berinisial “R” sedang melepas sepatunya lalu masuk ke dalam rumah. Lalu mamanya mengingatkan “R habis cuci tangan dan kaki langsung ganti baju lho ya jangan main dulu !” ia pun menjawab “Iya ma...” sambil mencuci tangan dan kakinya di kamar mandi. Setelah dari kamar mandi ia pun segera ke kamar untuk ganti baju main. Kemudian beberapa saat kemudian ia memanggil mamanya “Ma, hpku dimana?” lalu mamanya pun menjawab “Oh iya, ada di tas mama.. jangan main hp dulu loh tunggu mama, makan dulu dek...” ia pun menjawab “Iya mama...” sambil

menunggu mamanya yang sedang masak dengan menonton televisi. Sambil duduk di kursi depan televisi ia menonton film kartun spongebob squarepants.

Pukul 10.45 WIB mamanya pun memanggil anak yang berinisial “R” tersebut “R ayo sini makan ambil piringnya sama sendok!” ia pun menjawab “Iya ma..” sambil menuju ke dapur dan mengambil piring, sendok, dan gelasnya dan diletakkan di meja makan. Ia pun terlihat duduk di kursi meja makan sambil mengangkat piringnya dan mengambil nasi, sayur, dan lauknya kemudian dengan lahapnya ia makan sambil menuangkan air minum miliknya ke dalam gelasnya. Kurang lebih sekitar 15 menit ia makan.

Pukul 11.00 WIB ia pun telah selesai makan bersama mamanya, dan membantu mamanya untuk merapikan meja makan. Beberapa saat kemudian semuanya telah selesai dan ia pun mengatakan “Ma, sekarang boleh main hp ya?” lalu mamanya pun menjawab “Iya boleh...” mamanya pun sambil mengawasinya saat bermain gawai dan duduk di sebelahnya. Adapun cara yang ia lakukan dalam menggunakan gawai yaitu pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat, memilih aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan *game* edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Ia pun terlihat sangat pandai sekali dalam menggunakan gawainya mulai dari menghidupkan sampai mematikan gawainya. Ia terlihat sedang menonton youtube kids melihat video tentang belajar berhitung bersama *Max The Glow Train*. Sambil mendampingi “R” mamanya bertanya “Lihat apa kamu R?” lalu ia pun menjawab “Ini ma lihat video berhitung”, mamanya menjawab “Menghitung apa itu dek?” lalu ia pun menjawab “Ada buah-buahan ma semangka, jeruk, apel itu nanti turun dari truk itu terus dihitug”, mamanya pun menjawab dengan tersenyum “Sip pintar, coba sekarang mama pengen tahu, coba dihitug dek..” lalu ia pun belajar dengan mamanya untuk berhitung

bersama. Beberapa saat kemudian video tersebut telah selesai dan ia lanjutkan dengan bermain *game ABC Kids Tracing dan Phonics*. Dalam bermain *game* tersebut ia belajar tentang huruf-huruf dan mencocoknya huruf awalan dengan sebuah kata benda misalnya awalan huruf P=pensil, selain itu terlihat juga ia sangat menghafal bentuk huruf besar dan kecil ketika bermain. Dalam permainan ini banyak sekali terlihat warna-warna yang menarik sehingga anak juga tertarik bermain sambil belajar. Adapun sikap yang ia tunjukkan ketika bermain *game* edukatif tersebut yaitu ia dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki dalam memecahkan masalah karena ia dapat berpikir apa saja nama-nama benda yang memiliki huruf awalan P misalnya atau huruf-huruf yang lainnya, ia dapat menunjukkan sikap mengenal perbedaan suatu benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsinya, mengenal pola ABCD, menirukan lambang bilangan 1-10 dan huruf vokal atau konsonan. Pada saat disela-sela ia bermain, mamanya juga sambil mengajarkan membaca susunan huruf tadi dengan mengatakan “Ayo “R” dibaca dieja coba mama pengen tau..” ia pun terlihat memahami yang dikatakan mamanya sambil menirukannya dan belajar bersama.

Pukul 11.48 WIB akhirnya ia selesai bermain gawainya, karena sudah lelah ia bersiap untuk tidur siang bersama mamanya. Ia bermain gawai ± 48 menit pada saat itu. Ia pun segera mematikan gawainya dan mengeluarkan semua aplikasi yang telah ia gunakan pada gawai, kemudian ia mengisi batrai gawai dan langsung bergegas tidur siang bersama mamanya.

C.1.15 Lembar Instrumen Catatan Lapangan Hari Kelimabelas

Catatan Lapangan

Nama Subjek : J

Hari/Tanggal : Rabu, 18 Maret 2020

Waktu : 10.00-12.00 WIB

Tempat : Kelurahan Tegal Gede (Rumah “J”)

Deskripsi :

Pada hari Rabu, 18 Maret 2020 pukul 10.00 WIB terlihat anak yang berinisial “J” sedang bersiap untuk pulang ke rumah bersama mamanya dari sekolahnya. Sambil memakai kaos kaki dan sepatu, mamanya juga terlihat bersiap merapikan tas sekolahnya sambil menunggu anak yang berinisial “J” selesai memakai kaos kaki dan sepatu. Setelah selesai, ia menggandeng tangan mamanya dan sambil berpamitan pulang kepada teman-teman dan gurunya yang berada di luar kelas dengan bersalaman hingga sampailah di tempat parkir depan sekolah. Mamanya pun segera mengambil motor yang digunakannya untuk mengantar anak yang berinisial “J” ke sekolah tadi pagi. Ia pun segera menuju motor mamanya dan naik ke motor dan duduk di belakang bersama mamanya. Kurang lebih perjalanan yang ditempuh sekitar 15 menit untuk sampai di rumahnya dan beberapa saat kemudian anak yang berinisial “J” sudah sampai di rumahnya, ia pun segera turun dari motor dan sambil menunggu mamanya memarkir motor dan membuka kunci pintu rumahnya.

Pukul 10.15 WIB terlihat anak yang berinisial “J” sedang melepas sepatunya lalu masuk ke dalam rumah sambil mengucapkan salam “Assalamualaikum wr.wb...” lalu mamanya pun yang menjawabnya “Wallaikumsalam wr.wb...”. Setelah masuk rumah ia meletakkan tasnya di dalam kamar lalu menuju kamar mandi untuk mencuci tangan dan kakinya. Kemudian setelah dari kamar mandi ia segera masuk kamar lagi untuk berganti baju, sambil mamanya mengatakan “Dek, seragam sekolahnya jangan lupa ditaruh di mesin cuci yaa besok kan hari minggu...” lalu ia pun menjawab “Iya ma...” sambil berganti baju. Beberapa saat kemudian terlihat anak yang berinisial “J”

mengambil gawai miliknya di kamarnya sambil duduk di ruang tamu. Sembari menunggu mamanya yang sedang menyiapkan makan siang, ia bermain gawai di ruang tamu. Lalu mamanya mengatakan “Dek, sebentar lagi makan loh ya main hpnya sebentar aja, makan dulu !” sambil menyiapkan makanan di dapur.

Pukul 10.30 WIB tak lama kemudian makanan pun telah siap dan ia segera dipanggil oleh mamanya “Dek, ayo makan sudah matang.. ditaruh dulu hpnya !” lalu ia pun menjawab “Iya mama..” sambil mematikan gawainya dan meletakkannya di meja ruang tamu dan segera menuju dapur. Ia pun segera mengambil piring, sendok, dan gelasnyanya untuk digunakan makan bersama mamanya. Ia pun terlihat duduk di kursi meja makan sambil mengangkat piringnya dan mengambil nasi, sayur, dan lauknya kemudian dengan lahapnya ia makan sambil menuangkan air minum miliknya ke dalam gelasnyanya. Kurang lebih sekitar 15 menit ia makan.

Pukul 10.45 WIB ia pun telah selesai makan bersama mamanya, dan segera merapikan alat makannya dan mencucinya. Ia pun segera mengambil sabun dan spons yang digunakan untuk mencuci piring, sendok, dan gelas miliknya yang ia gunakan pada saat makan tadi. Secara perlahan ia mulai menggosokkan sabun dan spons ke alat-alat makannya sampai tercuci bersih, sambil mencuci mamanya pun memujinya dengan mengatakan “Nah gitu pinter “J” kalau habis makan piringnya, sendoknya, gelasnyanya dicuci sendiri ya...” ia pun menjawab “Iya ma...” sambil membilas alat-alat makannya dengan air bersih. Beberapa saat kemudian ia dan mamanya telah selesai beres-beres dapur, dan sekarang saatnya anak yang berinisial “J” untuk bermain dengan didampingi oleh mamanya yaitu bermain gawai dengan aplikasi edukatif. Adapun cara yang ia lakukan dalam menggunakan gawai yaitu pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat *playlist* musik; keempat, memilih aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan *game* edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali;

keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Ia pun terlihat sangat pandai sekali dalam menggunakan gawainya mulai dari menghidupkan sampai mematikan gawainya. Ia terlihat sedang menonton youtube kids melihat video tentang mengapa luar angkasa itu gelap. Sambil didampingi oleh mamanya, ia pun diberikan beberapa pertanyaan oleh mamanya “Kamu lihat apa itu dek?” lalu ia pun menjawab “Ini loh ma lihat luar angkasa gelap nggak ada lampunya”, mama menjawab “Oh iyaya, terus kenapa dek di luar angkasa kok bisa gelap?”, lalu ia pun menjawab “Iya ma soalnya di luar angkasa tidak ada atmosfer” mamanya pun menjawab “Iya dek, sehingga cahaya yang datang dari bintang dan matahari tidak bisa terpantulkan dari adanya benda-benda, sehingga di luar angkasa jadi gelap gitu dek”, lalu ia pun menjawab “Oh gitu ya ma...” sambil tetap menonton video tersebut. Beberapa saat kemudian video tersebut telah selesai dan ia lanjutkan dengan bermain *game* edukatif *ABC World* dan *Kids Doodle Color and Draw*. Pada saat bermain *ABC World* ia bermain menyusun kata sesuai dengan gambar misalnya ada gambar mobil, lalu ia menyusun huruf-huruf menjadi kata A-N-G-G-U-R, selain itu ia juga dapat bermain *puzzle* menyusun gambar binatang harimau dan lain-lain. selain itu ia juga terlihat sedang bermain mengurutkan angka 1-10 sehingga berbentuk menjadi gambar apa saja misalnya menjadi gambar rumah. Pada saat disela-sela ia bermain, mamanya juga sambil mengajarkan membaca susunan huruf tadi dengan mengatakan “Ayo dek ini huruf apa? Ayo dieja...” ia pun terlihat memahami yang dikatakan mamanya sambil menirukannya dan belajar bersama. Selain itu, ia juga menggambar dengan *game Kids Doodle Color and Draw* ia menggambar mobil, orang, pohon, serta menuliskan beberapa huruf dan angka. Adapun sikap yang ia tunjukkan ketika bermain *game* edukatif tersebut yaitu ia dapat menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidiki dalam memecahkan masalah karena ia dapat berpikir bagaimana menyusun huruf-huruf menjadi kata dan juga menyusun *puzzle* menjadi sebuah gambar, mengurutkan angka 1-10, mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsi, mengenal pola ABCD.

Pukul 12.00 WIB akhirnya ia selesai bermain gawainya, karena sudah lelah ia bersiap untuk tidur siang bersama mamanya. Ia bermain gawai \pm 60 menit pada saat itu. Ia pun segera mematikan gawainya dan bersiap untuk segera tidur siang bersama mamanya supaya nanti tidak mengantuk saat mengaji dan les.



