



1 FEB 2004

PAMERAN

LAPORAN PENELITIAN
DOSEN MUDA TAHUN ANGGARAN 2002

**MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK MELALUI
POLA PERMAINAN SOSIAL: SUATU STUDI EKSPERIMEN
PADA ANAK USIA PRASEKOLAH**

Oleh:

NURUL HARTINI, S.Psi., M.Kes
Drs. EMA SUBEKTI, M.Kes, M.Psi.
Dra. VERONIKA SUPRAPTI, M.S. Ed.

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai Oleh Bagian Proyek Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia
DIP Nomor : 003/XXIII/1/--/2002 Tanggal 1 Januari 2002
Kontrak Nomor : 023/LIT/BPPK-SDM/IV/2002
Ditjen Dikti, Depdiknas
Nomor Urut : 71

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA

September, 2002

EMOTIONAL PROBLEMS OF CHILDREN



LAPORAN PENELITIAN
DOSEN MUDA TAHUN ANGGARAN 2002

CHILD PSYCHOLOGY

KKB
KK-2B
155.4124
Har
m

MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSI ANAK MELALUI POLA PERMAINAN SOSIAL: SUATU STUDI EKSPERIMEN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Oleh:

NURUL HARTINI, S.Psi., M.Kes
Drs. EMA SUBEKTI, M.Kes, M.Psi.
Dra. VERONIKA SUPRAPTI, M.S. Ed.

3000159033141

LEMBAGA PENELITIAN UNIVERSITAS AIRLANGGA

Dibiayai Oleh Bagian Proyek Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia

DIP Nomor : 003/XXIII/1/--/2002 Tanggal 1 Januari 2002

Kontrak Nomor : 023/LIT/BPPK-SDM/IV/2002

Ditjen Dikti, Depdiknas

Nomor Urut : 71

FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA



September, 2002



015903141

MILIK
PERPUSTAKAAN
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA



DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
 UNIVERSITAS AIRLANGGA
LEMBAGA PENELITIAN

- | | | |
|--|---------------------------------------|--|
| 1. Puslit Pembangunan Regional | 5. Puslit Pengembangan Gizi (5995720) | 9. Puslit Kependudukan dan Pembangunan (5995719) |
| 2. Puslit Obat Tradisional | 6. Puslit/Studi Wanita (5995722) | 10. Puslit Kesehatan Reproduksi |
| 3. Puslit Pengembangan Hukum (5923584) | 7. Puslit Olah Raga | |
| 4. Puslit Lingkungan Hidup (5995718) | 8. Puslit Bioenergi | |

Kampus C Unair, Jl. Mulyorejo Surabaya 60115 Telp. (031) 5995246, 5995248, 5995247 Fax. (031) 5962066
 E-mail : lpunair@rad.net.id - http://www.geocities.com/Athens/Olympus/6223

3000 159033141

**IDENTITAS DAN PENGESAHAN
 LAPORAN AKHIR HASIL PENELITIAN
 DOSEN MUDA**

1. a. Judul Penelitian	: Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Peran Permainan Sosial (Suatu Studi Eksperimen pada Anak Usia Prasekolah)
b. Macam Penelitian	: ---
2. Kepala Poyek Penelitian	
a. Nama lengkap dan Gelar	: Nurul Hartini, S.Psi, M. Kes.
b. Jenis kelamin	: Wanita
c. Pangkat/Golongan dan NIP	: III B / 132161192
d. Jabatan Sekarang	: Asisten Ahli
e. Fakultas/Puslit/Jurusan	: Psikologi
f. Univ/Inst./Akademi	: Universitas Airlangga
g. Bidang Ilmu yang diteliti	: Psikologi
3. Jumlah Tim Peneliti	: 2 Orang
4. Lokasi Penelitian	: TK. RW. 5 Mojo & TK. Jaya Negara
5. Kerjasama dengan Instansi lain	
a. Nama Instansi	: -
b. A l a m a t	: -
6. Jangka waktu penelitian	: 6 Bulan
7. Biaya yang diperlukan	: Rp 6.000.000,- (Enam Juta Rupiah)



Mengetahui :
 Dekan Fak./Puslit. : Psikologi
[Signature]
 Prof. Dr. H. M. Zainudin
 NIP 130 517 154

Surabaya, 15 September 2002
 Ketua Peneliti
[Signature]
 Nurul Hartini, S. Psi, M. Kes
 NIP 132 161 192

Menyetujui :
 Ketua Lembaga Penelitian Unair.
[Signature]
 Prof. Dr. H. Sarmanu, M.S.
 NIP 130 701 125



RINGKASAN

Penelitian ini ingin mengetahui “ Bagaimanakah pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak ?.” Landasan utama dari dilakukannya penelitian ini adalah pendapat Thomas Acbenbach, psikolog University of Vermont (dalam Goleman, 1999) yang menyatakan bahwa pada masa sekarang terjadi penurunan kecerdasan emosi anak-anak yang mana 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 anak putus sekolah. Kemudian Hurlock (1995) menjelaskan tentang 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. 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. Sedangkan sebagian besar waktu anak pada usia di bawah lima tahun lebih banyak dihabiskan untuk bermain, dan memang dunia anak lima tahun adalah dunia bermain yang lebih menyukai suatu permainan. Dengan bermain anak akan mendapatkan banyak manfaat yang akan berguna dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, emosi/psikologis dan sosialnya. Hurlock (1995) menyebutkan bahwa salah satu jenis permainan yang mampu memotivasi perkembangan emosi dan sosial anak adalah pola permainan yang bermuansa sosial. Melalui metode penelitian kspерimen yang dikenakan pada TK Bhinneka Bhakti Surabaya sebagai kelompok eksperimen dan TK Among Siswa Surabaya sebagai kelompok kontrol, peneliti ingin melihat pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosinya. Hasil penelitian ini menyimpulkan “Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.” Hasil tambahan dari penelitian ini adalah : (1) Terdapat perbedaan pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi yang signifikan antara anak yang berjenis kelamin laki-laki dengan anak yang berjenis kelamin perempuan.(2) Peningkatan kecerdasan emosi pada anak perempuan lebih cepat daripada peningkatan kecerdasan emosi pada anak laki-laki.

SUMMARY

This research is aimed to analyzing influence of social game patterns on preschool children's to increase emotional intelligence. The researcher's wish in analyzing the two matters as stated above is basially based upon Thomas Acbebach's views, a psychologist of University of Vermont (in Goleman, 1999), stating that children have experienced a decline in their emotional intelligence nowadays. Then, Hurlock (1995) explains that by playing game children can get a lot of benefits which are useful for supporting their physical, motoric, emotional, and social growth. He also states that one of the games is able to inovate children's emotional and social growth is the game patterns with social environment. Through experimental research, that is, by applying social game patterns to the two groups. Bhinneka Bhakti Kindergarten pupils as a control group and Among Siswa Kindergarten pupils as an experimental group, the researcher intends to take a look at their emotional intelligence increase. The result of this research proves that social game patterns is very effective in influencing preschool children's emotional intelligence increase, but, it proves that there is a significant distinction between male pupils and the female ones. The female pupils have got faster emotional intelligence increase as a result of different treatment given to them.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, karena Tim Pelaksana Kegiatan penelitian dosen muda tahun anggaran 2002 yang berjudul "Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak Melalui Pola Permainan Sosial (Suatu Studi Eksperimen pada Anak Usia Prasekolah)", telah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan penelitian dengan sukses. Untuk itu ucapan terima kasih yang tak terhingga Tim Pelaksana sampaikan kepada seluruh pihak yang telah berjasa dalam memperlancar dan membantu terselesainya program kegiatan penelitian ini.

