

**PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI  
(IT) DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**



**PUBLIKASI ILMIAH**

Artikel Publikasi Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini

Diajukan Oleh:

**EKA USWATUN HASANAH**

**A520120066**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
APRIL, 2016**

**PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI (IT) DALAM  
MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

Diajukan Oleh :

**Eka Uswatun Hasanah**

**A520120066**

Artikel Publikasi ini telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertanggungjawabkan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 29 April 2016



(Dra. Surtikanti, S.H., M.Pd)

NIK. 155

HALAMAN PENGESAHAN

ARTIKEL PUBLIKASI

**PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI (IT) DALAM  
MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:  
Eka Uswatun Hasarah  
A520120066

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada hari Rabu (4 Mei 2016)  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Surtikarti, S.H.,M.Pd
2. Willi Astuti, S Pd, M.Hum
- 3.Drs. Haryono Yuwono, M.Pd



(Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum)  
NIP.19650428 199303 1 001 /NIDN 0028046501

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebut dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada kendala benaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan bertanggungjawabkan secara sepenuhnya.

Surakarta, 29 April 2016

buat pernyataan,  
 

Eka Uswatun Hasanah

A520120066

# **PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI (IT) DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK**

EKA USWATUN HASANAH  
A520120066

## **ABSTRAK**

Kemampuan sosial emosional anak usia dini perlu dikembangkan karena sosial emosional merupakan kemampuan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya yang lebih luas. Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman yang dulunya hanya menggunakan buku dan yang lainnya, kini teknologi di manfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang penerapan permainan dengan media teknologi dan informasi dalam mengembangkan sosial emosional anak kelompok B di TK Pertiwi Randu. Dalam penyusunan skripsi ini dibutuhkan dua data. Pertama, data teoritik yang diperoleh dari sejumlah buku yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Kedua, data empirik diperoleh melalui terjun langsung ke objek penelitian dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Dari hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa permainan dengan media teknologi dan informasi dapat mengembangkan sosial emosional anak dalam hal melatih kepercayaan diri anak, menghargai orang lain, mau bertanya dan menjawab pertanyaan, menaati peraturan, sabar menunggu giliran, dan melatih sikap pantang menyerah.

**Kata Kunci:** permainan IT, sosial emosional

## **ABSTRACT**

Emotional social abilities of early childhood social emotional needs to be developed as an early ability for children to interact with their environment more broadly. The education process has now shifted with the times that used to only use books and other woods, the technology is now utilized for the benefit of improved services and quality of education. This study aimed to obtain data on the implementation of the game with the media and information technology in developing children's social emotional group B at TK Pertiwi Randu. In the preparation of this paper takes two data. First, the theoretical data is obtained from a number of books dealing with the problems examined. Second, the empirical data obtained through jump directly to the object of research by using observation, interview and documentation. From the research we concluded that game with tenologi media and social information can develop an emotional child in training self-esteem, respect for others, willing to ask and answer questions, following the rules, patiently waiting their turn, and the train never give up attitude

Keywords: IT games , social emotional

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas No. 20/ 2003 pasal 1 dalam Suyadi,2011:15).

Kemampuan sosial emosional anak usia dini perlu dikembangkan karena sosial emosional merupakan kemampuan awal bagi anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya yang lebih luas. pengembangan sosial emosional anak pada waktu awal sekolah karena sebelum memasuki lingkungan sekolah anak hanya mengenal lingkungan keluarga oleh sebab itu saat anak memasuki lingkungan sekolah dibutuhkan upaya pengembangan kemampuan sosial emosional agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan yang baru. (Rita Eka Izzaty dkk dalam Mita Nugraheni 2014:2). Proses pendidikan saat ini telah bergeser sesuai dengan perkembangan zaman yang dulunya hanya menggunakan buku dan yang lainnya, kini telah banyak mengalami perubahan yang sangat pesat dengan memanfaatkan teknologi digital yang sudah banyak berkembang di dunia pendidikan, maka teknologi di dimanfaatkan untuk kepentingan peningkatan layanan dan kualitas pendidikan. (Lantip Diat Prasajo dan Riyanto 2011:5)