C.2 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai

C.2.1 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif Pada Gawai Hari Pertama

Nama Subjek : F
 Hari/Tanggal Observasi : Senin, 02 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah ± 10 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "F" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang kutahu nama satwa, pesawat terbang, dan bagaimana kapal darat dapat terapung.
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		pada gawai melihat galeri foto untuk melihat foto-foto; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

- * Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “F” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.2 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Kedua

Nama Subjek : R
 Hari/Tanggal Observasi : Selasa, 03 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah \pm 12 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "R" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang berhitung <i>bersama Max The Glow Train</i> , bernyanyi lagu kepal tangan, ABC bersama Upin dan Ipin.
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		tayangan video-video; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “R” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.3 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif Pada Gawai Hari Ketiga

Nama Subjek : J
 Hari/Tanggal Observasi : Rabu, 04 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah \pm 15 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "J" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang bagaimana kapal darat dapat terapung, sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain <i>ABC Kids Tracing</i> dan <i>Phonics</i> , dan <i>ABC World</i> .
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat <i>playlist</i> musik; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “J” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.4 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Keempat

Nama Subjek : F
 Hari/Tanggal Observasi : Kamis, 05 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah \pm 10 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "F" pada gawainya hari ini adalah game edukatif antara lain <i>Kids Doodle Color and Draw</i> , dan <i>ABC Kids Tracing</i> dan <i>Phonics</i> .
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai melihat galeri foto untuk melihat foto-foto; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “F” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.5 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Kelima

Nama Subjek : R
 Hari/Tanggal Observasi : Jumat, 06 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah \pm 12 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "R" pada gawainya hari ini adalah game edukatif antara lain <i>game</i> belajar buah dan sayuran, dan <i>ABC World</i> .
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam ,

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “R” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.6 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Keenam

Nama Subjek : J
 Hari/Tanggal Observasi : Sabtu, 07 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah \pm 15 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "J" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang kutahu nama satwa, bernyanyi lagu kepal tangan, Upin dan Ipin mengaji bersama.
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat <i>playlist</i> musik; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “J” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.7 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Ketujuh

Nama Subjek : F
 Hari/Tanggal Observasi : Senin, 09 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah \pm 10 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "F" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang belajar berhitung bersama <i>Max The Glow Train</i> , sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain belajar buah dan sayuran.
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai melihat galeri foto untuk melihat foto-foto; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “F” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.8 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Kedelapan

Nama Subjek : R
 Hari/Tanggal Observasi : Selasa, 10 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah \pm 12 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "R" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang mengapa luar angkasa itu gelap, dan Shiva labirin.
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video; kelima ,

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “R” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.9 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Kesembilan

Nama Subjek : J
 Hari/Tanggal Observasi : Rabu, 11 Maret 2020
 Waktu Observasi : 07.30-10.00 WIB
 Tempat Observasi : TK Dharma Wanita Tegal Gede / Kelompok B2

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah \pm 15 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu istirahat di sekolah.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "J" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang belajar berhitung bersama <i>Max The Glow Train</i> dan Upin dan Ipin membersihkan diri supaya sehat, sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain belajar buah dan sayuran.
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat <i>playlist</i>

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		musik; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

- * Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “J” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.10 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Kesepuluh

Nama Subjek : F
 Hari/Tanggal Observasi : Kamis, 12 Maret 2020
 Waktu Observasi : 10.00-12.00 WIB
 Tempat Observasi : Kelurahan Antirogo (Rumah "F")

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah ± 20 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu pulang sekolah, sedangkan untuk tiap minggunya biasanya 1-3 hari/minggu.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "F" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang petualangan dinosaurus di Taman Legenda TMII, sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain <i>ABC World</i> .
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai melihat galeri foto untuk melihat foto-foto; keempat , membuka

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “F” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.11 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Kesebelas

Nama Subjek : R
 Hari/Tanggal Observasi : Jumat, 13 Maret 2020
 Waktu Observasi : 10.00-12.00 WIB
 Tempat Observasi : Kelurahan Tegal Gede (Rumah "R")

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah ± 48 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu pulang sekolah, sedangkan untuk tiap minggunya biasanya 4-6 hari/minggu.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "R" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang kutahu nama satwa dan Shiva, sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain <i>worms zone</i> .
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “R” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “sering” yaitu dengan durasi 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu.

C.2.12 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Keduabelas

Nama Subjek : J
 Hari/Tanggal Observasi : Sabtu, 14 Maret 2020
 Waktu Observasi : 10.00-12.00 WIB
 Tempat Observasi : Kelurahan Tegal Gede (Rumah "J")

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah ± 60 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu pulang sekolah, sedangkan untuk tiap minggunya biasanya setiap hari.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "J" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang <i>Spongebob Squarepants</i> dan <i>Upin dan Ipin</i> , sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain <i>ABC Kids Tracing</i> dan <i>Phonics</i>
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat <i>playlist</i> musik; keempat , membuka aplikasi

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “J” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “selalu” yaitu dengan durasi >60 menit/hari dengan frekuensi setiap hari.

C.2.13 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Ketigabelas

Nama Subjek : F
 Hari/Tanggal Observasi : Senin, 16 Maret 2020
 Waktu Observasi : 10.00-12.00 WIB
 Tempat Observasi : Kelurahan Antirogo (Rumah "F")

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah ± 20 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu pulang sekolah, sedangkan untuk tiap minggunya biasanya 1-3 hari/minggu.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "F" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang akuarium raksasa bawah laut dan <i>Spongebob Squarepants</i> , sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain <i>Kids Doodle Color and Draw</i>
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "F" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai melihat galeri foto untuk

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		melihat foto-foto; keempat , membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

- * Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “F” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “kadang-kadang” yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.

C.2.14 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Keempatbelas

Nama Subjek : R
 Hari/Tanggal Observasi : Selasa, 17 Maret 2020
 Waktu Observasi : 10.00-12.00 WIB
 Tempat Observasi : Kelurahan Tegal Gede (Rumah "R")

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah ± 48 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu pulang sekolah, sedangkan untuk tiap minggunya biasanya 4-6 hari/minggu.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "R" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang belajar berhitung bersama <i>Max The Glow Train</i> , sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain <i>ABC Kids Tracing dan Phonics</i>
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "R" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat , membuka aplikasi yang

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “R” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “sering” yaitu dengan durasi 31-60 menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu.

C.2.15 Lembar Instrumen Observasi Mengenai Pemanfaatan Aplikasi Edukatif
Pada Gawai Hari Kelimabelas

Nama Subjek : J
 Hari/Tanggal Observasi : Rabu, 18 Maret 2020
 Waktu Observasi : 10.00-12.00 WIB
 Tempat Observasi : Kelurahan Tegal Gede (Rumah "J")

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
1.	Durasi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah ± 60 menit.
2.	Frekuensi	Sesuai dengan hasil observasi saya banyaknya frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini adalah 1 kali saja yaitu pada saat waktu pulang sekolah, sedangkan untuk tiap minggunya biasanya setiap hari.
3.	Jenis-jenis aplikasi	Sesuai dengan hasil observasi saya jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "J" pada gawainya hari ini adalah youtube kids dengan melihat tayangan video tentang mengapa luar angkasa itu gelap, sedangkan game edukatif yang dimainkan antara lain <i>ABC World</i> dan <i>Kids Doodle Color and Draw</i>
4.	Cara menggunakan gawai	Sesuai dengan hasil observasi saya cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" pada hari ini yaitu pertama , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua , membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga , membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat <i>playlist</i> musik; keempat , membuka aplikasi

No.	Aspek/ Indikator Observasi	Hasil Observasi
		yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima , mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam , menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci.

* Petunjuk pengisian : peneliti atau observer mencatat aktivitas anak yang di dapat langsung di lapangan

Kesimpulan :

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas mengenai hasil observasi dari anak pertama yang berinisial “J” dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai hari ini maka dapat disimpulkan bahwa anak tersebut termasuk dalam intensitas penggunaan gawai kategori “selalu” yaitu dengan durasi >60 menit/hari dengan frekuensi setiap hari.

LAMPIRAN D. LEMBAR WAWANCARA**D.1 Lembar Wawancara dengan Guru Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember**

Nama Responden : Yusi Saputri, S.Pd
 Usia : 23 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal dan Waktu : 11 Maret 2020 / 10.00-11.00 WIB
 Tempat : TK Dharma Wanita Tegal Gede (Kelompok B2)
 Bentuk : Wawancara tidak terstruktur

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anak yang berinisial F, R, dan J menggunakan gawai ketika di sekolah?	Iya pakai hp, tapi tidak sesering waktu di rumah, kalau di sekolah biasanya pas istirahat kan sebenarnya anak bisa pakai hp dimana saja ya mbak tergantung maunya pingin main kapan dan biasanya juga main dimana gitu.
2.	Bagaimana cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial F, R, J?	Anak-anak rata-rata cara pakai hpnya ya sama aja mbak, kan mereka sudah bisa semua mulai menghidupkan sampai matiin hpnya sendiri. Ya biasanya pertama ya pencet tombol kunci layar itu, trus kedua masukin pola kunci itu, ketiga biasanya liat-liat kamera, kadang liat lagu-lagu, foto-foto dulu, trus keempat baru itu buka aplikasi yang mau dimainin kayak

No.	Pertanyaan	Jawaban
		youtube kids atau <i>game</i> biasanya seh gitu, trus kelima ya pas mau matiin hpnya dikeluarin dulu semua aplikasinya, terus terakhir pencet tombol kunci layar lagi sampek lampu layarnya mati. Ya gitu tok seh mbak nggak ada bedanya soalnya rata-rata hpnya sama kan sudah model android semua.
3.	Apa saja yang dilakukan anak ketika sudah menggunakan gawainya di sekolah?	Ya biasanya anak-anak itu waktu main hp itu ya lihat video atau main <i>game</i> , biasanya anak-anak itu suka melihat tayangan cerita anak/video tentang lagu-lagu, cerita binatang, film kartun dan lain-lain.
4.	Apa saja aplikasi edukatif yang biasa digunakan anak ketika menggunakan gawainya di sekolah?	Setahu saya biasanya anak-anak lihat video-video lewat aplikasi youtube kids yang khusus anak-anak itu tentang lagu-lagu, cerita binatang, film kartun dan lain-lain, sama main <i>game</i> kadang main <i>game</i> hitung-hitungan, huruf-huruf, mewarnai, menggambar dan lain-lain tapi saya lupa mbak nggak hafal nama <i>game</i> -nya.
5.	Kapan dan berapa lama biasanya anak yang berinisial F, R, dan J menggunakan gawai di	Biasanya anak-anak kalau main hp di kelas

No.	Pertanyaan	Jawaban
	sekolah?	ya pas jam istirahat itu, kan hpnya di luar di bawa mamanya biasanya, jadi kadang ya main hp di dalam kelas kadang juga main hp di luar sama mamanya. Nggak begitu lama seh biasanya kalau main hp ya kira-kira mungkin ± 15 menitan soalnya jam istirahat cuman 30 menit jadi terbatas kalau mau main hp lama-lama di sekolah, lebih banyak waktu kalau pas main hp di rumah.
6.	Berapa kali biasanya anak yang berinisial F, R, J menggunakan gawai ketika di sekolah?	Kalau di sekolah ya biasanya main hp cuman 1 kali mbak pas jam istirahat itu tok, tapi kalau di rumah ya saya kurang tau yang pasti lebih sering main di rumah daripada di sekolah, kan kalau di sekolah jamnya terbatas soalnya masih ada pelajaran dan lain-lain.
7.	Apa yang anda lakukan ketika anak yang berinisial F, R, dan J menggunakan gawai di sekolah?	Yang dilakukan saya ketika melihat anak-anak bermain hp ya biasanya mengawasi dan mendampingi anak yang bermain hp tersebut supaya nggak membuka konten yang lain-lain yang nggak pas sama umurnya, itupun saya awasi kalau pas anak-anak main hpnya di dalam kelas, soalnya biasanya main hp di luar

No.	Pertanyaan	Jawaban
		sama mamanya.
8.	Apakah dalam RPPH kelompok B2 selalu ada kegiatan yang melatih kemampuan kognitif anak dalam setiap harinya?	Iya kalau RPPH yang mengacu untuk melatih perkembangan kognitif anak ya pasti selalu ada mbak, karna kan semua kegiatan pembelajaran di sekolah harus sesuai dengan anjuran Pemerintah salah satunya dengan menggunakan Kurikulum 2013 untuk PAUD. Jadi, isinya semua juga harus mengacu sama STPPA capaian indikator masing-masing aspek perkembangan nggak hanya kognitif aja mbak sama yang lainnya juga pasti di RPPH juga ada..
9.	Apa saja kegiatan belajar yang dilakukan di kelompok B2 dalam melatih kemampuan kognitif anak yang berinisial F, R, dan J?	Misalnya kegiatan belajar mengurutkan angka, mengurutkan benda dari ukuran terkecil sampai terbesar, berhitung, mengenal huruf, atau menghubungkan benda dengan lambang bilangan, <i>maze</i> , <i>puzzle</i> dan lain-lain.
10.	Apakah anak yang berinisial F, R, J sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam belajar dan pemecahan masalah?	Iya sudah bisa, walaupun kadang masih saya bantu kalau pas misal anak-anak tanya kalau bingung gitu. Biasanya ya main puzzle, terus <i>maze</i> , kadang juga main

No.	Pertanyaan	Jawaban
		<p>eksperimen pakai pencampuran warna dan lain-lain. Jadi, anak-anak bisa tau dan belajar untuk memecahkan masalah bagaimana menyusun <i>puzzle</i>, menemukan jalan dengan maze, dan mengetahui hasil dari pencampuran warna-warna.</p>
11.	<p>Apakah anak yang berinisial F, R, dan J sudah mampu menunjukkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah? Misalnya bermain <i>puzzle, maze</i></p>	<p>Iya sudah bisa, walaupun kadang masih saya bantu kalau pas misal anak-anak tanya kalau bingung gitu. Biasanya ya main <i>puzzle</i>, terus maze, kadang juga main eksperimen pakai pencampuran warna dan lain-lain. Jadi, dengan kegiatan belajar itu anak diharapkan mampu terbiasa dengan hal-hal yang menggunakan kemampuan berikir mereka supaya bisa memecahkan masalah sederhana sesuai usianya itu mbak.</p>
12.	<p>Apakah anak yang berinisial F, R, J sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir logis?</p>	<p>Kalau kemampuan anak dalam berpikir logis menurut saya anak-anak sudah bisa terutama anak tiga itu (F, R, dan J) sudah pintar kalau disuruh mengurutkan benda kecil besar sudah bisa. Mengelompokkan benda sudah bisa kayak</p>