Tiada gading yang tak retak. Oleh karena itu Tim Pelaksana menerima semua saran dan kritikan yang membangun demi perbaikan dan penyempurnaan pelaksanaan kegiatan penelitian ini di masa mendatang.

Surabaya, September 2002

Tim Pelaksana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
RINGKASAN DAN SUMMARY	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kecerdasan Emosi	7
2.2 Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak	14
2.3 Bermain Bagi Anak	19
2.4 Permainan Anak	22
2.5 Pola Permainan Sosial	28
2.6 Peran Pola Permainan Sosial Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak	29
2.7 Kerangka Konseptual	31
2.8 Hipotesis Penelitian	31
BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	32
3.1 Tujuan Penelitian	32
3.2 Manfaat Penelitian	32
BAB 4 METODE PENELITIAN	33
4.1 Tipe Penelitian	33
4.2 Variabel Penelitian	34
4.3 Definisi Operasional	35
4.4 Validitas Penelitian	36
4.5 Lokasi Dan Waktu Penelitain	36
4.6 Populasi Dan sampel	37
4.7 Pengumpulan Data	39
4.8 Instrumen Penelitian dan Validitasnya	40
4.9 Analisis Data	41
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN	42
5.1 Gambaran Subyek Penelitian	42
5.2 Hasil Analisis Data	45
5.3 Pembahasan	48
BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN	51
6.1 Simpulan	51
6.1 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53

DAFTAR TABEL

TABEL I	KUHAP/KAIDAH UJI HIPOTESIS PENELITIAN	41
TABEL II	GAMBARAN UMUM KONDISI LOKASI PENELITIAN	44
TABEL III	HASIL ANALISIS DATA	45
TABEL IV	MEAN SEBELUM DAN SESUDAH PERLAKUAN	45

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama ini IQ (*Intelligence Quotient*) diyakini sebagai satu-satunya hal yang menentukan keberhasilan masa depan anak. Namun hasil terbaru penelitian dalam bidang psikologi anak menunjukkan bahwa kecerdasan emosi juga sama pentingnya dengan IQ dalam menentukan keberhasilan masa depan anak. Anak-anak yang memiliki kecerdasan emosi tinggi adalah anak-anak yang bahagia, percaya diri, populer, dan lebih sukses di sekolah. Mereka lebih mampu menguasai gejolak emosinya, menjalin hubungan yang manis dengan orang lain, bisa mengelola stress, dan memiliki kesehatan mental yang baik.

Awalnya, istilah kecerdasan emosi/EQ (*Emotional Intellegence*) diperkenalkan oleh dua ahli psikologi, yakni Peter Salovey dari Harvard University dan John Mayer dari New Hampshire University, dimana kemudian dipopulerkan oleh Daniel Goleman. Kecerdasan emosi/EQ (*Emotional Quatient*) 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/EQ ini ternyata lebih penting bagi seorang individu daripada kecerdasan intelektual/IQnya. Mengapa ? Goleman (1999) menyebutkan bahwa :



EQ mempengaruhi prestasi anak

EQ mempengaruhi perilaku anak

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.

Dunia anak tidaklah bisa dilepaskan dari dunia permainan. Sejalan dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi/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) lebih mengarah pada permainan perseorangan dimana permainan perseorangan kurang mendukung dalam mengembangkan kecerdasan emosi anak, namun demikian memang permainan perseorangan yang makin menjamur seperti play station 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 Vermort (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 anak putus sekolah. Buletin Al Falah edisi Oktober 1999 menyebutkan bahwa angka kenakalan anak sudah mencapai 50 % lebih tinggi daripada tahun-tahun sebelumnya dan jenisnya pun sudah sangat beragam mulai dari yang ringan sampai dengan yang berat. Misal dari berbohong sampai dengan tindakan kriminal oleh anak-anak.

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 normal terutama dalam lima tahun pertama adalah normalitas dari keseluruhan aspek perkembangannya yaitu perkembangan fisiknya, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan moral dan perkembangan psikologis/emosinya, 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 intelektual
4. Perkembangan sosial
5. Perkembangan emosi
6. Perkembangan moral

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 tahun lebih banyak dihabiskan untuk bermain, dan memang dunia anak lima tahun adalah dunia bermain yang lebih menyukai suatu permainan. Dengan bermain anak akan mendapatkan banyak manfaat yang akan berguna dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, emosi/psikologis dan sosialnya. Hurlock (1995) menyebutkan bahwa salah satu jenis permainan yang mampu memotivasi

perkembangan emosi dan sosial anak adalah pola permainan yang bernuansa sosial.

Penelitian-penelitian sebelumnya pada anak sebelum usia sekolah diantaranya, penelitian Dewi pada tahun 1994 tentang pengaruh permainan bernuansa rasa pada perkembangan sosial anak dan perkembangan kognisinya menghasilkan suatu hasil yang signifikan. Sementara itu, penelitian Mita pada 1997 tentang pengaruh permainan pada perkembangan kreativitas anak juga menghasilkan hasil yang signifikan. Khotim pada tahun 1999 juga meneliti tentang hubungan stimulus eksternal dengan tingkat perkembangan kreativitas dan perkembangan sosial anak juga menghasilkan suatu hubungan positif yang signifikan.

Penelitian-penelitian sebelumnya tentang EQ/*kecerdasan emosi/emotional Quotient* lebih ditujukan pada anak-anak diatas usia sepuluh tahun karena secara teoritis mereka sudah mempunyai skor EQ yang dapat diukur secara mudah dengan suatu alat ukur tertentu atau dalam artian kecerdasan emosi mereka sudah mulai berkembang menuju kepada kestabilan emosi, sedangkan untuk anak usia prasekolah belum ditemukan adanya suatu penelitian guna mengukur tingkat kecerdasan emosinya. Diantaranya, penelitian deskriptif tentang kecerdasan emosi anak jalanan oleh Nur Ainy pada tahun 2001 dan penelitian hubungan kecerdasan emosi para karyawan dengan tingkat performansi kerjanya pada tahun 2000 oleh Wirawan. Melihat masih kurangnya atau dapat dikatakan jarang bahkan belum adanya penelitian kecerdasan emosi pada usia prasekolah, maka peneliti ingin

mengukur tingkat kecerdasan emosi anak usia prasekolah sebagai suatu akibat daripada pola permainan sosial yang diduga mampu meningkatkan angka kecerdasan emosinya.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui :

“ Bagaimanakah pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak ?.”