Perkembangan teknologi saat ini seperti penggunaan telepon, komputer multimedia, internet dan sarana audiovisual lain untuk pembelajaran, komunikasi yang berlangsung dalam konteks pendidikan pun semakin canggih. Sebagai seorang pendidik yang baik seharusnya kita mampu memanfaatkan kemajuan teknologi untuk pembelajaran anak didik kita, bukan hanya mengikuti perkembangannya namun juga harus memanfaatkan secara baik agar perkembangan teknologi tidak menjadi sia-sia. Biasanya anak usia dini selalu tertarik dengan hal-hal yang baru dan teknologi adalah sesuatu yang baru bagi anak, maka dari itu kita harus bisa memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan sosial emosional anak. (Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan 2013:43).

Istilah permainan berasal dari kata dasar main. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. jadi main adalah kata kerja, sedangkan permainan merupakan kata benda jadian untuk memberi sambutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku (Najibah Bahtiar, 2013: 33).

## **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Implementasi Permainan Dengan Media Informasi Dan Teknologi (IT) Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Randu, Boyolali berjalan dengan baik. Tingkat efektifitas Permainan dengan media IT terhadap kemampuan sosial emosional anak yaitu efektif. Karena anak diajarkan untuk melatih sosial emosional mereka dengan menunggu giliran dengan sabar, menghargai orang lain, menghormati orang lain, bersikap empati, menaati peraturan yang telah dibuat, dll.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Teknologi informasi pendidikan adalah ilmu pengetahuan dalam bidang informasi berbasis komputer yang digunakan dalam peningkatan kualitas pendidikan. (Kementrian Negara Riset dan Teknologi Dalam Deni Darmawan, 2012: 1).

Emosi adalah perasaan yang ada dalam diri kita, dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk. Dalam World Book Dictionary (1994:690) emosi didefinisikan sebagai berbagai perasaan yang kuat. Perasaan benci, takut, marah, cinta, senang dan kesedihan. Macam-macam perasaan tersebut adalah gambaran dari emosi. (World Book Dictionary dalam Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati 2004:1.3). Sosial menurut Hurlock (1978:250) mengutarakna bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai, atau harapan sosial. (Hurlock dalam Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati 2004: 1.18)

Bagaimana implementasi permainan dengan media komputer pada anak. Faktor apa saja yang dapat mempengaruhi sosial emosional anak usia dini . Bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan permainan dengan media IT. Apakah efektif permainan dengan media IT dalam mengembangkan sosial emosional anak.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Pertiwi Randu, Boyolali penelitian dilaksanakan ini selama 1 minggu, yang dilakukan pada bulan Desember 2015. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis tentang implementasi permainan dengan media informasi dan teknologi dalam mengembangkan sosial emosional anak.

Penelitian ini membutuhkan dua jenis data yaitu data primer dan data skunder, data primer diperoleh langsung melalui wawancara, pengamatan dilapangan sedangkan skunder melalui studi kepustakaan maupun dokumentasi yang tersedia di lapangan. Penelitian dilakukan pada anak di kelas B dengan jumlah 18 anak.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode yaitu metode observasi, metode wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada anak, wawancara dilakukan dengan guru sedangkan dokumentasi meliputi identitas guru, identitas anak, catatan lapangan dan foto.

Teknik analisis data dilakukan dengan reduksi data yang terdiri dari proses seleksi, pemfokusan, penyederhanaan dari data-data yang diperoleh di lapangan, sajian data dilakukan dengan merangkai informasi yang memungkinkan kesimpulan dapat dilakukan sehingga memudahkan untuk dibaca dan dipahami, terakhir yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi sehingga kesimpulan dari data yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan.

