

BAB IV

LAPORAN PENGUMPULAN DATA

A. Kancan Penelitian

Penelitian dilakukan di kota Tegal. Kota Tegal berada di jalur pantai utara (pantura) Jawa Tengah, terletak 165 km sebelah barat Kota Semarang atau 329 km sebelah timur Jakarta.

Pengumpulan data pada subjek 1 dilakukan di rumah subjek yang berlokasi di jalan Letjend Suprpto kota Tegal. Pengumpulan data pada subjek kedua dilakukan di rumah subjek yang berlokasi di jalan Kapten Ismail kota Tegal. Untuk subjek ketiga, pengumpulan data dilakukan di toko subjek yaitu di jalan Setiabudi kota Tegal.

Subjek dalam penelitian ini berjumlah tiga orang yang sesuai dengan kriteria penelitian, yaitu ibu yang mempunyai anak dengan rentang usai dua sampai dengan enam tahun. Hal ini berdasarkan keinginan peneliti untuk meneliti suatu fenomena tentang pengetahuan ibu tentang APE dan penggunaannya.

B. Persiapan Pengumpulan Data

Sebelum dilakukan pengumpulan data, dilakukan persiapan pengumpulan data yang meliputi :

1. Menetapkan kriteria-kriteria tertentu sebagai kualifikasi yang harus dimiliki oleh subjek, antara lain: ibu yang mempunyai anak dengan rentang usia dua sampai dengan enam tahun,

2. Mencari informasi tentang subjek dengan kualifikasi seperti tercantum di atas,
3. Membuat pedoman wawancara yang sesuai dengan penelitian,
4. Menanyakan kepada subjek mengenai kesediaan untuk menjadi subjek penelitian dan kesediaannya untuk diwawancarai guna memberikan data yang diperlukan.
5. Menyiapkan alat tulis dan peralatan yang digunakan untuk wawancara.

Sebagai bukti penelitian, peneliti membuat surat keterangan persetujuan menjadi subjek yang berisi kesediaan subjek untuk menjadi subjek penelitian. Setelah subjek menyatakan kesediaannya, proses wawancara baru akan dilakukan.

C. Pelaksanaan Pengumpulan Data

Pengumpulan data mulai dilakukan dari tanggal 3 September 2015 sampai dengan tanggal 9 Desember 2015. Jumlah subjek penelitian sebanyak tiga orang. Data dari masing-masing subjek didapat dengan menggunakan metode wawancara dan triangulasi sumber.

Wawancara dilakukan beberapa kali pada tiap-tiap subjek. Selama wawancara berlangsung, peneliti menggunakan alat bantu *handphone* untuk merekam percakapan antara subjek dengan peneliti. Sebelum wawancara berlangsung, peneliti meminta izin terlebih dulu kepada subjek untuk merekam seluruh pembicaraan dengan subjek.

D. Hasil Pengumpulan Data

1. Subjek 1

a. Gambaran Tentang Subjek dan Subjek Triangulasi

Nama : SS

Tingkat pendidikan : S1

Usia : 35 tahun

Pekerjaan : ibu rumah tangga

Jumlah anak : kembar tiga

Usia anak : 3,5 tahun

Kegiatan subjek sehari-hari selain ibu rumah tangga juga subjek menerima pesanan makanan yang biasa disebut bento. Pekerjaan tersebut dilakukan saat anak-anaknya sedang di sekolah atau saat ada waktu luang.

Subjek triangulasi 1 adalah seorang pengasuh yang tinggal di rumah subjek 1. Subjek triangulasi 1 sudah bekerja di rumah subjek 1 sejak anak subjek lahir.

b. Situasi Wawancara

Wawancara untuk mengumpulkan data penelitian pada subjek dilakukan pada tanggal 3 September 2015 pukul 19.00 di rumah subjek dan pada tanggal 27 September 2015 pukul 11.33 di rumah subjek. Pada pertemuan pertama wawancara dilakukan di ruang makan subjek, sedangkan pada pertemuan kedua wawancara dilakukan di ruang tamu subjek. Pada pertemuan yang pertama kedua anak lelaki subjek bermain di

ruang makan dan bermain bersama dengan pengasuhnya di situ, sedang anak perempuannya bermain bersama ayahnya di dalam kamar. Suasana pada pertemuan pertama agak ramai karena anak-anak subjek asyik bermain di ruang makan dan sesekali asyik mengobrol dengan pengasuhnya. Pada pertemuan yang kedua ketiga anak subjek tengah tidur siang dan suaminya sedang pergi keluar kota untuk urusan pekerjaan sehingga suasana lebih sepi dari pertemuan pertama, hanya terdengar suara lalu lalang kendaraan saja karena rumah subjek terletak di pinggir jalan raya.

Selama wawancara berlangsung subjek tampak ramah dan juga bersemangat dalam bercerita dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan walaupun dengan *volume* suara yang agak pelan.

Wawancara yang dilakukan terhadap subjek triangulasi 1 dilakukan di area sekolah anak subjek 1. Wawancara tidak dilakukan dirumah subjek 1 dikarenakan untuk menghindari jawaban yang bias dan untuk mengurangi rasa takut subjek triangulasi 1 terhadap subjek 1. Wawancara kepada subjek triangulasi 1 ini dilakukan sebanyak satu kali.

c. Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap subjek, diperoleh hasil sebagai berikut :

1) Peran orang tua dalam bermain dengan anak

Subjek sehari-hari bersama anaknya dirumah, oleh sebab itu subjek bermain dengan anaknya, namun tak jarang juga anak-anak subjek bermain dengan pengasuhnya. Sementara itu, suami subjek terkadang setelah pulang dari bekerja dan pekerjaannya sudah selesai maka suami subjek akan bermain dengan anak-anaknya. Waktu yang diluangkan suami subjek untuk bermain biasanya kurang lebih selama tiga jam, mulai dari pukul lima hingga pukul delapan. Subjek sendiri tidak meluangkan waktu khusus untuk bermain dengan anak-anaknya karena memang sehari-hari subjek selalu bersama dengan anak-anaknya. Terkadang sambil memasaknya subjek bisa bermain dengan anaknya.

