

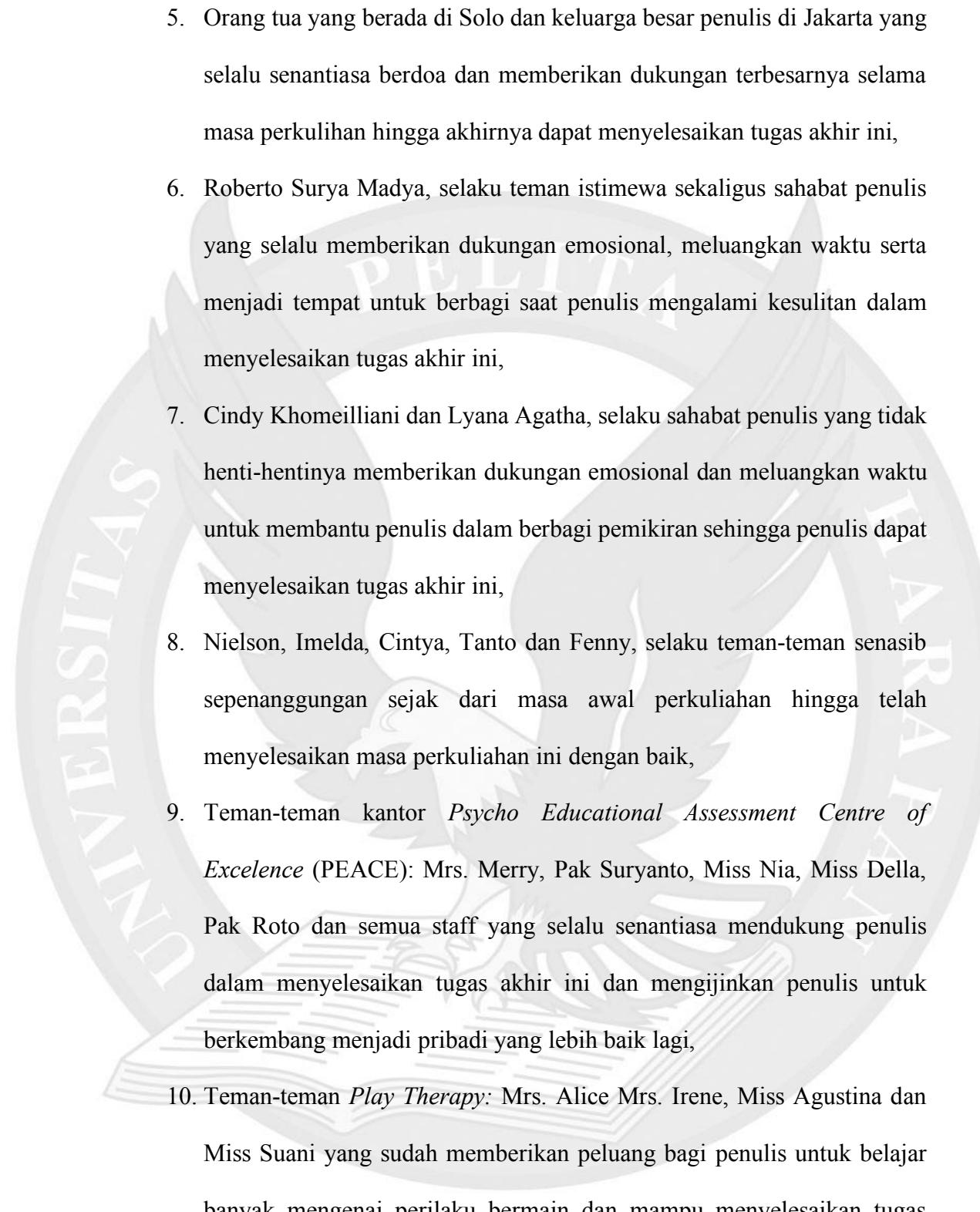
KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas segala berkat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan.

