

12

IR PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

1 OCT 2002

PAMERAN

3



LAPORAN PENELITIAN  
DIK RUTIN UNIVERSITAS AIRLANGGA  
TAHUN ANGGARAN 2000

## PERAN POLA SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK

MILIK  
PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA

Peneliti :

**NURUL HARTINI, S.Psi.**  
**Drs. HAWAIM MACHRUS, MS.**  
**Dra. DEWI RETNO SUMINAR, M.Si.**  
**Drs. SEGER HANDOYO, M.Si.**

### LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh : DIK Rutin Universitas Airlanngga 2000  
Nomor SK. Rektor 4935/JO3/PG/2000  
Nomor Urut : 24

FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Desember, 2000

5000083013141

IR PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

MILIK  
PERPUSTAKAAN  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA



LAPORAN PENELITIAN  
DIK RUTIN UNIVERSITAS AIRLANGGA  
TAHUN ANGGARAN 2000

KKB  
KK-2  
155.412  
Per

## PERAN POLA SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK

Peneliti :

**NURUL HARTINI, S.Psi.**  
**Drs. HAWAIM MACHRUS, MS.**  
**Dra. DEWI RETNO SUMINAR, M.Si.**  
**Drs. SEGER HANDOYO, M.Si.**



### LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai oleh : DIK Rutin Universitas Airlanngga 2000  
Nomor SK. Rektor 4935/JO3/PG/2000  
Nomor Urut : 24

3000 083013141

FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS AIRLANGGA

Desember, 2000



## LEMBAGA PENELITIAN

1. Puslit Pembangunan Regional.
2. Puslit Obat Tradisional
3. Puslit Pengembangan Hukum
4. Puslit Lingkungan Hidup (5995718)
5. Puslit Pengembangan Gizi (5995720)
6. Puslit/Studi Wanita (5995722)
7. Puslit Olahraga
8. Puslit Bioenergi
9. Puslit Kependudukan dan Pembangunan (5995719)
10. Puslit/Kesehatan Reproduksi

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5995346  
E-mail: lpunair@rad.net.id - http://www.geocities.com/Athens/Olympus/6223

IDENTITAS DAN PENGESAHAN  
LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN

1. a. Judul Penelitian : Peran Pola Permainan Sosial Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak
- b. Macam Penelitian : ( ) Fundamental. ( V ) Terapan. ( ) Pengembangan
- c. Katagori Penelitian : ( ) I ( V ) II ( ) III
2. Kepala Proyek Penelitian
- a. Nama Lengkap dan Gelar : Nurul Hartini, S.Psi
- b. Jenis Kelamin : Perempuan
- c. Pangkat/Golongan dan NIP : Penata Muda (Gol. III/a) 132 161 192
- d. Jabatan Sekarang : Staf Pengajar
- e. Fakultas/Puslit/Jurusan : Psikologi
- f. Univ./Inst./Akademi : Universitas Airlangga
- g. Bidang Ilmu Yang Diteliti : Psikologi
3. Jumlah Tim Peneliti : 4 (Empat) orang
4. Lokasi Penelitian : TK Putra Bhakti & TK Among Siswa di Surabaya
5. Kerjasama dengan Instansi Lain
- a. Nama Instansi : -
- b. Alamat : -
6. Jangka Waktu Penelitian : 6 (enam) bulan
7. Biaya Yang Diperlukan : Rp 3.000.000.00
8. Seminar Hasil Penelitian
- a. Dilaksanakan Tanggal : 8 Desember 2000
- b. Hasil Penelitian : ( ) Baik Sekali ( ) Baik  
( V ) Sedang ( ) Kurang

Surabaya, 8 Desember 2000



Mengetahui/Mengesahkan :  
a.n. Rektor  
Ketua Lembaga Penelitian.

Prof. Dr. H. Sarmanu, M.S.  
NIP. 130/701 125

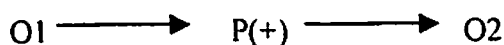
## RINGKASAN

**PERAN POLA PERMAINAN SOSIAL DALAM MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK (Nurul Hartini, Hawaim Machrus, Dewi Retno Suminar, Seger Handoyo, 2000, 27 halaman)**

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui (1) Benarkah pola permainan sosial berpengaruh pada peningkatan kecerdasan emosi anak., (2) Besarnya pengaruh pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak dan (3) Besarnya efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam sistem pendidikan taman kanak-kanak.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah : (1) Mengetahui apakah benar pola permainan sosial berpengaruh pada peningkatan kecerdasan emosi anak, (2) Melihat besarnya pengaruh pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak dan (3) Mengetahui besarnya efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam sistem pendidikan taman kanak-kanak.