Pada saat peneliti melakukan observasi, subjek sedang menyelesaikan pesanan *catering*. Namun, di sela-sela pekerjaannya, subjek juga tetap bermain dengan anak-anaknya.

Saat hari libur, subjek dan suami subjek kadang-kadang pergi bersama ketiga anaknya. Jika tidak pergi maka subjek dan suami akan bermain dengan anak-anak mereka bermain di dalam rumah.

- 2) Alat permainan yang diberikan di rumah dan kegunaannya

Beberapa jenis mainan yang diberikan subjek untuk anak-anaknya adalah jenis permainan *homemade*, seperti

mencampur air dengan pewarna makanan, belajar menuang air dari satu botol ke botol yang lain, dan lain-lain. Bahan-bahan dari permainan *homemade* ini juga sangat mudah ditemukan di lingkungan sekitar, contohnya botol plastik bekas, baskom, pewarna makanan, air, dan sebagainya. Dari segi perkembangan kognitif anak-anak subjek sudah mengenal beberapa alat transportasi, seperti mobil dan sepeda. Anak-anak subjek juga sudah mengenal banyak warna dan bahkan ketiganya memiliki warna favorit masing-masing. Dalam mengajarkan warna-warna pada anak-anaknya, subjek menggunakan benda-benda konkrit di sekitarnya, misalnya saat sedang pergi jalan-jalan keluar dan melihat mobil subjek akan mengenalkan warna mobil tersebut pada anak-anaknya. Contoh lainnya yaitu dengan menggunakan baskom berisi air yang kemudian diberi warna menggunakan pewarna makanan, kemudian anak-anaknya disuruh menebak warna yang ada. Selain dengan baskom tersebut, subjek juga menggunakan bahan hiasan untuk masakannya juga sebagai media untuk mengajari warna pada anak-anaknya.

Untuk angka, ketiga anak subjek sudah bisa berhitung dari satu sampai sepuluh. Tidak hanya berhitung, tapi anak-anak subjek juga sudah mengenal konsep angka, walaupun untuk menghitung jumlah benda harus dihitung perlahan-lahan. Namun, untuk menghitung benda, anak-

anak subjek baru mampu menghitung maksimal sampai tujuh. Untuk jumlah diatas tujuh ketiganya masih kebingungan. Anak-anak subjek juga masih belum bisa menghitung mundur dari sepuluh sampai satu. Alat permainan yang digunakan subjek untuk mengajari anaknya berhitung sederhana saja, seperti banyaknya mobil-mobilan yang ada di rumah atau menggunakan balok-balok mainan anak-anaknya.

Anak-anak subjek juga sudah bisa membedakan angka dengan huruf, walaupun ketiganya belum hafal huruf. Menurut subjek, anak-anaknya hanya hafal dengan huruf O dikarenakan bentuk huruf O yang mudah diingat. Bentuk-bentuk sederhana seperti lingkaran dan segitiga pun anak-anak subjek sudah mengenalnya. Untuk mengajari anak-anaknya mengenal huruf, subjek menggunakan hiasan makanan yang sudah di cetak sesuai alphabet.

Pada aspek perkembangan motorik kasar yang ditunjukkan oleh anak subjek, ketiga anak subjek sudah bisa loncat-loncat, bermain sepeda, berkejar-kejaran, dan memanjat. Untuk motorik halus, ketiga anak subjek sudah bisa membangun menara balok tinggi-tinggi, meskipun menaranya tidak tersusun secara rapi tapi balok-balok tersebut disusun secara hati-hati. Ketiga anak subjek juga sudah bisa menggunakan tangan mereka untuk memegang

pensil secara benar. Ketiganya juga sudah bisa mewarnai, *tracing* atau mengikuti garis putus-putus dan untuk anak perempuan subjek juga sudah bisa memetik sayur-sayuran. Alat permainan lain yang digunakan adalah permainan gelembung sabun. Subjek biasanya memberi anak-anaknya botol yang sudah diberi air dan sabun, lalu anak-anak subjek akan mengocok botol tersebut sehingga keluar gelembung-gelembung sabun yang bisa ditiup. Menurut subjek, dengan mengocok seperti itu sudah melatih gerak tangan anak-anaknya.

Subjek juga menyadari bahwa anak-anak akan lebih cepat menangkap apa yang diajarkan dengan menggunakan benda konkrit atau praktek langsung. Oleh sebab itu, kadang-kadang saat subjek sedang membuat hiasan untuk masakannya subjek juga akan sekaligus mengajari anak-anaknya mengenal warna, bentuk, huruf, dan lainnya. Dengan cara seperti itu menurut subjek, selain anak-anaknya dapat belajar, anak-anaknya juga dapat bermain disaat yang bersamaan. Anak-anak subjek juga sudah mengenal beberapa macam sayuran berwarna. Dalam mengenalkan nama-nama sayuran, subjek menggunakan objek sayuran yang asli.

Dengan anak yang berjumlah tiga orang, subjek juga berusaha mengajarkan anak-anaknya agar ketiganya bisa saling berbagi mainan. Namun, ketiga-tiganya masih

susah diajarkan saling berbagi. Menurut subjek, anak-anaknya masih egois sehingga tidak bisa saling meminjami. Jika dipaksa maka ketiganya akan bertengkar memperebutkan mainan yang ada. Oleh karena itu jika membeli mainan maka subjek akan membeli tiga buah, masing-masing satu untuk tiap anak.

Meskipun anak subjek adalah kembar tiga, namun perkembangan bahasa ketiganya berbeda satu sama lain. Subjek mengatakan anaknya yang pertama tidak terlalu banyak berbicara, ketika di tanya pertanyaan ya dan tidak, anak pertamanya hanya akan menjawab ya atau tidak saja, kecuali jika ada pertanyaan lain yang diajukan. Jawaban yang diberikan hanya jawaban seadanya saja. Berbeda dengan saudaranya, anak kedua dan anak bungsu subjek lebih cerewet jika dibandingkan dengan anak pertama subjek. Anak bungsu subjek terkadang juga mengutarakan pendapatnya dengan kalimat-kalimat panjang, sementara anak perempuan subjek sudah bisa mengutarakan pendapatnya dengan kalimat-kalimat panjang. Sebagai contoh saat akan membeli mainan, anak perempuan subjek langsung memilih mainan sesuai dengan warna favorit mereka masing-masing. Selain itu jika anak subjek mengajukan pertanyaan dan dijawab dengan asal-asalan oleh subjek, anak subjek akan mengkritisi jawaban yang diberikan. Dalam melatih perkembangan bahasa anak-

anaknya, subjek sering mengajak ketiganya mengobrol sehingga anak-anaknya sudah bias menggunakan kalimat-kalimat panjang. Selain itu subjek juga tidak pernah menggunakan bahasa-bahasa cadel sehingga anak-anaknya juga tidak ada yang cadel.

