

**IMPLEMENTASI PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN
TEKNOLOGI (IT) DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI RANDU, BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2015/2016**



Skripsi 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**

**IMPLEMENTASI PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN
TEKNOLOGI (IT) DALAM MENGEKEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI RANDU, BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2015/2016**

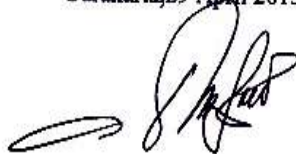
Diajukan Oleh:

Eka Uswatun Hasanah

A520120066

Skripsi telah disetujui oleh pembimbing skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta untuk dipertahankan di hadapan tim penguji skripsi.

Surakarta, 29 April 2015



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

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN
TEKNOLOGI (IT) DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI RANDU, BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Eka Uswatun Hasanah

A520120066

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada hari Rabu (4 Mei 2016)

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Dewan Penguji

1. Dra. Surtikanti, S.H.,M.Pd

(.....)

2. Willi Astuti, S Pd, M.Hum

(.....)

3.Drs. Haryono Yuwono, M.Pd

(.....)

Surakarta, 9 Mei 2016

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



(Prof. Dr. Haryono Yuwono, M.Hum)

NIP.196511281983031001/NIDN 0028046501

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Eka Uswatun Hasanah
NIM : A520120066
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi : Implementasi Permainan Dengan Media Informasi
Dan Teknologi (It) Dalam Mengembangkan Sosial
Emosional Anak Kelompok B di TK Pertwi Randu,
Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya sarahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/ dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti skripsi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta, 29 April 2016

Yang membuat pernyataan,



Eka Uswatun Hasanah

A520120066

MOTTO

“Kesabaran, sikap pantang menyerah, dan kerja keras adalah kombinasi sukses yang tak terkalahkan”

(Napoleon Hill)

“wahai manusia! Sesungguhnya kamu telah bekerja keras menuju Tuhanmu maka kamu akan menemui-Nya, maka adapun orang yang catatannya diberikan dari sebelah kanannya, maka dia akan diperiksa dengan pemeriksaan yang mudah.”

(QS. Al-Insyiqaq:6-8)

“Bersyukurlah atas apa yang anda milik, maka anda akan mendapatkan lebih banyak. Jika anda berkonsentrasi pada apa yang tidak anda miliki, anda tidak akan pernah merasa cukup”

(Oprah Winfrey)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah atas berkat ridho dan rahmat Allah SWT, serta dukungan dari banyak pihak skripsi ini bisa diselesaikan dan dengan ketulusan hati penulis mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua tercinta, Ayahanda Admin dan Ibunda Sukini. Skripsi ini saya persembahkan sebagai wujud bakti saya kepada Ayah dan Ibu yang tidak pernah berhenti memberikan kasih sayang, motivasi, nasehat dan pengorbanan yang tidak bisa saya balas. Terima kasih atas doa tulus Ayah dan Ibu yang selalu mengiringi langkah saya selama ini.
2. AdikkandungtersayangRiyan Dwi Riyadi dan saudara-saudara lain yang selalu member dukungan untuk saya.
3. Teman dekat dan sahabat-sahabat saya: Detik Setyorini, Erviana Duwi Sayekti, Chahya Wahyuningsih, dan Auliya Anissa yang selalu ada untuk saya dan memberikan banyak dukungan.
4. Teman-teman PG-PAUD angkatan 2012, khususnya kelas B terimakasih untuk kekompakan dan kenangan yang sangat berharga.
5. Almamater Program Studi Pendidikan Anak UsiaDini Fakultas Keguruan dan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan ridho-Nyaserta shalawat dan salam tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Permainan Dengan Media Informasi Dan Teknologi (IT) Dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak Kelompok B di TK Pertiwi Randu, Boyolali Tahun Ajaran 2015/2016”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Program Studi Pendidikan AnakUsiaDini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.

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

1. Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd. AUD selaku Kepala Program Studi PG-PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Dra. Surtikanti, S.H., M.Pd selaku Pembimbing Skripsi dengan disiplin memberikan motivasi dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Wili Astuti, S.Pd., M.Hum selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama menjadi mahasiswa di Program Studi AnakUsiaDini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
5. Dewan Penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama menjadi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta.
7. Ibu Darmi Ernawati, S.Pd. AUD selaku Kepala Sekolah TK Pertiwi Randu yang telah memberikan ijin, kepercayaan dan kemudahan dalam melaksanakan penelitian.

8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 29April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6

1. Permainan dengan media informasi dan teknologi (IT).....	6
a. Pengertian Media	6
b. Jenis-jenis Media Pendidikan	7
c. Pengertian Informasi dan Teknologi (IT).....	8
d. Pemanfaatan ICT dalam Pendidikan Anak Usia Dini.....	11
e. Perangkat teknologi dan informasi (IT) yang digunakan sebagai media pembelajaran	12
f. Pengertian permainan.....	14
g. Macam permainan anak.....	15
h. Faktor yang mempengaruhi permainan anak.....	16
2. Sosial emosional.....	18
a. Pengertian sosial emosional.....	18
b. Macam-macam perilaku sosial emosional pada Anak usia dini.....	19
c. Langkah-langkah mengembangkan kecerdasan sosial emosional	20
d. Kondisi yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak.....	22
3. Implementasi Permainan Dengan Media IT dalam Mengembangkan Sosial Emosional Anak.....	24
B. Penelitian Terdahulu yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Jenis dan Desain Penelitian	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Data, Sumber Data dan Narasumber	30
E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data	31

F. Teknik Analisis Data	35
G. Keabsahan Data	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian	37
B. Pembahasan	45
C. Keterbatasan Penelitian	52
BAB V PENUTUP	53
A. Simpulan	53
B. Implikasi	53
C. Saran	54

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
3.1Jadwal Penelitian	30
3.2Instrumen Wawancara Yang Berkaitan Dengan Sekolah.....	32
3.3Instrumen Wawancara Berkaitan dengan Permainan dengan Media Informasi dan Teknologi.....	32
3.4Matrik Pedoman Lembar Observasi.....	30
4.1Matrik Pedoman Lembar Observasi.....	40
4.2 Matrik Pedoman Lembar Observasi Permainan Tebak Rasa Dengan Menggunakan Lagu Secara Individu.....	74
4.3Matrik Pedoman Lembar Observasi Permainan Memindah Buah Dengan Menggunakan Media Laptop Secara Individu	82
4.4Matrik Pedoman Lembar Observasi Permainan Tebak Suara Hewan Dengan Menggunakan Media Laptop Secara Individu.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1. Kerangka Berfikir	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1.Hasil Wawancara.....	58
2.Catatan Lapangan.....	61
3. Hasil Observasi Individu.....	77
4.Dokumentasi.....	99
5. Jadwal Bimbingan.....	103
6.Surat Ijin Riset.....	104
7.Surat Keterangan Penelitian.....	105

ABSTRAK

Eka Uswatun Hasanah/A520120066.IMPLEMENTASI PERMAINAN DENGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI (IT) DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI RANDU, BOYOLALI TAHUN AJARAN 2015/2016.Skripsi.Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.April. 2016

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, kiniteknologi 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 tenologi 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

EkaUswatunHasanah/A520120066.**IMPLEMENTATION OF GAME WITH MEDIA AND INFORMATION TECHNOLOGY (IT) IN DEVELOPING SOCIAL EMOTIONAL CHILD IN GROUP B TK PERTIWI RANDU , BOYOLALI**ACADEMIC YEAR 2015/2016.Essay.Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Surakarta. April. 2016

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