



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 689-698

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Komunikasi Interpersonal Anak
Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Muara Lembu Kecamatan Singingi
Kabupaten Kuantan Singingi

Asri Hartania¹, Enda Puspitasari², Zulkifli N³

Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: asri.hartania2664@student.unri.ac.id¹

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan canggih, salah satunya yaitu gadget. Permainan gadget sangat disukai oleh anak usia dini. Manusia dituntut untuk mengikuti kemajuan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas penggunaan gadget terhadap komunikasi interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Pertiwi Desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk penelitian korelasi. Populasi penelitian ini adalah 56 anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. Metode pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi, kemudian teknik analisis data untuk uji korelasi, peneliti menggunakan rumus chi square dengan bantuan IMB SPSS versi 23. Berdasarkan hasil perhitungan uji korelasi diperoleh nilai symmetric measures sebesar 0,669. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,669 ini terletak pada rentang 0,60-0,799, artinya terdapat hubungan yang kuat antara intensitas penggunaan gadget dengan komunikasi interpersonal anak, berarti semakin tinggi intensitas penggunaan gadget maka komunikasi interpersonal anak akan semakin rendah dengan nilai koefisien determinan yang akan dihasilkan adalah sebesar $KD=r^2 \times 100\% = 47,76\%$ yang memiliki makna bahwa intensitas penggunaan gadget memberi pengaruh sebesar 47,76% terhadap komunikasi interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi.

Kata Kunci: *Intensitas Penggunaan Gadget; Komunikasi Interpersonal*

Abstrak

Technological advances are currently very rapid and sophisticated, one of which is gadgets. Gadget games are very popular with early childhood. Humans are required to keep up with the times. This study aims to determine whether or not there is an influence of the intensity of gadget use on interpersonal communication for children aged 5-6 years at Pertiwi Kindergarten, Muara Lembu Village, Singingi District, Kuantan Singingi Regency. This type of research is quantitative research in the form of correlation research. The population of this study were 56 children aged 5-6 years in Singingi District, Kuantan Singingi Regency. Methods of data collection using observation sheets, then data analysis techniques for correlation tests, researchers used the chi square formula with the help of IMB SPSS version 23. Based on the results of the calculation of the correlation test, a symmetric value of 0.669 was obtained. The correlation coefficient value of 0.669 lies in the range 0.60-0.799, meaning that there is a strong relationship between the intensity of gadget use and children's interpersonal communication, meaning that the higher the intensity of gadget use, the lower the child's interpersonal communication with the value of the determinant coefficient that will be produced is $KD = r \times 100\% = 47.76\%$ which means that the intensity of using gadgets has an effect of 47.76% on interpersonal communication of children aged 5-6 years at Pertiwi Kindergarten, Muara Lembu village, Singingi District, Kuantan Singingi Regency.

Kata Kunci: *Gadget Usage Intensity; Interpersonal Communication.*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini sangat pesat dan juga canggih. Banyak teknologi canggih yang telah diciptakan membuat perubahan yang begitu besar dalam kehidupan manusia dalam berbagai bidang. Pada zaman yang serba modern ini, manusia dituntut untuk mengikuti zaman dimana semuanya menjadi praktis, efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan kebutuhan hidup yang semakin banyak dan kompleks. Untuk itu diciptakan alat-alat yang dapat membantu kelancaran dan meringankan beban pekerjaan manusia, salah satunya adalah gadget.

Menurut Manumpil (2015) gadget adalah barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi bahkan hiburan. Pebriana (2018) menyatakan bahwa gadget media yang dipakai sebagai alat komunikasi modern. Penggunaan gadget tidak hanya berasal dari kalangan pekerja maupun pebisnis, tetapi hampir semua kalangan termasuk remaja, anak-anak, bahkan balita sudah memanfaatkan gadget dalam aktivitas kehidupan sehari-hari. Hampir setiap orang

menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Saat ini, gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan bahwa gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual.