Dalam memilih alat permainan, ketiga anak subjek sudah mengetahui jenis-jenis permainan untuk laki-laki dan permainan untuk perempuan. Akan tetapi, anak perempuan subjek terkadang merasa iri jika melihat kedua saudaranya dibelikan mainan mobil-mobilan, oleh karena itu tak jarang anak perempuan subjek juga minta dibelikan mobil-mobilan seperti kedua saudaranya. Namun, subjek mengatakan untungnya kedua anak lelakinya tidak pernah minta dibelikan boneka saat anak perempuan subjek dibelikan boneka.

Menurut subjek, kegunaan dari alat permainan tidak hanya memberikan kesenangan saja, namun juga harus ada nilai edukatif yang bisa mengajari suatu hal bagi anak-anaknya.

Peneliti melihat sendiri bahwa subjek menggunakan bahan-bahan makanan yang berwarna-warni untuk mengajarkan warna pada anak-anaknya. Selain itu subjek juga menggunakan botol-botol bekas untuk mengajari anaknya cara menuang air. Subjek juga memberikan pensildan kertas untuk anak-anaknya sehingga ketiga

anaknya bias belajar memegang pensil dan mulai mencorat-coret.

3) Pertimbangan dalam memberikan alat permainan

Ketika akan memberikan alat permainan untuk anak-anaknya, subjek mempunyai beberapa pertimbangan tersendiri. Menurut subjek, anak subjek termasuk anak yang tidak bias duduk diam untuk belajar, oleh karenanya subjek menggunakan media video musik dari *youtube* yang berisikan gambar dan lagu yang banyak warna, bentuk, angka dan konten-konten yang bersifat mendidik. Menurut subjek dengan menggunakan media video musik tersebut mengajari anak-anaknya menjadi lebih efektif karena apa yang dilihat anak-anaknya dari video tersebut lebih cepat diserap dan tertanam dalam benak anak-anaknya. Selain itu, dengan menggunakan video musik yang berisi banyak gambar, lagu dan juga warna juga akan membangkitkan minat anak-anaknya agar lebih semangat belajar. Subjek tentunya juga membimbing anak-anaknya saat menonton video musik tersebut. Subjek akan mengajak anak-anaknya untuk mengikuti bentuk-bentuk seperti lingkaran atau kotak yang muncul dalam video musik tadi.

Selain mempertimbangkan sifat anak-anaknya yang tidak bisa belajar sambil duduk diam, dalam memilih alat permainan subjek juga memperhatikan kemasan dari

mainan tersebut, dari segi keamanan apakah permainan tersebut berbahaya atau tidak, juga dari segi kecocokan dengan usia anak. Subjek pernah memberikan anak-anaknya bermain *tab*, namun subjek tidak ingin anak-anaknya kecanduan bermain *tab* karena cahaya dari *tab* dapat merusak kesehatan mata anak-anaknya. Pertimbangan lain subjek dalam memberikan mainan untuk anak-anaknya adalah permainan yang menuntut agar anak-anaknya banyak bergerak, tidak hanya duduk diam.

4) Pengertian APE dan info tentang APE

Alat permainan edukatif atau biasa disingkat APE menurut subjek adalah alat-alat permainan yang mempunyai nilai edukatif, yang dapat mendidik anak.

Media sosial yang semakin marak belakangan ini juga menjadi sumber informasi bagi subjek tentang APE. Subjek yang sehari-hari berada di rumah banyak mendapat banyak informasi dari salah satu media sosial, yaitu *instagram*. Di *instagram* ini menurut subjek banyak sekali ibu-ibu yang kreatif yang membuat APE sendiri atau *homemade*. *Homemade* yang dimaksud di sini adalah mainan-mainan yang bahan-bahannya berasal dari benda-benda yang ada disekitar lingkungan.

5) Mainan yang dikategorikan sebagai APE

Mainan-mainan yang dapat dikategorikan sebagai APE menurut subjek adalah mainan-mainan yang fungsinya tidak hanya memberikan kesenangan dan hiburan saja bagi anak-anak, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk belajar. Media belajar yang dapat mengajarkan anak warna, angka, huruf, bentuk, dan lain-lain.

6) Syarat-syarat APE

Saat ditanya tentang syarat-syarat sebuah permainan dapat dikategorikan sebagai APE subjek mengatakan bahwa syarat APE adalah mainan yang dapat mendidik anak-anaknya.

7) Fungsi-fungsi APE

Bagi subjek, fungsi APE yang utama adalah sebagai alat belajar untuk anak-anaknya. Dari APE itu anak-anak subjek bisa belajar namun suasana belajar yang di dapat tetap suasana bermain.

8) Cara menggunakan APE agar diperoleh manfaatnya

APE tidak harus mainan yang dibeli di luar. Barang-barang disekitar rumahpun bisa dimanfaatkan sebagai APE. Sebagai contoh, subjek menggunakan botol bekas untuk mengajari anak-anaknya bagaimana cara menuang air agar tidak tumpah.

Mainan mobil-mobilan juga bisa dimodifikasi oleh subjek agar mobil-mobilan tersebut tidak hanya di

mainkan sebatas maju dan mundur saja. Terkadang subjek akan membuat terowongan dari karpet sehingga mobil-mobilan milik anaknya bisa berjalan keluar masuk melalui terowongan. Kemudian anak-anak subjek juga diminta untuk memarkirkan mobilnya, dan sebagainya.