Dalam penelitian kualitatif untuk menjamin keabsahan data yang diperoleh maka validitas datanya dapat dilakukan dengan triangulasi. (HB Sapto dalam Sahri,2010:72-74). Dilakukan 3 macam triangulasi yaitu : Triangulasi data yang berupa sumber dari data yang diperoleh seperti narasumber, peristiwa/aktivitas, tempat dan arsip/dokumen. Triangulasi metode yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi dan yang terakhir yaitu Triangulasi teori yaitu teori yang digunakan antara lain mengenai teori-teori tentang keteladanan, teori tentang pembentukan karakter anak dan teori tentang guru.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan menguraikan tentang hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Pertiwi Randu. Penelitian ini dilaksanakan dengan kerjasama antara peneliti dan guru kelas B tersebut untuk mengetahui pengimplementasian permainan dengan media informasi dan teknologi dalam mengembangkan sosial emosional anak didiknya melalui permainan dengan media IT. Hasil penelitian diperoleh sebagai berikut:

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Hasil Observasi

Tabel 4.1 Matrik Pedoman Lembar Observasi kelompok

No	Indikator	Butir Amatan
1.	Menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar	1.1 Menjaga diri sendiri dari lingkungannya. 1.2 Bangga terhadap hasil karya sendiri. 1.3 Menghargai keunggulan orang lain. 1.4 Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
2.	Memiliki Perilaku Yang Mencerminkan Sikap Ingin Tahu	2.1 Mau Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan
3.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri	3.1 Menunjukkan rasa percaya diri saat melakukan permainan 3.2 Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)
4.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	4.1 Memahami peraturan dan disiplin. 4.2 Mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.
5.	Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara) untuk melatih kedisiplinan	5.1 Menghargai Orang Lain. 5.2 Menunggu Giliran Dengan Sabar

#### a. Mau Bertanya Dan Menjawab Pertanyaan

Saat melakukan permainan baik itu permainan menebak rasa dengan lagu, memindah buah dengan media laptop, dan dan permainan mencari suara hewan. Saat berhadapan langsung dengan guru dan ditanya seputar permainan anak akan menjawab dengan lantang dan percaya

diri, namun ada juga anak yang harus dipancing dulu saat menjawab pertanyaan. Anak juga bertanya saat mereka tidak tau saat melakukan permainan menebak rasa anak belum tau rasa asam itu seperti apa dan mereka bertanya kepada guru. Ada juga yang bertanya apa bedanya ayam jantan dan betina saat permainan tebak suara hewan.

b. Menunjukkan rasa percaya diri

Anak saat melakukan pembelajaran diajarkan untuk melatih percaya diri, yaitu anak diminta untuk maju satu per satu berhadapan dengan guru, agar anak bisa lebih percaya diri saat melakukan sesuatu hal sendiri.

c. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

Saat melakukan pembelajaran, ada anak yang belum bisa melakukan pembelajaran dan guru memberikan motivasi kepada anak agar anak tidak mudah menyerah saat melakukan kegiatan. Hasilnya anak mau mencoba lagi dan mereka bisa melakukan kegiatan baik itu permainan tebak rasa menggunakan media laptop, permainan memindah buah dengan menggunakan media laptop dan menebak suara hewan dengan menggunakan media laptop.

2. Hasil wawancara diperoleh informasi sebagai berikut:

a. Implementasi permainan dengan media informasi dan teknologi

Guru merencanakan permainan dengan media informasi dan teknologi karena permainan ini harus di sesuaikan dengan tema dan apa yang sedang dipelajari anak. Namun permainan dengan media informasi dan teknologi ini tidak dilakukan setiap hari, permainan dengan media informasi dan teknologi dilakukan sebagai variasi permainan saja dan sebagai pengenalan teknologi kepada anak didik.

b. Langkah pengimplementasian permainan dengan media informasi dan teknologi dalam mengembangkan sosial emosional anak