Penggunaan gadget yang dimanfaatkan secara efektif akan menimbulkan dampak-dampak positif. Seperti memudahkan anak dalam mengasah kreativitas dan kecerdasan anak (Novitasari, 2016). Seperti adanya aplikasi mewarnai, belajar membaca, dan menulis huruf memberikan dampak positif bagi perkembangan otak anak. dampak positif lainnya yaitu dalam pola pikir anak, mampu membantu dalam mengatur kecepatan bermain, mengolah strategi dalam bermain, membantu meningkatkan kemampuan otak. Menurut Chusna (2017) gadget ini memiliki 3 fungsi manfaat yang pertama yaitu untuk berkomunikasi yang mudah, cepat dan praktis serta efisien, kedua dalam manfaat sosial dapat menjalin hubungan kerabat yang jauh lebih cepat tanpa menggunakan waktu yang relative lama dan yang ketiga manfaat dalam pendidikan untuk mencari ilmu atau pengetahuan tidak perlu lagi repot ke perpustakaan yang lokasinya jauh.

Hampir setiap orang menghabiskan waktunya untuk menggunakan gadget. Saat ini, gadget tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga dapat dipergunakan sebagai multimedia. Oleh karena itu, gadget memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Gadget sebagai sarana bisnis, sebagai penyimpan berbagai macam data, musik/hiburan, alat informasi bahkan sebagai alat dokumentasi. Hal ini menunjukkan bahwa gadget sebagai salah satu perkembangan teknologi yang aktual. Terdapat dampak positif dan negatif dari gadget ini, dampak negatifnya seperti radiasi pada gadget yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak apabila terlalu sering menggunakan gadget, anak terkadang lebih sering memainkan gadget yang diberikan orangtuanya dan dapat menurunkan kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain. Intensitas penggunaan gadget ini dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu kategori tinggi dengan durasi 75-120 menit, kategori sedang dengan durasi 40-60 menit dan kategori rendah dengan durasi 5-30 menit. Anak akan menjadi lebih individual dengan zona nyamannya dengan gadget sehingga kurang peduli terhadap teman atau orang lain. Sikap ini tentunya akan berpengaruh terhadap komunikasi interpersonal anak.

Komunikasi interpersonal menurut R. Wayne Pace (dalam Ngalimun 2018) yaitu proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima

dan menanggapi secara langsung. Jadi, komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan antara dua orang atau sekelompok kecil yang bersifat langsung dengan melibatkan kontrak pribadi sehingga tercipta komunikasi yang mendalam. Komunikasi interpersonal dapat dikatakan efektif apabila pesan yang diterima komunikan dan dimaksud oleh komunikator yang sama, ditindak lanjuti dengan sukarela serta meningkatkan kualitas hubungan antar pribadi. Ada 4 indikator komunikasi interpersonal menurut Sukarelawati (2019) yaitu keterbukaan (openness) empati (empathy), sikap positif (positiveness) dan kebersatuan (immediacy).

Apabila dalam penggunaan gadget terlalu lama, maka tidak menutup kemungkinan akan membentuk sikap sosial baru bagi anak yaitu sikap acuh tak acuh terhadap lingkungannya. Banyak anak-anak yang berperilaku kurang sopan santun dalam bersosialisasi dengan guru atau temannya. Diantara mereka kalau diajak berbicara tidak menggunakan bahasa yang baik dan ada yang berkata jorok atau kotor dengan teman nya. Tidak jarang anak bermain dan tertarik dengan gadget karena anak mempunyai sifat yang kepo atau suka penasaran terhadap sesuatu yang menurut mereka menarik sehingga kebanyakan anak menghabiskan waktunya dengan bermain gadget. Kondisi ini membuat anak kurang dalam berkomunikasi dengan keluarga dikarenakan sibuk dengan gadget. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan dengan orangtua anak, banyak dari anak mereka yang sibuk sendiri, kurang dalam bersosialisasi dengan baik, dan sibuk dengan gadget.

Harapan dengan adanya penelitian ini dapat membantu orangtua maupun guru dalam meningkatkan pengetahuan mengenai intensitas penggunaan gadget dan komunikasi interpersonal anak khususnya di Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. Fakta di lapangan menyatakan bahwasanya: a) Ketertarikan anak dalam berkomunikasi dengan keluarga kurang b) Anak lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget saat pulang dari sekolah, c) Anak lebih sering membuka sosial media daripada permainan yang mengasah otak, d) Anak juga lebih banyak menghabiskan waktu bermain gadget daripada belajar, serta e) Anak menggunakan bahasa yang kurang sopan dengan temannya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Menurut Sugiyono (2019) metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Peneliti ingin

mengetahui seberapa besarkah hubungan anantara kedua variabel, yaitu intensitas penggunaan *gadget* dengan komunikasi interpersonal anak pada usia 5-6 tahun. Variabel *x* yang digunakan pada penelitian ini adalah intensitas penggunaan *gadget* dan variabel *y* yang yaitu komunikasi interpersonal.

Sugioyono (2016) mengemukakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah 56 anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi, karena anggota populasi relatif kecil dan terjangkau, maka seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian (sampel jenuh)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Metode observasi yaitu metode pengumpulan data yang dapat dipertanggungjawabkan tingkat validitas dan reabilitasnya dan data yang didapatkan datanya akurat dan terpercaya. Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data primer yaitu data yang diperoleh langsung dari responden yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah berbentuk lembar observasi. Lembaran observasi yang dipergunakan peneliti untuk melihat pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal pada anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi desa Muara Lembu Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi sebanyak 56 orang anak.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis ini adalah analisis chi square yang digunakan untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan komunikasi interpersonal anak usia 5-6 tahun di Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi.

$$\chi^2 = \sum \frac{(F_o - F_h)^2}{F_h}$$

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh intensitas penggunaan gadget dengan komunikasi interpersonal digunakan rumus berikut: $KD = r^2 \times 100\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan menggunakan teknik statistik *Chi Square* dengan ciri-ciri data ordinal dengan bantuan IBM SPSS Statistic Ver. 23 yang dilakukan melalui hasil deskripsi tiap variabel dan hasil analisis korelasi antara variabel. Hasil analisis dan pengolahan data diperoleh skor rata-rata, simpangan baku, nilai modus dan nilai median. Selanjutnya data

hasil penelitian dibuat dalam daftar distribusi frekuensi untuk menentukan jumlah dan panjang kelas. Selain itu dilakukan uji Chi Square dan uji hipotesis dengan menggunakan perangkat computer melalui program IBM SPSS Statistic Ver. 23 untuk mengetahui hubungan.

Novianti (2012) menyatakan bahwa observasi pada PAUD yaitu kegiatan yang dilakukan guru dalam mengamati anak didik guna memperoleh informasi mengenai berbagai aspek perkembangannya dan kemajuan dari pembelajaran yang telah dilakukan dengan tujuan untuk mengambil keputusan sesuai kebutuhan masing-masing anak.

Dalam penelitian Novianti, dkk (2019) menyebutkan bahwa mereka yang lahir setelah tahun 2010-2025 disebut generasi alpha dimana generasi ini adalah generasi yang paling akrab dengan internet sepanjang masa atau anak-anak yang lahir dari generasi milenial. Yang mana ketika mereka terlahir teknologi semacam tablet, komputer dan smartphone telah berkembang dan berada disekitar mereka.

Agung Prabowo (2017) mengungkapkan bahwa Pengaruh *gadget* terhadap anak dalam interaksi keluarga muslim akibat penggunaan *gadget* memiliki dampak negatif yang besar dalam kehidupan keluarga, sosial, komunikasi maupun keagamaan. Anak-anak menjadi pasif dalam berkomunikasi, malas berinteraksi dengan teman lingkungan sekitar, malas belajar bahkan beribadah yang merupakan kewajiban mereka sebagai umat Islam.

1. Komunikasi Interpersonal

Tabel 1. Skor Indikator Komunikasi Interpersonal

No	Indikator	Item	Skor		Mean	%	Kategori
			Faktual	Ideal			
1	Keterbukaan	2	199	336	3,55	59,23%	Cukup
2	Empati	2	214	336	3,82	63,69%	Cukup
3	Sikap Positif	2	210	336	3,75	62,60%	Cukup
4	Kebersatuan	2	210	336	3,75	62,60%	Cukup
Jumlah		8	833	1344			
Mean					14,88	61,98%	
%							Cukup

Sumber: Data Olahan Penelitian, 2023

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data mengenai komunikasi interpersonal secara keseluruhan yaitu nilai skor 833 atau sekitar 61,98% menunjukkan bahwa komunikasi interpersonal anak di TK Pertiwi ini termasuk dalam kategori cukup yang berada dalam rentang 61%-80%.

Agar skor pada penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas, maka dibuat beberapa kategori kelompok komunikasi interpersonal subjek penelitian sebagai berikut:

Tabel 2.Kategori Skor Variabel Komunikasi Interpersonal Anak

Kategori	Skor	Frekuensi	%
Sangat baik	$X \geq 20$	8	14,29%
Baik	$17 \leq X < 20$	8	14,29%
Cukup	$14 \leq X < 17$	9	16,07%
Kurang	$11 \leq X < 14$	31	55,35%
Tidak baik	$X < 11$	0	0
Jumlah		56	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat komunikasi interpersonal ini menyebar hingga kategori kurang. Diketahui rata-rata skor subjek berada pada kategori kurang yakni 31 anak atau 55,35% dan sisanya berada pada kategori sangat baik 8 anak atau 14,29%, baik sebanyak 8 anak atau 14,29%, cukup sebanyak 9 anak atau 16,07% dan tidak baik sebanyak 0 anak atau 0%. Dan hal ini dapat disimpulkan bahwa 31 orang anak atau sebagian anak di TK yang komunikasi interpersonalnya berada pada kategori kurang. Hal ini terlihat bahwa komunikasi interpersonal anak akan terus menurun jika anak semakin sering menggunakan gadget dalam kesehariannya.

2. intensitas penggunaan gadget

Tabel 3.Skor Indikator Intensitas Gadget

Kategori	Kriteria	Frekuensi	Persentase
	76%-		
Tinggi	100%	28	50%
Sedang	56%-75%	15	27%

Rendah	0%-55%	13	23%
Jumlah		56	100%

Sumber : Data Olahan Penelitian, 2023

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas menunjukkan jumlah skor masing-masing indikator dari intensitas penggunaan gadget, dimana secara deskriptif dapat ditunjukkan bahwa sedikit anak dengan frekuensi menggunakan gadgetnya rendah yaitu sebanyak 13 orang anak, pada kategori sedang dalam menggunakan gadget ada 15 orang anak, dan pada kategori tinggi untuk penggunaan gadget ada 28 orang anak. Hal ini menunjukkan bahwa banyak anak berada pada kategori tinggi dalam menggunakan gadget dalam kesehariannya.

Ratna Pangastuti (2017) mengungkapkan bahwa ada hubungan yang sangat signifikan antara perkembangan sosial anak usia dini dan penggunaan *gadget* terhadap lingkungan sekitar. Anak-anak yang menggunakan *gadget* secara overload time dari batasan waktu yang ditentukan beberapa ahli menjadikan mereka kecanduan dan kurang peka terhadap lingkungan sekitar. Hampir seluruh dari mereka bersikap individual dan pasif dalam berinteraksi. Mereka juga lebih memilih permainan yang pasif dengan *gadgetnya* dari pada bermain dengan teman-teman sebayanya

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa intensitas penggunaan *gadget* membawa pengaruh negatif dan signifikan terhadap komunikasi interpersonal. Hal ini dikarenakan anak yang menggunakan *gadget* dengan intensitas tinggi menjadi jarang atau sama sekali tidak berkomunikasi atau bersosialisasi dengan orang lain yang ada disekitarnya ataupun bermain dengan teman seusianya. Hal ini dikarenakan anak tidak mendapatkan stimulasi yang baik tentang komunikasi interpersonal dan anak sibuk dengan *gadgetnya* sehingga anak tidak peduli dengan lingkungan yang ada disekitarnya, ini dapat menyebabkan permasalahan pada komunikasi interpersonal anak dengan lingkungan yang berada disekitar