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimental karena ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak melalui rancangan eksperimental. Adapun rancangan penelitiannya sebagai berikut :



Dimana :

P(+) adalah Perlakuan (diberikan permainan sosial)

O1 adalah Angka kecerdasan emosi sebelum perlakuan

O2 adalah angka kecerdasan emosi setelah perlakuan

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pola permainan sosial dan disebut sebagai suatu perlakuan. Variabel tergantung daripada penelitian ini adalah kecerdasan emosi anak. Definisi operasional daripada kecerdasan emosi adalah kecakapan emosional yang

meliputi kemampuan mengenali emosi diri sendiri dan orang lain, membedakan jenis emosi dan menggunakannya untuk mengarahkan pikiran dan perilakunya sendiri. Semakin cerdas kondisi emosional pada diri individu maka semakin dapat mengenali emosi diri, mengelola emosinya sendiri, memotivasi dirinya sendiri, berempati dan membina hubungan dengan orang lain. Sedangkan definisi operasional daripada pola permainan sosial adalah pola bermain yang dalam permainannya terkandung aspek-aspek/indikator-indikator sebagai berikut :

1. Anak diajak dan dibiarkan untuk dapat mengkomunikasikan perasaannya.
2. Dibiarkan masuknya peran orang tua dalam dunia anak, disini orang tua harus bisa menyetarakan diri dengan anak-anak.
3. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosialnya.

Pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi terhadap eksperimen yang dilakukan untuk mengukur skor EQnya setelah perlakuan (O2) dan sebelum perlakuan (O1) diberikan pada sejumlah sampel. Angka kecerdasan emosi tersebut diperoleh melalui observasi oleh 2 orang guru kelas dan satu psikolog yaitu peneliti sendiri dengan melalui pengisian lembar ceklist berdasarkan indikator-indikator yang telah disebutkan dalam definisi operasional. Dari 3 orang ratter itulah diperoleh rata-rata angka kecerdasan emosi baik pada sebelum perlakuan (O1) dan setelah perlakuan (O2). Sedangkan perlakuan pola permainan sosial di sini berupa pola permainan untuk anak taman kanak-kanak dengan syarat memenuhi kriteria indikator-indikator yang telah diungkap dalam definisi operasional. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi Taman Kanak-Kanak Putera Bhakti Surabaya, dimana untuk selanjutnya akan terwakili melalui teknik *non random sampling* dengan jumlah sampel sekitar 30 orang. Analisa datanya dengan menggunakan analisa statistik inferensial Uji Perbedaan/T- test

Penelitian ini menghasilkan suatu hasil analisa data yaitu adanya suatu pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan mean antara skor kecerdasan emosi sebelum diberikan perlakuan dan skor kecerdasan emosi setelah diberikan perlakuan, dimana mean pada skor kecerdasan emosi setelah diberikan perlakuan (pola permainan sosial) lebih tinggi daripada skor kecerdasan emosi sebelum diberikan perlakuan. Mean sebelum diberikan perlakuan = 2,3667 dan Mean setelah diberikan perlakuan = 3,5667

Sedangkan perbedaan pengaruh pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak adalah sangat signifikan yaitu = 0,000. Jadi pola permainan sosial benar-benar dapat berperan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak. Namun demikian karena penelitiannya pra eksperimental, maka peneliti tidak menyimpulkan bahwa pola permainan sosial adalah satu-satunya faktor penyebab peningkatan kecerdasan emosi anak.

Meskipun masih lemah, dalam penelitian kali ini peneliti menyimpulkan bahwa (1). Pola permainan sosial amat berperan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak. (2). Pola permainan sosial cukup efektif sebagai salah satu bentuk permainan yang mampu meningkatkan kecerdasan anak terutama pada jenjang pendidikan pra sekolah (taman kanak-kanak)

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan : (1) Jika belum dapat dikembangkan secara optimal pola permainan sosial ini di pendidikan pra sekolah, maka hendaknya guru taman kanak-kanak berupaya memasukkan prinsip daripada pola permainan sosial ini dalam proses pembelajaran yang lain. (2) Orang tua sebagai pelatih emosi yang punya peluang besar untuk dapat menerapkannya, maka hendaknya orang tua diberikan pelatihan tentang bagaimana menjadi pelatih emosi melalui pola permainan sosial ini.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT. Dengan selesainya penyusunan laporan penelitian yang berjudul Peran Pola Permainan Sosial untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak akan dapat selesai dan terlaksana tanpa bantuan dari berbagai pihak, oleh karenanya ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam rangka terlaksana dan selesainya penelitian ini. Tak lupa pula peneliti menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga kritikan dan saran yang membangun demi perbaikannya akan peneliti terima dengan senang hati.

Akhirnya, peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semuanya.

Surabaya, Desember 2000

Peneliti



**DAFTAR ISI**

	<b>Halaman</b>
Halaman Judul .....	i
Ringkasan .....	ii
Kata Pengantar .....	iii
Daftar Isi .....	iv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
I.1 Latar Belakang Masalah .....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>4</b>
II.1 Kecerdasan Emosi .....	4
II.2 Pola Permainan Anak .....	9
II.3 Peran Pola Permainan Sosial Dalam Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak .....	13
II.4 Hipotesis Penelitian .....	14
<b>BAB III TUJUAN DAN MANFAAT</b> .....	<b>15</b>
III.1 Tujuan Penelitian .....	15
III.2 Manfaat Penelitian .....	15
<b>BAB IV METODE PENELITIAN</b> .....	<b>16</b>
IV.1 Tipe Penelitian .....	16
IV.2 Variabel Penelitian .....	16
IV.3 Definisi Operasional .....	17
IV.4 Pengumpulan Data .....	18
IV.5 Sampel Penelitian .....	18
IV.6 Validitas Penelitian .....	19
IV.7 Analisis Data .....	20
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>21</b>
V.1 Hasil .....	21
V.2 Pembahasan .....	22
<b>BAB VI SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	<b>24</b>
VI.1 Simpulan .....	24
VI.2 Saran .....	24
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>25</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>26</b>