- 9) Permainan yang diberikan sudah dapat disebut APE atau belum

Sebagian dari mainan yang diberikan subjek kepada anak-anaknya merupakan mainan *homemade*. *Homemade* di sini artinya subjek membuat mainan dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di lingkungan rumahnya. Menurut subjek mainan tersebut sudah bisa dikategorikan sebagai APE, karena subjek tahu fungsi dari mainan yang diberikan tersebut, tahu bahan-bahan yang digunakan, dan juga subjek mengetahui dengan pasti kalau mainan tersebut tentunya aman untuk digunakan anak-anaknya.

d. Analisis Subjek 1

- 1) Pengetahuan tentang alat permainan edukatif

Menurut subjek alat permainan edukatif adalah alat permainan yang mempunyai nilai edukatif atau dapat mendidik anak. Subjek mendapatkan informasi tentang alat permainan edukatif ini dari *instagram*. Di *instagram* ini subjek banyak menemukan ibu-ibu yang kreatif yang

membuat sendiri alat permainan untuk anak-anak sehingga subjek juga banyak mencontoh dari *instagram*.

Mainan yang termasuk alat permainan edukatif bagi subjek yaitu mainan-mainan yang tidak hanya memberikan kesenangan dan menghibur saja tapi juga berfungsi sebagai media untuk belajar, baik itu belajar warna, angka, huruf, bentuk, dan lainnya. Syarat sebuah permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif adalah mainan yang berfungsi untuk mendidik anak, sehingga alat permainan tersebut berfungsi sebagai alat belajar bagi anak. Subjek juga sering memodifikasi dan mengkreasikan alat permainan yang sudah ada agar lebih bersifat edukatif.

2) Penerapan penggunaan alat permainan edukatif

Dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di rumah, subjek sering membuat sendiri alat permainan untuk ketiga anaknya. Untuk mengenalkan warna, subjek menggunakan botol yang di isi air kemudian air tersebut di tetesi pewarna makanan. Selain menggunakan air yang di tetesi pewarna makanan, subjek juga menggunakan mobil-mobilan untuk mengajari warna. Tidak hanya itu saja, subjek juga menggunakan hiasan makanan untuk mengajarkan warna, huruf juga angka kepada anak-anaknya. Dari mobil-mobilan juga subjek bisa mengajari anak-anaknya berhitung. Subjek juga menggunakan balok

untuk mengajari anak berhitung, warna dan melatih motorik halus anak-anaknya untuk menggunakan tangan. Tidak hanya menggunakan balok saja untuk melatih motorik halus, subjek juga mengajari anaknya memegang pensil dengan benar dan mengajari anak-anaknya untuk membantu subjek memetik sayuran saat subjek sedang memasak. Oleh subjek sayuran juga dapat dimanfaatkan kegunaannya untuk mengajari warna, bentuk dan nama sayur juga untuk ketiga anaknya, karena menurut subjek belajar menggunakan benda konkrit akan membuat anak lebih cepat paham. Sedangkan untuk motorik kasar, subjek memberikan sepeda kepada anak-anaknya. Selain sepeda, ketiga anak subjek juga suka berkejar-kejaran di dalam rumah dan memanjat meja atau kursi. Subjek juga sering mengajak anak-anaknya mengobrol, oleh sebab itu anak-anak subjek sudah dapat berbicara dengan lancar. Subjek tidak memperbolehkan pengasuhnya mengajak anak berbicara dengan cadel karena hal tersebut akan mengajari anak untuk cadel juga.

Dalam memberikan mainan untuk anak-anaknya, subjek mempunyai beberapa pertimbangan. Pertimbangan tersebut antara lain alat permainan harus mempunyai nilai edukatif sehingga anak mendapat kesenangan dan juga belajar dari mainan tersebut, sesuai dengan usia anak, segi kemasan dan keamanan apakah mainan tersebut

berbahaya bagi anak-anaknya atau tidak, dan juga dapat membuat anak aktif bergerak.



2. Subjek 2

a. Gambaran Tentang Subjek dan Subjek Triangulasi

Nama : V

Tingkat pendidikan : S1

Usia : 30 tahun

Pekerjaan : ibu rumah tangga

Jumlah anak : 2

Usia anak : 3 tahun 7 bulan & 2 tahun 4 bulan

Subjek adalah seorang sarjana arsitek. Sehari-harinya subjek sering membantu suaminya yang juga seorang arsitek.

Subjek triangulasi 2 adalah adik dari subjek 2. Subjek triangulasi 2 tinggal di rumah subjek 2 selama empat tahun terakhir.

b. Situasi Wawancara

Wawancara untuk mengumpulkan data penelitian pada subjek dilakukan pada tanggal 9 Desember 2015 pukul 14.00 sampai pukul 16.00 di rumah subjek. Pertemuan pertama wawancara dilakukan di ruang tamu rumah subjek. Suasananya saat situ sedang sepi karena kedua anak subjek sedang tidur siang.

Saat diwawancarai subjek sedang sakit, namun demikian subjek tetap menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dengan bersemangat dan sesekali melontarkan candaan.

Sesekali juga subjek agak lama menjawab karena melihat pesan masuk di *handphonenya*.

Wawancara terhadap subjek triangulasi 2 ini dilakukan di sebuah tempat makan yang berada di dekat rumah subjek 2. Wawancara ini tidak dilakukan di rumah subjek 2 untuk menghindari jawaban yang bias. Wawancara terhadap subjek triangulasi 2 ini dilakukan sebanyak satu kali.

c. Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap subjek, diperoleh beberapa hasil sebagai berikut:

1) Peran orangtua dalam bermain dengan anak

Dalam kegiatannya sehari-hari sebagai ibu rumah tangga sebagian besar waktu subjek dihabiskan di rumah untuk mengantar jemput anak sekolah dan bermain dengan anak-anak di rumah. Walaupun demikian, pembantu subjek dan adik subjek pun tak jarang juga bermain dengan anak-anak subjek.

Di pagi hari sebelum berangkat kerja, suami subjek juga meluangkan waktu untuk bermain terlebih dahulu dengan anak-anaknya. Begitu pula saat pulang bekerja subjek akan kembali bermain dengan anak-anak. Dalam sehari suami subjek bisa bermain selama dua sampai tiga jam bersama anak-anaknya. Pada saat hari libur, subjek beserta anak-anak dan suaminya biasanya akan pergi

jalan-jalan ke luar kota atau jalan-jalan di *mall* saja. Jika subjek dan keluarganya tidak pergi saat hari libur maka mereka akan bermain di rumah dan frekuensi bermain juga menjadi lebih lama dari hari biasanya.