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kecerdasan Emosi

Istilah kecerdasan emosi pada mulanya dilontarkan oleh dua ahli psikologi, yakni Peter Salovey, dari Universitas Harvard dan John Mayer, dari Universitas New Hampshire. Istilah ini kemudian dipopulerkan oleh Daniel Goleman. Salovey dan Mayer menggunakan istilah kecerdasan emosi untuk menggambarkan sejumlah ketrampilan yang berhubungan dengan keakuratan penilaian tentang emosi diri sendiri dan orang lain, serta kemampuan mengelola perasaan untuk memotivasi, merencanakan, dan meraih tujuan kehidupan. Dalam menjabarkan arti kecerdasan emosi, Salovey dan Mayer menggunakan pengertian “kecerdasan pribadi” yang dikemukakan oleh ahli psikologi Howard Gardner sebagai definisi dasar yakni : kemampuan untuk memahami orang lain, apa yang memotivasi, serta cara bekerja dan cara bekerjasama, juga kemampuan untuk membedakan dan menanggapi dengan tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan hasrat orang lain. Definisi ini diperluas oleh Salovey dan Mayer dalam lima wilayah utama, yakni : kemampuan untuk mengenali emosi diri sendiri, kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi diri sendiri dengan tepat, kemampuan untuk memotivasi diri sendiri, kemampuan untuk mengenali orang lain, dan kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain. (Goleman, 1995)

Emotional Intelligence (EQ) tidak sama dengan *Intelligence Quotient (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.

Menurut Suryabrata (1996) 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 seperti kecerdasan intelektual. 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.

Joseph LeDoux, seorang ahli saraf di *Center For Neural Science di New York University*, melalui pemetaan otak yang sedang bekerja menemukan peran penting dari *amigdala*. *Amigdala* adalah sekelompok sel berbentuk seperti kacang almond yang

bertumpu di batang otak. *Amigdala* merupakan gudang ingatan emosi. Ia merupakan bagian tubuh yang memproses hal-hal yang berkaitan dengan emosi. Rasa sedih, marah, nafsu, kasih sayang, dan sebagainya tergantung pada *amigdala*. Bila *amigdala* hilang dari tubuh, maka manusia tidak akan mampu menangkap makna emosi dari suatu peristiwa. Jadi sepertinya aspek perasaan hilang, hidup tanpa emosi, seperti sebuah robot yang bernyawa. Dalam penelitian dimana hewan-hewan yang *amigdalanya* dibuang menjadi tidak punya rasa takut atau marah, tidak punya dorongan bekerjasama atau bersaing, emosinya jadi terhambat atau lenyap. (Ayahbunda, 1997)

Kunci kecerdasan emosi adalah *amigdala*, yang merupakan warisan genetik, oleh karenanya hingga tahap tertentu, tiap individu mempunyai rentang kisaran emosinya masing-masing sebagai warisan genetiknya. Masing-masing individu memiliki semacam suasana hati yang menjadi ciri khas dari kehidupan emosinya yang dibawa sejak lahir, namun demikian untuk perkembangan selanjutnya peran lingkungan menjadi sangat penting karena jaringan otak ini bersifat plastis, amat mudah dibentuk-bentuk sesuai dengan rangsang-rangsang yang didapat. Pengalaman masa kanak-kanak dapat mempengaruhi perkembangan otak, oleh karenanya jika anak-anak mendapat latihan emosi yang tepat, maka kecerdasan emosinya akan meningkat. Sebaliknya, jika ia kurang mendapatkan latihan emosi yang tepat, maka perkembangan kecerdasan emosinya juga terhambat. Orang tua pada umumnya memberi perhatian yang sangat besar pada perkembangan fisik dan kemampuan anaknya dalam berbicara, dan hal motorik. Namun, orang tua umumnya kurang memberi perhatian pada tahap-tahap perkembangan kecerdasan emosi anaknya. 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 ketrampilan 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 motoriknya,

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 :

Kecerdasan emosi tidak hanya berarti bersikap ramah.

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) seperti yang tersebut di bawah ini.

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. Ketrampilan sosial

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

Istilah kecerdasan emosi digunakan untuk menggambarkan sejumlah ketrampilan yang berhubungan dengan keakuratan penilaian tentang emosi diri sendiri

dan orang lain, serta kemampuan mengelola perasaan untuk memotivasi, merencanakan, dan meraih kehidupan. Menurut Goleman (1999) kecerdasan emosi meliputi lima wilayah utama :

1. Kemampuan untuk mengenali emosi diri
2. Kemampuan untuk mengelola dan mengekspresikan emosi diri sendiri dengan tepat
3. Kemampuan untuk memotivasi diri sendiri
4. Kemampuan untuk mengenali emosi orang lain, dan
5. Kemampuan untuk membina hubungan dengan orang lain.

Lima wilayah kecerdasan emosi inilah yang semestinya diperhatikan, diasah, dan dilatih dengan berbagai rangsangan yang pas sejak usia dini. Anak hendaknya mendapatkan perhatian pada tahapan-tahapan perkembangan emosinya, sebagaimana dia mendapatkan perhatian pada perkembangan fisik dan intelektualnya. Di asumsikan bahwa orang yang memiliki kecerdasan emosi tinggi akan merasa nyaman dengan dirinya sendiri, orang lain dan dunia lingkungan pergaulannya. Ia selalu berfikir positif, simpatik dan menyenangkan, penuh semangat dan tanggung jawab, selalu ceria mudah bergaul dengan orang baru. Singkat kata hidupnya dipenuhi kebahagiaan, sehingga ia akan lebih siap bahkan mampu mengatasi berbagai tantangan dalam hidupnya (Buletin Al-Falah ; Mei 2001).

2.2 Perkembangan Kecerdasan Emosi Anak

Perkembangan kecerdasan emosi anak yang harus mendapatkan perhatian dari orang tua diantaranya :

1. Usia 0 – 3 bulan

Sebagian ahli menyatakan bahwa hubungan emosional bayi dan ibunya sudah ada sejak dalam kandungan, namun demikian kedekatan antara ibu dan bayinya menjadi semakin penting ketika bayi itu sudah ada di luar. Kualitas hubungan sosial antara bayi dan lingkungannya akan mempengaruhi proses perkembangan ketrampilan sosialnya. Pada usia tiga bulan bayi mulai belajar mengenal lingkungan sosialnya, ia mulai berminat pada interaksi sosial tatap muka, bayi mulai memandangi wajah orang-orang yang mengasuhnya. Pada usia tiga bulan ini bayi mulai banyak belajar lewat pengamatan dan peniruan bagaimana membaca dan mengungkapkan emosi.

2. Usia 6 – 8 bulan

Dalam periode ini bayi mulai menemukan dan mengenal dunia yang lebih luas di luar dirinya. Ia mulai tertarik pada benda-benda, manusia-manusia, dan tempat-tempat di sekelilingnya. Bayi mulai menemukan cara baru untuk mengungkapkan dan menyampaikan perasaan-perasaan hatinya, seperti gembira, ingin tahu, takut dan kecewa dengan dunia sekitarnya. Kalau sebelumnya bayi hanya mampu memikirkan benda atau manusia yang ditatapnya, pada waktu ini ia sudah mampu memindahkan perhatiannya sambil ia tetap mengingat suatu obyek atau orang tanpa perlu menatapnya lagi. Ia mulai bisa memandangi mainan yang disenanginya lalu memandangi orang tuanya sambil menyampaikan rasa senangnya kepada mainan tersebut. Kemampuan ini merupakan dasar dalam berinteraksi sosial dan mengembangkan emosinya. Pada usia delapan bulan bayi mulai menjelajah dan mulai mampu membedakan orang-orang yang dijumpainya, rasa takutnya kepada orang asing mulai muncul. Jika sebelumnya ia tersenyum pada siapa saja yang dijumpainya,

maka pada usia ini ia lebih suka menjalin ikatan khusus dengan orang-orang yang mengasuhnya

3. Usia 9 – 12 bulan

Bayi mulai memahami bahwa manusia dapat membagi gagasan-gagasan dan emosinya satu sama lain. Bayi juga mulai mengembangkan pengertian bahwa obyek-obyek atau orang-orang dalam hidupnya mempunyai semacam ketetapan atau keajekan. Pemahamannya pada keberadaan benda atau obyek sudah berkembang, sehingga ia yakin bahwa ibu atau ayahnya yang sementara ini tidak kelihatan tetaplah ada.