## BAB I

### PENDAHULUAN



#### I.1 Latar Belakang

Kecerdasan emosi menggambarkan kemampuan seorang individu untuk mampu mengelola dorongan-dorongan dalam dirinya terutama dorongan emosinya. Perkembangan terakhir dalam bidang ilmu psikologi menunjukkan bahwa perkembangan kecerdasan emosi ini ternyata lebih penting bagi seorang individu daripada kecerdasan intelektualnya. Mengapa? Goleman (1999) menyebutkan bahwa :

1. EQ mempengaruhi prestasi anak
2. EQ mempengaruhi perilaku anak
3. EQ mempengaruhi penyesuaian sosial – konsep diri – kepribadian anak.

Sedangkan kecerdasan intelektual hanya mengacu pada kemampuan belajarnya. Jadi kecerdasan emosi lebih berguna karena menyangkut hampir seluruh kehidupannya sedangkan kecerdasan intelektual hanya akan nampak pada bangku pendidikan saja.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK dimana penggunaan komputer, permainan teka-teki dan masih banyak lagi jenis permainan lain yang diperkirakan mampu membantu anak-anak menguasai ketrampilan-ketrampilan yang berwawasan motorik dan intelektual (spatial skills), menyebabkan skor intelektual anak-anak makin tinggi. Namun demikian tingginya skor intelektual mereka kurang diimbangi dengan skor yang tinggi pula dalam kecerdasan emosinya. Hal ini nampak dimana anak-anak sekarang tumbuh dalam kesepian dan depresi, lebih mudah marah dan lebih sulit diatur, lebih gugup dan cenderung cemas, lebih impulsif dan agresif. Selanjutnya Thomas Acbenbach, psikolog

University of Vermont (dalam Goleman, 1999) menyatakan bahwa penurunan kecerdasan emosi anak-anak dalam masa sekarang ini dapat dilihat dari semakin bertambahnya jumlah anak yang terlibat dalam penyalahgunaan obat bius, kriminalitas, dan kekerasan. Di samping itu tingkat anak-anak yang mengalami depresi semakin hari juga semakin bertambah jumlahnya, diantaranya mereka banyak yang mengalami masalah makan, kejadian kehamilan tak diinginkan, kenakalan anak dan putus sekolah.

Padahal dalam kenyataannya keberhasilan anak adalah dambaan semua orang tua bahkan masyarakat dan negara, karena anak adalah generasi penerus bagi orang tuanya, masyarakatnya dan negaranya. Oleh karena itu semua pihak harus memperhatikan dan memahami tentang bagaimana menjadikan anak-anak itu mencapai keberhasilan hidup. Menurut Network International Children Development (NICHD, 1999) masa balita/lima tahun pertama dari usia anak merupakan usia emas, oleh karena itu pada usia tersebut segala kebutuhannya harus dipenuhi. Kebutuhan anak terutama dalam lima tahun pertama adalah normalitas dari keseluruhan aspek perkembangannya, karena normalitas perkembangan dari aspek-aspek tersebutlah yang akan mampu mengembangkan dirinya secara sempurna. Diantara aspek-aspek perkembangan pada diri anak yang harus kita perhatikan adalah (Monks, Knoers & Rahayu, 1991):

1. Perkembangan fisik
2. Perkembangan motorik
3. Perkembangan emosi
4. Perkembangan sosial

Kecepatan perkembangan anak dalam lima tahun pertama harus mendapatkan perhatian yang serius, karena 80 % dari totalitas perkembangan seorang individu akan

tercapai pada usia 5 tahun pertama (Hurlock, 1995). Oleh karena itulah masa lima tahun pertama ini disebut sebagai masa emas, karena menyia-nyiakan kesempatan masa ini/mengabaikan perkembangan anak pada masa ini berarti orang tua, masyarakat dan negara akan kehilangan kesempatan emas tersebut.

Sebagian besar waktu anak pada usia di bawah lima lebih banyak dihabiskan untuk bermain, dan memang dunia anak lima tahun adalah dunia bermain, maka peneliti ingin mengungkap satu jenis permainan yang lebih berperan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak, karena sebelumnya telah dijabarkan bahwa perkembangan terakhir menunjukkan bahwa kecerdasan emosi lebih penting daripada kecerdasan intelektual. Hurlock (1995), menyebutkan bahwa salah satu jenis permainan yang mampu memotivasi perkembangan emosi dan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui :

1. Apakah benar pola permainan sosial berpengaruh pada peningkatan kecerdasan emosi anak ?.
2. Berapakah besar pengaruh pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak ?.
3. Berapakah besarnya efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam sistem pendidikan taman kanak-kanak ?.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### II.1 Kecerdasan Emosi

*Emotional Intelligence (EQ)* tidak sama dengan *Intelligent Quotients (IQ)*, karena EQ berhubungan dengan kemampuan seorang individu tentang bagaimana mengelola diri sendiri dan berhubungan dengan orang lain. Jadi EQ lebih menekankan pada kualitas pribadi seperti inisiatif, empati, adaptasi, dan kemampuan persuasi. Perkembangan terakhir menunjukkan bahwa untuk mencapai kesuksesan dalam hidup, seorang individu tidak hanya harus mempunyai skor IQ yang cukup akan tetapi yang lebih penting adalah skor EQnya harus memadai pula (Goleman, 1999).