- 2) Alat permainan yang diberikan di rumah dan kegunaannya

Beberapa jenis permainan yang diberikan oleh subjek seperti *flash card*. Pada bagian depan kartu ini terdapat gambar, seperti buah, hewan, ataupun sayur, kemudian di bagian belakang terdapat nama dari gambar tersebut. Anak subjek akan menebak gambar apa yang ada pada kartu tersebut. Menurut subjek dengan bermain seperti itu anak bisa mengenal nama-nama hewan, buah, sayur, angka dan masih banyak lagi.

Selain *flash card*, subjek juga memberi anak-anaknya permainan seperti balok, lego, *puzzle* dan *playdough*. Menurut subjek permainan balok ini sangat berguna sekali bagi perkembangan kognitif anak, karena dari balok ini anak-anaknya bisa belajar mengenal bentuk dan mengenal ukuran besar kecil. Dari *playdough* anak subjek juga bisa belajar mengenal warna dan belajar membuat bentuk.

Untuk meningkatkan perkembangan sosial anak, subjek sering mengajak anak-anaknya bermain di komplek rumahnya. Di situ anak-anak subjek di biarkan bermain sepeda dan lari-larian dengan teman-temannya

yang ada di komplek. Tujuan subjek membiarkan anak-anaknya bermain seperti itu yaitu agar anak-anaknya tidak hanya bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya tapi juga melatih gerak motorik mereka.

Meskipun usia anak-anak subjek masih kecil, tapi subjek sudah mengajari anak-anaknya untuk saling berbagi sejak usia dini. Subjek mengajari agar anak-anaknya saling berbagi dengan saudara dan orang tuanya. Akan tetapi, terkadang anak-anaknya masih suka bertengkar karena berebut mainan.

Di usianya yang ketiga, anak subjek yang pertama sudah bisa berhitung dari satu sampai sepuluh dengan lancar. Dalam beberapa waktu belakangan, subjek mengatakan kalau anaknya yang pertama ini bahkan sudah mulai bisa berhitung sampai duapuluh. Anak subjek yang kecil baru bisa berhitung sampai sepuluh saja. Untuk mengajari anak-anaknya berhitung, subjek menggunakan permen atau benda-benda lain yang ada di sekitar.

Anak subjek yang pertama sudah dapat berbicara dengan lancar. Subjek menuturkan bahwa anaknya yang pertama sudah bisa diajak mengobrol dan bahkan terkadang anaknya suka menasehati subjek atau menyuruh subjek untuk berdoa. Anak kedua subjek terkadang masih ada kurang huruf saat berbicara dan terkadang juga kata-kata yang di ucapkan bisa terbalik-balik.

Saat subjek sedang membuat kue, subjek memberikan anak-anaknya adonan kue tersebut. Tujuan subjek memberikan adonan pada anak-anaknya supaya anak-anaknya bisa membuat berbagai macam bentuk dari adonan tersebut dan untuk melatih gerak tangan.

Tidak hanya menggunakan alat permainan saja, tapi subjek juga mengajari anak-anaknya mengenal hewan melalui contoh konkrit hewan yang ada di sekitar. Saat melihat kucing subjek akan mengatakan pada anak-anaknya bahwa hewan yang dilihat adalah kucing. Begitu juga saat subjek dan keluarganya pergi ke kebun binatang, subjek menyebutkan nama-nama hewan tersebut sehingga anak-anaknya menjadi tahu. Selain dengan menggunakan contoh konkrit, subjek juga menggunakan media lagu yang liriknya berisikan nama-nama hewan.

Untuk mengenalkan perbedaan antara laki-laki dan perempuan pada anak-anaknya, subjek juga menggunakan contoh konkrit. Subjek menggunakan dirinya dan orang-orang di sekitarnya sebagai contoh untuk mengajari anak-anaknya. Anak-anak subjek juga sudah mengenal perbedaan alat permainan antara laki-laki dan perempuan, juga jenis baju untuk laki-laki dan perempuan.

Saat peneliti berkunjung ke rumah subjek, subjek sedang menemani anak-anaknya bermain sepeda di komplek. Anak-anak subjek tidak bermain sendirian

karena ada teman sebayanya. Subjek juga menunjukkan beberapa alat permainan yang digunakan. Subjek juga mengawasi dan membimbing anaknya dalam bermain dengan memberikan arahan tertentu.

3) Pertimbangan dalam memberikan alat permainan

Dalam memberikan alat permainan untuk anaknya, subjek menyesuaikannya dengan usia anak subjek agar perkembangan bermain anak sesuai dengan usianya. Selain kesesuaian dengan umur, subjek juga mempertimbangkan dari segi bahan apakah bahan dari permainan tersebut aman dan terhindar dari bahan-bahan beracun, karena ada beberapa mainan yang mengandung racun yang bila terhirup juga berbahaya bagi kesehatan.

Subjek juga menyesuaikan dengan jenis kelamin anaknya sehingga subjek tidak memberi anak-anaknya permainan seperti boneka karena semua anak subjek laki-laki.

Pertimbangan lainnya adalah subjek tidak memberikan anak-anaknya permainan yang mengandung unsur kekerasan. Subjek tidak memberikan anak-anaknya permainan seperti pedang-pedangan dan pistol karena subjek takut permainan tersebut akan melukai anak-anaknya.

4) Pengertian APE dan info tentang APE

Saat ditanya tentang alat permainan edukatif, subjek mengatakan kalau alat permainan edukatif adalah bentuk permainan yang mempunyai fungsi untuk mendidik. Sebuah alat permainan hendaknya tidak hanya sebagai alat hiburan semata, sehingga saat digunakan oleh anak-anaknya ada manfaat yang di dapat dari kegiatan bermain.

Sebagai seorang ibu rumah tangga yang sebagian besar waktunya dihabiskan di rumah, subjek juga sering mengakses internet di rumah dan mendapatkan informasi tentang alat permainan edukatif ini dari media sosial seperti *instagram* dan juga *facebook*. Subjek bahkan juga kerap memesan alat permainan edukatif melalui sebuah *web*.