4. Usia 1 – 3 tahun

Pada usia 1 – 2 tahun anak merasa senang dan bergairah untuk mengembangkan makna tentang dirinya dan mulai ingin menunjukkan kemandiriannya. Ia juga mulai menyukai dan berminat pada anak-anak lain, meskipun ia belum memiliki ketrampilan sosial untuk bermain bersama-sama. Pada usia ini anak belum bisa membedakan bahwa orang lain memiliki perbedaan dengan dirinya, sehingga ia lebih memfokuskan perhatian pada kepentingannya sendiri. Pada usia ini anak mulai pandai menyimpan ingatan terhadap peristiwa-peristiwa yang dilihatnya, oleh karenanya ia pandai untuk menirukan orang-orang di sekitarnya.

5. Usia 4 – 7 tahun

Anak sudah mulai menaruh minat pada kegiatan di luar rumah, senang bepergian ke berbagai tempat, bertemu teman baru, dan menghabiskan waktu di berbagai lingkungan. Dari keadaan ini anak menyukai belajar dan mempelajari banyak hal baru yang menyenangkan. Pada usia ini orang tua mulai perlu mengajarkan anak untuk

menahan tingkah laku yang tidak pada tempatnya, memusatkan perhatian dan mengatur diri sendiri. Pada usia ini anak mulai belajar mengatur emosi dengan rekan sebaya, ia juga mulai belajar berkomunikasi, menunggu giliran dalam bermain dan berbicara serta berbagi. Pada usia ini anak mulai menyukai permainan khayal.

6. Usia 8 – 12 tahun

Anak-anak mulai berhubungan dengan suatu kelompok sosial yang lebih luas dan memahami pengaruh sosial terhadap dirinya. Anak mulai mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan mempelajari kekuatan pikiran atas emosi. Pengaruh sebaya semakin besar sehingga anak mulai berusaha menghindari hal-hal yang membuat mereka malu. Anak mulai mampu mengekang emosinya, anak juga mulai mampu menilai dan mengevaluasi berbagai hal yang dialami.

Secara umum perkembangan emosi anak yang harus mendapatkan perhatian adalah :

1. Malu

Malu kepada orang lain yang belum dikenal merupakan gejala umum pada anak usia 6 – 12 bulan, Jika bayi sudah mulai mengenali orang baru tersebut, ia akan menghentikan tangisannya dan kembali ramah. Rasa malu pada usia tahun pertama ini menunjukkan kematangan intelektualitas anak, dimana ia bisa membedakan mana orang yang sudah dan belum dikenalnya. Pada usia 2-3 tahun, kebanyakan anak masih menunjukkan karakter malu ini, namun demikian pada usia 6 tahun, hampir separoh anak telah mengembangkan interaksi sosialnya dan gejala malu pun berkurang.

2. Cemas

Cemas atau *anxiety* adalah rasa takut pada sesuatu yang tidak jelas. Anak usia tiga tahun ke bawah biasanya mengalami rasa cemas, seperti cemas kehilangan kasih sayang, cemas ditinggal orang tuanya.

3. *Hipersensivitas*

Hipersensivitas adalah kepekaan emosional yang berlebihan, mudah merasa sakit hati, tidak bisa menerima kritik orang lain tanpa sakit hati, semua sikap dan perkataan orang lain yang tidak berkenan di hatinya selalu dianggap sebagai perkataan ejekan atau cacian, mudah marah, suasana hatinya cenderung murung, dan lain-lain. Keadaan semacam ini biasanya bermula dari sikap orang tua yang *overprotektif* dan memanjakan anak. Anak selalu dijaga, dilindungi, dikawal, dan dituruti kemauannya, sehingga anak menuntut orang lain atau temannya untuk memperlakukan dirinya seperti itu.

4. *Impulsif*

Anak impulsif bereaksi secara spontan /segera tanpa berfikir terlebih dahulu atau ia bertindak berdasarkan impuls-impuls (dorongan untuk bereaksi) saja. Ia seolah tidak memperhitungkan tindakannya, walaupun sebenarnya ia tahu akan dampak negatif dari perbuatannya. Ketidakmampuan menahan diri ini akan menghambat perkembangan pribadi dan sosialnya.

5. Marah

Marah muncul sebagai ekspresi rasa frustrasi (keinginan tak terpenuhi), sakit hati dan merasa terancam. Reaksi marah pada anak biasanya ada dua macam, yaitu marah yang impulsif dan marah yang terhambat. Marah yang impulsif biasanya disebut

agresi. Marah jenis ini dilampiaskan anak kepada orang lain, binatang, atau benda berupa reaksi fisik, verbal, ringan maupun berat. Anak tidak ragu untuk menggigit, memukul, meludah, menendang, berteriak histeris, atau menjambak rambut. Sedangkan marah yang terhambat adalah marah yang tidak dicetuskan karena ditahan. Reaksinya berupa menarik diri, melarikan diri atau menangis sendiri, masa bodoh/tidak mau tahu dan lain-lain.

Kelima aspek perkembangan emosi diatas harus benar-benar mendapatkan perhatian daripada orang tua agar jangan sampai mengalami suatu permasalahan yang berarti pada perkembangan kelimanya, sehingga perkembangan emosi anak tidak terhambat.

2.3 Bermain bagi 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 (Soetjiningsih, 1995).

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.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak (Hurlock, 1995) :

1. Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak guna mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya

2. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain bersama secara baik dengan yang lain, maka anak secara tidak langsung belajar berkomunikasi, yaitu belajar mengerti dan dimengerti.

3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam akan terus membuat anak gelisah, tegang dan mudah tersinggung.

4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain.

5. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal.

6. Rangsangan bagi kreativitas

Melalui bermain anak dapat menemukan dan merancang sesuatu yang baru dan berbeda.

7. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak dapat membandingkan kemampuannya dengan anak yang lain.

8. Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi serta memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standard moral

Mereka belajar dengan lebih teguh bersama kelompok bermainnya tentang mana yang baik dan benar.

10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Beberapa keuntungan bermain menurut Soetjiningsih (1995) adalah :

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.

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

2.4 Permainan Anak

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.