Selain itu kecerdasan emosional juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengamati dengan tepat emosi diri sendiri dan orang lain; melatih dengan sempurna emosi diri sendiri dan menjalankan emosi serta perilaku dalam berbagai situasi kehidupan; menjalin hubungan baik secara tulus dengan keramahan dan rasa hormat.

Banyak bukti memperlihatkan bahwa orang-orang yang secara emosional cakap dengan efektif memiliki keuntungan dalam setiap bidang kehidupan, mampu menguasai kebiasaan-kebiasaan yang baik yang mampu mendorong produktifitasnya sendiri. Sedangkan orang-orang yang tidak mempunyai kehidupan emosional yang sehat akan mengalami pertarungan batin yang merampas produktifitasnya.

Emosi memainkan peranan penting dalam kehidupan begitu juga dalam perkembangan anak. Kecerdasan emosional ditentukan oleh kecakapannya dibidang

emosi dan ini dapat dilatih dan ditingkatkan sejak dini secara terus menerus dan bukan merupakan kecerdasan yang bersifat bawaan sejak lahir. Pelatihan kecerdasan dibidang emosional ini perlu dan penting dimulai pada masa kanak-kanak dan terus berlanjut dalam rentang perkembangan individu sehingga ia mampu melewati berbagai aspek kehidupan dengan sukses.

Cara orang tua melatih emosi anak (Goleman, 1999) adalah :

1. Menghargai emosi-emosi negatif anak sebagai sebuah kesempatan untuk semakin akrab.
2. Sabar menghabiskan waktu dengan anak yang sedih, marah atau ketakutan.
3. Sadar dan menghargai emosi-emosinya sendiri.
4. Melihat dunia emosi negatif sebagai arena yang penting dalam mengasuh anak.
5. Peka terhadap keadaan emosional anak.
6. Tidak bingung atau cemas menghadapi ungkapan-ungkapan emosional anak.
7. Menghormati emosi-emosi anak.
8. Tidak menganggap lucu dan atau meremehkan perasaan negatif anak.
9. Tidak merasa bawa ia harus membereskan segala masalah bagi anak.
10. Menggunakan saat-saat emosional sebagai saat untuk mendengarkan anak, berempati dengan kata yang menyejukkan dan kemesraan, menolong anak memberi nama emosi yang sedang dirasakannya, menawarkan petunjuk tentang mengatur emosi, menentukan batas-batas dan mengajarkan ungkapan-ungkapan emosi yang dapat diterima dan mengajarkan keterampilan untuk menyelesaikan masalah.

Anak yang mempunyai orang tua dengan gaya pelatih emosi akan belajar mempercayai perasaan mereka, mengatur emosi mereka sendiri dan menyelesaikan masalah-masalahnya dengan baik serta bergaul dengan orang lain secara baik pula.

Dunia anak adalah dunia permainan dimana mereka menghabiskan hampir dari keseluruhan waktunya untuk bermain. Oleh karenanya untuk mengembangkan kecerdasan emosi/EQnya harus diupayakan melalui dunia permainan juga. Menurut Hurlock (1993), menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan emosi anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh. Mengapa harus pola permainan yang bernuansa sosial? Karena kehidupan sekarang anak-anak sudah banyak menemukan dan mengadaptasi jenis-jenis permainan yang ribuan jumlahnya namun demikian sebagian besar jenis permainan tersebut hanya berusaha mengembangkan ketrampilan motorik dan ketrampilan kognisi/kecerdasan intelektualnya. Oleh karenanya sedapat mungkin diciptakan sebuah lingkungan yang kondusif agar anak mampu mengembangkan kecerdasan emosinya. Dimana dalam pola permainan sosial tersebut antar sesama mereka yang terlibat dalam permainan itu saling melatih kecakapan emosinya melalui (Sharon & Kassin, 1996):

- Menilai pekerjaan yang bersangkutan
- Menilai individu yang bersangkutan
- Beritahu hasil penilaian dengan hati-hati
- Berikan motivasi
- Buatlah perubahan yang arahnya ditentukan sendiri
- Pusatkan perhatian pada sasaran yang jelas dan dapat dikelola.

Untuk melatih kecerdasan emosi di jenjang pendidikan formal, maka yang lebih memungkinkan adalah pada tingkat pendidikan prasekolah. Pada pendidikan prasekolah, usia anak-anak adalah rata-rata masih di bawah lima tahun dan di usia inilah berbagai macam pengetahuan dan ketrampilan pada anak bisa ditanamkan dan hasilnya cukup signifikan untuk kelanjutan perkembangannya, karena hampir 80 % dari keseluruhan proses perkembangan anak baik :

1. Perkembangan fisiknya,
2. Perkembangan emosinya,
3. Perkembangan sosialnya, dan
4. Perkembangan psikologisnya

Tercapai pada masa lima tahun ini. Sehingga intervensi pada anak di usia dini inilah yang sangat efektif dan akan memberikan hasil yang menggembirakan (NICHD,1999)

Di sisi lain, Abe & Izard (1999) menggambarkan bahwa pada dasarnya kecerdasan emosi/EQ bisa dilatih agar bisa berkembang dengan baik. Di antara beberapa teknik melatih bagaimana mengembangkan EQ :

1. Kecerdasan emosi tidak hanya berarti bersikap ramah.
2. Mengelola perasaan sedemikian rupa sehingga terekspresikan secara tepat dan efektif, yang memungkinkan orang bekerjasama dengan lancar menuju sasaran yang sama.