5) Mainan yang dikategorikan sebagai APE

Menurut subjek mainan yang tergolong sebagai alat permainan edukatif contohnya adalah *building block*. Dari potongan-potongan balok yang ada anak dapat berimajinasi untuk menyusun balok tersebut, selain itu anak juga akan menggunakan logikanya bagaimana cara menyusun balok tersebut agar tidak jatuh. Tidak hanya itu, anak juga bisa belajar mengenal bentuk dan juga warna baloknya.

Alat permainan lain yang dapat digolongkan sebagai alat permainan edukatif menurut subjek adalah *playdough*. Dari *playdough* ini anak dapat mengenal

macam-macam warna dan berkreasi membuat bermacam-macam bentuk. Selain dari *playdough*, subjek juga menyebutkan *puzzle*. Dari potongan-potongan *puzzle* anak akan belajar mencocokkan bentuk dan melatih konsentrasi.

Flash card juga disebutkan oleh subjek sebagai contoh alat permainan edukatif, karena di dalam *flash card* terdapat berbagai macam gambar, mulai dari angka, hewan, buah, dan lain-lain.

6) Syarat-syarat APE

Syarat-syarat alat permainan bisa disebut sebagai alat permainan edukatif menurut subjek adalah mainan yang dapat merangsang kreatifitas dan imajinasi anak sehingga anak memperoleh manfaat dari kegiatan bermain. Selain merangsang kreatifitas dan imajinasi syarat lainnya yaitu untuk merangsang kognitif anak sehingga anak bisa menggunakan logika mereka dari bermain. Alat permainan edukatif juga harus bisa melatih kemampuan motorik anak subjek.

7) Fungsi-fungsi APE

Fungsi permainan bagi subjek yaitu sebagai sarana untuk mendidik anak-anaknya, tidak hanya sebagai alat permainan yang memberikan kesenangan semata. Fungsi lainnya dari alat permainan edukatif yaitu untuk mengembangkan kemampuan kognitif dan afektif anak.

8) Cara menggunakan APE agar diperoleh manfaatnya

Alat permainan yang sudah ada di rumah pun juga sering digunakan oleh subjek untuk di modifikasi sedemikian rupa, sehingga diperoleh manfaat lain dari sebuah mainan saja. Misalkan dengan sebuah mobil-mobilan subjek bisa mengajari anak-anaknya tentang warna, tentang jumlah roda, dan sebagainya. Subjek tidak terpaku bahwa mobil-mobilan hanya bisa di jalankan di lantai saja.

9) Permainan yang diberikan sudah dapat disebut APE atau belum

Mainan yang diberikan oleh subjek kepada anaknya sudah bisa dikatakan sebagai alat permainan edukatif karena dari permainan itu anak-anak subjek juga tidak hanya mendapat hiburan dan kesenangan saja tapi juga anak mendapatkan pendidikan dari mainan-mainan tersebut.

d. Analisis Subjek 2

1) Pengetahuan tentang alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif bagi subjek adalah bentuk permainan yang mempunyai fungsi mendidik. Subjek mendapatkan informasi tentang alat permainan edukatif ini dari *instagram*, *facebook* dan juga dari *web*. Subjek

juga pernah membeli alat permainan edukatif dari web tersebut.

Saat ditanya tentang mainan yang termasuk alat permainan edukatif subjek menyebutkan beberapa diantaranya adalah *building block*, *playdough*, dan *flash card*. Menurut subjek syarat-syarat alat permainan dapat disebut alat permainan edukatif adalah mainan tersebut harus dapat merangsang kreatifitas dan imajinasi anak, sehingga anak memperoleh manfaat dari kegiatan bermain. Bagi subjek fungsi dari alat permainan edukatif yaitu sebagai sarana untuk mendidik anak-anaknya, alat permainan tidak hanya berfungsi sebagai pemberi kesenangan semata saja. Pada beberapa alat permainan, subjek juga sudah memodifikasinya sehingga penggunaan dari alat permainan tersebut dapat lebih di maksimalkan lagi.

2) Penerapan penggunaan alat permainan edukatif

Dari alat-alat permainan yang ada di rumah, subjek sering memodifikasi penggunaannya. Sebagai contoh, subjek menggunakan mobil-mobilan untuk mengajarkan warna, menghitung jumlah roda, mengajari bentuk kepada anak-anaknya.

Dari bermain *flashcard* subjek dapat mengajari anak-anaknya nama-nama buah, hewan, sayur dan juga angka. Kemudian dari balok-balok, kedua anak subjek juga bisa

belajar berhitung, belajar mengenal bentuk, juga belajar menggunakan logika, karena untuk menyusun balok dibutuhkan balok-balok berukuran besar untuk menjadi fondasi terlebih dahulu. Selain belajar mengenal bentuk dengan balok, subjek juga menggunakan *playdough*, sehingga anak-anak subjek bisa belajar membuat bentuk sendiri dan mempelajarinya sekaligus juga belajar mengenal warna lewat *playdough* yang biasanya mempunyai banyak warna. Alat permainan lain yang diberikan subjek kepada anak-anaknya adalah *puzzle*. Menurut subjek, *puzzle* ini dapat digunakan untuk mengenal bentuk dan juga melatih konsentrasi dalam menyusunnya. Subjek juga sering mengajak anak-anaknya bermain sepeda-sepedaan di komplek tempat tinggalnya dengan tujuan melatih gerak motorik anak-anaknya dan agar anak-anaknya bisa bersosialisasi dengan tetangga-tetangga yang ada di sekitar. Subjek juga menggunakan contoh konkrit untuk mengajarkan nama-nama hewan dan perbedaan antara laki-laki dengan perempuan, sehingga anak-anak subjek sudah bisa membedakan antara laki-laki dengan perempuan.

Saat akan memberikan permainan untuk anak-anaknya, subjek mempunyai beberapa pertimbangan, diantaranya yaitu kesesuaian antara alat permainan dengan usia anak-anak subjek, segi bahan apakah bahan

yang digunakan bebas dari zat-zat yang berbahaya bagi anak-anak subjek atau tidak dan juga alat permainan yang tidak mengandung unsur kekerasan seperti pedang-pedangan atau pistol.