Menurut Buytendijk (dalam Monks dkk., 1991) menyebutkan suatu hakekat daripada permainan, yaitu :

1. Permainan adalah bermain dengan sesuatu
2. Dalam permainan. Ada suatu aktivitas timbal balik atau interaksi
3. Permainan berkembang, tidak statis melainkan dinamis.
4. Permainan juga ditandai oleh pergantian yang tak dapat diramalkan sebelumnya
5. Dalam permainan, orang yang bermain tidak hanya bermain dengan sesuatu akan tetapi juga dengan orang yang bermain itu.
6. Permainan menuntut suatu ruang untuk bermain dan aturan-aturan permainan.
7. Aturan-aturan permainan membatasi bidang permainannya.

Sedangkan faktor yang mempengaruhi permainan anak (David, 2000) :

1. Kesehatan

Kondisi fisiologis seseorang akan sangat mempengaruhi aktivitas yang akan dilakukan. Demikian juga dengan kondisi kesehatan jasmani seseorang akan menentukan aktivitas tubuh yang dilakukan. Tanpa adanya faktor kesehatan yang optimal, maka anak akan malas dan kurang termotivasi untuk melakukan aktivitas bermain. Sedangkan dengan kondisi fisik yang prima, maka anak dengan leluasa dapat memilih jenis permainan yang disukainya.



2. Perkembangan motorik

Kemampuan motorik seseorang akan menentukan jenis permainan yang dipilihnya. Seorang anak yang lebih trampil dengan motorik halus, maka jenis permainan yang dipilihnya pun cenderung tertuju pada permainan yang lebih banyak menggunakan motorik halus. Demikian juga anak yang lebih berkembang motorik kasarnya, maka jenis permainan yang dipilihnya pun yang lebih didominasi oleh motorik kasarnya.

3. Intelegensi

Anak yang mempunyai kemampuan intelegensi tinggi tentunya akan berbeda dalam memilih jenis permainan jika dibandingkan dengan anak-anak yang berintelegensi rendah.

4. Jenis kelamin

Anak laki-laki akan memilih jenis permainan sesuai dengan kelompok bermainnya. Hal ini akan sangat berbeda jenis permainannya jika dibandingkan dengan jenis permainan kelompok anak perempuan.

5. Lingkungan budaya

Faktor budaya dan kebiasaan yang berlaku di lingkungannya juga akan mempengaruhi jenis permainan yang dipilihnya.

6. Status sosial ekonomi

Kondisi sosial ekonomi orang tua dari anak yang bersangkutan akan berpengaruh besar pada jenis permainan yang dipilih oleh anak-anaknya. Anak-anak dari status sosial ekonomi yang berbeda akan memperlihatkan suatu pola permainan yang berbeda pula.

7. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu yang tersedia untuk bermain bagi masing-masing anak tidaklah sama, oleh karenanya waktu yang diergunakan untuk bermain pun dari satu orang anak dengan anak yang lain akan berbeda. Demikian juga jenis permainan yang dipergunakannya tentunya akan dipengaruhi oleh banyaknya waktu yang tersedia guna melakukan suatu aktivitas bermain.

8. Peralatan bermain

Alat permainanpun akan mempengaruhi pola permainan yang akan dilakukan. Apakah alat bermain tersebut akan mendorong anak untuk mengembangkan perseorangnya atautkah alat permainan tersebut akan mengembangkan pola sosialnya.

Tahapan perkembangan bermain menurut Hurlock (1995) adalah :

1. Tahap eksplorasi

Tahap pengenalan lingkungan yang biasanya dimulai sejak lahir sampai sekitar usia 5 tahun

2. Tahap permainan

Bermain barang mainan dimulai pada tahun pertama dan mencapai puncaknya pada usia 5 dan 6 tahun.

3. Tahap bermain

Setelah memasuki sekolah, jenis dan ragam bermain sangatlah banyak

4. Tahap melamun

Semakin mendekati masa puber mereka mulai kehilangan minat dalam permainan dan bermain.

Jenis permainan masa kanak-kanak (Monks dkk, 1991) :

1. Permainan bayi

Permainan yang digunakan oleh seluruh anggota keluarga yang biasanya ditujukan guna menstimulasi perkembangan anak balita

2. Permainan perorangan

Permainan yang dimainkan sendiri tanpa adanya orang lain atau teman lain yang diajak bermain

3. Permainan tetangga/sosial

Permainan yang melibatkan orang lain dan dalam permainan tersebut terjadi suatu interaksi yang aktif

4. Permainan tim

Permainan yang dilakukan secara berkelompok dengan adanya suatu aturan yang jelas

Beberapa bentuk pola permainan yang dikemukakan beberapa ahli yang lain

(Hurlock, 1993) :

1. Menurut Buhler, terdapat

- Permainan gerak dan permainan fungsi (dari lahir sampai usia kurang lebih 3 tahun) yaitu berbagai macam aktivitas motorik, vokal dan penginderaan.
- Permainan peranan, fantasi dan fiksi (antara usia 2 sampai kurang lebih 5 tahun) semua aktivitas mempunyai sifat seakan-akan.

- Permainan reseptif (sesudah tahun kedua) terbuka untuk dan dapat meresapkan kesan-kesan baru.
- Permainan konstruksi (mulai usia 2 tahun dan meningkat setelah usia 5 tahun) yaitu membuat sesuatu.

2. Menurut Parten :

- Permainan solitair : bermain sendiri, mencari kesibukan sendiri
- Permainan paralel : bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar menukar alat permainan dan tanpa komunikasi
- Permainan asosiatif : anak-anak bermain bersama-sama tanpa ada pemusatan tujuan, tanpa ada pembagian peranan dan alat-alat permainan
- Permainan kooperatif : kerjasama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan, ada perundingan dan pembagian tugas-tugas.

3. Menurut Piaget :

- Permainan latihan (terutama selama dua tahun pertama) : latihan memperlakukan benda-benda untuk mengetahui sifat-sifatnya, memperluas pengetahuannya.
- Permainan simbolis (terutama sesudah tahun kedua) : anak belajar untuk menyesuaikan kebutuhan-kebutuhannya dan keinginan-keinginannya pada kenyataan
- Permainan aturan (terutama antara 7 sampai 11 tahun) mengerti aturan-aturan yaitu aturan-aturan obyektif lepas dari waktu dan orang-orang tertentu.

2.5 Pola Permainan Sosial

Pola permainan sosial adalah salah satu jenis permainan dimana anak dalam kegiatan bermainnya terdapat beberapa karakteristik (Hurlock, 1995), 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.

Dalam permainan sosial ini anak tidak membutuhkan alat permainan yang mahal harganya sebagaimana jenis alat permainan yang sekarang ini sedang menjamur seperti : play station. Dalam permainan sosial anak hanya membutuhkan alat permainan sebagai suatu sarana dalam mengembangkan hubungan sosialnya dengan teman bermainnya. Oleh karenanya dalam permainan sosial anak memang disituasikan serta di dukung untuk terlibat secara aktif guna berhubungan dengan teman sepermainannya.

Kesalahan-kesalahan yang sering dibuat oleh para orang tua dalam memilih alat permainan (Soedjiningsih, 1995) 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 anak-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.