Oleh karenanya dalam melatih EQ harus memperhatikan unsur-unsur EQ (kecakapan pribadi, bagaimana mengelola diri sendiri).



### 1. Kesadaran diri

- Kesadaran emosi, mengenali emosi sendiri dan efeknya
- Penilaian diri secara teliti. Mengetahui kekuatan dan batas-batasnya
- Percaya diri

### 2. Pengaturan diri

- Kendali diri/mengelola emosi
- Dapat dipercaya. Mematuhi norma, kejujuran
- Kewaspadaan : Bertanggung jawab
- Adaptabilitas : Keluwesan dalam menghadapi perubahan
- Inovasi : Mudah menerima dan terbuka terhadap gagasan, pendekatan dan informasi baru.

### 3. Motivasi

- Dorongan pribadi
- Komitmen, menyesuaikan diri dengan kelompok
- Inisiatif, kesiapan untuk memanfaatkan kesempatan
- Optimisme, kegigihan dalam memperjuangkan sasaran meskipun ada halangan

### 4. Kecakapan sosial

- Bagaimana menangani hubungan dengan orang lain
- Empati; memahami orang lain, orientasi pelayanan
- Mengembangkan orang lain

## 5. Keterampilan sosial

- Keterampilan dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki pada orang lain
- Pengaruh/persuasi
- Komunikasi
- Kepemimpinan
- Katalisator perubahan
- Manajemen konflik
- Kooperasi
- Kemampuan team

## II.2 Pola Permainan Anak

Bermain bagi anak merupakan seluruh aktifitas termasuk bekerja, kesenangannya, dan merupakan metode bagaimana mereka mengenal dunia. Bermain tidak sekedar mengisi waktu, tetapi merupakan kebutuhan anak sebagaimana halnya makanan, perawatan, cinta kasih dan lain-lain. Anak memerlukan berbagai variasi permainan untuk kesehatan fisik, mental, dan perkembangan emosinya. Melalui bermain anak tidak hanya menstimulasi pertumbuhan otot-ototnya, tetapi lebih dari itu. Anak tidak sekedar melompat, melempar atau berlari, tetapi mereka bermain dengan menggunakan seluruh emosinya, perasaannya dan pikirannya. Kesenangan merupakan salah satu elemen pokok dalam bermain. Bermain bukan berarti membuang-buang waktu, juga bukan berarti membuat si anak sibuk sementara orang tuanya mengerjakan pekerjaannya sendiri. Dengan bermain anak akan menemukan kekuatannya serta kelemahannya sendiri,

minatnya, cara menyelesaikan tugas-tugas. Jadi bermain merupakan unsur penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas dan sosial. Anak yang mendapat kesempatan cukup untuk bermain akan menjadi orang dewasa yang mudah berteman, kreatif dan cerdas, bila dibandingkan dengan mereka yang masa kecilnya kurang mendapatkan kesempatan bermain.

Pola permainan/alat permainan merupakan salah satu alat untuk menstimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak. Yang dimaksud stimulasi disini adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu. Anak yang mendapatkan banyak stimulasi akan lebih cepat berkembang daripada anak yang kurang atau bahkan tidak mendapatkan stimulasi.

Bermain bagi anak terdiri yaitu : meniru, eksplorasi, menguji, dan membangun. Manfaat bermain bagi anak adalah sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka, penyaluran keinginan dan kebutuhan yang tidak dapat mereka miliki (Hughes, 1995). Di sini Hughes juga menyebutkan beberapa karakteristik daripada bermain, yaitu :

1. Bermain dilakukan karena kesukarelaan, bukan paksaan
2. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, itu sebabnya bermain selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.
3. Tanpa imbalan apapun, bermain itu sendiri sudah menyenangkan
4. Bermain menuntut partisipasi aktif, secara fisik atau mental
5. Bermain itu bebas, bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan.
6. Dalam bermain, individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan yang diinginkan saat itu.

7. Makna dan kesenangan bermain sepenuhnya ditentukan si pelaku.

Kegiatan bermain amat besar peranannya dalam kehidupan seorang anak. Kegiatan bermain merupakan stimulasi yang efektif guna perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosionalnya.

Pola permainan sosial adalah salah satu jenis permainan dimana anak dalam kegiatan bermainnya terdapat beberapa karakteristik, yaitu :

1. Dalam permainannya ini anak diajak dan dibiarkan untuk dapat mengkomunikasikan perasaannya.
2. Disini dibiarkan masuknya peran orang tua dalam dunia anak, disini orang tua harus bisa menyetarakan diri dengan anak-anak.
3. Dalam permainan ini anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosialnya yang sangat berguna untuk situasi tertentu.