Langkah dalam mengimplementasikan permainan dengan media informasi dan teknologi. Pertama guru memperlihatkan gambar dengan menggunakan media laptop sebagai salah satu teknologi yang digunakan dan sosial yang di harapkan dari hal ini anak mau bertanya maupun menjawab pertanyaan. Kemudian menggunakan power point sebagai permainan utama yang sudah di buat guru sebelum permainan dilakukan.

c. Efektifitas permainan dengan media informasi dan teknologi dalam mengembangkan sosial emosional anak

Permainan dengan media informasi dan teknologi efektif dalam mengembangkan sosial emosional anak, karena permainan dengan media informasi dan teknologi dapat melatih percaya diri anak karena anak harus maju satu persatu untuk melakukan permainan, memiliki sikap pantang menyerah karena anak melakukan permainan sampai dia paham atau bisa sendiri, sabar menunggu giliran karena terbatasnya alat.

3. Dokumentasi

Dari hasil penelitian di dapatkan dokumentasi yang berupa data identitas guru dan siswa yang menjadi objek penilitan, tabel hasil observasi serta catatan lapangan. Didapat dari kepustakaan, dan data yang ada disekolah tersebut.

B. Pembahasan

Permaiana dengan media informasi dan teknologi yang dilaksanakan saat melakukan penelitian adalah :

**1. Permainan Tebak Rasa Melalui Lagu**

Tebak rasa dilakukan pada tanggal 15 Desember 2015 pada pukul 07.30-09.00 WIB. Pelaksanaan permainan dalam bentuk klasikal dan setiap anak memiliki waktu kurang lebih 5 menit untuk melakukan permainan, jadi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan ini kurang lebih 85 menit. Pembelajaran dimulai dengan menjelaskan macam-macam rasa yang ada di sekitar anak, setelah menjelaskan dan tanya jawab kemudian anak mencoba bermacam-macam bahan dengan rasa yang berbeda-beda. Guru meminta anak untuk menyebutkan rasa pada lagu yang anak nyanyikan.

**2. Permainan Memindah Buah Dengan Media Laptop**

Permainan Memindah Buah Dengan Media Laptop dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2015 pada pukul 07.30-09.00 WIB. Guru melakukan tanya jawab tentang buah yang anak suka sebelum memulai permainan. Guru membagikan lembar kerja siswa yang berisi macam-macam buah. Anak yang tidak dipanggil oleh guru mewarnai lembar kerja siswa yang dibagikan, lembar kerja siswa ini berfungsi sebagai penenang saat permainan berlangsung, agar anak tidak lari kemana-mana saat guru mengajarkan anak yang lain



permainan memindah buah dengan media laptop. Setelah selesai membagikan lembar kerja siswa guru memanggil anak satu per satu untuk maju kedepan untuk melakukan permainan memindah buah dengan media laptop dan di bimbing oleh guru. Masing-masing anak memiliki waktu kurang lebih 5 menit untuk melakukan permainan , jadi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan ini adalah kurang lebih adalah 80 menit.

### **3. Permainan tebak suara hewan**

Permainan tebak suara hewan dilakukan pada tanggal 17 Desember 2015 pada pukul 08.00-09.00 WIB. Permainan ini dilakukan secara klasikal. Setiap anak memiliki waktu kurang lebih 5 menit untuk melakukan kegiatan, jadi waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan permainan ini adalah 85 menit. Sebelum permainan di mulai guru melakukan tanya jawab tentang suara hewan dengan memperlihatkan gambar hewan yang ada di laptop. Setelah selesai melakukan tanya jawab guru memulai permainan dengan memanggil anak satu persatu untuk maju kedepan bersama dengan guru, media yang digunakan yaitu laptop dan maouse.