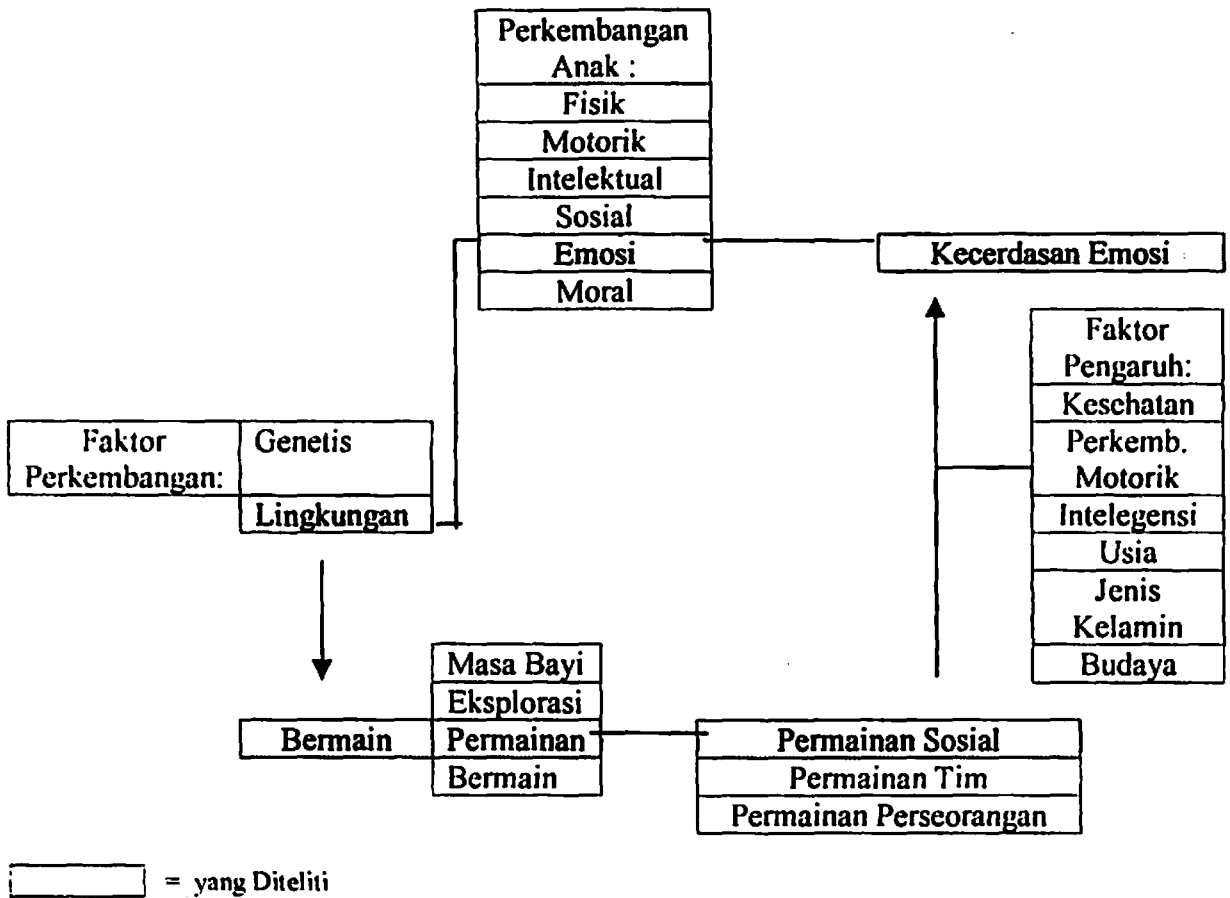
2.6 Peran pola permainan sosial untuk meningkatkan kecerdasan emosi anak

Anak dan permainan merupakan pasangan pengertian yang hampir tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Berfikir mengenai anak selalu menimbulkan asosiasi mengenai bermain. Kegiatan bermain amat besar peranannya dalam kehidupan seorang

anak, karena bermain merupakan stimuli yang efektif guna perkembangan fisik, perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan emosionalnya serta moral dan sosialnya.

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 melalui permainan yang biasa dilakukannya. Dalam pola permainan sosial tersebut antar sesama mereka yang terlibat dalam permainan itu saling melatih kecakapan emosinya (Sharon & Kassin, 1996).

2.7 Kerangka Konseptual



2.8 Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis kerja dalam penelitian ini adalah :

“Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah”.

BAB 3 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengkaji pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak ?.
2. Mengukur efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah ?.

3.2 Manfaat Penelitian

Kontribusi yang ingin dirasakan setelah penelitian ini dilaksanakan ialah :

1. Secara praktis

Mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi tentang efektifitas penggunaan pola permainan sosial dalam bagian pola pendidikan prasekolah taman kanak-kanak dan pola 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.

2. Secara Teoritis

Mengembangkan ilmu pengetahuan di bidang perkembangan dan pertumbuhan anak, sehingga akan memacu para ilmuwan lain guna mengembangkan disiplin ilmu di bidang tumbuh kembang anak melalui penelitian-penelitian lanjutan daripada yang telah dilakukan dalam penelitian ini.

BAB 4 METODE PENELITIAN

4.1 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. Dalam rancangan penelitiannya, randomisasi tidak dapat dilakukan terhadap populasi/sample penelitian, maka untuk mengatasi ketiadaan randomisasi tersebut diusahakan kelompok kontrol semirip mungkin (*matching*). Rancangan penelitiannya menjadi "The Nonrandomized Control Group Pretest Posttest Design" seperti berikut ini :

Siswa TK Bhinneka Bhakti → O1 → P → O2

Siswa TK Among Siswa → O3 → --- → O4

Dimana :

P1 adalah Perlakuan (diberikan permainan sosial pada anak usia prasekolah)

--- adalah Tanpa Perlakuan

O1 & O2 adalah Angka kecerdasan emosi sebelum dan sesudah diberikan perlakuan

O3 & O4 adalah Angka kecerdasan emosi sebelum dan sesudah tanpa perlakuan

4.2 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. Variabel bebasnya dalam penelitian ini disebut 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.

Variabel X (Pola permainan sosial) → Variabel Y (Kecerdasan Emosi)

4.3 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 permainan 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.

4.4 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 karena adanya variabel-variabel yang dikendalikan, maka penelitian ini bukan True Eksperimental akan tetapi Quasi 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).

4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitiannya adalah :

1. TK Bhinneka Bhakti Surabaya sebagai kelompok eksperimen
2. TK Among Siswa Surabaya sebagai kelompok kontrol

Terpilihnya TK Bhinneka Bhakti dan TK Among Siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan alasan bahwa pada kedua lokasi

penelitian tersebut banyak ditemui orang tua yang mengantar anak-anaknya ke sekolah bahkan menunggu anak-anak tersebut sampai pulang sekolah. Padahal kondisi ini relatif kurang mendukung bagi perkembangan kecerdasan emosinya. Apalagi, dalam TK tersebut tidak terdapat banyak alat permainan yang dimungkinkan dapat berpengaruh positif pada perkembangan anak.

Selanjutnya, alasan peneliti tidak memperlakukan salah satu Taman Kanak-Kanak langsung sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah karena pertimbangan sosial dan moral, dimana tidak memungkinkan untuk memberikan suatu perlakuan yang berbeda pada satu sekolah yang sama karena menurut para pendidik/guru TK ini untuk menghindari protes orang tua dan dampak psikologis pada anak didiknya.