Beberapa keuntungan bermain menurut Soetjiningsih (1995) adalah :

1. Membuang ekstra energi
2. Mengoptimalkan seluruh anggota tubuh, seperti tulang, otot, dan organ-organ
3. Aktifitas yang dilakukan dapat meningkatkan nafsu makan anak
4. Anak belajar mengontrol diri
5. Berkembangnya berbagai ketrampilan yang akan berguna sepanjang hidupnya
6. Meningkatkan daya kreatifitas
7. Mendapatkan kesempatan menemukan arti dari benda-benda yang ada di sekitar anak
8. Merupakan cara untuk mengatasi rasa marah, kekuatiran, iri hati, dan kedukaan.
9. Kesempatan bergaul dengan anak lainnya
10. Kesempatan untuk menjadi pihak yang kalah ataupun yang menang di dalam bermain

11. Kesempatan untuk belajar mengikuti aturan-aturan
12. Dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya.

Sedangkan kesalahan-kesalahan yang sering dibuat oleh para orang tua dalam memilih alat permainan adalah :

1. Orang tua sekaligus memberikan banyak macam alat permainan
2. Orang tua sering membelikan alat permainan yang mereka pikirkan indah dan menarik tanpa memikirkan apa yang akan dilakukan anak terhadap permainan tersebut
3. Banyak orang tua membayar terlalu mahal untuk alat permainan
4. Alat permainan yang terlalu lengkap, sehingga sangat sedikit kesempatan bagi anak dalam melakukan konstruksi dan eksplorasi
5. Alat permainan yang tidak sesuai dengan umur anak
6. Banyak orang tua yang tidak menilai keamanan dari alat permainan anaknya.

Oleh karenanya orang tua dapat mengembangkan dan menolong anak dalam bermain melalui :

1. memilihkan permainan yang sesuai dengan usia anak
2. orang tua dapat menjadi pelatih yang sabar dalam permainan anak
3. Orang tua dapat menjadi model yang baik dalam mengembangkan pola permainan
4. Orang tua hendaknya mempelajari terlebih dahulu tujuan dari pola permainan yang hendak diajarkan kepada ank-anaknya
5. Jangan memaksa anak untuk bermain, jika anak sedang tidak ingin bermain

6. Orang tua hendaknya menyediakan sedikit waktunya guna bermain dengan anaknya, sehingga akan terjalin hubungan yang akrab dengan anaknya, dan ini sangat bermanfaat untuk pengembangan kepribadiannya
7. Melalui bermain bersama, orang tua dan anak akan saling mengenal satu sama lain dan semakin mengenal dirinya masing-masing
8. Sekali-sekali anak harus dibiarkan untuk bermain sendiri.

### **II.3 Peran pola permainan sosial untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak**

Kegiatan bermain amat besar peranannya dalam kehidupan seorang anak. Kegiatan bermain merupakan stimuli yang efektif guna perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosionalnya. Kegiatan bermain amat besar peranannya dalam kehidupan seorang anak. Kegiatan bermain merupakan stimuli yang efektif guna perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosionalnya

Dunia anak adalah dunia permainan dimana mereka menghabiskan hampir dari keseluruhan waktunya untuk bermain. Oleh karenanya untuk mengembangkan kecerdasan emosi/EQnya harus diupayakan melalui dunia permainan juga. Menurut Hurlock (1993), menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan emosi anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh. Mengapa harus pola permainan yang bernuansa sosial? Karena kehidupan sekarang anak-anak sudah banyak menemukan dan mengadaptasi jenis-jenis permainan yang ribuan jumlahnya namun demikian sebagian besar jenis permainan tersebut hanya berusaha

mengembangkan ketrampilan motorik dan ketrampilan kognisi/kecerdasan intelektualnya. Oleh karenanya sedapat mungkin diciptakan sebuah lingkungan yang kondusif agar anak mampu mengembangkan kecerdasan emosinya. Dimana dalam pola permainan sosial tersebut antar sesama mereka yang terlibat dalam permainan itu saling melatih kecakapan emosinya (Sharon & Kassin, 1996):

#### **III.4 Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah :

1. Terdapat pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak..
2. Penggunaan pola permainan sosial dalam sistem pendidikan taman kanak-kanak berpengaruh secara efektif pada peningkatan angka kecerdasan emosi anak didiknya.

## **BAB III**

### **TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **III.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui apakah benar pola permainan sosial berpengaruh pada peningkatan kecerdasan emosi anak.
2. Melihat besarnya pengaruh pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak
3. Mengetahui besarnya efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam sistem pendidikan taman kanak-kanak.

#### **III.2 Manfaat Penelitian**

Kontribusi yang ingin dirasakan setelah penelitian ini dilaksanakan ialah Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam sistem pendidikan pra sekolah taman kanak-kanak dan sistem pendidikan di rumah, karena pola permainan sosial tersebut diduga mampu meningkatkan kecerdasan emosi anak, dimana kecerdasan emosi merupakan hal yang lebih penting daripada kecerdasan intelektualnya.

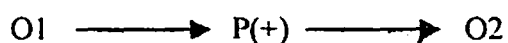


## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### IV.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini dapat dikategorikan sebagai penelitian eksperimental karena ingin melihat variabel sebab dan variabel akibat yaitu pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak melalui rancangan eksperimental. Adapun rancangan penelitiannya sebagai berikut :



Dimana :

P(+) adalah Perlakuan (diberikan permainan sosial)

O1 adalah Angka kecerdasan emosi sebelum perlakuan

O2 adalah angka kecerdasan emosi setelah perlakuan..