Tugas Akhir dengan judul “**GAMBARAN BERMAIN SIMBOLIK PADA TODDLER USIA SATU HINGGA TIGA TAHUN YANG MENGGUNAKAN TEKNOLOGI TOUCHSCREEN LEBIH DARI SATU JAM PER HARI DI JAKARTA**” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Psikologi Strata Satu pada Program Studi Psikologi, Fakultas Psikologi, Universitas Pelita Harapan, Tangerang, Banten.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penggerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Connie Rasilim, S.S., B.Ed., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Psikologi,
2. Yonathan Aditya, Ph.D., selaku Ketua Program Studi dan *Associate Dean* Psikologi,
3. Wiwit Puspitasari Dewi, M.Psi., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan banyak memberikan masukan kepada penulis,
4. Ibu Yuliana Anggreany, M.Psi. dan Ibu Sri Lanawati, selaku Dosen Penguji yang telah memberikan banyak masukan, saran, dan kritik agar penulis dapat memperbaiki kualitas tugas akhir dengan lebih baik,

- 
5. Orang tua yang berada di Solo dan keluarga besar penulis di Jakarta yang selalu senantiasa berdoa dan memberikan dukungan terbesarnya selama masa perkuliahan hingga akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini,
 6. Roberto Surya Madya, selaku teman istimewa sekaligus sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan emosional, meluangkan waktu serta menjadi tempat untuk berbagi saat penulis mengalami kesulitan dalam menyelesaikan tugas akhir ini,
 7. Cindy Khomeilliani dan Lyana Agatha, selaku sahabat penulis yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan emosional dan meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam berbagi pemikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini,
 8. Nielson, Imelda, Cintya, Tanto dan Fenny, selaku teman-teman senasib sepenanggungan sejak dari masa awal perkuliahan hingga telah menyelesaikan masa perkuliahan ini dengan baik,
 9. Teman-teman kantor *Psycho Educational Assessment Centre of Excelence* (PEACE): Mrs. Merry, Pak Suryanto, Miss Nia, Miss Della, Pak Roto dan semua staff yang selalu senantiasa mendukung penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan mengijinkan penulis untuk berkembang menjadi pribadi yang lebih baik lagi,
 10. Teman-teman *Play Therapy*: Mrs. Alice Mrs. Irene, Miss Agustina dan Miss Suani yang sudah memberikan peluang bagi penulis untuk belajar banyak mengenai perilaku bermain dan mampu menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik,

11. Teman-teman *Fitness First* yang selalu memberikan dukungan dan berbagi pengalaman dalam menuliskan tugas akhir sehingga membuat penulis lebih semangat lagi dalam menyelesaikan tugas akhir ini,
12. Para partisipan dan pihak-pihak terkait yang namanya tidak dapat disebutkan satu per satu.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 16 Oktober 2018

Penulis

DAFTAR ISI

halaman

HALAMAN JUDUL

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR

ABSTRAK.....	v
---------------------	----------

KATA PENGANTAR.....	vi
----------------------------	-----------

DAFTAR ISI	viii
-------------------------	-------------

DAFTAR TABEL	x
---------------------------	----------

DAFTAR LAMPIRAN	xi
------------------------------	-----------

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	12
1.3 Tujuan Penelitian.....	12
1.4 Manfaat Penelitian	
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	13
1.4.2 Manfaat Praktis.....	13

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 <i>Toddler</i>	
2.1.1 Definisi <i>Toddler</i>	15
2.1.2 Perkembangan pada <i>Toddler</i>	15
2.2 Bermain	
2.2.1 Definisi Bermain.....	17
2.2.2 Karakteristik Bermain.....	18
2.2.3 Jenis Bermain.....	19
2.2.4 <i>Framework</i> Kemampuan Bermain.....	21
2.2.5 Manfaat Bermain.....	22
2.2.6 Faktor yang Mempengaruhi <i>Toddler</i> Bermain.....	25
2.3 Bermain Simbolik	
2.3.1 Definisi Bermain Simbolik.....	28
2.3.2 Perkembangan Bermain Simbolik.....	28

2.3.3	Dimensi Bermain Simbolik.....	32
2.3.4	Komponen Bermain Simbolik.....	34
2.3.5	Bermain Simbolik dan <i>Toddler</i>	35
2.4	Teknologi <i>Touchscreen</i>	
2.4.1	Definisi Teknologi <i>Touchscreen</i>	39
2.4.2	Fungsi Teknologi <i>Touchscreen</i> pada <i>Toddler</i>	39
2.4.3	Dampak dari Penggunaan Teknologi <i>Touchscreen</i> ..	40
2.5	Kerangka Penelitian.....	42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1	Tipe Penelitian.....	48
3.2	Lokasi Penelitian.....	49
3.3	Metode Pengambilan Data	
3.3.1	Wawancara.....	49
3.3.2	Observasi.....	53
3.4	Sumber Data.....	55
3.5	Proses Pengambilan Data	
3.5.1	Tahap Persiapan Penelitian.....	55
3.5.2	Tahap Pelaksanaan Penelitian.....	56
3.6	Teknik Analisis Data.....	57
3.7	Rencana Pengujian Keabsahan Data.....	58