3. Subjek 3

a. Gambaran Tentang Subjek dan Subjek Triangulasi

Nama : SE
Tingkat pendidikan : S1
Usia : 31 tahun
Pekerjaan : wiraswasta
Jumlah anak : 1
Usia anak : 3,5 tahun

Subjek adalah seorang wiraswasta. Pekerjaan subjek sehari-hari adalah menjaga toko dari pukul 10.00 sampai pukul 17.00. Subjek menjaga toko dengan suaminya dan juga beberapa karyawannya.

Subjek triangulasi 3 adalah ibu mertua dari subjek 3. Subjek triangulasi 3 tinggal bersama dengan subjek 3 sudah sejak subjek 3 menikah dengan suaminya.

b. Situasi Wawancara

Wawancara untuk mengumpulkan data penelitian pada subjek dilakukan pada tanggal 9 Desember 2015 pukul 12.00 sampai pukul 13.30 dan bertempat di toko subjek. Pada pertemuan pertama yang dilakukan di toko ini, suasana agak ribut dikarenakan toko subjek terletak di pinggir jalan yang ramai dilalui kendaraan, selain itu ada pelanggan yang datang ke toko dan tidak lama setelah wawancara sudah dilakukan anak subjek pulang dari sekolah dan langsung mencari subjek.

Subjek tidak menyediakan ruangan khusus untuk wawancara sehingga ada beberapa kata yang terdengar tidak jelas.

Saat diwawancarai subjek terlihat agak gugup namun subjek tetap berusaha menjawab pertanyaan yang diberikan dengan sebaik mungkin. Namun, pada saat anaknya datang ke toko sepulang dari sekolah subjek agak kewalahan menjawab pertanyaan karena anaknya juga kerap memanggil-manggil subjek.

Wawancara terhadap subjek triangulasi 3 dilakukan di rumah subjek 3 dan dilakukan saat subjek 3 sedang berada di toko. Hal ini dikarenakan untuk menghindari jawaban yang bias dari subjek triangulasi 3. Wawancara dilakukan sebanyak satu kali.

c. Hasil Wawancara dan Observasi

Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap subjek, diperoleh beberapa hasil sebagai berikut:

1) Peran orangtua dalam bermain dengan anak

Sebagai seorang wiraswasta, sebagian besar hari subjek dihabiskan di lingkungan toko tempat subjek berjualan. Namun, hal tersebut tidak menjadi penghalang bagi subjek dan suaminya untuk tetap dapat bermain dengan sang anak. Setiap hari sepulang sekolah, anak subjek akan di jemput dan di bawa ke toko.

Jika toko subjek sedang sepi biasanya subjek dan suami akan bermain dengan anak mereka, akan tetapi jika toko subjek sedang ramai maka anak subjek bermain dengan karyawan-karyawannya.

Pada saat peneliti berkunjung ke toko subjek, keadaan toko subjek sedang agak ramai, sehingga anak subjek bermain di dalam dengan karyawan. Apabila keadaan toko sudah mulai sepi, anak subjek kembali bermain lagi dengan subjek.

Pada hari libur, biasanya subjek dan suaminya akan membawa anaknya untuk pergi ke *mall* atau pergi berenang atau pergi kemana anaknya ingin pergi. Tak jarang juga subjek dan keluarganya bermain di rumah saat libur.

- 2) Alat permainan yang diberikan di rumah dan kegunaannya

Alat permainan yang banyak diberikan oleh subjek berupa buku. Bukunya pun buku ensiklopedia. Anak subjek adalah tipe anak yang mudah bosan, oleh karena itu subjek jarang memberikan buku-buku cerita bergambar karena anaknya lebih tertarik dengan ensiklopedia. Subjek menuturkan, dari ensiklopedia itu subjek dapat mengajarkan banyak hal seperti mengenalkan nama-nama hewan, mengajari anak agar

mengenal nama-nama alat transportasi dan masih banyak lagi.

Subjek juga memberikan anak permainan *puzzle* untuk meningkatkan daya konsentrasinya. Subjek mengatakan, karena anak subjek cenderung mudah bosan maka *puzzle* tersebut jarang digunakan untuk bermain.

Anak subjek sudah bisa berhitung dari satu sampai sepuluh dan juga mengenal beberapa alfabet. Subjek sering mengajari alfabet pada anaknya melalui buku dan lagu yang berisikan alfabet-alfabet. Untuk berhitung, subjek menggunakan benda-benda yang ada disekitar subjek.

Lalu untuk melatih gerak motorik anak, subjek memberikan anaknya bermain balok, *clay*, pensil warna untuk mencorat-coret juga *play gym*. Dari *clay* dan pensil warna ini juga subjek mengenalkan bermacam-macam warna pada anaknya.

Dari segi perkembangan bahasa anak, anak sudah lancar dalam berbicara, namun untuk kata-kata yang terdiri dari tiga suku kata anak masih suka terbalik-balik. Dalam menyusun kalimat panjang pun kosakata anak masih terbalik-balik. Subjek sering mengajak anaknya berbicara dan membetulkan kata-kata yang salah diucapkan sehingga anak bisa lebih lancar lagi dalam berbicara.

Subjek juga mengajarkan anaknya untuk saling berbagi dan bersosialisasi dengan teman-teman maupun dengan karyawannya. Jika anak subjek diberikan permen atau makanan ringan dalam jumlah yang cukup banyak biasanya subjek akan mengatakan pada anaknya untuk membaginya dengan karyawannya. Selain itu, jika ada anak-anak yang sebaya dengan anaknya di lingkungan toko, subjek akan mengajak anaknya untuk bermain dengan anak-anak lain. Permainan yang dilakukan pun sederhana, seperti bermain masak-masakan atau sepedaan.

Mengajari anak untuk bertanggung jawab juga merupakan hal penting bagi subjek. Oleh karena hal itu, subjek mengajari anak untuk menyayangi mainan-mainan yang dimiliki dengan cara merapikannya kembali setelah digunakan, walaupun kadang-kadang anaknya tidak mau merapikannya kembali. Tidak hanya itu, subjek juga mengajari anaknya untuk mencuci tangan sebelum makan, mencuci kaki sebelum tidur dan lainnya.