#### IV.2 Variabel Penelitian

Variabel adalah operasionalisasi dari suatu konsep. Dengan demikian variabel adalah konsep yang telah dioperasionalkan, sehingga dapat diamati dan dapat diukur serta dapat terlihat adanya variasi (Zainudin, 1999).

Variabel bebas (X) adalah variabel yang logis dapat menimbulkan pengaruh tertentu terhadap variabel tergantung. Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah pola permainan sosial. Dalam penelitian ini variabel bebasnya kami sebut sebagai suatu perlakuan. Variabel tergantung (Y) adalah variabel yang dimensi variasinya sebagai hasil yang diperkirakan berasal dari variabel bebas (Kerlinger, 1990). Variabel tergantung daripada penelitian ini adalah kecerdasan emosi anak.

### **IV.3 Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan suatu petunjuk tentang bagaimana cara mengukur suatu variabel. Definisi operasional daripada kecerdasan emosi adalah kecakapan emosional yang meliputi kemampuan mengenali emosi diri sendiri dan orang lain, membedakan jenis emosi dan menggunakannya untuk mengarahkan pikiran dan perilakunya sendiri. Semakin cerdas kondisi emosional pada diri individu maka semakin dapat mengenali emosi diri, mengelola emosinya sendiri, memotivasi dirinya sendiri, berempati dan membina hubungan dengan orang lain. Oleh karenanya aspek-aspek atau indikator daripada kecerdasan emosi dalam penelitian ini adalah :

1. Mengenali emosi diri : tidak pasrah
2. Mengelola emosi : mengendalikan emosi
3. Memotivasi diri : optimis
4. Berempati
5. Membina hubungan dengan orang lain

Sedangkan definisi operasional daripada pola permainan sosial adalah pola bermain yang dalam permainannya terkandung aspek-aspek/indikator-indikator sebagai berikut :

1. Anak diajak dan dibiarkan untuk dapat mengkomunikasikan perasaannya.
2. Dibiarkan masuknya peran orang tua dalam dunia anak, disini orang tua harus bisa menyetarakan diri dengan anak-anak.
3. Anak diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosialnya.

#### **IV.4 Pengumpulan data**

Pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi terhadap eksperimen yang dilakukan untuk mengukur skor EQnya setelah perlakuan (O2) dan sebelum perlakuan (O1) diberikan pada sejumlah sampel. Angka kecerdasan emosi tersebut diperoleh melalui observasi oleh 2 orang guru kelas dan satu psikolog yaitu peneliti sendiri dengan melalui pengisian lembar ceklist berdasarkan indikator-indikator yang telah disebutkan dalam definisi operasional. Dari 3 orang ratter itulah diperoleh rata-rata angka kecerdasan emosi baik pada sebelum perlakuan (O1) dan setelah perlakuan (O2). Sedangkan perlakuan pola permainan sosial di sini berupa pola permainan untuk anak taman kanak-kanak dengan syarat memenuhi kriteria indikator-indikator yang telah diungkap dalam definisi operasinal.

#### **IV.5 Sampel penelitian**

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi Taman Kanak-Kanak Putera Bhakti Surabaya, dimana untuk selanjutnya akan terwakili melalui teknik non *random*

*sampling* dengan jumlah sampel sekitar 30 orang. Adapun kriteria pemilihan sampel didasarkan pada :

1. Usia sampel

Yaitu usianya 4,5 – 5,5 tahun

2. Jenis kelamin

Yaitu 15 laki-laki dan 15 perempuan

3. Status sosial ekonomi

Melihat tingkat pendidikan dan pekerjaan orang tua.

#### IV.6 Validitas penelitian

Validitas penelitian eksperimental mengandung dua macam validitas yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas eksternal akan memberi jawaban seberapa jauh atau seberapa besar derajat representatif hasil penelitian dapat digeneralisasikan untuk populasinya. Dalam penelitian eksperimental hal tersebut akan terjawab dengan adanya randomisasi terhadap populasi penelitian. Akan tetapi karena pada penelitian kali ini tidak diadakan randomisasi maka penelitian ini bukan True Eksperimental akan tetapi Pra Eksperimental. Sedangkan validitas internalnya akan memberi jawaban atas pertanyaan : Apakah memang benar-benar menghasilkan perbedaan atau kemaknaan hasil. Apakah adanya perbedaan efek bukan karena adanya kesalahan eksperimental atau faktor dari luar eksperimen. Hal ini telah dieliminasi oleh adanya replikasi/banyaknya unit eksperimen yang mendapat perlakuan sama pada kondisi tertentu dan adanya perlakuan kontrol/banding (Zainudin,

1999). Sedangkan perlakuan kontrol/banding dalam penelitian ini tidak dilakukan dikarenakan akibat negatif yang bisa berpengaruh pada populasi karena perbedaan perlakuan.

#### **IV.7 Analisis Data**

Analisa datanya dengan menggunakan analisa statistik inferensial Uji Perbedaan/T- test, untuk melihat perbedaan pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi antara sebelum perlakuan (O1) dan setelah perlakuan (O2).

## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **V.1 Hasil**

Penelitian ini menghasilkan suatu hasil analisa data yaitu adanya suatu pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak. Hal ini ditunjukkan oleh adanya perbedaan mean antara skor kecerdasan emosi sebelum diberikan perlakuan dan skor kecerdasan emosi setelah diberikan perlakuan, dimana mean pada skor kecerdasan emosi setelah diberikan perlakuan (pola permainan sosial) lebih tinggi daripada skor kecerdasan emosi sebelum diberikan perlakuan. Mean sebelum diberikan perlakuan = 2,3667 dan Mean setelah diberikan perlakuan = 3,5667

Sedangkan perbedaan pengaruh pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak adalah sangat signifikan yaitu = 0,000. Jadi pola permainan sosial benar-benar dapat berperan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak. Namun demikian karena penelitian ini merupakan pra eksperimental, maka peneliti tidak bisa menyimpulkan bahwa perbedaan mean antara sebelum dan sesudah perlakuan tersebut murni disebabkan oleh perlakuan, akan tetapi mungkin ada faktor-faktor di luar perlakuan yang menyebabkan perbedaan mean tersebut.

## V.2 Pembahasan

Pengaruh pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak merupakan suatu yang patut mendapatkan perhatian bagi para pendidik. Karena itu Kegiatan bermain amat besar peranannya dalam kehidupan seorang anak. Kegiatan bermain merupakan stimuli yang efektif guna perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, dan perkembangan emosionalnya. Emosi memainkan peranan penting dalam kehidupan dan perkembangan anak. Kecerdasan emosional ditentukan oleh kecakapannya dibidang emosi dan ini dapat dilatih dan ditingkatkan sejak dini secara terus menerus dan bukan merupakan kecerdasan yang bersifat bawaan sejak lahir. Pelatihan kecerdasan dibidang emosional ini perlu dan penting dimulai pada masa kanak-kanak dan terus berlanjut dalam rentang perkembangan individu sehingga ia mampu melewati berbagai aspek kehidupan dengan sukses.

Dunia anak adalah dunia permainan dimana mereka menghabiskan hampir dari keseluruhan waktunya untuk bermain. Oleh karenanya untuk mengembangkan kecerdasan emosi/EQnya harus diupayakan melalui dunia permainan juga. Menurut Hurlock (1993), menyebutkan bahwa pola permainan yang mampu mengembangkan kecerdasan emosi anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial, yaitu pola permainan yang melibatkan orang lain/teman lain secara penuh. Mengapa harus pola permainan yang bernuansa sosial.

Signifikansi tentang perbedaan pengaruh antara kelompok yang mendapatkan perlakuan (pola permainan sosial) dan tidak mendapatkan perlakuan (tanpa pola permainan sosial) menunjukkan bahwa pentingnya memasukkan pola permainan sosial dalam dunia permainan anak-anak. Jika di lingkungan sekolah karena terbatasnya

pemberlakuan kurikulum guna mengembangkan pola permainan sosial, maka diharapkan orang tua dapat menerapkan pola permainan sosial ini di rumah, sehingga pelatihan kecerdasan emosinya tetap dapat dikembangkan dengan baik.





## **BAB VI**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **VI.1 Simpulan**

Dalam penelitian kali ini meskipun masih lemah namun peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Pola permainan sosial amat berperan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak.
2. Pola permainan sosial cukup efektif sebagai salah satu bentuk permainan yang mampu meningkatkan kecerdasan anak terutama pada jenjang pendidikan pra sekolah (taman kanak-kanak)

#### **VI.2 saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti menyarankan :

1. Jika belum dapat dikembangkan secara optimal pola permainan sosial ini di pendidikan pra sekolah, maka hendaknya guru taman kanak-kanak berupaya memasukkan prinsip daripada pola permainan sosial ini dalam proses pembelajaran yang lain.
2. Orang tua sebagai pelatih emosi yang punya peluang besar untuk dapat menerapkannya, maka hendaknya orang tua diberikan pelatihan tentang bagaimana menjadi pelatih emosi melalui pola permainan sosial ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

Brehm Sharon & Saul Kassin. 1996. *Social Psychology. Third Edition*. New Jersey : Houghton Mifflin Company.

Goleman. D. 1999. *Working with Emotioanal Questions*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Hughes, F. P. 1995. *Children, Play and Development*. 2<sup>nd</sup> Ed. New York : Allyn & bacon.

Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pndekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga Press.

Hurlock. 1995. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga Press.

John A. Abe and Carrol E. Izard. 1999. *A longitudinal Study of Emotion Expression an Personality in early Development*. *Journal of Personality Psychology*. Vol 35 No. 4 ; 588 – 592.

Kerlinger, F. N. 1990. *Azas-Azas Penelitian Behavioral*. Edisi Ketiga. Yogyakarta : Gajah mada University Press.

Monks, Knoers, Siti Rahayu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jogyakarta : Gajah Mada University Press.

NICHD Early Child Care Research Network. 1999. *Child Care and Mother – Child Interaction in The first 3 Years of Life*. *Journal of Developmental Psychology*. Vol. 35 No. 6 ; 1399 – 1413.

Soetjiningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Denpasar : Penerbit Buku Kedokteran EGC.

Zainudin. 1999. *Metodologi Penelitian*. Surabaya : Airlangga University Press.

1 OCT 2002

PAMERAN

Pelayanan Pemak

k laporan statis