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai intensitas penggunaan gadget dengan komunikasi interpersonal, dapat diberi kesimpulan bahwa:

Intensitas penggunaan *gadget* di TK Pertiwi desa Muara Lembu kecamatan Singingi tergolong tidak baik, dimana terlihat dari intensitas penggunaan gadget anak pada kesehariannya, dan anak yang lebih memilih memainkan gadget daripada berkomunikasi

dengan lingkungan sekitarnya. Data mengenai intensitas *gadget* terdiri dari 3 kategori, yaitu kategori tinggi, kategori sedang dan kategori rendah. Artinya, pada intensitas *gadget* usia 5-6 tahun di TK Pertiwi desa Muara Lembu Kecamatan Singingi ini rata-rata skor berada pada kategori tinggi.

Pada variabel kemampuan komunikasi interpersonal umumnya anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi desa Muara Lembu kecamatan Singingi kabupaten Kuantan Singingi memiliki komunikasi interpersonal yang tergolong cukup, dimana terlihat anak kurang tertarik berkomunikasi dan menyampaikan perasaannya hanya ketika ditanya oleh guru. Hal ini dilihat dari rata-rata empirik dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal anak berada pada kategori sedang. Artinya, komunikasi interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi desa Muara Lembu Kecamatan Singingi belum berkembang secara optimal.

Terdapat korelasi yang signifikan intensitas penggunaan *gadget* terhadap komunikasi interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Pertiwi desa Muara Lembu kecamatan Singingi kabupaten Kuantan Singingi. Artinya semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka komunikasi interpersonal pada anak semakin rendah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Prabowo. 2017. *Pengaruh Gadget terhadap Anak Dalam Interaksi Keluarga Muslim Perumahan Winong Kotagede Yogyakarta*. Skripsi. Program Studi Sosiologi Agama Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Chusna, Puji Asmaul. 2017. Pengaruh Media Gadget Pada Perkembangan Karakter Anak. *Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan*. 17(2).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Novitasari. 2016. "Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial anak 5-6 Tahun". *Jurnal PAUD Teratai* (5(3), 182-186)
- Rahmi, Siti. 2021. *Komunikasi Interpersonal Dan Hubungannya Dalam Konseling*. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Ratna Pangastuti. 2017. "Fenomena Gadget dan Perkembangan Sosial Bagi Anak Usia Dini". *Indonesia Journal Of Islamic Early Childhood Education*. P. ISSN: 2541-2418; E-ISSN: 2541-2434. Ijiec. Vol. 2, No. 2, Desember 2017 (165-147).
- Ria Novianti, Hukmi, Ilga Maria. 2019. "The Role of Parent in Assisting the Use of Gadget in Alpha Generation". *Proceeding of the SS9 & 3rd URICES*. ISBN: 978-979-792-949-7.
- Ria Novianti, Hukmi, Ilga Maria. 2019. *Generasi Alpha-Tumbuh Dengan Gadget Dalam*

- Genggaman*. EDUCHILD. Vol. 8 No. 2(65-70).
- Ria Novianti. 2012. "*Teknik Observasi Bagi Pendidik Anak Usia Dini*". EDUCHILD. Vol. 01.
- Ria Novianti, Meyke Garzia. 2020. *Penggunaan Gadget Pada Anak Usia Dini; Tantangan Baru Orang Tua Milenia*. Jurnal Obsesi: Jurnal PAUD Vol 4 (2).
- Sukarelawati. 2019. *Komunikasi Interpersonal Membentuk Sikap Remaja*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Kombinasi Mixed Methods*. Edisi Keempat. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trinika, Y., A. Nurfianti., dan A. Irsan. (2015). *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3- 6 Tahun) di Tk Swasta Immanuel Tahun Ajaran 2014-2015*. Skripsi. Universitas Tanjungpura. Pontianak.