No.	Pertanyaan	Jawaban
		benda untuk sekolah, makan dan lain. Mereka juga sudah bisa mengenal pola ABCD dalam belajar , sudah tau sebab dan akibat kayak mengapa ada hujan dan lain-lain.
13.	Apakah anak yang berinisial F, R, dan J sudah mampu mengelompokkan benda berdasarkan warna, bentuk, ukuran, dan fungsinya?	Iya sudah bisa, sudah tau benda dengan beda warna, bentuk, maupun ukuran dan lain-lain. Karena kan perkembangannya sudah masuk dalam berpikir logis sesuai dengan capaian indikator yang ada di STPPA jadi ya harus sudah bisa mbak.
14.	Apakah anak yang berinisial F, R, dan J sudah mampu mengurutkan benda berdasarkan ukuran paling kecil ke paling besar atau sebaliknya?	Pasti ini sudah bisa juga mbak soalnya kan kegiatannya sudah masuk dalam aspek perkembangan kognitif yang sama yaitu berpikir logis. Jadi, otomatis anak juga sudah bisa mengurutkan ukuran benda-benda dari kecil ke besar ataupun sebaliknya.
15.	Apakah anak yang berinisial F, R, J sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir simbolik?	Menurut saya anak-anak dalam kemampuan untuk berpikir simbolik sudah sangat bisa mbak, kayak menggunakan lambang bilangan untuk menghitung, mencocokkan benda dengan lambang bilangannya,

No.	Pertanyaan	Jawaban
		menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan lain-lain sudah bisa mbak. Soalnya anak-anak terutama (F, R, J) ini kalau diajarin langsung ngerti langsung bisa makanya sebentar lagi sudah bisa masuk SD mbak.
16.	Apakah anak yang berinisial F, R, dan J sudah mampu menggunakan lambang bilangan untuk menghitung?	Iya sudah bisa menggunakan bilangan untuk menghitung penjumlahan dan pengurangan, walaupun terkadang dalam menghitungnya anak F, R, J masih disimbolkan dengan gambar-gambar ataupun menghitung menggunakan jari-jarinya yang dimaksudkan menyimbolkan jumlah dari angka yang dimaksudkan lalu menghitungnya
17.	Apakah anak yang berinisial F, R, dan J sudah mampu mencocokkan benda dengan lambang bilangannya?	Iya itu juga suda bisa anak F, R, J untuk mencocokkan benda dengan lambang bilangannya, karena mereka sudah bisa berhitung dan sudah tau dan hafal lambang bilangan atau angka-angka 1-10 itu seperti apa gitu mbak
18.	Apakah anak yang berinisial F, R, dan J sudah mampu menirukan lambang bilangan 1-10 dan	Anak yang berinisial F, R, J sudah bisa untuk menirukan berbagai

No.	Pertanyaan	Jawaban
	lambang huruf vokal dan konsonan?	lambang bilangan 1-10 dan juga sudah bisa untuk menirukan macam-macam lambang huruf vokal dan konsonan, karena tiap hari anak-anak diajarkan untuk berhitung di sela-sela pembelajaran, dan juga diajarkan untuk membaca seperti mengeja huruf-huruf jadi mereka sudah hafal huruf alfabet dari vokal sampai konsonan.
19.	Mengapa anak perlu diberikan kegiatan belajar yang dapat melatih kemampuan kognitif anak?	Kegiatan belajar yang dapat melatih kemampuan kognitif anak memang sangat perlu untuk dilakukan karena agar anak-anak dapat berkembang sesuai dengan tahapan usianya saat ini dan tidak mengalami ketertinggalan dalam berkembang terutama dalam aspek perkembangan kognitifnya. Kegiatan belajar tersebut dapat melatih kemampuannya dalam belajar memecahkan masalah sederhana, berpikir logis, dan berpikir simbolik, misalnya kegiatan mengurutkan benda berdasarkan ukuran yang dapat membantu anak dalam berpikir logis, anak juga dapat belajar dalam

No.	Pertanyaan	Jawaban
		pemecahan masalah dalam kegiatan <i>maze</i> atau <i>puzzle</i> , anak dapat belajar berhitung menggunakan penjumlahan atau pengurangan yang dapat membantu anak dalam berpikir simbolik.
20.	Apa saja alat dan bahan yang biasanya digunakan sebagai media belajar anak dalam melatih kemampuan kognitif anak yang berinisial F, R, dan J?	Alat dan bahannya ya biasanya yaitu balok-balok (mengurutkan benda kecil dan besar), majalah, dan buku paket.

D.2 Lembar Wawancara dengan Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember

D.2.1 Lembar Wawancara dengan Orang Tua Murid Anak Pertama

Nama Anak : F
 Nama Responden : Aprian Rindiana Sari
 Usia : 29 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal dan Waktu : 16 Maret 2020 / 11.45-12.15 WIB
 Tempat : Kelurahan Antirogo (Rumah "F")
 Bentuk : Wawancara tidak terstruktur

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda mempunyai gawai?	Iya saya punya gawai mbak
2.	Apakah anda memperbolehkan anak untuk bermain gawai?	Ya boleh-boleh saja kan biar anak nggak bosan mbak
3.	Apakah anda memfasilitasi gawai untuk anak?	Iya mbak, saya belikan sendiri soalnya biar nggak campur sama hp saya dan ayahnya.
4.	Apakah anda membatasi aktivitas anak dalam bermain gawai? Dan bagaimana respon anak jika anda membatasi waktunya dalam bermain gawai?	Iyalah mbak harus saya batasi soalnya biar nggak kecanduan main hp tok. Ya kalau pas saya ingatkan selesai main hpnya ya responnya nurut mbak soalnya dia sudah tak kasih tau kapan waktunya boleh main hp sama kapan waktunya selesai main hp.
5.	Siapakah pemilik gawai yang biasanya digunakan oleh anak?	Punyanya dia sendiri mbak hpnya.

No.	Pertanyaan	Jawaban
6.	Bagaimana cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak?	(F) biasanya cara pakek hpnya ya sama kayak saya atau orang-orang pada umumnya mbak, biasanya yang jelas pertama buka kunci layar hp dulu pakai pola sama pencet tombol kunci, terus pencet menu mau lihat-lihat apa dah dia pilih sendiri, biasanya sebelum main <i>game</i> atau liat youtube kids ya dia buka galeri foto dulu liat-liat foto terus baru main <i>game</i> kalau nggak buka youtube kids, terus kalau sudah selesai ya dia keluarin semua aplikasinya terus layarnya dikunci.
7.	Apa saja yang dilakukan anak ketika sudah menggunakan gawainya di rumah?	Ya biasanya main <i>game</i> sama liat youtube kids yang untuk anak-anak itu mbak.
8.	Kapan dan berapa lama biasanya anak menggunakan gawai di rumah?	Kalau di rumah biasanya dia main hp cuman boleh sabtu dan minggu aja mbak, tapi kadang ya pas hari libur ya saya bolehin main hp tapi tetep saya awasi, ya biasanya di rumah main hpnya ± 20 menit.
9.	Berapa kali biasanya anak menggunakan gawai ketika di rumah?	(F) kalau pas mainan hp di rumah kadang 1 kali kadang ya 2 kali itupun pas mainnya hari libur aja mbak kayak hari Sabtu dan Minggu. Biasanya kalau pulang sekolah main sekali,

No.	Pertanyaan	Jawaban
		terus nanti lagi gitu misalnya pas hari Sabtu, tapi kalo hari Minggu ya terserah anaknya pokok harus ada yang nemenin biasanya saya kalau nggak ya ayahnya yang nemenin. Kalau dihitung per minggunya ya kira-kira 2 hari/minggu main hpnya mbak.
10.	Adakah aplikasi edukatif yang digunakan anak pada gawainya?	Ada mbak banyak aplikasi edukatifnya, saya downloadkan semua aplikasinya yang untuk anak-anak sama buat belajar dia di hpnya.
11.	Apa saja aplikasi edukatif yang biasa digunakan anak ketika menggunakan gawainya di rumah?	Itu mbak youtube kids, sama <i>game</i> berhitung, lagu-lagu, <i>game</i> huruf-huruf kayak <i>ABC Kids</i> sama <i>ABC World</i> , sama aplikasi menggambar soalnya dia suka nggambar mbak pakai <i>kids doodle color and draw</i> , trus apa lagi ya lupa saya, itu di hpnya liat dah mbak.
12.	Siapa yang menentukan aplikasi edukatif yang digunakan anak pada gawai?	Ya saya mbak yang menentukan aplikasinya untuk anak saya.
13.	Apakah penggunaan aplikasi edukatif pada gawai memiliki manfaat yang baik untuk anak dalam belajar?	Ya banyak manfaatnya mbak, anak saya bisa belajar mengenal angka-angka, huruf dan juga bisa bermain tapi sama belajar.
14.	Apa yang anda lakukan ketika anak menggunakan gawai di rumah?	Ya harus saya awasi saya temeni dia main hp mbak, kalau nggak ada

No.	Pertanyaan	Jawaban
		yang nemi main hp nggak saya bolehin mbak.
15.	Apakah anda selalu menemani atau mendampingi anak dalam bermain gawai dan berkomunikasi dengan anak?	Iya pasti selalu mbak, saya selalu menyempatkan waktu untuk menemani anak saya bermain hp dan kadang ya sering saya tanya kalau pas main hp, biar ngetes dia tau apa yang dia lihat.
16.	Apakah anda sudah mengetahui pengaruh negatif dan positif dari penggunaan gawai untuk anak? dan sudahkah memberikan penjelasan juga kepada anak?	Iya saya sudah tau mbak, kalau negatifnya anak bisa kecanduan hp tapi kalau positifnya dia bisa bermain sambil belajar kalau pakai hp. Iya saya sudah kasih tau anak saya kalau hpan lama-lama bisa merusak mata dll jadi dia ga berani main hp lama-lama.
17.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam belajar dan pemecahan masalah melalui berbagai macam kegiatan permainan?	Anak saya sudah bisa mbak, biasanya melalui permainan <i>puzzle</i> , <i>maze</i> , tebak gambar dan lain-lain. Soalnya kadang sama main <i>game</i> itu, jadi pelan-pelan sudah bisa buat belajar memecahkan masalah sehari-hari sesuai sama umurnya sekarang ini.
18.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir logis melalui berbagai macam kegiatan permainan?	Anak saya biasanya kalau saya lihat pas di rumah pas main <i>game</i> di hpnya kayak mencocokkan gambar, mengenal huruf-huruf, mengurutkan benda

No.	Pertanyaan	Jawaban
		kecil besar dan lain-lain itu sudah bisa mbak, apalagi sekarang (F) sudah kelompok B jadi pengetahuannya sudah semakin pintar dalam belajar mbak, apalagi di rumah juga tiap hari saya ajarin yang dia belum bisa.
19.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir simbolik melalui berbagai macam kegiatan permainan?	Setahu saya kalau saya lihat anak saya ini sudah bisa mbak kalau menyebutkan 1-10, malahan lebih anak saya sudah hafal angka-angka itu, apalagi huruf-huruf sudah hafal mbak, kan sudah bisa baca juga saya ajarin kalao pas di rumah, kalo di sekolah sudah diajarin sama gurunya. Berhitung juga sudah bisa kayak penjumlahan sama pengurangan gitu dia itung pakek jari-jarinya satu-satu gitu mbak.

D.2.2 Lembar Wawancara dengan Orang Tua Murid Anak Kedua

Nama Anak : R
 Nama Responden : Devita Arisyandi
 Usia : 29 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal dan Waktu : 17 Maret 2020 / 11.45-12.15 WIB
 Tempat : Kelurahan Tegal Gede (Rumah "R")
 Bentuk : Wawancara tidak terstruktur

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda mempunyai gawai?	Iya pasti punya mbak gawai untuk komunikasi
2.	Apakah anda memperbolehkan anak untuk bermain gawai?	Iya boleh mbak, asal tahu waktu
3.	Apakah anda memfasilitasi gawai untuk anak?	Iya mbak, emang sengaja saya belikan hp sendiri biar dia buat belajar sama nggak bosen untuk main.
4.	Apakah anda membatasi aktivitas anak dalam bermain gawai? Dan bagaimana respon anak jika anda membatasi waktunya dalam bermain gawai?	Pastilah mbak saya batasi biar tahu waktu dan disiplin. Responnya ya dia nurut mbak karna sebelum main hp saya kasi tau sampai jam berapa mainnya gitu, jadi ya kayak perjanjian dulu gitu mbak.
5.	Siapakah pemilik gawai yang biasanya digunakan oleh anak?	Hpnya dia sendiri mbak, nggak boleh kalau pakai hpnya saya atau ayahnya.
6.	Bagaimana cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak?	Biasanya (R) kalau udh mau main hp cara penggunaannya ya hpnya dinyalain dulu sama pencet tombol kunci layar, terus buka

No.	Pertanyaan	Jawaban
		polanya itu bentuk Z, terus biasanya sebelum main <i>game</i> atau liat youtube dia biasanya liat kamera buka-buka pakai fitur-fitur itu, terus baru buka aplikasi <i>game</i> atau youtube anak-anak itu mbak. Kalau pas mau selesai mainnya ya aplikasinya dikeluarin semua terus dikunci lagi hpnya.
7.	Apa saja yang dilakukan anak ketika sudah menggunakan gawainya di rumah?	Ya biasanya dia lihat video di youtube kids sama main <i>game</i> mbak yang angka-angka atau huruf-huruf.
8.	Kapan dan berapa lama biasanya anak menggunakan gawai di rumah?	Biasanya dia main hp di rumah ya tidak setiap hari mbak, nggak tentu paling ya seminggu 5 kali mainnya. Kalau waktunya main hp ya ± 48 menitan lah mbak dan itu tetap saya awasi kalau pas main hpnya.
9.	Berapa kali biasanya anak menggunakan gawai ketika di rumah?	Kalau (R) biasanya main hp itu pas pulang sekolah tapi pas selesai ganti baju, makan dan lain-lain baru saya bolehin, tapi sama nunggu saya pas nggak repot baru bisa main soale harus ada yang nemenin mbak. Kalau dihitung per minggunya ya kira-kira 5 hari/minggu.
10.	Adakah aplikasi edukatif yang digunakan anak pada gawainya?	Ada mbak banyak, pokoknya yang buat

No.	Pertanyaan	Jawaban
		belajar buat dia sesuai umurnya.
11.	Apa saja aplikasi edukatif yang biasa digunakan anak ketika menggunakan gawainya di rumah?	Itu biasanya nonton video di youtube kids, main <i>game puzzle</i> sama huruf dan angka di aplikasi <i>ABC World</i> , trus itu mbak main cacing (<i>worm zone</i>), sama belajar buah dan sayuran.
12.	Siapa yang menentukan aplikasi edukatif yang digunakan anak pada gawai?	Ya saya sendiri mbak, saya pilihkan liat-liat di playstore sesuai umurnya buat cari aplikasinya.
13.	Apakah penggunaan aplikasi edukatif pada gawai memiliki manfaat yang baik untuk anak dalam belajar?	Iya mbak pasti ada manfaatnya, soalnya kan di sekolah sudah belajar biasanya pakai buku hitung-hitungan, huruf-huruf dan lain-lain. jadi, biasanya kalau di rumah belajar sama bermain lewat hpnya yang sudah saya pilihkan aplikasinya itu, jadi dia bisa sama mengingat pelajarannya waktu di sekolah dan manfaat untuk anak saya.
14.	Apa yang anda lakukan ketika anak menggunakan gawai di rumah?	Ya yang saya lakukan ya mendampingi dan mengawasi mbak, kalau main hp sendiri nggak saya bolehin.
15.	Apakah anda selalu menemani atau mendampingi anak dalam bermain gawai dan berkomunikasi dengan anak?	Pastinya saya awasi terus saya dampingi biar nggak buka yang aneh-aneh mbak, jadi saya juga bisa tahu apa saja yang anak saya lihat dan

No.	Pertanyaan	Jawaban
		pelajari.
16.	Apakah anda sudah mengetahui pengaruh negatif dan positif dari penggunaan gawai untuk anak? dan sudahkah memberikan penjelasan juga kepada anak?	Iya mbak saya sudah tahu, bisa mengalami kecanduan hp itu kalau negatifnya, kalau positifnya ya anak saya bisa belajar sambil bermain sama hpnya lewat youtube kids itu sama <i>game</i> edukatifnya.
17.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam belajar dan pemecahan masalah melalui berbagai macam kegiatan permainan?	Biasanya (R) kalau di rumah kan sering main hp main <i>game</i> buat dia belajar, jadi dia alhamdulillah sudah sangat bisa mbak kalau disuruh menyusun huruf, <i>puzzle</i> , main <i>maze</i> , teka-teki, jadi saya kira dia sudah sangat bisa buat belajar memecahkan suatu masalah lewat permainan itu, malah kadang dia kalau pas liat video di youtube buat apa gitu, dia ikut-ikutan buat juga ngajak saya, kayak kapan hari itu minta buat perahu-perahuan terus ditaruh air kok bisa mengapung, ya kayak gitu wis mbak, rasa ingin tahunya itu sangat tinggi.
18.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir logis melalui berbagai macam kegiatan permainan?	(R) itu ya mbak kalau pengenalan bentuk-bentuk benda, warna, fungsi benda, ukuran besar kecil dan lain-lain dia sudah bisa mbak, makanya dia kadang di rumah kalau pas main

No.	Pertanyaan	Jawaban
		<p><i>game</i> itu bisa semua <i>gamenya</i> menang-menang gitu soalnya kan dia juga belajar di sekolah, jadi kalo di rumah sama belajar ngingat gitu jadi belajar sambil bermain kalo pas main <i>game</i> di hpnya.</p>
19.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir simbolik melalui berbagai macam kegiatan permainan?	<p>Kalau (R) iya sudah bisa mbak berpikir simbolik kayak menyebutkan angka-angka, huruf-huruf dia sudah bisa mbak. Terus itu kadang tugas mencocokkan bilangan dan lambang bilangan saya lihat kalau pas ngerjain PR di rumah di majalahnya sekolah itu sudah bisa mbak, sudah ngerti angka 8 kayak gimana gitu, misalnya ada buah-buahan dihitung dicocokkan sama jumlah angkanya dia juga sudah bisa sama kayak pengurangan hitung-hitungan dia juga sudah ngerti kalau pengurangan berarti dikurangi tambah sedikit hasilnya gitu dia sudah paham.</p>

D.2.3 Lembar Wawancara dengan Orang Tua Murid Anak Ketiga

Nama Anak : J
 Nama Responden : Monica Ines
 Usia : 25 Tahun
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Tanggal dan Waktu : 18 Maret 2020 / 12.00-12.30 WIB
 Tempat : Kelurahan Tegal Gede (Rumah "J")
 Bentuk : Wawancara tidak terstruktur

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apakah anda mempunyai gawai?	Iyalah mbak pasti punya apalagi sudah jaman seperti sekarang semua pasti sudah punya hp.
2.	Apakah anda memperbolehkan anak untuk bermain gawai?	Iya boleh-boleh saja mbak, pokoknya pas main hp harus ada saya atau yang nemenin, biar dia nggak gptek juga mbak terus biar bisa main sambil belajar.
3.	Apakah anda memfasilitasi gawai untuk anak?	Iya mbak saya belikan hp sendiri, dan memang saya fasilitasi.
4.	Apakah anda membatasi aktivitas anak dalam bermain gawai? Dan bagaimana respon anak jika anda membatasi waktunya dalam bermain gawai?	Iya mbak pastilah, harus dibatasi biar anak tahu waktu dan tidak kecanduan main hp. Respon anak saya ya nurut mbak, kalau saya bilang sudah selesai main hpnya, ya dia langsung selesai main hpnya.
5.	Siapakah pemilik gawai yang biasanya digunakan oleh anak?	Punya dia sendiri mbak memang sengaja saya belikan sendiri supaya gak campur sama hp

No.	Pertanyaan	Jawaban
		saya, soalnya kan isinya beda sama hp saya kalau punya dia kan khusus buat belajar sambil main.
6.	Bagaimana cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak?	Kalau anak saya cara pakai hpnya ya sama kayak saya mbak, soalnya dia sudah bisa pinter banget sama urusan hp mulai ngidupin sampek matiin dia sudah bisa mbak. Ya pertama-tama dia pencet tombol kunci layar pakai pola itu, terus baru buka menu, biasanya sebelum main <i>game</i> atau lihat video youtube dia biasanya buka itu daftar lagu-lagu di pemutar musik, soalnya anak saya suka sekali lagu-lagu mbak, terus baru kalau sudah bosan dia main <i>game</i> kalo nggak ya buka youtube kids itu mbak. Kalau pas mau matiin hp, ya tinggal pencet tombol kunci lagi, gitu mbak.
7.	Apa saja yang dilakukan anak ketika sudah menggunakan gawainya di rumah?	Ya biasaya nonton video-video cerita-cerita anak di youtube kids sama main <i>game</i> biasanya mbak yang untuk belajar.
8.	Kapan dan berapa lama biasanya anak menggunakan gawai di rumah?	Biasanya dia ya main hp pasti tiap hari mbak, terus biasanya ya ± 60 menit lah mbak.
9.	Berapa kali biasanya anak menggunakan	Anak saya biasanya

No.	Pertanyaan	Jawaban
	gawai ketika di rumah?	sehari itu main hp pas di rumah ya sepulang sekolah, kadang pas malam juga kalau misal mau belajar hitung-hitungan sama lihat video di youtube kids di hpnya tapi tetep sama saya ajarin mbak saya temenin, kalau dihitung per minggunya ya hampir setiap minggu bahkan bisa dibilang setiap hari pasti main hp mbak, entah buat liat youtube atau main <i>game</i> .
10.	Adakah aplikasi edukatif yang digunakan anak pada gawainya?	Ada mbak, saya downloadkan di <i>play store</i> biar untuk dia belajar sambil main jadi nggak bosan belajar dibuku terus.
11.	Apa saja aplikasi edukatif yang biasa digunakan anak ketika menggunakan gawainya di rumah?	Banyak mbak, biasanya main <i>game</i> huruf-huruf kayak <i>ABC Kids Tracing</i> dan <i>Phonics</i> , <i>ABC World</i> , terus juga buat gambar-gambar kayak <i>Kids Doodle Color and Draw</i> , sama itu mengenal buah-buahan dan sayuran.
12.	Siapa yang menentukan aplikasi edukatif yang digunakan anak pada gawai?	Saya sendiri mbak yang cari aplikasinya, kadang sama lihat <i>game</i> di hp temennya, terus saya downloadkan juga.
13.	Apakah penggunaan aplikasi edukatif pada gawai memiliki manfaat yang baik untuk anak dalam belajar?	Iya mbak pasti memiliki manfaat untuk anak saya, soalnya dia jadi lebih mudah waktu

No.	Pertanyaan	Jawaban
		belajar di rumah pakai hp dengan video-video edukatif sama <i>game</i> edukatif seperti huruf-huruf, berhitung, puzzle, dan lain-lain. jadi, anak saya bisa terbiasa belajar di rumah juga sama yang sudah di dapat di sekolahnya.
14.	Apa yang anda lakukan ketika anak menggunakan gawai di rumah?	Pastinya saya temani awasi dan dampingi mbak sampai selesai mainnya, soalnya kadang kan perlu bantuan saya untuk menjelaskan yang dia lihat supaya anak bisa sama belajar dan paham dengan apa yang dimainkan, selain itu saya bisa tau perkembangan anak saya sejauh apa misalnya dalam berhitung, membaca, mengenal benda-benda dan lain-lain.
15.	Apakah anda selalu menemani atau mendampingi anak dalam bermain gawai dan berkomunikasi dengan anak?	Iya mbak pasti saya temani dan dampingi, biar tidak kelamaan main hp sama saya tahu apa aja yang dia mainkan di hpnya.
16.	Apakah anda sudah mengetahui pengaruh negatif dan positif dari penggunaan gawai untuk anak? dan sudahkah memberikan penjelasan juga kepada anak?	Iya sudah tau mbak, negatifnya bisa kecanduan main hp kalau tidak tahu waktu, positifnya bisa digunakan sebagai media belajar baru bagi anak dengan lihat video edukatif dan <i>game</i>

No.	Pertanyaan	Jawaban
		edukatif yang membantu anak saya belajar sambil bermain.
17.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam belajar dan pemecahan masalah melalui berbagai macam kegiatan permainan?	Sudah bisa lah mbak kalau belajar memecahin masalah kayak main puzzle, maze, tebak gambar dan lain-lain. soalnya kan di sekolah sudah diajarin, jadi dia terbiasa buat main itu puzzle dan lain-lain. Nah, kalo pas di rumah kan bisa diulang belajar lagi lewat <i>game</i> di hpnya itu yang buat belajar, jadi tambah bisa mbak.
18.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir logis melalui berbagai macam kegiatan permainan?	Anak saya sudah bisa lah mbak kaalau mengurutkan benda dari ukuran, warna, mengelompokkan benda, tau huruf-huruf ya pasti sudah bisa lah mbak, kan tiap hari saya ajarin kalau di rumah, apalagi di sekolah ada gurunya pasti dia tambah bisa, makanya di hpnya saya downloadkan <i>game-game</i> edukatif buat bantu dia belajar biar nggak bosan lihat buku terus. Kan di sekolah pasti sudah pakai buku dan buku.
19.	Apakah anak sudah mampu menunjukkan kemampuannya dalam berpikir simbolik melalui berbagai macam kegiatan permainan?	Berpikir simbolik itu yang tau simbol-simbol angka-angka sama huruf-huruf itu ya mbak, kalau iya berarti anak (J)

No.	Pertanyaan	Jawaban
		<p>sudah bisa mbak, malahan dia sudah bisa berhitung kayak penjumlahan sama pengurangan, terus sudah tau macam-macam huruf vokal itu apa saja, konsonan apa saja gitu sudah tau mbak, malah sudah lumayan bisa baca meskipun masih harus dieja. Nulis angka 1-10 sudah bisa juga, sudah nggak kebalik-balik mbak, biasanya bingung dia dulu waktu kelompok A nulis angka 6 dan 9 itu sering kebalik, kalau sekarang ya sudah pintar mbak alhamdulillah sudah bisa, kan di rumah sama belajar biasanya pakai <i>game-gamenya</i> itu jadi tambah bisa.</p>

LAMPIRAN E. TRANSKIP IDENTIFIKASI TEMA

Transkrip Reduksi Data Triangulasi

**Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif Pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun
oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember
Tahun Pelajaran 2019/2020**

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
Durasi	1. Wawancara dengan guru kelompok B2 (F, R, J): “Biasanya anak-anak kalau main hp di kelas ya pas jam istirahat itu, kan hpnya di luar di bawa mamanya biasanya, jadi kadang ya main hp di dalam kelas kadang juga main hp di luar sama mamanya. Nggak begitu lama seh biasanya kalau main hp ya kira-kira	1. Hasil observasi anak pertama (F): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa lamanya durasi yang digunakan oleh anak yang berinisial “F” ini pada saat menggunakan gawai yaitu kalau di sekolah yang bertempat di TK Dharma Wanita Tegal Gede ±10 menit yang biasanya dilakukan pada waktu	Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai di sekolah maupun di rumah.	Durasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan di sekolah maupun di rumah memiliki perbedaan durasi pada setiap anak terutama anak yang berinisial (F, R, J) karena disesuaikan dengan kebiasaan anak yang dilakukan pada setiap anak dalam