Adapun waktu pelaksanaan penelitian adalah pada bulan Juli – Agustus 2001. Pemberian *treatment*/perlakuan adalah satu kali seminggu selama 2 bulan tersebut. Saat pemberian *treatment* selalu dilakukan observasi oleh kelima orang psikolog dengan cara pemberian nilai antar ratter guna validitas hasil observasi.

4.6 Populasi dan Sampel penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-Kanak atau anak usia pra sekolah di sejumlah Taman Kanak-Kanak, 75% dari 1273, sekitar 954 Taman Kanak-Kanak.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa siswi Taman Kanak-Kanak Bhinneka Bhakti dan Taman Kanak-Kanak Among Siswa Surabaya yang dipilih secara nonrandom dari sejumlah TK umum di Surabaya.

4.7 Pengumpulan data

Pengumpulan datanya dilakukan melalui observasi langsung terhadap eksperimen yang dilakukan untuk mengukur skor EQnya selama proses eksperimen yang diberikan pada sejumlah sampel. Angka kecerdasan emosi tersebut diperoleh melalui observasi langsung oleh 5 orang psikolog (dengan asumsi obyektivitas dapat dilakukan oleh mereka yang ahli di bidangnya) untuk satu kelompok perlakuan dengan melalui pengisian lembar ceklist berdasarkan indikator-indikator yang telah disebutkan dalam definisi operasional (Hutt & Corrin, 1990). Dari 5 orang ratter itulah diperoleh rata-rata angka kecerdasan emosi selama perlakuan. 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.

Prosedur pemberian perlakuan, dalam sebuah meja yang dikelilingi bangku ≤ 10 buah (peserta Lk & Pr) disediakan sejumlah alat permainan anak-anak (balok, alat pertukangan, alat memasak, bongkar pasang, dokter-dokteran), mereka dipersilahkan memainkan sendiri alat-alat tersebut dengan catatan tidak boleh pindah kelompok karena jenis permainan yang diberikan pada kelompok lainnya sama.

4.8 Instrumen Penelitian dan Validitasnya

Pada penelitian ini dipergunakan alat pengumpulan data yaitu metode observasi dan wawancara. Sebenarnya alat untuk mengukur kecerdasan emosi yang tervalidasi sudah ada, akan tetapi karena sampel penelitiannya adalah anak-anak TK dimana alat ukur EQ tersebut tidak dimungkinkan untuk dipergunakan, maka metode observasi adalah salah satunya yang dipilih. Observasi dilakukan selama periode pemberian perlakuan oleh lima orang psikolog sebagai ratter. Dalam Hutt & Corrin (1990) disebutkan bahwa validitas observasi akan diperoleh jika penentuan nilainya tidak dilakukan oleh seorang individu akan tetapi melalui antar ratter. Guna menambah kekuatan validitas data yang diperoleh dari hasil observasi, maka harus ditambah dengan mengadakan *interview* atau wawancara terhadap *signifikan other*. Dalam penelitian ini *signifikan other* yang dipilih adalah guru dan orang tua siswa.

4.9 Analisis Data

Analisis data menggunakan Uji Anava guna meredusir adanya perbedaan awal. Menurut Sutirno (2000) syarat daripada pengujian data dengan Uji Anava, maka harus melalui Uji Asumsi :

1. Normalitas sebaran
2. Homogenitas

Setelah kedua asumsi tersebut terpenuhi maka akan dilakukan uji analisa data dimana hasil analisa akan ditentukan signifikansinya oleh nilai $P =$ Peluang Galat. Nilai P tersebut mengambil ketentuan dari KUHAP/Kaidah Uji Hipotesis Alternatif Penelitian Konvensional sebagaimana berikut :

TABEL I :
KUHAP/KAIDAH UJI HIPOTEIS ALTERNATIF PENELITIAN
KONVENSIONAL

KONDISI PELUANG GALAT	TINGKAT SIGNIFIKANSI
$P \leq 0.010$	Sangat Signifikan
$P \leq 0.050$	Signifikan
$P > 0.050$	Nirsignifikan

BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Gambaran Subyek Penelitian

Terpilihnya TK Bhinneka Bhakti dan TK Among Siswa sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan alasan bahwa pada kedua lokasi penelitian tersebut banyak ditemui orang tua yang mengantar anak-anaknya ke sekolah bahkan menunggu anak-anak tersebut sampai pulang sekolah. Padahal kondisi ini relatif kurang mendukung bagi perkembangan kecerdasan emosinya. Apalagi, dalam TK tersebut tidak terdapat banyak alat permainan yang dimungkinkan dapat berpengaruh positif pada perkembangan anak.

Selanjutnya, alasan peneliti tidak memperlakukan salah satu Taman Kanak-Kanak langsung sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah karena pertimbangan sosial dan moral, dimana tidak memungkinkan untuk memberikan suatu perlakuan yang berbeda pada satu sekolah yang sama karena menurut para pendidik/guru TK ini untuk menghindari protes orang tua dan dampak psikologis pada anak didiknya.

Adapun gambaran sampel penelitiannya sebagaimana berikut :

TABEL II :
GAMBARAN UMUM KONDISI LOKASI PENELITIAN

TK	Murid Lk	Murid Pr	Daya Tampung	KA Sek.	Guru	Kelas
Bhinneka Bhakti	25	20	45	1	1	1
Among Siswa	19	26	45	1	1	1

5.2 Hasil Analisa Data

Penelitian ini menghasilkan suatu hasil analisa data yaitu

TABEL III:
HASIL ANALISIS DATA

VARIABEL	HASIL STATISTIK HITUNG/RK	PELUANG GALAT
Antar A/kelompok	0.982	0.002
Antar B/jenis kelamin	0.128	0.000
Inter AB/Kelompok & Jenis kelamin	0.031	0.000

TABEL IV :
MEAN SEBELUM DAN SESUDAH PERLAKUAN

VARIABEL	MEAN SEBELUM PERLAKUAN	MEAN SETELAH PERLAKUAN
Kelompok kontrol	8.43	9.85
Kelompok eksperimen	6.96	11.00
Total kelompok	7.70	10.43
Laki-laki	6.94	8.25
Perempuan	7.53	10.44
Total jenis kelamin	7.28	9.40

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa penelitian ini dari hasil analisis datanya menghasilkan hasil sebagai berikut :

1. Hasil statistik hitung antar A/kelompok menunjukkan bahwa $RK = 0.982$ dengan $P = 0.002$ yang berarti Mean kelompok setelah mendapatkan

perlakuan (Mean = 10.43) lebih tinggi nilainya daripada Mean kelompok sebelum mendapatkan perlakuan (Mean = 7.70). Jadi perlakuan yang diberikan berpengaruh signifikan terhadap peningkatan variabel Y. Hal ini berarti bahwa pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah sangat signifikan. Ini juga mengindikasikan bahwa pola permainan sosial cukup efektif guna meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.