Anak subjek masih belum dapat membedakan jenis kelamin serta perbedaan jenis permainan bagi anak perempuan dan anak laki-laki. Anak subjek lebih menyukai bermain mobil-mobilan daripada bermain boneka.

Anak subjek memang tergolong anak yang aktif bergerak. Saat peneliti berada di toko, anak subjek berlari-

larian di dalam toko dan sesekali bermain keluar dengan teman sebayanya. Di luar anak subjek dan teman-temannya bermain masak-masakan dengan diawasi oleh karyawan.

3) Pertimbangan dalam memberikan alat permainan

Sebagai seorang ibu, subjek memiliki beberapa pertimbangan dalam memberikan permainan untuk anaknya. Pertimbangan yang pertama dilihat dari segi keamanan. Apakah permainan tersebut membahayakan anaknya atau tidak, karena anak subjek menyukai jenis permainan yang mengarah ke *action*.

Selain dari segi keamanan, subjek juga berusaha memberikan anaknya jenis permainan yang cocok untuk jenis kelamin anaknya, karena selama ini anak subjek terlalu sering diberi mainan untuk anak laki-laki seperti mobil-mobilan oleh suami subjek. Subjek ingin agar anaknya lebih banyak bermain dengan alat permainan untuk anak perempuan.

4) Pengertian APE dan info tentang APE

Menurut subjek alat permainan edukatif menurut subjek adalah alat permainan yang bersifat mendidik. Hampir semua alat permainan mempunyai sifat mendidik, tergantung dari bagaimana alat permainan tersebut digunakan.

Subjek mendapatkan informasi tentang alat permainan edukatif ini dari teman-temannya juga dari media elektronik seperti TV dan internet. Subjek juga mengatakan sekarang ini sudah banyak alat permainan edukatif yang dijual.

5) Mainan yang dikategorikan sebagai APE

Saat ditanya jenis permainan apa saja yang dapat digolongkan sebagai alat permainan edukatif, subjek menjawab bahwa semua jenis permainan dapat digolongkan menjadi alat permainan edukatif, karena dari sebuah mainan dapat di manfaatkan jumlahnya, warnanya, dan lainnya.

6) Syarat-syarat APE

Subjek mengatakan bagaimana nilai edukatif itu dapat di ambil manfaatnya tergantung pada orang yang menggunakannya. Jika sebuah alat permainan hanya digunakan untuk sekedar bermain maka permainan tersebut tidak berfungsi mendidik tetapi hanya berfungsi sebagai hiburan saja.

7) Fungsi-fungsi APE

Fungsi-fungsi dari alat permainan edukatif menurut subjek yaitu untuk membantu perkembangan anak, seperti perkembangan motorik, perkembangan kognitif, dan lainnya. Sebagai contoh, permainan balok menurut subjek dapat melatih gerakan tangan yang nantinya berguna

untuk gerakan memegang alat tulis. Begitu juga dengan permainan *puzzle*, bermain *puzzle* dapat membantu melatih konsentrasi anak.

8) Cara menggunakan APE agar diperoleh manfaatnya

Subjek juga tahu cara memanfaatkan sebuah permainan agar didapatkan fungsi edukatifnya. Subjek memberikan contoh sederhana menggunakan boneka. Dari boneka subjek dapat bermain peran, selain bermain peran subjek juga dapat mengajari anak cara bertanggung jawab untuk merawat boneka tersebut supaya tidak cepat rusak.

9) Permainan yang diberikan sudah dapat disebut APE atau belum

Meskipun subjek sudah mengetahui sedikit banyak tentang alat permainan edukatif, subjek menuturkan bahwa alat permainan yang selama ini diberikan untuk anaknya belum semuanya digunakan dengan maksimal sehingga beberapa dari mainan tersebut tidak berfungsi sebagai alat permainan yang bersifat mendidik. Namun, tak sedikit juga permainan yang diberikan oleh subjek pada anaknya mengandung nilai edukatif seperti buku dan *puzzle*.

d. Analisis Subjek 3

1) Pengetahuan tentang alat permainan edukatif

Alat permainan edukatif menurut subjek adalah alat permainan yang bersifat mendidik. Subjek mendapatkan informasi tentang alat permainan edukatif ini dari TV dan internet. Saat ditanya tentang jenis permainan apa saja yang dapat digolongkan sebagai alat permainan edukatif, subjek menjawab kalau semua jenis permainan dapat digolongkan menjadi alat permainan edukatif, namun bagaimana nilai edukatif itu dapat diambil tergantung dari orang yang menggunakannya. Subjek mengatakan bahwa fungsi dari alat permainan edukatif yaitu untuk membantu perkembangan anak, baik dari segi kognitif, motorik, dan lain-lain.

2) Penerapan penggunaan alat permainan edukatif

Subjek kadangkala memodifikasi permainan yang sudah ada di rumah, seperti misalnya menggunakan boneka untuk bermain peran. Anak subjek termasuk anak yang gear membaca buku ensiklopedia, oleh sebab itu subjek sering memberikan anaknya buku ensiklopedia. Dari buku ensiklopedia tersebut, anak subjek dapat belajar bermacam-macam hal, seperti mengenal alat-alat transportasi, nama hewan, nama buah, dan lainnya. Selain dengan ensiklopedia, subjek juga mengajari anaknya menggunakan benda-benda yang ada di sekitar. Subjek bisa mengajari anaknya belajar berhitung dengan menggunakan pena atau pensil atau

bahkan permen. Dari permen ini juga subjek sering mengajarkan anaknya untuk berbagi kepada orang lain. Subjek juga memberikan *puzzle* untuk melatih konsentrasi anaknya. Selain *puzzle*, subjek memberikan *clay*. Dari *clay* ini anak subjek dapat mengenal warna. Untuk melatih gerak motorik kasar subjek menggunakan *play gym*. Subjek juga mengajarkan huruf dan angka kepada anaknya dengan menggunakan lagu anak-anak. Sejak usia dini, subjek juga sudah membiasakan anaknya untuk bertanggung jawab dengan merapikan mainan-mainan yang sudah digunakan dan juga mencuci tangan sebelum makan.