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>mungkin ± 15 menitan soalnya jam istirahat cuman 30 menit jadi terbatas kalau mau main hp lama-lama di sekolah, lebih banyak waktu kalau pas main hp di rumah". (Yusi, 11 Maret 2020)</p> <p>2. Wawancara dengan orang tua (F): "Kalau di rumah biasanya dia main hp cuman boleh sabtu dan minggu aja mbak, tapi kadang ya pas hari libur ya saya bolehin main hp tapi tetep saya awasi, ya biasanya di rumah main hpnya ± 20 menit". (Aprian, 16 Maret 2020)</p> <p>3. Wawancara dengan orang tua (R):</p>	<p>istirahat di sekolah, sedangkan kalau di rumah yang bertempat di Kelurahan Antirogo yaitu ± 20 menit saja dan tetap dalam pengawasan orang tuanya dalam menggunakan gawai, baik untuk melihat video-video edukatif melalui aplikasi youtube kids, maupun <i>game</i> edukatif.</p> <p>2. Hasil observasi anak kedua (R): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa lamanya durasi yang digunakan oleh anak yang berinisial "R" ini pada saat menggunakan gawai yaitu kalau di sekolah yang bertempat di TK Dharma Wanita Tegal Gede ± 12</p>		<p>menggunakan gawainya di sekolah maupun di rumah dan tetap dalam pengawasan atau pendampingan orang yang lebih dewasa seperti guru dan orang tua. Selain itu, adanya peraturan dalam pembatasan berapa lama anak diperbolehkan menggunakan gawai dan kapan saja anak diperbolehkan menggunakan gawai juga membantu anak untuk mencegah terjadinya kecanduan terhadap gawai.</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>“Biasanya dia main hp di rumah ya tidak setiap hari mbak, nggak tentu paling ya seminggu 5 kali mainnya. Kalau waktunya main hp ya ±48 menitan lah mbak dan itu tetap saya awasi kalau pas main hpnya”. (Devita, 17 Maret 2020)</p> <p>4. Wawancara dengan orang tua (J):</p> <p>“Biasanya dia ya main hp pasti tiap hari mbak, terus biasanya ya ±60 menit lah mbak”. (Monica, 18 Maret 2020).</p>	<p>menit yang biasanya dilakukan pada waktu istirahat di sekolah, sedangkan kalau di rumah yang bertempat di Kelurahan Tegal Gede yaitu ±48 menit saja dan tetap dalam pengawasan orang tuanya dalam menggunakan gawai, baik untuk melihat video-video edukatif melalui aplikasi youtube kids, maupun <i>game</i> edukatif..</p> <p>3. Hasil observasi anak ketiga (J):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa lamanya durasi yang digunakan oleh anak yang berinisial “J” ini pada saat menggunakan gawai yaitu kalau di sekolah yang</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
		<p>bertempat di TK Dharma Wanita Tegal Gede ±15 menit yang biasanya dilakukan pada waktu istirahat di sekolah, sedangkan kalau di rumah yang bertempat di Kelurahan Tegal Gede yaitu ±60 menit saja dan tetap dalam pengawasan orang tuanya dalam menggunakan gawai, baik untuk melihat video-video edukatif melalui aplikasi youtube kids, maupun <i>game</i> edukatif.</p>		
Frekuensi	<p>1. Wawancara dengan guru kelompok B2 (F, R, J): “Kalau di sekolah ya biasanya main hp cuman 1 kali mbak pas jam istirahat itu tok, tapi kalau</p>	<p>1. Hasil observasi anak pertama (F): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa frekuensi yang digunakan oleh anak yang</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai di sekolah maupun di</p>	<p>Frekuensi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan di sekolah maupun di rumah memiliki perbedaan frekuensi</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>di rumah ya saya kurang tau yang pasti lebih sering main di rumah daripada di sekolah, kan kalau di sekolah jamnya terbatas soalnya masih ada pelajaran dan lain-lain". (Yusi, 11 Maret 2020)</p> <p>2. Wawancara dengan orang tua (F):</p> <p>"(F) kalau pas mainan hp di rumah kadang 1 kali kadang ya 2 kali itupun pas mainnya hari libur aja mbak kayak hari Sabtu dan Minggu. Biasanya kalau pulang sekolah main sekali, terus nanti lagi gitu misalnya pas hari Sabtu, tapi kalo hari Minggu ya terserah anaknya pokok harus ada yang nemenin biasanya saya kalau nggak</p>	<p>berinisial "F" ini pada saat menggunakan gawai yaitu kalau di sekolah yang bertempat di TK Dharma Wanita Tegal Gede sehari hanya bermain gawai 1 kali saja yaitu pada waktu istirahat, sedangkan kalau di rumah yang bertempat di Kelurahan Antirogo yaitu dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Oleh sebab itu, jika dikategorikan dalam penggunaan gawainya dalam memanfaatkan aplikasi edukatif ia termasuk dalam kategori "kadang-kadang" yaitu dengan durasi 1-30 menit/hari dengan frekuensi 1-3 hari/minggu.</p> <p>2. Hasil observasi anak kedua (R):</p>	rumah.	<p>pada setiap anak terutama anak yang berinisial (F, R, J) karena disesuaikan dengan kebiasaan anak yang dilakukan pada setiap anak dalam menggunakan gawainya di sekolah maupun di rumah dan tetap dalam pengawasan atau pendampingan orang yang lebih dewasa seperti guru dan orang tua. Selain itu, adanya peraturan dalam pembatasan berapa lama anak diperbolehkan menggunakan gawai dan kapan saja anak diperbolehkan</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>ya ayahnya yang nemenin. Kalau dihitung per minggunya ya kira-kira 2 hari/minggu main hpnya mbak”. (Aprian, 16 Maret 2020)</p> <p>3. Wawancara dengan orang tua (R):</p> <p>“Kalau (R) biasanya main hp itu pas pulang sekolah tapi pas selesai ganti baju, makan dan lain-lain baru saya bolehin, tapi sama nunggu saya pas nggak repot baru bisa main soale harus ada yang nemenin mbak. Kalau dihitung per minggunya ya kira-kira 5 hari/minggu”. (Devita, 17 Maret 2020)</p> <p>4. Wawancara dengan orang tua (J):</p>	<p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa frekuensi yang digunakan oleh anak yang berinisial “R” ini pada saat menggunakan gawai yaitu kalau di sekolah yang bertempat di TK Dharma Wanita Tegal Gede sehari hanya bermain gawai 1 kali saja yaitu pada waktu istirahat, sedangkan kalau di rumah yang bertempat di Kelurahan Tegal Gede yaitu dengan frekuensi 4-6 hari/minggu. Oleh sebab itu, jika dikategorikan dalam penggunaan gawainya dalam memanfaatkan aplikasi edukatif ia termasuk dalam kategori “sering” yaitu dengan durasi 31-60</p>		<p>menggunakan gawai juga membantu anak untuk mencegah terjadinya kecanduan terhadap gawai.</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>“Anak saya biasanya sehari itu main hp pas di rumah ya sepulang sekolah, kadang pas malam juga kalau misal mau belajar hitung-hitungan sama lihat video di youtube kids di hpnya tapi tetep sama saya ajarin mbak saya temenin, kalau dihitung per minggunya ya hampir setiap minggu bahkan bisa dibilang setiap hari pasti main hp mbak, entah buat liat youtube atau main <i>game</i>”. (Monica, 18 Maret 2020)</p>	<p>menit/hari dengan frekuensi 4-6 hari/minggu.</p> <p>3. Hasil observasi anak ketiga (J):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa frekuensi yang digunakan oleh anak yang berinisial “J” ini pada saat menggunakan gawai yaitu kalau di sekolah yang bertempat di TK Dharma Wanita Tegal Gede sehari hanya bermain gawai 1 kali saja yaitu pada waktu istirahat, sedangkan kalau di rumah yang bertempat di Kelurahan Tegal Gede yaitu dengan frekuensi setiap hari. Oleh sebab itu, jika dikategorikan dalam penggunaan gawainya dalam memanfaatkan</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
		<p>aplikasi edukatif ia termasuk dalam kategori “selalu” yaitu dengan durasi >60 menit/hari dengan frekuensi setiap hari.</p>		
Jenis-jenis Aplikasi Edukatif	<p>1. Wawancara dengan guru kelompok B2 (F, R, J): “Setahu saya biasanya anak-anak lihat video-video lewat aplikasi youtube kids yang khusus anak-anak itu tentang lagu-lagu, cerita binatang, film kartun dan lain-lain, sama main <i>game</i> kadang main <i>game</i> hitung-hitungan, huruf-huruf, mewarnai, menggambar dan lain-lain tapi saya lupa mbak nggak hafal nama <i>game</i>-nya”. (Yusi, 11 Maret 2020)</p>	<p>1. Hasil observasi anak pertama (F): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial “F” pada gawainya antara lain youtube kids (kutahu nama satwa, pesawat terbang, bagaimana kapal darat dapat terapung, belajar berhitung bersama <i>Max The Glow Train</i>, petualangan dinosaurus di Taman Legenda TMII, <i>Spongebob Squarepants</i>, akuarium</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan jenis-jenis aplikasi yang digunakan dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai di sekolah maupun di rumah.</p>	<p>Jenis-jenis aplikasi dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan di sekolah maupun di rumah memiliki perbedaan pada setiap anak terutama anak yang berinisial (F, R, J) karena disesuaikan dengan kesukaan dan kebiasaan anak dalam memilih jenis-jenis aplikasi edukatif apa saja yang ia gunakan, walaupun terkadang memang ada beberapa aplikasi edukatif yang</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>2. Wawancara dengan orang tua (F):</p> <p>“Itu mbak youtube kids, sama <i>game</i> berhitung, lagu-lagu, <i>game</i> huruf-huruf kayak <i>ABC Kids</i> sama <i>ABC World</i>, sama aplikasi menggambar soalnya dia suka nggambar mbak pakai <i>kids doodle color and draw</i>, trus apa lagi ya lupa saya, itu di hpnya liat dah mbak”. (Aprian, 16 Maret 2020)</p> <p>3. Wawancara dengan orang tua (R):</p> <p>“Itu biasanya nonton video di youtube kids, main <i>game puzzle</i> sama huruf dan angka di aplikasi <i>ABC World</i>, trus</p>	<p>raksasa bawah laut), dan game edukatif (<i>kids doodle color and draw, abc kids tracing</i> dan <i>phonics</i>, belajar buah dan sayuran, <i>abc world</i>).</p> <p>2. Hasil observasi anak kedua (R):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial “R” pada gawainya antara lain youtube kids (belajar berhitung bersama <i>Max The Glow Train</i>, bernyanyi lagu kepal tangan, abc bersama Upin dan Ipin, mengapa luar angkasa itu gelap, Shiva labirin, kutahu nama satwa), dan game edukatif (belajar buah dan sayuran,</p>		<p>sama dari beberapa yang digunakan oleh mereka bertiga.</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>itu mbak main cacing (<i>worm zone</i>), sama belajar buah dan sayuran”. (Devita, 17 Maret 2020)</p> <p>4. Wawancara dengan orang tua (J):</p> <p>“Banyak mbak, biasanya main <i>game</i> huruf-huruf kayak <i>ABC Kids Tracing</i> dan <i>Phonics</i>, <i>ABC World</i>, terus juga buat gambar-gambar kayak <i>Kids Doodle Color and Draw</i>, sama itu mengenal buah-buahan dan sayuran”. (Monica, 18 Maret 2020)</p>	<p><i>abc world</i>, <i>worms zone</i>, <i>abc kids tracing</i> dan <i>phonics</i>).</p> <p>3. Hasil observasi anak ketiga (J):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa jenis-jenis aplikasi yang digunakan oleh anak yang berinisial “J” pada gawainya antara lain youtube kids (bagaimana kapal darat dapat terapung, bernyanyi lagu kepal tangan, Upin dan Ipin mengaji bersama, kutahu nama satwa, belajar berhitung bersama <i>Max The Glow Train</i>, <i>Spongebob Squarepants</i>, mengapa luar angkasa itu gelap), dan game edukatif (<i>abc kids tracing</i> dan <i>phonics</i>, <i>abc world</i>, belajar buah dan</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
		sayuran, <i>kids doodle color and draw</i>).		
Cara Menggunakan Gawai	<p>1. Wawancara dengan guru kelompok B2 (F, R, J):</p> <p>“Anak-anak rata-rata cara pakai hpnya ya sama aja mbak, kan mereka sudah bisa semua mulai menghidupkan sampai matiin hpnya sendiri. Ya biasanya pertama ya pencet tombol kunci layar itu, trus kedua masukin pola kunci itu, ketiga biasanya liat-liat kamera, kadang liat lagu-lagu, foto-foto dulu, trus keempat baru itu buka aplikasi yang mau dimainin kayak youtube kids atau <i>game</i> biasanya seh gitu, trus kelima ya</p>	<p>1. Hasil observasi anak pertama (F):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial “F” antara lain sebagai berikut pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai melihat galeri foto untuk melihat foto-foto; keempat, membuka aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan cara menggunakan gawai dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai di sekolah maupun di rumah.</p>	<p>Cara menggunakan gawai dalam pemanfaatan aplikasi edukatif pada gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial (F, R, J) yaitu secara umum mereka cara menggunakan gawai yang ia gunakan pada setiap anak sama, mungkin yang berbeda hanya aplikasi yang ia gunakan pada saat yang bersamaan itu sering kali berbeda tergantung kesukaan dan kebiasaan mereka masing-masing misalnya sebelum bermain aplikasi</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>pas mau matiin hpnya dikeluarin dulu semua aplikasinya, terus terakhir pencet tombol kunci layar lagi sampek lampu layarnya mati. Ya gitu tok seh mbak nggak ada bedanya soalnya rata-rata hpnya sama kan sudah model android semua". (Yusi, 11 Maret 2020)</p> <p>2. Wawancara dengan orang tua (F):</p> <p>"(F) biasanya cara pakek hpnya ya sama kayak saya atau orang-orang pada umumnya mbak, biasanya yang jelas pertama buka kunci layar hp dulu pakai pola sama pencet tombol kunci, terus pencet menu mau lihat-lihat apa dah dia pilih sendiri, biasanya</p>	<p>misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Sedangkan, cara menggunakan gawai ketika didampingi oleh orang tua biasanya anak diberikan beberapa pertanyaan oleh orang tua misalnya seperti "Dek lihat apa kamu?", "Dimana itu kalau lihat binatang-binatang dek?", "Ayo dek ini huruf apa, ayo dieja!!", dan kemudian anak akan menjawab dan</p>		<p>edukatif ada yang membuka fitur kamera terlebih dahulu, membuka galeri foto-foto, mendengarkan lagu di pemutar musik dan lain sebagainya. Karena pada umumnya gawai yang mereka gunakan memiliki versi android yang sama jadi cara menggunakannya tidak jauh berbeda misalnya membuka tombol kunci layar, mematakannya dan lain sebagainya.</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>sebelum main <i>game</i> atau liat youtube kids ya dia buka galeri foto dulu liat-liat foto terus baru main <i>game</i> kalau nggak buka youtube kids, terus kalau sudah selesai ya dia keluarin semua aplikasinya terus layarnya dikunci”. (Aprian, 16 Maret 2020)</p> <p>3. Wawancara dengan orang tua (R):</p> <p>“Biasanya (R) kalau udh mau main hp cara penggunaannya ya hpnya dinyalain dulu sama pencet tombol kunci layar, terus buka polanya itu bentuk Z, terus biasanya sebelum main <i>game</i> atau liat youtube dia biasanya liat kamera buka-buka</p>	<p>menjelaskan apa yang anak lihat dan anak pelajari bersama dengan orang tuanya.</p> <p>2. Hasil observasi anak kedua (R):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial “R” antara lain sebagai berikut pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat kamera; keempat, membuka aplikasi yang ingin ia</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>pakai fitur-fitur itu, terus baru buka aplikasi <i>game</i> atau youtube anak-anak itu mbak. Kalau pas mau selesai mainnya ya aplikasinya dikeluarin semua terus dikunci lagi hpnya”. (Devita, 17 Maret 2020)</p> <p>4. Wawancara dengan orang tua (J):</p> <p>“Kalau anak saya cara pakai hpnya ya sama kayak saya mbak, soalnya dia sudah bisa pinter banget sama urusan hp mulai ngidupin sampek matiin dia sudah bisa mbak. Ya pertama-tama dia pencet tombol kunci layar pakai pola itu, terus baru buka menu, biasanya sebelum main <i>game</i> atau</p>	<p>gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Sedangkan, cara menggunakan gawai ketika didampingi oleh orang tua biasanya anak diberikan beberapa pertanyaan oleh orang tua misalnya seperti “Lihat apa kamu R?”, “Menghitung apa itu dek?”, “Sip pinter, coba sekarang mama pengen tahu, coba dihitug dek!!” dan</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>lihat video youtube dia biasanya buka itu daftar lagu-lagu di pemutar musik, soalnya anak saya suka sekali lagu-lagu mbak, terus baru kalau sudah bosen dia main <i>game</i> kalo nggak ya buka youtube kids itu mbak. Kalau pas mau matiin hp, ya tinggal pencet tombol kunci lagi, gitu mbak". (Monica, 18 Maret 2020)</p>	<p>kemudian anak akan menjawab dan menjelaskan apa yang anak lihat dan anak pelajari bersama dengan orang tuanya.</p> <p>3. Hasil observasi anak ketiga (J):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa cara menggunakan gawai yang dilakukan oleh anak yang berinisial "J" antara lain sebagai berikut pertama, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai; kedua, membuka kunci layar gawai dengan menggunakan sebuah pola; ketiga, membuka menu yang terdapat pada gawai untuk melihat <i>playlist</i> musik; keempat, membuka</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
		<p>aplikasi yang ingin ia gunakan yaitu misalnya membuka youtube kids untuk melihat tayangan video-video dan <i>game</i> edukatif; kelima, mengeluarkan aplikasi dengan memilih tombol kembali; keenam, menekan tombol kunci layar yang terletak pada bagian samping gawai dan lampu layarpun mati terkunci. Sedangkan, cara menggunakan gawai ketika didampingi oleh orang tua biasanya anak diberikan beberapa pertanyaan oleh orang tua misalnya seperti “Kamu lihat apa itu dek?”, “Oh iyaya, terus kenapa dek di luar angkasa kok bisa gelap?”, “Iya dek, sehingga</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
		<p>cahaya yang datang dari bintang dan matahari tidak bisa terpantulkan dari adanya benda-benda, sehingga di luar angkasa jadi gelap gitu dek” dan kemudian anak akan menjawab dan menjelaskan apa yang anak lihat dan anak pelajari bersama dengan orang tuanya.</p>		
Belajar dan Pemecahan Masalah	<p>1. Wawancara dengan guru kelompok B2 (F, R, J): “Iya sudah bisa, walaupun kadang masih saya bantu kalau pas misal anak-anak tanya kalau bingung gitu. Biasanya ya main puzzle, terus <i>maze</i>, kadang juga main eksperimen pakai pencampuran warna dan lain-lain. Jadi, anak-anak</p>	<p>1. Hasil observasi anak pertama (F): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “F” dalam belajar dan pemecahan masalah sudah dapat terlihat pada saat ia berusaha menyelesaikan tugas-tugas di sekolah yang diberikan</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan belajar dan pemecahan masalah dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di sekolah maupun di rumah.</p>	<p>Belajar dan pemecahan masalah dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terutama anak yang berinisial (F, R, J) sudah sangat terlihat bagaimana mereka sudah mampu dalam memecahkan suatu masalah sederhana dalam sebuah kegiatan</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>bisa tau dan belajar untuk memecahkan masalah bagaimana menyusun <i>puzzle</i>, menemukan jalan dengan <i>maze</i>, dan mengetahui hasil dari pencampuran warna-warna”. (Yusi, 11 Maret 2020)</p> <p>2. Wawancara dengan orang tua (F): “Anak saya sudah bisa mbak, biasanya melalui permainan <i>puzzle</i>, <i>maze</i>, tebak gambar dan lain-lain. Soalnya kadang sama main <i>game</i> itu, jadi pelan-pelan sudah bisa buat belajar memecahkan masalah sehari-hari sesuai sama umurnya sekarang ini”. (Aprian, 16 Maret</p>	<p>oleh gurunya, misalnya dalam tugas penyelesaian <i>maze</i> yang mana biasanya anak diminta untuk memecahkan suatu masalah dengan menemukan sebuah jawaban dari sebuah teka-teki untuk menemukan arah atau jalan yang benar dan lain-lain. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam belajar memecahkan suatu masalah dari sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p> <p>2. Hasil observasi anak kedua (R): Berdasarkan hasil</p>		<p>atau permainan di sekolah. Adapun kegiatan belajar atau permainan yang dilakukan di sekolah untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam belajar dan pemecahan masalah yaitu menyusun <i>puzzle</i>, menemukan arah yang benar menggunakan <i>maze</i>, eksperimen sederhana menggunakan pencampuran warna dan lain sebagainya. Sehingga, dengan adanya kegiatan atau permainan tersebut dapat membantu anak untuk selalu belajar</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>2020)</p> <p>3. Wawancara dengan orang tua (R):</p> <p>“Biasanya (R) kalau di rumah kan sering main hp main <i>game</i> buat dia belajar, jadi dia alhamdulillah sudah sangat bisa mbak kalau disuruh menyusun huruf, <i>puzzle</i>, main <i>maze</i>, teka-teki, jadi saya kira dia sudah sangat bisa buat belajar memecahkan suatu masalah lewat permainan itu, malah kadang dia kalau pas liat video di youtube buat apa gitu, dia ikut-ikutan buat juga ngajak saya, kayak kapan hari itu minta buat perahu-perahuan terus ditaruh air kok bisa mengapung, ya</p>	<p>observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “R” dalam belajar dan pemecahan masalah sudah dapat terlihat pada saat ia melakukan kegiatan di sekolah berupa permainan <i>puzzle</i> untuk menyusun gambar binatang laut, yang mana dalam pengerjaannya ia berusaha untuk berpikir dan memecahkan masalah supaya <i>puzzle</i> tersebut dapat terselesaikan dengan baik dan benar sambil mencocokkan bentuk <i>puzzle</i> yang pas sesuai dengan gambarnya. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam</p>		<p>dalam memecahkan suatu masalah baik di sekolah maupun di rumah.</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>kayak gitu wis mbak, rasa ingin tahunya itu sangat tinggi”. (Devita, 17 Maret 2020)</p> <p>4. Wawancara dengan orang tua (J): “Sudah bisa lah mbak kalau belajar memecahin masalah kayak main <i>puzzle</i>, <i>maze</i>, tebak gambar dan lain-lain. soalnya kan di sekolah sudah diajarin, jadi dia terbiasa buat main itu <i>puzzle</i> dan lain-lain. Nah, kalo pas di rumah kan bisa diulang belajar lagi lewat <i>game</i> di hpnya itu yang buat belajar, jadi tambah bisa mbak”. (Monica, 18 Maret 2020)</p>	<p>meningkatkan kemampuannya dalam belajar memecahkan suatu masalah dari sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p> <p>3. Hasil observasi anak ketiga (J): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “J” dalam belajar dan pemecahan masalah sudah dapat terlihat pada saat ia melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah ketika belajar tentang kegiatan pencampuran warna, yang mana pada saat itu ia mencoba mencampurkan beberapa warna dasar seperti merah, kuning, dan</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
		<p>biru misalnya ia ingin mendapatkan warna ungu, maka ia berusaha mencari warna-warna yang cocok untuk dicampur supaa menjadi warna ungu dengan mencampurkan warna dasar biru dan merah. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam belajar memecahkan suatu masalah dari sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p>		
Berpikir Logis	<p>1. Wawancara dengan guru kelompok B2 (F, R, J): “Kalau kemampuan anak dalam berpikir logis</p>	<p>1. Hasil observasi anak pertama (F): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan berpikir logis dalam perkembangan kognitif anak usia 5-</p>	<p>Berpikir logis dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terutama anak yang berinisial (F, R, J)</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>menurut saya anak-anak sudah bisa terutama anak tiga itu (F, R, dan J) sudah pintar kalau disuruh mengurutkan benda kecil besar sudah bisa. Mengelompokkan benda sudah bisa kayak benda untuk sekolah, makan dan lain. Mereka juga sudah bisa mengenal pola ABCD dalam belajar, sudah tau sebab dan akibat kayak mengapa ada hujan dan lain-lain.” (Yusi, 11 Maret 2020).</p> <p>2. Wawancara dengan orang tua (F):</p> <p>“Anak saya biasanya kalau saya lihat pas di rumah pas main <i>game</i> di hpnya kayak mencocokkan gambar,</p>	<p>bahwa kemampuan anak yang berinisial “F” dalam berpikir logis sudah dapat terlihat pada saat ia melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah misalnya pada saat kegiatan belajar mengelompokkan dan mengurutkan ukuran benda dari kecil ke besar ataupun sebaliknya yang mana ia sudah paham dan mengerti dalam membandingkan mana benda yang termasuk ukuran kecil dan besar. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam berpikir logis dari sebuah</p>	<p>6 tahun di sekolah maupun di rumah.</p>	<p>sudah sangat terlihat bagaimana mereka sudah mampu berpikir logis dalam sebuah kegiatan atau permainan di sekolah. Adapun kegiatan belajar atau permainan yang dilakukan di sekolah untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir logis yaitu mengurutkan ukuran benda kecil-besar atau sebaliknya, mengelompokkan benda, mengenal pola ABCD dan lain sebagainya. Sehingga, dengan adanya kegiatan atau</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>mengenal huruf-huruf, mengurutkan benda kecil besar dan lain-lain itu sudah bisa mbak, apalagi sekarang (F) sudah kelompok B jadi pengetahuannya sudah semakin pintar dalam belajar mbak, apalagi di rumah juga tiap hari saya ajarin yang dia belum bisa”. (Aprian, 16 Maret 2020)</p> <p>3. Wawancara dengan orang tua (R):</p> <p>“(R) itu ya mbak kalau pengenalan bentuk-bentuk benda, warna, fungsi benda, ukuran besar kecil dan lain-lain dia sudah bisa mbak, makanya dia kadang di rumah kalau pas main <i>game</i> itu bisa semua</p>	<p>permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p> <p>2. Hasil observasi anak kedua (R):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “R” dalam berpikir logis sudah dapat terlihat pada saat ia bermain balok-balokan di dalam kelas, yang mana terlihat ia sudah mampu mengelompokkan benda-benda sesuai bentuknya seperti bentuk lingkaran, persegi panjang, segitiga dan lain-lain menjadi sebuah bangunan yang disesuaikan dengan bentuk-bentuk benda geometri tersebut. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan</p>		<p>permainan tersebut dapat membantu anak untuk selalu berpikir logis dalam belajar di sekolah maupun di rumah.</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p><i>gamenya</i> menang-menang gitu soalnya kan dia juga belajar di sekolah, jadi kalo di rumah sama belajar ngingat gitu jadi belajar sambil bermain kalo pas main <i>game</i> di hpnya”. (Devita, 17 Maret 2020)</p> <p>4. Wawancara dengan orang tua (J):</p> <p>“Anak saya sudah bisa lah mbak kaalau mengurutkan benda dari ukuran, warna, mengelompokkan benda, tau huruf-huruf ya pasti sudah bisa lah mbak, kan tiap hari saya ajarin kalau di rumah, apalagi di sekolah ada gurunya pasti dia tambah bisa, makanya di hpnya saya downloadkan <i>game-game</i></p>	<p>adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam berpikir logis dari sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p> <p>3. Hasil observasi anak ketiga (J):</p> <p>Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “J” dalam berpikir logis sudah dapat terlihat pada saat ia belajar di sekolah tentang proses terjadinya hujan, yang mana ia dapat menjelaskan sebab-akibat apa yang sudah dijelaskan oleh gurunya tentang proses terjadinya hujan mulai dari laut</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>edukatif buat bantu dia belajar biar nggak bosan lihat buku terus. Kan di sekolah pasti sudah pakai buku dan buku”. (Monica, 18 Maret 2020)</p>	<p>mengalami penguapan, uap air laut naik ke atas menjadi awan, sampai terjadinya langit mendung dan turunlah hujan. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam berpikir logis dari sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p>		
Berpikir Simbolik	<p>1. Wawancara dengan guru kelompok B2 (F, R, J): “Menurut saya anak-anak dalam kemampuan untuk berpikir simbolik sudah sangat bisa mbak, kayak menggunakan lambang bilangan untuk</p>	<p>1. Hasil observasi anak pertama (F): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “F” dalam berpikir simbolik sudah dapat terlihat pada saat ia</p>	<p>Hasil dokumentasi yang berkaitan dengan berpikir simbolik dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di sekolah maupun di rumah.</p>	<p>Berpikir simbolik dalam perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun terutama anak yang berinisial (F, R, J) sudah sangat terlihat bagaimana mereka sudah mampu berpikir simbolik dalam sebuah</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>menghitung, mencocokkan benda dengan lambang bilangannya, menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan lain-lain sudah bisa mbak. Soalnya anak-anak terutama (F, R, J) ini kalau diajarin langsung ngerti langsung bisa makanya sebentar lagi sudah bisa masuk SD mbak". (Yusi, 11 Maret 2020)</p> <p>2. Wawancara dengan orang tua (F): "Setahu saya kalau saya lihat anak saya ini sudah bisa mbak kalau menyebutkan 1-10, malahan lebih anak saya sudah hafal angka-angka itu, apalagi huruf-huruf</p>	<p>melengkapi beberapa huruf dari kalimat yang hilang misalnya pada kalimat "Helikopter adalah kendaraan udara" yang mana dengan mudahnya ia melengkapi beberapa huruf yang hilang dan kemudian disusun menjadi kalimat yang sempurna seperti contoh di atas. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam berpikir simbolik dari sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p> <p>2. Hasil observasi anak kedua (R): Berdasarkan hasil</p>		<p>kegiatan atau permainan di sekolah. Adapun kegiatan belajar atau permainan yang dilakukan di sekolah untuk membantu meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir simbolik yaitu menggunakan lambang bilangan untuk berhitung, mencocokkan benda dengan lambang bilangannya, menyebutkan lambang bilangan 1-10 dan lain sebagainya. Sehingga, dengan adanya kegiatan atau permainan tersebut</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>sudah hafal mbak, kan sudah bisa baca juga saya ajarin kalao pas di rumah, kalo di sekolah sudah diajarin sama gurunya. Berhitung juga sudah bisa kayak penjumlahan sama pengurangan gitu dia itung pakek jari-jarinya satu-satu gitu mbak”. (Aprian, 16 Maret 2020)</p> <p>3. Wawancara dengan orang tua (R):</p> <p>“Kalau (R) iya sudah bisa mbak berpikir simbolik kayak menyebutkan angka-angka, huruf-huruf dia sudah bisa mbak. Terus itu kadang tugas mencocokkan bilangan dan lambang bilangan saya lihat kalau pas ngerjain PR di rumah di</p>	<p>observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “R” dalam berpikir simbolik sudah dapat terlihat pada saat ia mengerjakan soal matematika berhitung dengan metode penjumlahan misalnya guru memberikan soal penjumlahan $3+4 = ?$, maka secara langsung ia mengangkat jari-jarinya dengan menunjukkan jari 3 dan 4 lalu dihitunglah semua jumlah jarinya yaitu 7. Sehingga, dapat terlihat bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam berpikir simbolik dari</p>		<p>dapat membantu anak untuk selalu berpikir simbolik dalam belajar di sekolah maupun di rumah.</p>