2. Hasil statistik hitung Antar B/jenis kelamin menunjukkan bahwa $RK = 0.128$ dengan $P = 0.000$ yang berarti ada suatu perbedaan nilai kecerdasan emosi akibat perlakuan yang diberikan yaitu pola permainan sosial antara jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan kecerdasan emosi yang sangat signifikan antara anak yang berjenis kelamin laki-laki dengan yang berjenis kelamin perempuan. Mean laki-laki sebelum perlakuan = 6.94 dan setelah perlakuan = 8.25. sedangkan Mean perempuan sebelum perlakuan = 7.53 dan setelah perlakuan = 10.44. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai kecerdasan emosi pada anak perempuan lebih tinggi daripada nilai kecerdasan emosi anak laki-laki.
3. Hasil statistik hitung Inter AB/Kelompok & Jenis Kelamin menunjukkan $RK = 0.031$ dengan $P = 0.000$ yang berarti perbedaan nilai kecerdasan emosi antara anak laki-laki dan anak perempuan memang disebabkan karena adanya perlakuan yaitu pemberian pola permainan sosial.

Hasil observasi menunjukkan bahwa :

1. Anak laki-laki kurang termotivasi untuk mempermainkan benda-benda permainan yang berada dihadapannya guna membina hubungan dengan sesamanya/temannya. Dia lebih asyik untuk bermain sendiri atau pun kalau bermain bersama, maka pola permainannya lebih ke arah pertenggaran. Contoh : (1) Balok-balok disusun menjadi gedung bertingkat, (2) Bongkar pasang dijadikan mobil-mobilan atau tembak untuk kemudian digunakan sebagai senjata untuk melanjutkan permainannya, (3) Memainkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya yaitu : insinyur, dokter-dokteran, tukang dan lain lain
2. Sedangkan pada anak perempuan lebih termotivasi untuk mengembangkan pola permainan sosialnya, dimana dalam menghadapi benda-benda mainan digunakan untuk memasak untuk kemudian dimakan bersama, saling tukar makanan, belanja-belanjaan, namun ada sebagian anak meskipun jumlahnya sedikit yang memainkan permainan profesi seperti : guru, dokter dan lain-lain

Dari hasil analisis data terlihat bahwa pola permainan sosial ternyata efektif guna meningkatkan kecerdasan emosi anak. Di samping itu pengaruh pola permainan sosial juga signifikan dalam meningkatkan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

5.1 SIMPULAN

Dalam penelitian ini peneliti menyimpulkan berdasarkan rumusan masalah dan tujuannya bahwa :

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi anak usia prasekolah.

Hasil tambahan dari penelitian ini adalah :

1. Terdapat perbedaan pengaruh pola permainan sosial terhadap peningkatan kecerdasan emosi yang signifikan antara anak yang berjenis kelamin laki-laki dengan anak yang berjenis kelamin perempuan.
2. Peningkatan kecerdasan emosi pada anak perempuan lebih cepat daripada peningkatan kecerdasan emosi pada anak laki-laki.

5.2 SARAN

Berdasarkan simpulan di atas, maka peneliti menyarankan :

1. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - Hendaknya sampel penelitian diperbesar agar generalisasinya mudah
 - Faktor yang berpengaruh pada peningkatan kecerdasan emosi yang lain hendaknya diungkap
 - Populasi penelitian pada anak – anak hendaknya ditingkatkan, karena perkembangan pada masa anak sangat besar pengaruhnya pada kehidupan seorang individu kelak.

2. Bagi pendidik

Jika belum dapat dikembangkan secara optimal pola permainan sosial ini di pendidikan prasekolah karena padatnya kurikulum, maka hendaknya guru taman kanak-kanak berupaya memasukkan prinsip daripada pola permainan sosial ini dalam proses pembelajaran yang lain.

3. Bagi Orang Tua

Orang tua sebagai pelatih emosi yang punya peluang besar untuk dapat menerapkannya, maka hendaknya orang tua

- Mendampingi putra-putrinya ketika bermain, terutama ketika bermain bersama-sama dengan temannya yang lain sehingga bisa memberikan pelatihan pengembangan emosi pada anaknya.

DAFTAR PUSTAKA

Ary, Yacobs and Razavieh. 1985. *Introduction to Research in Education. Third Edition*. New York : CBS College Publishing.

Brehm Sharon & Saul Kassin. 1996. *Social Psychology. Third Edition*. New Jersey : Houghton Mifflin Company. Hlm. 220-278

Craig, J. G. 1996. *Human Development. 7^{ed}*. New York ; Prentice Hall Inc.

Cooper, R. F. & Sawaf, A. 1998. *Exentive EQ : Kecerdasan Emosional dalam kepemimpinan dan Organisasi*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

David R. P. 2000. *Connectedness and Autonomy Support an Parent Child Relationship : Links to Children's Socioemotional Orientation and Peer Relationship*. *Journal of Applied Psychology*. Vol. 38 No. 2; 789-792.

Goleman, D. 1995. *Emotional Intelligence*. New York ; Bantam Books. Hlm. 92-99.

_____. 1999. *Emotional Intelligence*. Terjemahan T. Hermaya. Jakarta ; PT. Gramedia Pustaka Utama. Hlm. 512-516.

Goleman. D. 1999. *Working with Emotional Questions*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. Hlm. 96-106.

Hutt, S. J. & Corine H. 1970. *Direct Observation and Measurement of Behavior*. USA : Thomas Publiser.

_____. 1990. *Direct Observation and Measurement of Behavior*. 3rd Ed. USA : Thomas Publiser. Hlm. 112-128.

Hughes, F. P. 1995. *Children, Play and Development*. 2nd Ed. New York : Allyn & bacon. Hlm. 222-235

Hurlock. 1993. *Psikologi Perkembangan : Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga Press. Hlm. 78-86.

Hurlock. 1995. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga Press. Hlm. 53-101.

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. Hlm. 101-109.

Leaper, C. 2000. *Gender, Affiliation, assertion and Intractive Context of Parent Child play*. Journal of Developmental psychology. Vol. 36 No. 3, 381-393.

Monks, Knoers, Siti Rahayu. 1991. *Psikologi Perkembangan*. Jogyakarta : Gajah Mada University Press. Hlm. 121-129 & 226-272.

M. Nazir. 1997. *Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia.

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.

_____. 2000. *Agression in Children and Long Term Unemployment in Adulthood : A Cycle of Maladaptition and Some Protective factor*. Journal of Applied Psychology

Patton, P. 1998. *Emotional Intelligence ; Pelayanan Sepenuh Hati*. Terjemahan lembaga penterjemah HERMES. Jakarta : Pustaka Dela Pratama.

_____. 1998. *Emotional Intelligence di Tempat Kerja*. Terjemahan Zaini Dahlan. Jakarta : Puataka Dela Pratama.

Segal, D. 1999. *Meningkatkan Kecerdasan Emosional*. Terjemahan Dian Paramesti. Jakarta : PT. Citra Aksara.

Soetjningsih. 1995. *Tumbuh Kembang Anak*. Denpasar : Penerbit Buku Kedokteran EGC. Hlm. 50-59.

Sutrisno hadi. 1991. *Metodologi Research 4*. Yogyakarta : Andi Offset

_____. 1992. *Statistik jilid 2*. Yogyakarta : Andi Offset

_____. 2000. *Manual SPSS Paket Midi*. Yogyakarta ; Penerbit Universitas gajah Mada.

Zainudin. 1999. *Metodologi Penelitian*. Surabaya : Airlangga University Press. Hlm. 23-62.

-1 FEB 2004



4005 031 1-