BAB IV URAIAN HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

4.1	Hasil Penelitian.....	59
4.1.1	Partisipan A	
4.1.1.1	Sejarah dan Data Diri.....	59
4.1.1.2	Proses Wawancara.....	60
4.1.1.3	Hasil Observasi.....	62
4.1.1.4	Kesehatan dan Perkembangan.....	65
4.1.1.5	Bahasa dan Komunikasi.....	66
4.1.1.6	Penggunaan Teknologi <i>Touchscreen</i>	66
4.1.1.7	Gambaran Bermain Simbolik.....	67
4.1.2	Partisipan B	
4.1.2.1	Sejarah dan Data Diri.....	76

4.1.2.2 Proses Wawancara.....	76
4.1.2.3 Hasil Observasi.....	78
4.1.2.4 Kesehatan dan Perkembangan.....	81
4.1.2.5 Bahasa dan Komunikasi.....	81
4.1.2.6 Penggunaan Teknologi <i>Touchscreen</i>	82
4.1.2.7 Gambaran Bermain Simbolik.....	82
4.1.3 Partisipan C	
4.1.3.1 Sejarah dan Data Diri.....	87
4.1.3.2 Proses Wawancara.....	88
4.1.3.3 Hasil Observasi.....	91
4.1.3.4 Kesehatan dan Perkembangan.....	94
4.1.3.5 Bahasa dan Komunikasi.....	95
4.1.3.6 Penggunaan Teknologi <i>Touchscreen</i>	95
4.1.3.7 Gambaran Bermain Simbolik.....	96
4.1.4 Partisipan D	
4.1.4.1 Sejarah dan Data Diri.....	102
4.1.4.2 Proses Wawancara.....	103
4.1.4.3 Hasil Observasi.....	105
4.1.4.4 Kesehatan dan Perkembangan.....	107
4.1.4.5 Bahasa dan Komunikasi.....	108
4.1.4.6 Penggunaan Teknologi <i>Touchscreen</i>	109
4.1.4.7 Gambaran Bermain Simbolik.....	109
4.2 Hasil Analisa Partisipan A, B, C dan D.....	117
4.3 Hasil Diskusi Partisipan A, B, C dan D.....	121

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	138
5.2 Saran.....	140
5.2.1 Saran Teoritis.....	140
5.2.2 Saran Praktis.....	141

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2.1 Gambaran Perkembangan Bermain.....	37
Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara	50
Tabel 4.1 Observasi Gambaran Bermain Simbolik Partisipan A	63
Tabel 4.2 Observasi Gambaran Bermain Simbolik Partisipan B	79
Tabel 4.3 Observasi Gambaran Bermain Simbolik Partisipan C	92
Tabel 4.4 Observasi Gambaran Bermain Simbolik Partisipan D	105
Tabel 4.5 Hasil Analisa Partisipan A, B, C dan D.....	132

DAFTAR LAMPIRAN

halaman

Lampiran A. Tabel Wawancara.....	A-1
Lampiran B. Tabel Observasi.....	B-1
Lampiran C. <i>Informed Consent</i> Partisipan A	
Lampiran D. <i>Informed Consent</i> Partisipan B	
Lampiran E. <i>Informed Consent</i> Partisipan C	
Lampiran F. <i>Informed Consent</i> Partisipan D	
Lampiran G. Verbatim Partisipan A.....	C-1
Lampiran H. Verbatim Partisipan B	D-1
Lampiran I. Verbatim Partisipan C.....	E-1
Lampiran J. Verbatim Partisipan D	F-1
Lampiran K. Observasi Partisipan A.....	G-1
Lampiran L. Observasi Partisipan B.....	H-1
Lampiran M. Observasi Partisipan C.....	I-1
Lampiran N. Observasi Partisipan D	J-1