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>majalahnya sekolah itu sudah bisa mbak, sudah ngerti angka 8 kayak gimana gitu, misalnya ada buah-buahan dihitung dicocokkan sama jumlah angkanya dia juga sudah bisa sama kayak pengurangan hitung-hitungan dia juga sudah ngerti kalau pengurangan berarti dikurangi tambah sedikit hasilnya gitu dia sudah paham”. (Devita, 17 Maret 2020)</p> <p>4. Wawancara dengan orang tua (J): “Berpikir simbolik itu yang tau simbol-simbol angka-angka sama huruf-huruf itu ya mbak, kalau iya berarti anak (J) sudah bisa mbak, malahan dia</p>	<p>sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p> <p>3. Hasil observasi anak ketiga (J): Berdasarkan hasil observasi, dapat diketahui bahwa kemampuan anak yang berinisial “J” dalam berpikir simbolik sudah dapat terlihat pada saat ia mengerjakan soal matematika berhitung dengan metode pengurangan misalnya guru memberikan soal penjumlahan $9-5 = ?$, maka secara langsung ia mengangkat jari-jarinya dengan menunjukkan jari 9 dan dikurangi 5 jari lalu dihitunglah semua jumlah jarinya yaitu tersisa 4. Sehingga, dapat terlihat</p>		

Tema	Hasil Wawancara Guru dan Orang Tua (F, R, J)	Hasil Observasi	Hasil Dokumentasi	Kesan/Kesimpulan
	<p>sudah bisa berhitung kayak penjumlahan sama pengurangan, terus sudah tau macam-macam huruf vokal itu apa saja, konsonan apa saja gitu sudah tau mbak, malah sudah lumayan bisa baca meskipun masih harus dieja. Nulis angka 1-10 sudah bisa juga, sudah nggak kebalik-balik mbak, biasanya bingung dia dulu waktu kelompok A nulis angka 6 dan 9 itu sering kebalik, kalau sekarang ya sudah pintar mbak alhamdulillah sudah bisa, kan di rumah sama belajar biasanya pakai <i>game-gamenya</i> itu jadi tambah bisa". (Monica, 18 Maret 2020)</p>	<p>bahwa dengan adanya kegiatan tersebut salah satunya dapat membantu anak dalam meningkatkan kemampuannya dalam berpikir simbolik dari sebuah permainan atau kegiatan belajar di sekolah.</p>		

LAMPIRAN F. LEMBAR DOKUMENTASI

F.1 Profil Lembaga TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember

1. Nama Lembaga : TK Dharma Wanita Tegal Gede
2. NPSN : 205951
3. Jenjang Pendidikan : TK
4. Alamat : Tawang Mangu No. 70 RT 02/RW 03
5. Nama Dusun : Dusun Panji
6. Desa/Kelurahan : Tegal Gede
7. Kode Pos : 68126
8. Kecamatan : Kecamatan Sumpersari
9. SK Pendirian Sekolah : 028/104.32/DS/98
10. Tanggal SK Pendirian : 05 Januari 1998
11. SK Ijin Operasional : 503/A.1/TK-P/0056/35.09.325/2018
12. Tanggal SK Ijin Operasional : 24 Januari 2018

F.2 Catatan Guru

Penilaian Capaian Pengembangan Harian Siswa (PCHS) - TK DHARMA WANITA TEGAL GEDE, KELOMPOK B2 SEMESTER 2 TAHUN PELAJARAN 2019/2020

HARI/TGL	ASPEK PERKEMBANGAN	NO. KD / INDIKATOR	NO. URUT NAMA SISWA, BERK. DAN HASIL PENILAIAN															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
Senin 01-03 dan Selasa 02-03 dan Rabu 03-03 dan Kamis 04-03 dan Jumat 05-03 dan Sabtu 06-03 dan Minggu 07-03	N.A.M	Na. k3.1-4.1a	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	MOTORIK	mot k3.3-4.3e	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B
	KOG	kog k3.7-9.7c	A/B	A/A	A/A	A/A	A/B	A/B	A/A	A/B	A/B	A/B	A/A	A/C	A/A	A	A	A
	BAHASA	bah k3.12-4.12b	A	A/A	A/A	A/A	B/A	B/A	A/A	B/A	B/A	A/A	A/A	A/A	A/A	A/A	A/A	A/A
	SOSEM	sosem k3.13-4.13c	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	SENI	seni k3.14-4.14a	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	N.A.M	Na. k3.1-4.1a	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	MOTORIK	mot k3.3-4.3e	C	C	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
	KOG	kog k3.7-9.7c	A	A	A	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A
	BAHASA	bah k3.12-4.12b	A	A	A	A	A	A	A	A	B	B	B	A	A	A	A	A
SOSEM	sosem k3.13-4.13c	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	B	
SENI	seni k3.14-4.14a	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
N.A.M	Na. k3.1-4.1a	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
MOTORIK	mot k3.3-4.3e	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
KOG	kog k3.7-9.7c	A	A	B	A	A	A	A	A	B	A	A	A	A	A	A	A	
BAHASA	bah k3.12-4.12b	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
SOSEM	sosem k3.13-4.13c	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	
SENI	seni k3.14-4.14a	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	

Gambar F.2.1 Penilaian Capaian Perkembangan Harian Siswa

F.3 Rapor Anak “F, R, dan J”

Semester : 1
 Tahun Pelajaran : 2019 -2020

2. Kognitif :
 Pengembangan Kognitif putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini ~~Belum Berkembang~~, ~~Mulai Berkembang~~, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar
 menyelesaikan tugas meskipun menghadapi kesulitan ; mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain ; menyebutkan lambang bilangan 1-10 ; menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.
 Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar
 mampu mengurutkan lima senasi atau lebih berdasarkan warna, bentuk, ukuran, warna, bentuk, atau jumlah.

3. Bahasa :
 Pengembangan Bahasa putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini ~~Belum Berkembang~~, ~~Mulai Berkembang~~, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar
 melaksanakan perintah yang lebih kompleks sesuai dengan aturan yang disampaikan ; menunjukkan bentuk-bentuk simbol (pra-menulis) ; menulis huruf-huruf dan namanya sendiri ; mengenal suara huruf awal.
 Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar
 Membaca namanya sendiri.

4. Seni :
 Pengembangan Seni putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini ~~Belum Berkembang~~, ~~Mulai Berkembang~~, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar
 menjaga kerapian dan kebersihan diri ; membuat karya seni sesuai kreatifitasnya misal seni musik, visual gerak dan tari yang dihasilkan dengan menggunakan alat yang sesuai ; menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk.
 Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar

Gambar F.3.1 Rapor Anak “F” dalam Aspek Perkembangan Kognitif

Semester : I
 Tahun Pelajaran : 2019 - 2020

<p>2. Kognitif : Pengembangan Kognitif putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung. Mengenal benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yg lain ; menghubungkan / mengodorkan nama benda dengan tulisan sederhana melalui berbagai aktivitas. Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertup menyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah ; membuat alat-alat teknologi sederhana (misal: baling-baling)</p>
<p>3. Bahasa : Pengembangan Bahasa putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar mengulang kalimat yang lebih kompleks ; membuat cerita dengan merangkai gambar berseri ; mengenal suara huruf awal ; menulis huruf-huruf awal dan namanya sendiri . Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar Membaca namanya sendiri .</p>
<p>4. Seni : Pengembangan Seni putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini Belum Berkembang, Mulai Berkembang, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar menjaga kerapihan dan kebersihan diri ; membuat karya seni sesuai kreativitasnya misal seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yg sesuai ; menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk . Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar</p>

Gambar F.3.2 Rapor Anak “R” dalam Aspek Perkembangan Kognitif

Semester : I
 Tahun Pelajaran : 2019 - 2020

2. Kognitif :

Pengembangan Kognitif putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini ~~Belum Berkembang~~, ~~Mulai Berkembang~~, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar

Mengerti masalah sederhana yang dihadapi ; menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan ; mengend benda dengan menghubungkan satu benda dengan benda yang lain ; menggunakan lambang bilangan untuk menghitung.

Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar

Melakukan kegiatan dengan menggunakan alat teknologi sederhana sesuai fungsinya secara aman dan bertanggung jawab ; membuat alat-alat teknologi sederhana (misal : baling-baling)

3. Bahasa :

Pengembangan Bahasa putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini ~~Belum Berkembang~~, ~~Mulai Berkembang~~, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar

Menjawab pertanyaan yang lebih kompleks ; menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama ; mengenal suara huruf awal ; menulis huruf-huruf dari namanya sendiri ; mengenal arti kata dan gabungan beberapa huruf konsonan dan vokal.

Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar

Senang membaca buku-buku bergambar ; membuat cerita dengan merangkaikan gambar berseri ; menceritakan kembali apa yang didengar dengan kosakata yang lebih banyak.

4. Seni :

Pengembangan Seni putra-putri Bapak dan Ibu untuk semester ini ~~Belum Berkembang~~, ~~Mulai Berkembang~~, Berkembang sesuai harapan, Berkembang sangat baik *) khususnya pada hasil belajar

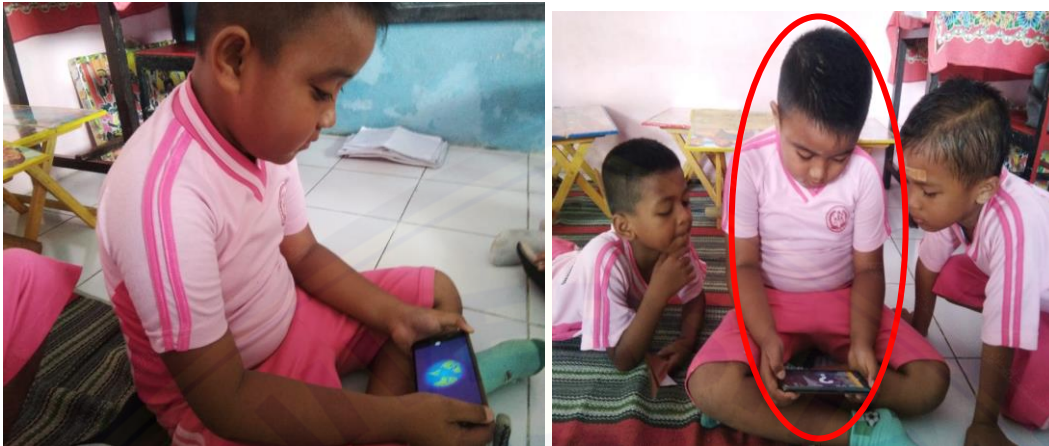
membuat karya seni sesuai kreativitasnya misalnya seni musik, visual, gerak dan tari yang dihasilkannya dengan menggunakan alat yang sesuai ; menampilkan hasil karya seni baik dalam berbagai bentuk.

Namun demikian ada hasil belajar yang Perlu Perhatian/Latihan/Pembiasaan agar berkembang lebih baik lagi, yaitu pada hasil belajar

Gambar F.3.3 Rapor Anak “J” dalam Aspek Perkembangan Kognitif

F.4 Foto Kegiatan

F.4.1 Foto Kegiatan Observasi Anak “F”



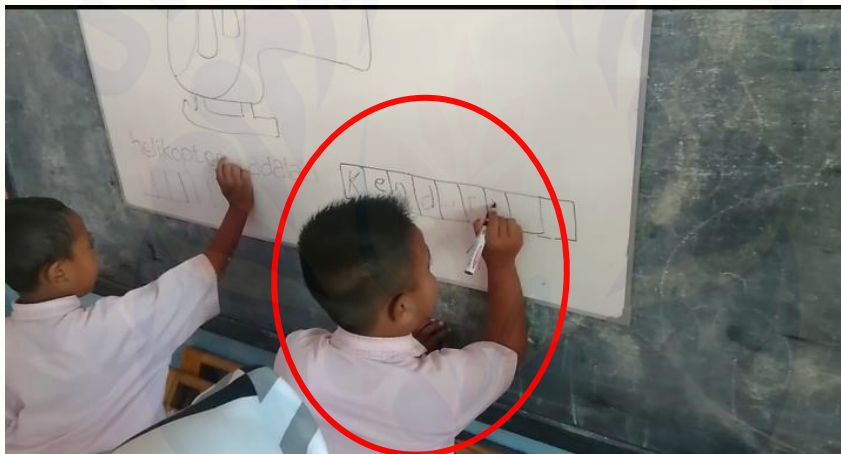
Gambar F.4.1.1 Anak Menggunakan Gawai di Sekolah



Gambar F.4.1.2 Anak Menggunakan Gawai di Rumah



Gambar F.4.1.3 Kegiatan Anak Maze

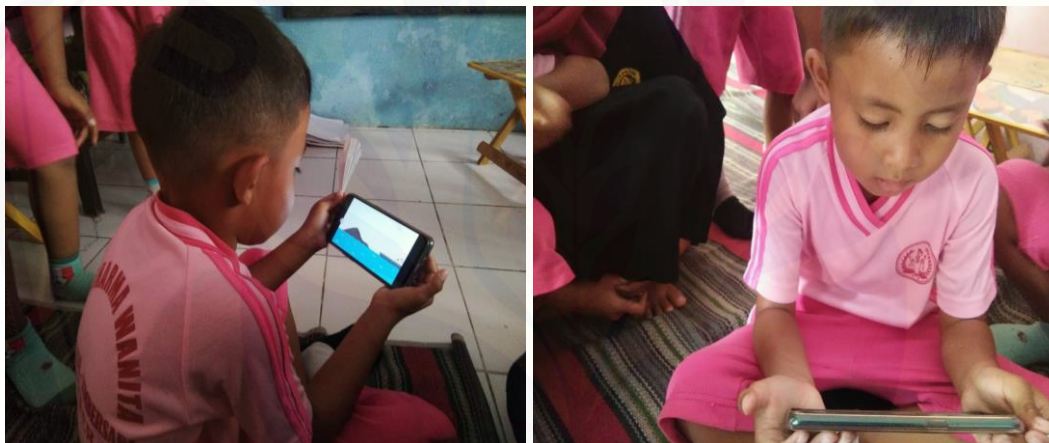


Gambar F.4.1.4 Kegiatan Anak Melengkapi Huruf pada Kalimat



Gambar F.4.1.5 Kegiatan Anak Menempel Kolase

F.4.2 Foto Kegiatan Observasi Anak “R”

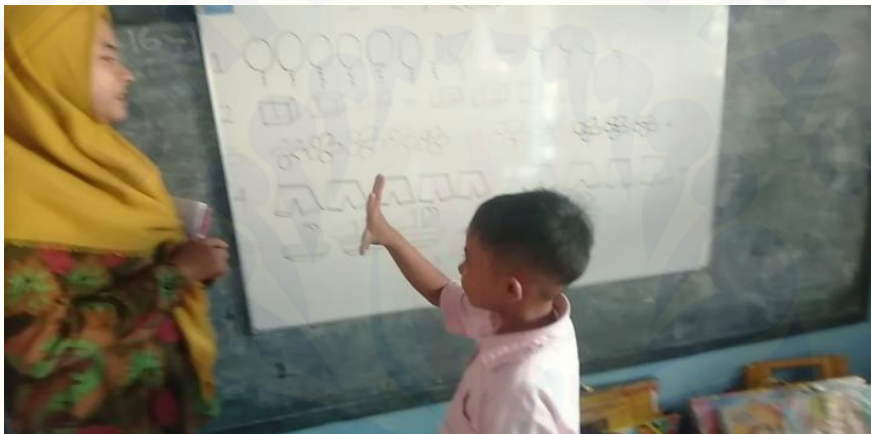


Gambar F.4.2.1 Anak Menggunakan Gawai di Sekolah

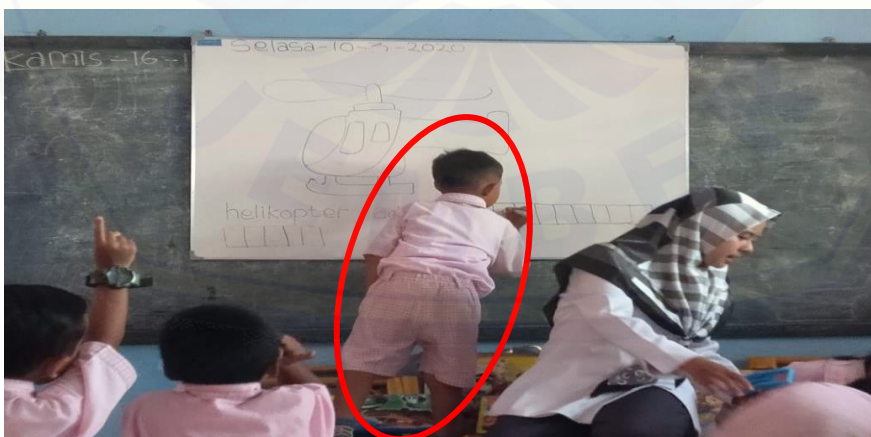




Gambar F.4.2.2 Anak Menggunakan Gawai di Rumah



Gambar F.4.2.3 Kegiatan Anak Berhitung



Gambar F.4.2.4 Kegiatan Anak Melengkapi Huruf pada Kalimat



Gambar F.4.2.5 Kegiatan Anak Menempel Kolase

F.4.3 Foto Kegiatan Observasi Anak “J”



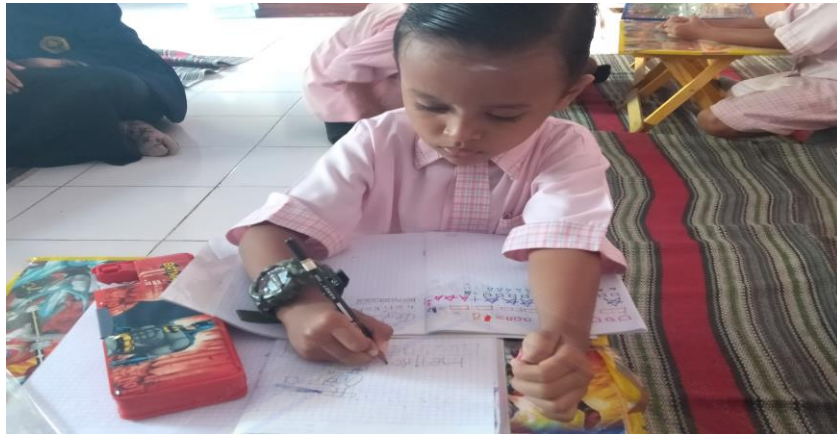
Gambar F.4.3.1 Anak Menggunakan Gawai di Sekolah



Gambar F.4.3.2 Anak Menggunakan Gawai di Rumah



Gambar F.4.3.3 Kegiatan Anak Bermain Balok



F.4.3.4 Kegiatan Anak Melengkapi Huruf pada Kalimat



F.4.3.5 Kegiatan Anak Menempel Kolase

F.4.4 Foto Kegiatan Wawancara



F.4.4.1 Kegiatan Wawancara dengan Guru Kelompok B2



F.4.4.2 Kegiatan Wawancara dengan Orang Tua dari Anak "F"




F.4.4.3 Kegiatan Wawancara dengan Orang Tua dari Anak “R”



F.4.4.4 Kegiatan Wawancara dengan Orang Tua dari Anak “J”

LAMPIRAN G. LEMBAR SURAT IZIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121
 Telepon: (0331)- 330224, 334267, 337422, 333147 * Faximile: 0331-339029
 Laman: www.fkip.unel.ac.id

02 MAR 2020

Nomor **1633/UN25.1.5/LT/2020**
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah TK DHARMA WANITA TEGAL GEDE
 di Jember


Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini:

Nama	: Servyka Anggun Setyawati
NIM	: 160210205105
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Program Studi	: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Rencana Penelitian	: Bulan Februari s.d Maret 2020

Berkenaan dengan penyelesaian studinya, mahasiswa tersebut bermaksud melaksanakan penelitian di TK DHARMA WANITA TEGAL GEDE JEMBER dengan judul “Analisis Pemanfaatan Aplikasi Edukatif pada Gawai untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun oleh Orang Tua Murid Kelompok B2 Di TK Dharma Wanita Tegal Gede Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2019/2020”.

Schubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara/i berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.



a.n. Dekan
 Wakil Dekan I,
Prof. Dr. Suratno, M.Si.
 NIP. 196706251992031003

LAMPIRAN H. LEMBAR BIODATA MAHASISWA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



a. Identitas Diri

Nama : Servyka Anggun Setyawati
 Tempat, Tanggal Lahir : Lumajang, 06 April 1996
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat Asal : Jalan Tanjung No.02 RT. 003/ RW. 011
 Kelurahan Jogotrunan Kecamatan Lumajang
 Kabupaten Lumajang
 Alamat Tempat Tinggal : Cluster Tidar Asri Blok A-7
 E-Mail : vikaanggun5@gmail.com
 Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
 Jurusan : Ilmu Pendidikan
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

b. Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang Pendidikan	Kab / Kodya	Tahun Lulus
1.	TK Kartika V-70	Lumajang	2003
2.	SD Negeri Jogotrunan	Lumajang	2009
3.	SMP Negeri 3 Lumajang	Lumajang	2012
4.	SMA Negeri 3 Lumajang	Lumajang	2015
5.	Universitas Jember	Lumajang	2020