Implementasi permainan dengan media komputer pada anak kelompok B di TK Pertiwi Randu, berjalan seperti pembelajaran pada hari biasanya. Bedanya pembelajaran dengan media teknologi dan informasi digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan juga dapat digunakan sebagai mengembangkan sosial emosional anak. Anak biasanya melakukan permainan dengan media informasi dan teknologi yang telah di siapkan oleh guru untuk bermain dalam bentuk power point, winamp, dan laptop.

Faktor yang dapat mempengaruhi sosial emosional anak, saat peneliti melakukan penelitian kondisi fisik anak sangat sehat anak juga semangat dalam mengikuti pembelajaran dan ada anak yang kurang sehat saat melakukan penelitian anak tidak bersemangat saat mengikuti permainan dikelas. Kondisi psikologis anak juga dalam keadaan baik terutama dalam hal intelektual, anak dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru dengan baik dan percaya diri karena anak memiliki pengetahuan yang baik. Kondisi lingkungan disekolah tersebut sangat tenang, suasana yang dibangun oleh guru didalam kelas sangat menyenangkan karena guru mengajak anak untuk bernyanyi jadi suasana dikelas terasa sangat menyenangkan.

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam mengimplementasikan permainan dengan media IT, proses pembelajaran berjalan seperti biasa saat pembelajaran klasikal di kelas, namun saat kegiatan inti guru menggunakan media komputer sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi. Saat melakukan penelitian, guru menyampaikan materi tentang suara hewan, macam-macam rasa, dan juga mengajak anak untuk berhitung. Media yang digunakan saat permainan pun berbeda, saat melakukan permainan tebak rasa dengan lagu guru menggunakan laptop dan aplikasi yang digunakan adalah winamp yang digunakan untuk memutar lagu. Saat melakukan permainan memindah buah media yang digunakan adalah laptop dan aplikasi yang digunakan adalah power point. Saat melakukan permainan tebak suara hewan media yang digunakan adalah laptop dan power point.

Permainan dengan media IT dalam mengembangkan sosial emosional anak cukup efektif dalam mengembangkan sosial emosional anak, karena anak dilatih kepercayaan dirinya dengan berani melakukan kegiatan, menghargai oranglain dengan cara menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan juga mau bergantian saat berbicara, menghargai keunggulan orang lain dengan memuji temannya, mau menolong teman dengan meminjamkan barang miliknya. Mau menunggu dengan sabar saat melakukan permainan anak harus menunggu dengan sabar sampai giliran mereka tiba. Melatih sikap gigih atau sikap pantang menyerah karena anak akan mencoba permainan sampai mereka bisa.

## **PENUTUP**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa Implementasi Permainan Dengan Media Informasi Dan Teknologi (IT) Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Kelompok B Di TK Pertiwi Randu, Boyolali berjalan dengan baik. Tingkat efektifitas Permainan dengan media IT terhadap kemampuan sosial emosional anak yaitu efektif. Karena anak diajarkan untuk melatih sosial emosional mereka dengan menunggu giliran dengan sabar, menghargai orang lain, menghormati orang lain, bersikap empati, menaati peraturan yang telah dibuat, dll.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bahtiar, Najibah.2013.” Dampak Teknologi Permainan Modern Terhadap Kehidupan Anak Dan Remaja Di Kompleks Bumi Tamalanrea Permai (BTP) Makassar”. *Skripsi*. Makassar: Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Hasanuddin Makassar.
- Darmawan, Deni, 2012. “*Teknologi Pembelajaran*”, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal: 1, 32.
- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2015. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Nugraha, Ali, Rachmawati, Yeni. 2004.”*Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta:Universitas Terbuka, Hal:2.3-2.21
- Nugraheni, Mita. 2014.” Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Melalui Media Power Point Pada Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di TK SD Model Sleman”. *Skripsi*. Yogtakarta : Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
- Purgianti. 2014. ”Penggunaan Metode Bermain Dalam Pembelajaran Matematika Anak Usia Dini Dengan Media ICT Di Kelompok B3 RA Ummatan Wahidah Curup Kabupaten Rejang Lebong”. *Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu